



Universidad Siglo 21

Trabajo Final de Grado. Plan de Intervención

Carrera: Licenciatura en Educación

Línea temática estratégica: Modelos de aprendizajes innovadores

Título: Implementación de educación disruptiva mediante herramientas Tics en
el Instituto Santa Ana

Autor: Neves Héctor Emiliano

DNI: 34.733.077

Legajo: VEDU08219

Profesor Tutor: Teresita Del Valle Jalin

4ra. Entrega Proyecto Trabajo Final de Graduación

Apóstoles, Misiones 14 de septiembre de 2019

Índice:

Resumen	2
Introducción.....	3
Presentación de la línea temática.....	4
Síntesis de la Institución seleccionada	6
Delimitación del problema o necesidad objeto de la intervención.....	12
Objetivo general	16
Objetivos Específicos	16
Justificación	16
Marco teórico.....	20
Plan de Trabajo.....	30
Actividades:	30
PRIMER ENCUENTRO MES DE JUNIO.....	31
SEGUNDO ENCUENTRO MES DE JULIO	43
TERCER ENCUENTRO MES DE AGOSTO	49
CUARTO ENCUENTRO MES DE SEPTIEMBRE	56
QUINTO ENCUENTRO MES DE OCTUBRE	60
SEXTO ENCUENTRO MES DE NOVIEMBRE	64
Recursos	70
Presupuesto.....	71
Evaluación	72
Resultados esperados.....	73
Conclusión.....	75
Referencias	77

Resumen

Los principales especialistas en educación, así como también los Estados actuales están tomando medidas para propiciar el avance de la alfabetización digital de los estudiantes y su vinculación con éstas, para mejorar la comunicación y lograr una actualización de metodologías acorde a la nueva era digital, en este ámbito entendemos que es fundamental capacitar al plantel docente y directivo del ciclo básico del Instituto Santa Ana en el nuevo esquema de educación Disruptiva y las Metodologías Activas de Aprendizaje, con el fin de que las incorporen paulatinamente a sus prácticas pedagógicas, propiciando espacios que generen experiencias innovadoras, a través de las nuevas tecnologías y sus nuevos usos en el ámbito comunicativo, vertebrado esto por actividades tales como el uso de aplicaciones en el celular, muros digitales interactivos, las analíticas del aprendizaje y el cambio en el uso del tiempo en el aula, llevando la web y los saberes digitales a las planificaciones del docente y al aula. Donde la metodología activa intenta dar cumplimiento y complemento con la misión que tiene la escuela de formar personas críticas, con capacidad de investigar, socialmente activos e integrados positivamente a las nuevas tecnologías y a la sociedad del conocimiento mediada por las Tics. Podemos llegar a una conclusión rápida respecto al enriquecimiento y cambio de dinámica en las clases que esta puesta en marcha significaría, pero entendiendo que los 6 encuentros previstos van a necesitar luego de constante actualización, partiendo de algunas consideraciones al cierre de la misma a fin de generar una mejora continua en este ámbito.

Palabras claves: Capacitar, Disruptiva, Innovadoras. Actualización.

Introducción

En los últimos años hemos venido enfrentando en las aulas a un nuevo modelo de sociedad la cual ya ha cambiado nuestros estilos de vida y la manera de organizarnos.

Esta nueva sociedad del conocimiento tiene como protagonistas a las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, las cuales, a través del internet, el uso cotidiano del celular, las redes sociales y las computadoras portátiles ha penetrado a la institución obligándolas a moldear sus clases.

Teniendo en cuenta también que vamos hacia un sistema económico en que los factores basados en conocimiento son dominantes, donde elementos cognitivos, creatividad, conocimiento e información contribuyen cada vez más a la riqueza, en donde los sistemas de aprendizajes innovadores toman mucha relevancia por infinidad de autores de la materia educativa, ya que son consideradas claves para la producción del mismo y su validación, en donde Aprender a Aprender es sumamente importante en una sociedad tan cambiante. Los antecedentes sobre la educación disruptiva y las nuevas metodologías activas del aprendizaje van a ser puestas en consideración en este plan, donde el Instituto Santa Ana, va a ser protagonista en su implementación, llevando adelante una capacitación para los docentes, que seguramente impactara de manera positiva en las clases, en el nivel de apropiación y buen uso de la tecnología por parte de sus estudiantes del primer ciclo del secundario. Entendiendo que el conocimiento no es inamovible, teniendo los profesores que tomar acciones que permitan a estos estudiantes llegar a él a través de procesos activos en el aprendizaje, potenciado por las herramientas que los de su generación han sabido apropiarse muy bien.

Presentación de la línea temática

La elección de esta línea temática: Los modelos de aprendizajes innovadores, intenta dar respuestas al interrogante que surge en los docentes y estudiantes en el Instituto Santa Ana, sobre ¿Qué consecuencias tiene formar estudiantes del nivel primario y secundario con metodologías didácticas que no acompañen a la época en la que vivimos y hacia dónde vamos?

Intenta también achicar la brecha existente en cuanto a los medios de comunicación de los estudiantes en edad de adolescencia actualmente y los medios tradicionales utilizados por la institución escolar. Deberíamos de trasladarnos en el tiempo e ir hacia un futuro muy cercano que ya llegó en el caso del mundo empresarial y en la manera de comunicarnos, pero que dentro de la escuela aún al menos en su total vinculación cuesta adaptarse a su dinámica o directamente no llegó, para luego visualizar las competencias que van a necesitar nuestros estudiantes y lo que la sociedad actual en globalización demanda.

Si tenemos en cuenta la visión que tuvieron esas familias fundadoras del Instituto Santa Ana, que por aquellos años en su creación tuvieron la visión de innovar en el año 1980 con este gran proyecto e incluir en la zona un instituto bilingüe con una oferta tan demandada y sabiendo de los caminos que se abrían para esos estudiantes a futuro. Hoy 2019 la realidad presenta nuevas necesidades a los directivos y se debe encarar con esa misma impronta los cambios necesarios.

Debemos generar e idear nuevas propuestas y abrir la imaginación educativa, ya que estamos trabajando con adolescentes de la llamada generación Z que como expresa Fabiana Scherer (2018), usan cotidianamente la tecnología y naturalizan su uso, está, no

los obsesiona porque nacieron con ella, y son activistas de causas diversas, Empoderamiento es la palabra que los define, afirmación que nos obliga a involucrar esta tecnología que rodea su cultura.

Estos, nuestros estudiantes actualmente, son conocidos por sus capacidades innatas de moverse por la red y utilizar cuanta herramienta esté disponible en este medio, apropiarse de ellas y tan rápidamente que siquiera en muchos casos nos dimos cuenta, las reemplazan por otras de mayor alcance, velocidad y capacidad haciendo visible la necesidad de que también en sus clases se tengan en cuenta a estas destrezas.

Donde al idealizar el rol docente de las maestras y profesores en esta década que viene, si o si nos obliga a replantearnos la comunicación y la evaluación con alumnos y pares, en una época donde surgen con fuerza el nuevo paradigma de educación disruptiva que viene a transformar los modos en el que se dan los procesos de aprendizajes significativos que, empleando las metodologías activas innovadoras mediadas por Tics nos brindan un gran abanico de posibilidades para que sean realmente significativos, también con ellas poder afrontar la falta de interés, ayudando a despertando en los estudiantes del ciclo básico del Santa Ana invitándolos a continuar profundizando y reforzando en los temas que les despierta sentidos, acompañando este proceso de innovación que también implica al:

Alumnado como constructor de su propio aprendizaje. En este sentido, otorgan gran importancia al respeto de los **ritmos personales de aprendizaje**, proponiendo el uso de un currículo abierto que garantice el acceso de todo el alumnado a una formación completa, haciéndole crecer personal y académicamente (Pérez Heredia, D. 2017).

Como antecedentes de la importancia de abordaje este plan de acción, contamos por ejemplo con prestigiosos y elaborados estudios como lo es, el del CIPPEC que en la publicación de su libro 50 innovaciones educativas para escuelas de la mano de Axel Rivas pone en manifiesto los beneficios y lo necesario que es involucrarnos, dándonos una idea clara de cómo afrontar este cambio en las instituciones educativas.

Ciertamente es hora de cambiar, no solo porque nos exige el momento histórico, es sobre todo porque los estudiantes aprenden de manera diferente a los de ayer, la necesidad de introducir tecnología de forma que motive y ayude, que conecte con la vida real de los estudiantes, que sea interesante de verdad, que consiga el interés de participar del sistema educativo y no de otra manera que no sea la de protagonista.

Síntesis de la Institución seleccionada

Para adentrarnos un poco en **el Instituto Santa Ana** a continuación una síntesis de los datos más significativos:

El Instituto Santa Ana es un colegio de gestión privada bilingüe (castellano-inglés) de doble escolaridad obligatoria a partir de la Sala de 5 años. Mixto y laico, cuenta con la orientación en Humanidades y Ciencias Sociales especializada en idioma inglés.

Está ubicado en la zona noroeste de la ciudad de Córdoba; aproximadamente, a 7 kilómetros del centro de la ciudad, en el límite norte del barrio Argüello, Provincia de Córdoba, Argentina.

- Teléfono: 03543 42-0449

- E-mail: info@institutosantaana.edu.ar
- E-mail del director general: bergelrd@yahoo.com.ar
- Página Web www.institutosantaana.edu.ar
- Facebook www.facebook.com/SantaAnaInstituto/?_rdc=1&_rdr

Esta institución, perteneciente a la localidad de Córdoba, funciona en un edificio propio y actualmente asisten a ella 407 alumnos y 72 docentes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde, con dos orientaciones: Humanidades y Ciencias Sociales.

Tiene su fundación en el año 1980, donde inicialmente comenzó a funcionar fruto del esfuerzo de las familias fundadoras que anhelaban tener un colegio de formación bilingüe castellano-inglés en una zona donde no existía.

Las actividades comenzaron para marzo de ese año con la sala de jardín de infantes, primero y segundo grado, con un total de 52 alumnos, donde la modalidad siempre fue de doble escolaridad, con el dictado de los contenidos de castellano por la mañana y los de inglés por la tarde.

Esté camino se concretó con la ardua tarea de contar con un espacio físico propio para la realización del proyecto: se adquirió una propiedad compuesta por una casona amplia y un gran espacio verde donde comenzaron a funcionar las aulas y las dependencias administrativas. Posteriormente, se construyó el edificio principal, se adaptó la casona a oficinas y se adosaron nuevas zonas para el comedor y la Sala de Computación.

La propuesta inicial se identificó socialmente como personalizada; constructivista, en su postura de aprendizaje; y dialógica y participativa, en su postura política y comunicativa. Se intentaba con ello que los alumnos crecieran sintiendo el

placer de aprender, de ser respetados en sus procesos personales, en una comunidad donde sus padres fueran protagonistas al lado de sus docentes.

El personal y los docentes de aquella época tomaron con gran entusiasmo el desafío de acompañar el proyecto institucional caracterizado por un cercano y comprometido contacto con la familia. En donde los ingresos de la institución estaban conformados por los aportes de los padres y las erogaciones respondían a ellos.

Los fundadores respondían a las características de personas con idearios muy marcados en lograr que la libertad y la creatividad marquen el rumbo del aprendizaje y la formación integral de la persona. En sus comienzos se constituye como sociedad anónima, compuesta por tres inversores: uno, encargado del aspecto pedagógico, y dos, del administrativo. Con el tiempo se fueron yendo los inversores (el que se encargaba de lo pedagógico entre 1985 y 1986), de modo tal que hacia el año 2008 solo quedaba uno de los fundadores.

En cuanto a la **visión** de la institución, puede decirse que es una escuela que considera a cada alumno como un ser único, con una historia y un contexto que se conoce y con un proyecto de vida que se descubre y se potencia. Es una escuela que desarrolla la autoestima y la empatía en sus alumnos para colocarlos en su rol de actores y lectores críticos de la realidad que los rodea. Se trabaja para que los alumnos logren un amplio dominio del idioma inglés, siempre teniendo como un norte contemplar las inquietudes de un sector poblacional que aspiraba a esta educación bilingüe, en un ámbito en donde se diera especial énfasis a valores esenciales del hombre: la libertad, la solidaridad, el respeto, la honestidad y la individualidad, donde el niño y su familia encontraran la posibilidad de fortalecer su autoestima y prepararse para la apertura a la sociedad.

La población que rodea al instituto de donde proviene su matrícula está compuesta casi en su totalidad y las familias tienen una posición socioeconómica media, si bien se están radicando nuevas familias que, en su mayoría, están conformadas por una población de adultos mayores.

Se espera que el perfil del egresado logre una admirable cultura general, que maneje el idioma inglés de excelencia, con marcadas habilidades sociales y se caractericen por ser: Curiosos e interesados por el mundo que los rodea; observadores atentos y objetivos de sí mismo y del hacer y ser de los otros, competentes para aprender y revisar permanentemente sus conocimientos; intelectualmente activos para probar, experimentar, ensayar, aceptar equivocarse, investigar, volver a intentar y rehacer para conseguir cada vez mejores niveles de producción y reflexión, solidarios, respetuosos, comprensivos y leales con sus pares; sensibles para identificarse con todas las personas en cuyo contacto crezcan; socialmente positivos a través de valores morales profundos y sólidamente arraigados; respetuosos de las diferencias, aceptando lo diverso y desarrollando un pensamiento verdaderamente tolerante.

La propuesta formativa en Humanidades y Ciencias Sociales está orientada a que los estudiantes a su egreso sean capaces de:

Comprender y producir textos orales y escritos, para una participación efectiva en diversas prácticas sociales de oralidad, lectura y escritura. Comprender, explicar y relacionar los hechos y fenómenos sociales y naturales empleando conceptos, teorías y modelos. Comprender, explicar, relacionar y reflexionar sobre procesos productivos agropecuarios y su interacción con el ambiente, empleando conceptos, teorías y modelos. Poner en acto: estrategias de búsqueda, selección, análisis y comunicación de información proveniente de distintas fuentes; el pensamiento crítico y creativo; la sensibilidad estética y la apreciación de las distintas manifestaciones de la cultura; las

habilidades que les permitan comprender y expresarse en al menos una lengua extranjera; hábitos de cuidado de la salud, así como de higiene y seguridad integral. Abordar y resolver problemas con autonomía y creatividad. Interpretar y valorar el impacto del desarrollo y el uso de la tecnología. Trabajar en colaboración para aprender a relacionarse e interactuar. Construir expectativas positivas sobre sus posibilidades de aprendizaje y progreso en los planos personal, laboral, profesional y social. Comprender los factores que inciden en el mundo del trabajo, conocer los derechos y deberes del trabajador e informarse sobre el mercado laboral. Adquirir los conocimientos básicos y necesarios, y aquellas técnicas, destrezas y habilidades vinculadas con el campo de Agro y Ambiente que les permitan ampliar sus posibilidades de inclusión social. Actualizar de manera permanente los conocimientos adquiridos. Valorar la importancia del sistema de derechos y deberes ciudadanos y los mecanismos e instrumentos para la participación crítica, reflexiva, solidaria, ética y democrática. Actuar con responsabilidad y compromiso en la promoción de acciones que tiendan al mejoramiento del ambiente (natural y social), posibilitando un desarrollo sostenible.

En tanto que a los Recursos Humanos y Materiales con los que cuenta el Santa Ana en la actualidad cabe destacar:

La planta docente y no docente

- Secretarios: un secretario docente de secundario y una secretaria para el nivel inicial y el nivel primario.
- Equipo docente:
- 16 docentes para el nivel inicial: 12 maestras y 4 auxiliares docentes.
- 12 docentes para el nivel primario.
- 33 docentes para el nivel secundario.

- 6 docentes de Educación Física.
- 5 docentes de materias especiales: Arte, Música, Computación.
- Gabinete psicopedagógico: un docente.
- Ayudantes técnicos: el servicio está tercerizado.
- Preceptores: dos

También Dos representantes legales: una a nivel educativo y otra a nivel administrativo y Cinco directores: uno para el nivel inicial castellano, uno para el nivel inicial inglés. Además, hay dos para el nivel primario, castellano e inglés, y dos para el nivel secundario, castellano e inglés.

Considerando los **recursos materiales**, la escuela cuenta con libros (aproximadamente, 5000 ejemplares en Biblioteca) para uso general del alumnado, **computadoras**, calefactores, ventiladores, mapas, **conexión a internet**, pizarras para marcador y tiza y **pizarras digitales, sonido e imagen (en todas las aulas)** para uso pedagógico, como recursos didácticos, **proyección de videos**, programas educativos, utilización de software interactivo, sin descartar el potencial que cada estudiante trae en su bolsillo, los celulares, que seguramente todos los estudiantes del nivel secundario cuentan con uno, que si bien no es propio al instituto se pretende hacer uso de ellos con actividades tales como flipped classroom o aula invertida, un nuevo esquema en el uso del tiempo de clases que propone una modalidad de aprendizaje semipresencial o mixto. El término “aprendizaje mixto” es la traducción del anglosajón blended learning. Este tipo de aprendizaje pretende utilizar dos estrategias, la presencial y la virtual tomando en cada momento lo mejor de ellas” Aula invertida. *Wikipedia* (2019, 25 de abril). Donde claramente se podrían implementar en el Instituto, el cual reúne condiciones propicias para la implementación de un plan que vincule docentes con las nuevas tecnologías al servicio del aprendizaje sin descuidar detalles, tratando de lograr una

mejora continua en este aspecto, cuidando la imagen que desde otras instituciones y la sociedad es positiva y, en palabras del director, este se resignifica con objetivos vinculados, con la calidad y calidez del proyecto institucional. Todo esto es sostenido en un trabajo colaborativo y en equipo, donde los docentes cumplen un rol central en propuestas y en acompañamiento permanente y personalizado de los estudiantes.

Delimitación del problema o necesidad objeto de la intervención

Hoy más que nunca es significativo pensar en cuál es el uso adecuado que se le debe dar a las tecnologías en los procesos de enseñanza, está permite en el espacio educativo el uso de herramientas más interactivas y que mantienen la atención de los estudiantes con mayor facilidad. Además, las redes sociales y la Web 3.0 implica compartir puntos de vista y debatir sobre las ideas, esto en gran medida ayuda a que los niños y adolescentes que cursan el ciclo básico desarrollen un pensamiento crítico en una época en la que sus cerebros se están desarrollando. También los profesores se pueden beneficiar de estos avances y hacer más atractivas sus clases. La gran mayoría de lo trabajado en el aula puede sumar recursos informáticos, apps, tales como plataformas educativas que funcionan de manera similares a las redes sociales actuales.

Analizando cuestiones o factores de los enfoques metodológicos tales como el entorno social y escolar, la pasividad del estudiante, los intereses, la madurez evolutiva y la educación integral, los procesos cognitivos de los estudiantes ha sido entre estos el de mayor interés, y siendo la taxonomía del Boom una herramienta para facilitar la organización de procesos de aprendizaje, poniendo a recordar y comprender en la base de la pirámide, y evaluar y crear en la cima, demostrando esto, como es el uso del tiempo en el aula, donde se dedica mayor tiempo a las dos primeras, lo cual es

asociable a clases expositivas y verticalistas características del siglo pasado y de las teorías conductistas de aprendizaje. Con las metodologías activas, para aprender se propone invertir esa pirámide, dedicando más tiempo a evaluar y crear en la clase, con el docente como guía y facilitador, mediando entre los estudiantes, los contenidos, la tecnología y el debate, de manera tal de lograr mayores aprendizajes y de calidad. Cabe aclarar que no toda innovación va de la mano necesariamente de la tecnología, también se entra a alterar otros factores tales como la distribución del tiempo, en donde la materia prima que son estos estudiantes del 1, 2 y 3° año ha cambiado a lo que era en un modelo educativo sin los avances actuales, entonces debe cambiar el modelo de trabajo, donde la sociedad actual de la información exige políticas acordes a estos tiempos, donde el Santa Ana no debe quedarse al margen y tomar un rol activo.

Pero que, en efecto se considera importante poder investigar, tomando en cuenta estos dichos es que planteamos la necesidad de ir paulatinamente hacia un modelo pedagógico orientado por la educación disruptiva, donde se plantea la posibilidad de incluir en las practicas del Instituto nuevos esquemas de trabajo en base a la innovación, la capacidad de análisis y síntesis, el pensamiento crítico y estructurado, la participación activa, todo a partir del uso las nuevas tecnologías usadas en la sociedad tales como la internet, los dispositivos móviles, la impresión 3D y todo lo que apunta a el desarrollo de inteligencias múltiples.

Lograr un plan de acción para el Santa Ana abordando lo dicho anteriormente debe representar una gran oportunidad para reforzar lo ya se viene trabajando actualmente, aprovechar ese espíritu innovador que los caracteriza y llegar a ser los coaching que marquen una experiencia única en los estudiantes motivándolos a superarse a sí mismos para estar preparados al mundo cambiante que los espera.

No debe ser motivo de preocupación todo lo anteriormente expuesto, si debería demandar ocupación y gran resiliencia docente para crecer y reconstruirnos afrontando estos cambios, ya que el Instituto dentro de sus oportunidades expone en su análisis DAFO “Libertad para desarrollar propuestas educativas innovadoras”. Dando pie a que dicho recorrido al cambio hacia modelos de evaluaciones mediados por Tics resulte más propicio en donde la incorporación de plataformas, apps escolar, generaría un mayor grado de comunicación entre estudiantes-contenidos-docentes y también brindando un nuevo canal de información-comunicación entre docentes y sus pares a la hora de aplicar estrategias transversales propias de la educación disruptiva, donde también incluir a esos padres jóvenes más conocedores de las tecnologías a estar más informados e involucrados en los procesos y convencidos que esto marcará en la historia institucional otro hito importantísimo.

Lo que se plantea puede no parecer un problema actualmente para el Instituto, más bien como una necesidad de avanzar y profundizar en tal sentido. De alguna manera se viene trabajando en algunas cuestiones tales como la creación del departamento de comunicación que atiende las redes sociales, página web, la utilización de software educativo y pizarra digital que están asociadas a modelo activo del aprendizaje. Se debe entender que abordar este tema incluye muchas dimensiones, y estar seguros que ya representa una necesidad que debe ser atendida.

Por lo analizado, es factible de implementación ya que cuenta con varias dimensiones a favor, tales como el nivel de organización institucional, el departamento de comunicación, el nivel socio - económico del alumnado, las instalaciones disponibles, recursos económicos para afrontar futuras capacitaciones en el área, y lo más importante un plantel docente que seguramente abraza la idea de seguir rejuveneciendo sus clases y sumando herramientas.

El modo de trabajo deseado es compatible ya que viene plasmado como lo señala la página web institucional al explicitar:

Nuestra idea fundamental es que los alumnos, a lo largo del secundario logren autonomía y adquieran competencias que en un futuro sean aplicables al ámbito académico y laboral por lo cual en clase se investiga, se problematiza, se debate, se construye el conocimiento en forma colectiva y luego se los evalúa en el proceso (evaluaciones formativas), en los contenidos abordados (evaluación sumativa) y en la aplicación de dichos contenidos (evaluación auténtica) (Instituto Santa Ana, 2018).

Considerar también a la educación disruptiva que es “el conjunto de acciones, estrategias y metodologías de enseñanza que permiten la introducción de avances e innovaciones orientados a la transformación de los procesos educativos, mediante las Tecnologías del aprendizaje y el Conocimiento, y los usos que se desarrollan en el ámbito de la educación y la comunicación”, según se explica en el proyecto de ley presentado en la Cámara de diputados de la provincia de Misiones que tiene por objetivo implementarla, y que puede ser aplicable en cualquier punto del país ya que el desarrollo de proyectos pedagógicos basados en metodologías de trabajo disruptivas e innovadoras, que respondan a las nuevas arquitecturas de aprendizajes, sin establecer un modelo pedagógico único, buscando favorecer todos aquellos procesos educativos que respondan a las exigencias de formación de ciudadanos, críticos, activos y competentes en el marco de la cultura digital. (Ley VI – N.º 212, Misiones, 2016).

Objetivo general

- Capacitar al plantel docente y directivo del ciclo básico del Instituto Santa Ana al nuevo esquema de educación Disruptiva y las metodologías activas de aprendizaje, con el fin de que las incorporen a sus prácticas pedagógicas paulatinamente, propiciando espacios que generen experiencias innovadoras, a través de las nuevas tecnologías y sus nuevos usos en el ámbito comunicativo.

Objetivos Específicos

- Diseñar un plan de acción paulatino, para la incorporación de actividades y evaluación mediadas por tecnologías que respondan el nuevo paradigma de educación Disruptiva-digital.
- Conocer e integrar al curriculum a partir de las principales corrientes pedagógicas de aprendizaje de enseñanza-aprendizaje, estrategias de didáctica digital y de las Tics.
- Incorporar a las clases herramientas, metodologías y plataformas disponibles.

Justificación

Podemos partir para ir involucrando este plan de Intervención a la dimensión pedagógico-didáctica del Santa Ana y teniendo en cuenta la fundamentación su Proyecto Plan de Mejoras Institucional (PMI) el cual plantea: “que la institución apela a la construcción colectiva del conocimiento, desde el deseo, la curiosidad, el uso de nuevas tecnologías, el trabajo compartido y la idoneidad del personal docente para formar egresados preparados para la vida, munidos de conocimientos, estrategias del

conocimiento” (Instituto Santa Ana, 2018). Sentado una base sólida para las capacitaciones previstas con los docentes del Ciclo Básico reforzando lo ya se viene trabajado.

Varios autores coinciden en la importancia de atender más al autoaprendizaje, a la educación no formal e informal, etc. Toda aquella que justamente está en el radio de alcance y de interés de los jóvenes de este nivel educativo (adolescentes de entre 12 a 15 años de edad). Como hemos expuesto en la delimitación de la necesidad objeto de esta intervención en párrafos anteriores es importante que se comprenda que la institución debe tomar un rol activo en la implementación de estos nuevos marcos educativos a la estructura formal de la enseñanza.

Actualmente la educación como está, interesa menos a sus principales destinatarios, ya que la sociedad experimenta beneficios a costas de los avances tecnológicos en el campo social, de la salud, lo económico, dejando a la escuela una sensación de obsolescencia y resignación. Ya no es opcional el uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), es inaceptable cuestionar su incorporación a la educación, deteniendo con ello el retraso de años y apuntando a corregirlo.

Se puede tomar como ejemplo lo desarrollado en el año 2016 en la Provincia de Misiones y que da cuenta de la necesidad de implementarla a través de la Ley VI – N.º 212 en donde plantea que:

La sociedad actual está llena de experiencias virtuales que hacen que la vida cotidiana conviva con la cultura digital. Estas tecnologías socialmente proveen oportunidades. Su uso ofrece mejores e iguales posibilidades de acceso a una formación de calidad, independientemente de su origen socioeconómico, de su género, ubicación geográfica,

creando entornos flexibles de formación y promoviendo el desarrollo de aprendizajes personalizados.

Y que como expresa el directivo del instituto: “Los Apelamos a la construcción colectiva del conocimiento, desde el deseo, la curiosidad, el uso de nuevas tecnologías (...)” Instituto Santa Ana (2018). Donde asumimos el interés los docentes en indagar con curiosidad estos nuevos conceptos y herramientas disponibles (que son muchas) para incorporarlas al aula tratando de generar un cambio positivo en las prácticas.

En este ritmo vertiginoso de cambio de las nuevas tecnologías de comunicación es preciso plantearnos algunos aspectos tales como la manera de aprovecharlas para lograr con ellas vincularnos los estudiantes y dejando que también ellos asuman un rol activo en el proceso de aprendizaje guiados por el docente, lograr entonces, alcanzar una sinergia que tal vez pronto vaya a modificarse, pero que aun así es totalmente necesario. Adentrarnos en este cambio si queremos ver a estos estudiantes actuales potenciados en ese futuro cercano que ya llego fuera de las estructuras de nuestras escuelas.

Proponemos Implementar en este primer año y en un determinado tiempo, una prueba piloto de manera transversal en todas las áreas del ciclo básico secundario, formulando diferentes actividades y estrategias de aprendizaje como guía o referencia, también hacer una evaluación de impacto al finalizar. Para ello el director de área Pedagógica debería plantear al Consejo Directivo de Padres la propuesta y convencer de su implementación ya que él, tiene facultad de identificar y sugerir las medidas que conduzcan a la buena marcha del establecimiento en todas las dimensiones, tratando de no descuidar a ninguna.

Para comprender la importancia de innovar en el aula del ciclo básico, se puede intentar viajar al pasado, y ver que todo actualmente cambio: la moda, el lenguaje social, los modos y medios de comunicarse, los autos, pero hay algo que está igual en las dos épocas tan distintas: La Escuela, donde poco y nada ha cambiado de una época a otra, las clases con un docente impartidor del conocimiento, los pupitres y sillas con la misma disposición. La realidad de las instituciones ha sido maquillada con algunas nuevas metodologías, pero no fue suficiente, el cambio necesario es más abrupto, de allí el término “disruptivo”.

Para hacer posible esta intervención el instituto Santa Ana cuenta con un plantel docente sumamente involucrado y predispuesto con la realidad de sus estudiantes y la del colegio expresado en palabras por el director general Vergel Ricardo, lo cual es muy favorable para llevar adelante esta propuesta, contando también con la facilidad de que su matrícula está compuesta por estudiantes de nivel socio económico medio, familias que están insertas en la sociedad de trabajo, conocedores y consumidores de tecnología, y asumiendo que también cuentan para su uso personal o familiar dispositivos tales como: netbook, nootbook, Tablet, celular, y/o PC de escritorio en algunos casos uno solo de estos, (lo cual puede ser suficiente) y en otros casos con varios en de estos dispositivos en una misma casa o familia, lo cual sumado con la red de conectividad y acceso a internet en el establecimiento son los insumos básicos para catapultar estas propuestas educativas, brindando un marco de trabajo donde restaría capacitar, organizar, encuadrar, un plan sistemático de trabajo hacia lo planteado en este escrito.

Tenemos como plus que nada es desperdicio al final de esta implementación, ya que todo está cambiando, e inevitablemente avanza hacia la dirección propuesta. Al

finalizar el año de prueba y analizar las dificultades detectadas y el impacto generado se volverá a reajustar el plan a fin de ir en proceso de mejora continua.

Marco teórico

Para ir entrando en tema proponemos partir de los aspectos más generales a los más específicos, veremos en este apartado los contenidos teóricos y evidencias que nos van a ayudar a comprender la finalidad e importancia de este trabajo a realizar en conjunto con los docentes.

Como primera impresión debemos conocer y valorar lo que expresa nuestra actual Ley De Educación Nacional N° 26.206 la cual en su capítulo IV en el artículo 30 apartado f versa “Desarrollar las capacidades necesarias para la comprensión y utilización inteligente crítica de los nuevos lenguajes producidos en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación” (2006). Estableciendo un objetivo claro, sumar a la escuela secundaria a este proceso global de incorporación a las Tics, sumando también desde el marco legal regulatorio que es más específica en el Título VII, capítulo 102 que nos dice: “b) Los/as alumnos/as, con el objeto de enriquecer el trabajo en el aula con metodologías innovadoras y como espacio de búsqueda y ampliación de los contenidos curriculares desarrollados en las clases” Ley N° 26.206 (2006). invitándonos formalmente a los docentes a innovar con las prácticas educativas, siendo ejemplos en Argentina y América Latina los programas de inclusión digital tales como Conectar Igualdad, la Red Educar, el sistema de conexión a internet Nacional gratuito para miles de escuelas de todas las modalidades y niveles, etc.

Donde el entramado social de la cultura digital, propone roles activos y dinámicos. En este marco, el aprender se acerca cada vez más a producir y a construir

saberes de manera autónoma, con el estudiante como protagonista y el docente como guía, mediador y fundamental agente de cambio. Para que esto suceda Sven Valcárcel Marsà (2012) plantea que el docente como coaching educativo debe reunir ciertas cualidades y capacidades como ser: la escucha, el reencuadre, preguntas de esencial importancia, generar metáforas, poseer intuición entre otras. Ayudado por un contexto de circulación de saberes cada vez más amplio y diverso, que atraviesa distintos ámbitos sociales y que el Instituto necesita articular para constituirse como espacio de encuentro.

Es importante dejar de interpretar a las alfabetizaciones, en particular a la digital, como el aprendizaje y el uso de herramientas aisladas. Cuando esto se logre, se pasará a otro nivel de apropiación de los lenguajes, el cual ampliara el horizonte cognitivo y la calidad e intensidad de la participación de los estudiantes en su cultura. En este sentido:

Creemos que no es suficiente con “enseñar computación” y los programas de Software (de modo, como si fueran técnicas asépticas y neutrales), sino que deberían sumarse otros saberes, disposiciones y sensibilidades que permitan enriquecer la vida de los alumnos, que los ayuden a plantearse preguntas y reflexiones a las que solos no accederían, y que les propongan caminos más sistemáticos de indagación, con ocasión para compartir dé y con otros. (Dussel y Southwell, 2009, p.4).

Un paradigma ideal para partir en este trabajo y en esta línea, es la teoría constructivista, que actualmente al vincularse con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (Tics) se convierte una nueva versión de teoría educativa llamada de Educación **Disruptiva** tomemos lo que expone David Pérez Heredia al citar los antecedentes de los trabajos ampliados por el propio Christensen (2012), donde ambos concuerdan que:

En el ámbito educativo, una innovación **disruptiva** es aquella que rompe con el currículum, las metodologías y las modalidades transmisión del conocimiento, abriendo nuevas alternativas de aprendizaje. La educación disruptiva permite la introducción de avances e innovaciones en los procesos educativos a través de las nuevas tecnologías y los nuevos usos que se abren en el ámbito comunicativo. La evolución sufrida en la denominación de estas tecnologías, para acercarlas cada vez más a las capacidades del alumnado y los docentes para reapropiarse de ellas, nos ha llevado de las TIC's (Tecnologías de la información y la comunicación), a las TEP's (Tecnologías para el empoderamiento y la participación), pasando por las TAC's (Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento). La transformación de los tiempos, los espacios, las metodologías y las jerarquías educativas establecidas desde la propia aula; y, la constante evolución de las tecnologías comunicativas, dan lugar a una combinación que aporta el caldo de cultivo necesario para poner en marcha innovaciones disruptivas, que propicien el desarrollo de nuevas formas de aprendizaje. (Pérez Heredia D, 2017).

Actualmente en varios países se están desarrollando modelos de educación que responden este nuevo paradigma donde entendieron que este mundo está en cambio constante y en el que las fuentes de conocimiento son inmensurables, estas puestas en prácticas de diferentes países apuntan al cambio de un sistema rígido a uno más flexible, en el que los estudiantes ya no quieren estar quietos en el mismo lugar dentro de un aula, quieren moverse más, también rechazan los exámenes estandarizados, en cambio valoran los aprendizajes por proyectos, donde las materias no sean paquetes cerrados, sino una apertura al pensamiento crítico. Ya hay instituciones que funcionan con esta

lógica desestructurada, que se adapta a los requerimientos de los niños, un buen ejemplo de esto es la Escuela Laboratorio Khan, fundada por el profesor Sal Khan en California, donde los estudiantes cursan las lecciones online en casa y durante clase hacen ejercicios, los profesores monitorean en una planilla electrónica cómo avanza cada alumno en su computadora y ve qué el estudiante "se tranca" y requiere más atención individual del profesor, se ocupa para lograr esto "analytics educativos". En algunos casos no hay cursos separados por años, ni un profesor que se para frente a una clase de estudiantes sentados. Son éstos los que deciden, con ciertos límites, qué y cómo quieren aprender, y los docentes están para guiarlos en su proceso de formación. Otros ejemplos de países que están trabajando en esa dirección. en la última década son Chile, China, Estados Unidos, India, México y Singapur, Finlandia hace más tiempo, donde los propósitos del currículo se han ampliado y hay una verdadera elevación de las aspiraciones sobre el tipo de competencias que deben desarrollar los jóvenes, para incluir competencias cognitivas, de carácter, sociales y de liderazgo. Cabe destacar que algunos de estos países lideran los rankings educativos como PISA, apostando fuertemente también a la continua formación Docente.

La lectura anterior ha dejado de lado muchas cuestiones más técnicas, la idea es explayarnos más en la propuesta de intervención más adelante, por el momento queremos lograr que se comprenda el camino a seguir. Esto puede ser replicado en todas las materias si se lo desea, comenzamos por ejemplo en el área de Educación Tecnológica para hacerlo más sencillo de implementar, también se podría planificar clases de inglés o lengua y literatura que involucren programas y aplicaciones existentes para potenciar debate, maximizar el tiempo de trabajo en clases.

Poder partir de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que son muy eficientes para organizar al trabajo educativo, porque logra una buena conexión de los intereses de

los estudiantes y el espacio central de la vinculación, esto combinado con las metodologías activas que se presentan al instituto conforman un método de aprendizaje cooperativo y colaborativo que ayuda a la construcción de conocimientos en un ambiente interdisciplinario, a través de la resolución de problemas basados en desafío. Tomemos las palabras del Licenciado y doctor en Psicología Roselli Nestor D. (2016, p. 13).

Cuando se intenta romper la inercia de la enseñanza-aprendizaje individualista, se suele caer en la ingenuidad de que basta crear situaciones de conectividad horizontal entre los alumnos para que esto conduzca a un aprendizaje eficaz. Esta concepción es errónea. La colaboración socio cognitiva puede y debe ser desarrollada como una competencia en sí misma (Roselli, 1999b). El docente debe enseñar a trabajar eficazmente en un entorno colaborativo, y debe hacerlo utilizando estrategias específicas intencionalmente planificadas y muy pautadas. Precisamente, el trabajo propone un modelo integrado de estrategias que el docente puede utilizar en diferentes momentos del proceso de enseñanza. Estas estrategias se refieren a los diferentes aspectos (ejes) que normalmente están involucrados en todo proceso de enseñanza-aprendizaje de conocimientos: interacción con los otros, negociación y elaboración de consensos, organización de la actividad, apropiación de información, elaboración conceptual, redacción comunicativa. No son las únicas posibles; cada docente puede construir su propio repertorio a partir de estas referencias orientadoras. Es más, no todas deben introducirse abruptamente y en bloque. Lo deseable es una introducción gradual, sin perder de vista por esto que el objetivo final

debería ser la implementación de un modelo didáctico colaborativo integral, y no quedarse en el uso de determinadas estrategias colaborativas sueltas y ocasionales. La idea de aprendizaje colaborativo implica una transformación general de la actitud didáctica, esto es, la modificación de los cimientos mismos del enseñar y del aprender.

Con la interpretación brindada por este autor se remarca la necesidad de que, las secuencias didácticas que van a ordenar cada actividad mediada por Tics en el aula se integren correctamente al resto de los contenidos remarcado que no son simples distribución de actividad en el tiempo, en nuestro trabajo lo abordaremos desde lo planteado por el autor. Vemos entonces que esto es paulatino, donde se debe pensar en ir combinando las estructuras ya existentes y sumando como “capas” a la tecnología y los recursos, cabe aclarar también que innovar, no necesariamente está ligado incorporar lo último de Softwares o Dispositivos, sino que al introducir por ejemplo el cambio de uso del tiempo, que se da con Aula Inversa, donde la clase tiene otra dinámica, se quita gran tiempo a las clases expositivas ya que los estudiantes traen una idea o conocimiento del tema a tratar que le fue dado a través de videos que miraron fuera del horario de clases acompañado por una guía elaborada por el docente de las pautas importantes a tener en cuenta, se pone énfasis en maximizar las interacciones, y en involucrar más activamente a los estudiantes.

Dentro de los recursos para potenciar los aprendizajes de manera disruptiva, se puede utilizar aplicaciones como Kahoot, una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes (Kahoot, s.f), muy entretenida y aplicable a todas las áreas, el docente

debe tener claro conocimiento cual es el alcance y la utilización de actividades lúdicas dentro de la planificación escolar, a tal efecto Woolfolk (1999 p. 85), plantea:

El juego favorece el desarrollo cognoscitivo en muchas áreas. En el juego con el movimiento, el preescolar llega a conocer la velocidad, el peso, la gravedad, la dirección y el equilibrio. En el juego con objetos se da cuenta de que estos tienen usos y propiedades comunes y apropiadas. En su juego con otros practica los conceptos y roles sociales, aprendiendo además algunos aspectos de su cultura.

El profesor del Santa Ana debe además seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles según la edad y necesidades de los adolescentes. Debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven ellos, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros. Debe tener en cuenta, además, si en el grupo hay alguno con necesidades educativas especiales, de forma que tenga que incorporar algún material complementario.

Otra manera de facilitar el trabajo de nuestra intervención desde este modelo disruptivo es a través del método del aula inversa también conocida como Flipped Classroom (FC) que es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula. The Flipped Classroom revista (2015)

A esto se refieren Jonathan Bergmann y Aaron Sams (2014), al explicar que, “flippear” una clase es mucho más que la edición y distribución de un video. Se trata de un enfoque integral que combina la instrucción directa con métodos constructivistas, el incremento de compromiso e implicación de los estudiantes con el contenido del curso y

mejorar su comprensión conceptual. Se trata de un enfoque integral que, cuando se aplica con éxito, apoyará todas las fases de un ciclo de aprendizaje. (Taxonomía de Bloom). Cuando los docentes diseñan y publican “en línea”, el tiempo de clase se libera para que se pueda facilitar la participación de los estudiantes en el aprendizaje activo a través de preguntas, discusiones y actividades aplicadas que fomentan la exploración, la articulación y aplicación de ideas. Este método tubo su gran expansión gracias a los videos tutoriales subidos a la plataforma YouTube, como ejemplo podemos colocar a los videos de Profe Julio en el área de matemáticas el cual cuenta con su propio canal, los cuales son consultados y pausados millones de veces por los estudiantes internautas que buscan por sus medios comprender la resolución de ciertos ejercicios que en el aula no lo han podido lograr.

Los recursos para la producción de videos educativos han ido creciendo en número y sencillez, gratuitos o con costos de adquisición o mantenimiento muy bajos, además la masificación de los Smartphone, que son auténticas islas de producción multimedia ponen a disposición de todos, con recursos acotados y pocos pasos, la creación de productos audiovisuales de calidad. Ósea que ya no es un obstáculo la adquisición de tecnología adecuada para estas intervenciones en el aula, ahora debemos pensar que contenidos incluir en nuestros videos y en el formato de su presentación.

Esto logra como dice, Sedoff, M y Bonetti, S (2018) que. “la información esté disponible en cualquier momento y lugar hace que el docente deje de ser el centro del saber y se asuma como mediador entre esta y el estudiante para que pueda seleccionar la información pertinente y convertirla en conocimiento” (p.47).

Un punto central a tener en cuenta en el diseño de actividades mediadas por tecnologías en este caso, son el diseño de las **Secuencias Didácticas** que es una instancia de planificación estratégica la cual es menor a la planificación anual, ya que

parte de algunos aprendizajes y los trabaja en profundidad, se puede decir también que parte de propósitos bien definidos, a partir de actividades intencionalmente seleccionadas y organizadas, favorece la apropiación de saberes y capacidades a través de prácticas diversas. Esto supone el conocimiento del contexto y de las condiciones sociales de aprendizaje, también factores escolares como los recursos y la disponibilidad de capital humano en el cual los objetivos que se persiguen son compartidos con los estudiantes. Cada momento o fase de la S.D debe estar bien delimitado y donde cada una tenga un propósito y relación con el otro momento, siendo al final una guía clara de la intencionalidad última. El diseño de una secuencia didáctica constituye un proceso de planificación dinámico, en el que todos los factores se afectan entre sí (Díaz Barriga, 2013). Este sistema de organización didáctica supone una articulación entre las planificaciones anuales más macro, y lo que se quiere lograr a menor alcance, donde se permite vincular otros campos para lograr ese objetivo en común.

Para lograr el éxito en el trabajo, las actividades deben ser pensadas desde su potencialidad para crear un ambiente de aprendizaje, donde los recursos Tics van a jugar un rol muy importante, para ello también procedemos a definirlos: **Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)** son todas aquellas que giran en torno a las tecnologías de almacenamiento, procesamiento, recuperación y comunicación de la información a través de diferentes dispositivos electrónicos e informáticos (Belloch. C, 2012).

Las nuevas tecnologías ofrecen el acceso a una gran cantidad de información. Como señala Guerrero, M. (2014, p.6) el uso de las **TIC en la educación** facilita un **aprendizaje constructivista y significativo**. El estudiante construye su saber mediante la unión de los conocimientos previos que ya posee con la adquisición de los

nuevos conocimientos que aprende por medio de la indagación y búsqueda de información con las nuevas tecnologías.

Para ello, Guerrero (2014) señala la importancia de una serie de condiciones que deben seguirse para asegurar que con el uso de las herramientas digitales en las diferentes actividades de clase aportan esa ayuda para que el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante sea favorable, dichos aspectos que se han de tener en cuenta son los siguientes:

- Adecuación de las exigencias al nivel del desarrollo del estudiante y de sus capacidades personales.
- Adecuación de los contenidos a los conocimientos previos de los estudiantes como iniciadores en la construcción de los nuevos aprendizajes.
- Adecuación de los materiales para que se permitan la manipulación, descubrimiento y la transformación creativa.
- Adecuación de las tareas por medio de trabajos cooperativos para afianzar las relaciones sociales dentro del aula.

En donde estas prácticas también vienen aparejadas al hecho garantizar el acceso a la igualdad de oportunidades, entendiendo a la educación digital como una promotora de la inclusión y a la institución escolar como articuladora de entornos de acceso a las Tics, que faciliten los procesos de enseñanza y de aprendizaje ya sea en Misiones, Córdoba o cualquier otro punto geográfico.

Con estas palabras podemos dimensionar la importancia de que los docentes se sumen a la propuesta planteada, donde los recursos están, las ganas de innovar también, y entendiendo que esté presente de la educación requiere de gran flexibilidad.

Plan de Trabajo

Actividades:

A continuación, vamos a circunscribir las intervenciones a lo más tangible, las clases de los estudiantes del 1°, 2° y 3° año de secundaria. Para esto se plantea una capacitación a los docentes del ciclo básico del instituto durante 6 meses, dando una actividad modelo por encuentro. Donde los dos primeros deben estar en fechas próximas preferentemente para no perder el ritmo. Cada encuentro se realizará el primer sábado de cada mes por la mañana y con una duración de 4 horas cada uno, en el establecimiento escolar dentro de la sala de informática. Debido a que no es en un día laboral para el docente se va a confiar en su predisposición.

La selección del orden de las actividades no es aleatoria, responde a la necesidad de dar metodologías Flipp al comienzo, ya que en el transcurso de los demás encuentros vamos a aplicar esto, distribuyendo el material de estudio, tales como videos, artículos especializados de cada herramienta así lograr optimizar el tiempo presente en el aula-taller, esas 4 horas de los sábados.

Previo al primer encuentro, toda la temática de la propuesta primeramente va ser discutida y consensuada entre las partes involucradas tanto con el Consejo directivo familiar, los directivos generales de área pedagógica más específicamente de secundario castellano e inglés, también citar al encargado del departamento de comunicación institucional y los docentes del ciclo básico del secundario para delimitar las responsabilidades, establecer claramente los recursos necesarios y en lo posible confeccionar en el momento un acta de acuerdo y compromiso entre las partes así lograr el cumplimiento efectivo y conforme de la capacitación.

A continuación, se expone cada encuentro con su actividad:

PRIMER ENCUENTRO MES DE JUNIO

“LAS TICS, ¿PORQUÉ USARLAS EN EL AULA?”; EL METODO DE AULA INVERSA

Se realizará el último sábado del mes de junio. Un posible horario es de 08:00 a 12:00 hs, duración del mismo: 4 hs reloj. En este encuentro se citará a todos los docentes del Ciclo Básico del secundario de la Institución pidiendo que los mismos traigan para trabajar en la clase sus celulares, una netbook, notebook o Tablet. Para adelantar la actividad, se les va a pasar a los docentes involucrados en la capacitación a través del departamento de comunicación institucional, un documento anexo para que lo lean en sus momentos libres y lleguen al encuentro con un conocimiento previo sobre las nociones básicas para una buena producción audiovisual.

La clase se divide en dos momentos:

1. **Momento:** En este primer encuentro se hará un acercamiento a modo de refuerzo a los docentes en general sobre las Tics y la utilización en el aula. Que comprende la Innovación educativa, el nuevo paradigma de educación disruptiva. Implementación de las Tics en el aula, nuevas herramientas tecnológicas, quienes son los Nativos digitales y como procesan los aprendizajes, La virtualidad en las propuestas, aspectos pedagógicos. Todo este tema como un repaso y la recuperación de saberes previo, ya que los docentes están en permanente capacitación y actualización y por ello ya comprenden ideas básicas sobre ello.
2. En el Segundo **Momento** hacemos la Presentación del método de Aula inversa. Procedemos a realizar nuestra primera producción.

Objetivo de la actividad: lograr que todos los docentes puedan familiarizarse con las herramientas y crear su primer video Flipp resumido, también compartirlo en la capacitación con los colegas para evaluar puntos a mejorar

Actividad n° 1: Capacitación de aula Invertida o Flippend Learning

Los recursos Tics a tener en cuenta para el desarrollo de esta actividad es principalmente la cámara de video del celular, puede ser también otro dispositivo de grabación de video como la cámara de la computadora, en esta misma también nos va a servir para realizar algún trabajo de edición antes de su publicación.

El objetivo de este primer encuentro es lograr la apropiación de un método muy efectivo, que permite cambiar el uso del tiempo en el aula, liberando espacios para trabajar con los estudiantes en cuestiones más puntuales.

Hemos explicado en el marco teórico las implicancias didácticas pedagógicas de su implementación, por ellos procedemos a explicar a los docentes cuestiones y recomendaciones más técnicas, que es por lo general donde suelen tener más complicaciones a la hora de implementar efectivamente, ya que en gran medida depende de múltiples factores que están íntimamente relacionados tales como:

- Conocimiento de contenido
- Conocimiento pedagógico
- Conocimiento tecnológico
- Conocimiento pedagógico del contenido
- El conocimiento de contenido tecnológico
- Conocimiento pedagógico tecnológico y
- Conocimiento de contenido pedagógico tecnológico

La confección de estos videos por parte de los docentes debe respetar una serie de principios, que una vez comprendidos, esta propuesta se puede aplicar a cualquiera de las materias del ciclo básico, conociendo que la institución cuenta con recursos que lo hacen más favorable. Ahora pasamos a describirlos siendo esto la primera parte de la actividad.

Los doce principios de la creación Multimedia

Esta capacitación está pensada para iniciar a los docentes en el modelo, por ellos no nos vamos a detener en un caso puntual, lo vamos a ver de manera más general, ya que entendemos que una vez comprendido estos, cada docente elaborara según sus intereses y temas, el material multimedia siguiendo estas recomendaciones. Los exponemos en esta parte operativa ya que estos principios son un interesante punto de partida conceptual para evaluar, y no solamente la calidad de los productos multimedia diseñado para nuestros estudiantes, sino también porque evalúa el impacto de un buen producto multimedia que debería causar un aprendizaje profundo con su implementación.

A continuación, los docentes reunidos en el aula-taller van a analizar cada uno de los principios:

Figura 1: los doce principios de la creación multimedia



Fuente: [12 principios de la creación multimedia para flipped classroom]. (19 dic. 2016). recuperado de <https://www.theflippedclassroom.es/los-doce-principios-de-la-creacion-multimedia/>

Principio de coherencia: las personas aprenden mejor cuando las palabras, imágenes y sonido se excluyen en lugar de incluirse. Debe hacerse foco en el tema en cuestión para hacer un video corto y preciso.

Principio de señalización: las personas aprenden mejor cuando se agregan señales que resaltan la organización del material esencial. Por ejemplo: negrita, recuadros, o redondear un elemento importante.

Principio de redundancia: los gráficos y la narración de los gráficos son importantes, como el texto en pantalla, nos referimos a no acumular exigencias sensoriales para mantener el objeto simple.

Principio de la contigüidad espacial: las palabras e imágenes deben presentarse cerca, no lejos en la página o pantalla, es decir que tengan una relación directa con el tema que se trata.

Principio de la contigüidad temporal: las palabras y las imágenes correspondientes se deben presentar simultáneamente en lugar de sucesivamente para hacer más sencilla la comprensión.

Principio de segmentación: una lección multimedia se debe presentar en segmentos de ritmo de usuario en lugar de una unidad continua, ya que el tiempo de atención es reducido, por lo que varios videos cortos, consisos sobre un contenido son preferibles a uno solo muy extenso (lo más recomendado es de 3 a 7 minutos).

Principio de preentrenamiento: las personas aprenden mejor de una clase multimedia cuando conocen los nombres y las características de los conceptos

principales, es fundamental para ellos explicar qué es y cómo se mira en video educativo Flipped.

Principio de Modalidad: se aprende mejor de los gráficos y la narración que de la animación y el texto en pantalla, ya que esto puede sobre estimular a los estudiantes e inhibir su atención.

Principio de multimedia: se aprende mejor de las palabras y las imágenes que de las palabras solamente.

Principio de personalización: en las lecciones multimedia las palabras deben estar en un estilo conversacional en vez de uno formal, explicado de manera de ser comprensible para el nivel educativo.

Principio de voz: en la narración la voz debe ser humana y amigable en lugar de una de máquina y es mejor aunque sea la propia del docente y no la de un locutor extraño.

Principio de Imagen: no necesariamente se aprende mejor de una lección multimedia cuando la imagen del hablante se agrega a la pantalla, se surgiré alternancias.

Una vez analizado todos los principios vamos a una segunda parte de la actividad donde se plantea:

En base al material adjunto “pasos para la creación de un video Flipp” y a lo analizado anteriormente, invitamos a que los docentes hagan grupos de a dos, donde escogerán un tema de interés de su área, y ayudado por su colega que sostendrá el y apuntara, van a grabar un video con la cámara del celular respetando las pautas dadas. Al finalizar la grabación los van a mirar varias veces entre ellos para notar si se les

olvido alguna de las recomendaciones, luego de cumplir de manera muy sencilla y resumida los pasos del anexo, ya que es la primera vez que se intenta, y esta técnica va mejorando mucho cuando se la práctica de seguido, van a contar como se sintieron creando este material de ensayo, poniendo en plenario las cuestiones más relevantes. A continuación, y para finalizar vamos a seleccionar uno de los videos y lo vamos a proyectar a todos para terminar de evaluar juntos las implicancias que llevan a producir un video de calidad y que les llegue a los estudiantes.

A continuación, un cuadro de resumen de lo planteado en la jornada.

Encuentro número I “Las secuencias didácticas en la implementación de la metodología Flippend Learning o Aula inversa				
Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
<p>Primer momento: Presentación de conceptos claves, importancia del uso de Tics, lectura de temas relacionados a lo propuesto en el momento I,</p>	<p>Recursos materiales: Fotocopias con contenido teórico sobre los principios de creación y del anexo, proyector de imagen, computadoras personales (net, notebook o Tablet) Celulares con cámara Tiempo: 2 horas</p>	Capacitador	<p>Los gastos de las fotocopias, el consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajara en la sala de informática</p>	<p>Asistencia del total de los docentes. Se toma apunte de los datos más relevantes, se elabora un inventario personal de los recursos que cuento a modo de litar si nos falta algo.</p>
<p>Segundo Momento: el Flipp Lectura del material anexo, análisis de casos ya implementados, Se proyectan videos representativos de un buen Flipp Elaboración de un video flipp, respetando las pautas. Puesta en común de la materia grabado, proyección de uno de ellos para conclusiones finales, evaluación a partir del debate con los docentes acerca de cómo implementar. Evaluación</p>	<p>Tener a mano el anexo Recursos materiales: computadoras una para cada docente (se solicita con anticipación puedan traerlas sino se provee algunas con las que cuesta la escuela) Celulares que cuenten con cámara para filmar Tiempo: 2 horas</p>	Capacitador	<p>Los gastos de las fotocopias, el consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajara en la sala de informática</p>	<p>registros del material multimedia creado, creación de un video Flipp por parte de cada docente en su área en un tema próximo a su planificación (esto se exhibirá en el siguiente encuentro) evaluación a partir del debate con los docentes acerca de cómo implementar.</p>

Fuente: elaboración propia

ANEXO PRIMER ENCUENTRO

Algunos consejos paso a paso para avanzar en la producción

Los videos

Por medio de los videos se pueden realizar múltiples acciones (lecciones, microlecciones, ejercicios, demostraciones, tutoriales, presentaciones, etc). Elegir un formato y diseño determinado es fundamental para que dé una idea de unidad de contenido.

A continuación, se verán algunos consejos sencillos para avanzar paso a paso en la producción para aquellos que quieran convertir sus clases tradicionales en una clase flipped.

Primer paso: ideas

Como inicio en la producción de videos educativos, resulta de gran utilidad observar trabajos de otros colegas, empresas o distintas organizaciones.

Lo ideal es poder encontrar videos que representen el formato y el contenido que se busca mostrar para poder así comparar y que nos sirvan de referencia.

Lo primero que tenemos que considerar antes de ponernos de lleno en la producción de un video es si es lo indicado para la información que queremos enviar a los estudiantes.

Algo a tener en cuenta es que el video no puede ser el reemplazo de la fotocopia o del libro, en el video, el conocimiento está mediado por el profesor, trabajado por éste.

Segundo paso: planificación del video

Una vez ya elegido el contenido que vamos a mostrar en nuestro video, debemos hacer la planificación de la clase. Por ello debemos elaborar videos breves, de no más de 8 a 10 minutos cada uno, que refuercen las ideas que pretendemos que nuestros estudiantes experimenten.

Tercer paso: diseño del contenido y técnicas de grabación

Guion

Es aconsejable la redacción de un breve guion que nos sirva como guía y parámetro de producción. Sugerimos utilizar tres columnas que organicen lo que los estudiantes verán, lo que escucharán y cuál será el enfoque que se le quiera dar al contenido.

En la columna de AUDIO, escribir que vocabulario se va a utilizar, una descripción completa de los temas que se explicarán.

En la columna de VIDEO, detallar lo que acompañará al audio. Pueden utilizarse imágenes estáticas, fragmentos de video, frases propias del docente, siempre teniendo en cuenta que todo debe agregar valor a lo dicho y no sea redundante.

En la columna de ENFOQUE, se debe precisar lo que los estudiantes deben obtener del video, incluyendo en el momento indicado transiciones, preguntas o interacciones.

Presentación gráfica

La creatividad es crucial para que el video sea interesante y logre captar la atención de los estudiantes. Las imágenes deben ser pertinentes al contenido. Hay que buscar la simplicidad, ya que se busca transmitir un contenido curricular pertinente.

Es recomendable usar esquemas de colores sencillos, utilizar texto oscuro sobre fondo claro o viceversa, incluso pensar en un estilo determinado y propio para identificar cada video.

Espacio de grabación

El entorno en el que grabaremos el video también influye para que el contenido a transmitir sea efectivo.

Es necesario que tenga una iluminación (frontal) adecuada, luz natural o artificial, y que sea tranquilo para que el sonido pueda ser tomado correctamente.

Equipamiento técnico y software

Lo primero es comprobar que todo el equipamiento a utilizar esté en óptimas condiciones.

Para crear un video existen numerosas herramientas sencillas en su uso pero poderosas en su resultado. Debemos recordar que el proceso de creación debería ser lo

más simple posible. Se tiene que tener en cuenta previamente el tiempo de duración y el formato en el que vamos a grabarlo para que no sean excesivamente pesados y compliquen su distribución en la red.

Dependiendo del tipo de video que vamos a crear, existen requerimientos técnicos imprescindibles que nos brindarán resultados óptimos si los utilizamos de manera inteligente. Algunos de ellos son:

- Cámara
- Trípode
- Micrófono

Recursos adicionales pueden ser:

- Croma: para el caso de querer producir videos un poco más elaborados, se puede utilizar un fondo verde de croma y luego aplicar alguna herramienta de edición digital para incluir cualquier imagen o video de fondo.
- Teleprompter: es de gran utilidad contar con alguna aplicación que funcione como Teleprompter y así disponer del esquema y el orden de nuestra clase para ajustarnos a él sin problemas.

Otra opción es grabar la pantalla de nuestra computadora mostrando en ella una presentación de diapositivas.

En síntesis, los videos deben ser diseñados de manera tal que los estudiantes tengan ganas de volver a verlo.

Cuarto paso: creación del video

Voz: es necesario utilizar la voz de manera clara y con un ritmo pausado, no muy apurado, pero tampoco demasiado lento.

Inicio: lo ideal es hacer una presentación estándar para todos los videos, para ello es suficiente con hacer una presentación que incluya el nombre del espacio curricular/materia/asignatura.

En lo posible evitar nombrar circunstancias de tiempo, lugar o acontecimientos que puedan datar el video e impidan su reproducción posterior. Tratar de ser auténticos,

está comprobado que los estudiantes se enganchan más con los videos si reconocen a su profesor en él.

Desarrollo: para tratar el tema, utilizar las mismas palabras que en el aula, para ser más eficaz, hay que centrar la atención en el concepto o el objetivo a tratar, eso ayuda a mantener a los estudiantes enfocados y es uno de los secretos de un buen video flipped.

Como refuerzo se pueden introducir ejemplos de la vida real y también intervenir con una pausa en el video para que hagan alguna actividad breve que compruebe que hayan entendido el concepto planteado.

Conclusión: para cerrar el video es recomendable realizar un resumen del contenido y los objetivos del video para que quede claro.

Igual que al inicio, puede concluirse siempre de la misma manera, con un saludo o frase que se repita en todos los videos.

Quinto paso: edición

Cuando contamos con el archivo digital en bruto, debemos terminar el proceso con la edición del material.

¿De qué se trata? De enriquecer el video con una portada, títulos, créditos, subtítulos, añadir efectos visuales o pistas de audio.

Se debe tener en cuenta la resolución y el tamaño para que la exploración o la reproducción en todos los reproductores de video sea óptima. En cuanto al tiempo, es crucial eliminar los momentos “muertos”.

Proceso de edición

Este tiene algunos pasos generales como los siguientes:

- Captura: es la acción de transferir los archivos desde la cámara digital a la pc.
- Importación: es el proceso de incluir en el programa de edición los archivos necesarios para elaborar el material didáctico.

- **Composición:** es el proceso de ordenar de principio a fin el video, utilizando los archivos grabados y los elegidos para complemento, subtítulos, títulos, transiciones, pistas de audio, efectos.
- **Exportación:** terminado el proceso de composición, se guarda el producto final en el formato de video elegido.
- **Publicación:** nuestro video es lo que publicaremos en la red. Para ello debemos tener claro el nivel de privacidad que buscamos.

También se puede usar el LMS de la institución o espacios online como Google Drive o Dropbox.

SEGUNDO ENCUENTRO MES DE JULIO

“LOS APRENDIZAJES POR MEDIO DE LA GAMIFICACIÓN”

Se realizará en uno del primer sábado del mes de julio. En el horario de 08:00 a 12:00 hs, duración del mismo: 4 hs reloj. En este encuentro se citará a todos los docentes del Ciclo Básico del secundario de la Institución pidiendo que los mismos traigan para trabajar en la clase sus celulares, una netbook, notbook o Tablet.

Objetivo de la actividad: lograr que todos los docentes puedan familiarizarse con la herramienta y crear su primer juego para luego aplicarlo a sus clases y retroalimentar los conceptos aprendidos por sus estudiantes de manera lúdica

La clase se divide en dos momentos:

1. **Momento:** concepciones acerca del uso del juego para lograr aprendizajes. Exhibición de ejemplos a cargo del capacitador. Se conocerán algunas propuestas de gamificación para el desarrollo de la evaluación. Llevaremos adelante la creación de materiales formativos-evaluativos que podrían ser reutilizados. Las posibles maneras de abordarlo en cada área.
2. **Momento:** Actividad n°2, nuestra primera gamificación por medio de la herramienta Kahoot, se hará mucho hincapié en este encuentro en los procedimientos para crear partidas, ya que el docente de cada área creará según su necesidad.

Actividad n° 2 Aprendizajes por medio de la Gamificación “Kahoot”:
procedimientos técnicos para la creación de un cuestionario.

El procedimiento para el primer uso es muy sencillo, y para comenzar a trabajar con él entendiéndolo que cualquier docente de este nivel puede hacerlo, independientemente de sus conocimientos sobre informática o tecnología. Tan sólo has de seguir estos pasos:

Primero, los docentes participantes desde sus computadoras procedemos a ingresar a la página oficial <https://kahoot.com/> desde el navegador de nuestra computadora, o desde nuestros celulares procedemos a la descarga de la aplicación Kahoot, Luego dentro el primer paso es, lógicamente, registrarse, para esto debemos ir a la página principal. Sigue los pasos e indicaciones, y confirma la cuenta a través del correo electrónico que te enviarán, así obtenemos un usuario y contraseña.

Una vez adentro debemos seleccionar si somos profesores o estudiantes, en el siguiente menú hay cuatro herramientas. La **primera** es Quiz, es para crear un examen

tipo test el que los estudiantes pueden seleccionar entre cuatro opciones diferentes, entre estas 4 nosotros vamos a poder seleccionar una de las que son correctas o todas, los alumnos solo una de ellas. La **segunda** opción es Jumble en este juego ya no es solo es responder la respuesta correcta, sino que de esas cuatro opciones las vamos a tener que colocar de manera secuencial cada una. La **tercera** es Discussion, en donde solo podemos agregar un debate por cada Kahoot o una sola pregunta. La **cuarta** es Survey o encuesta es para introducir todas las preguntas que queramos que los alumnos seleccionen bien.

Vamos a trabajar en esta oportunidad con Quiz, así que entramos a esta opción, dentro vamos a poner un título a nuestra actividad Gamificada, en la parte descripción podemos poner palabras claves, en la opción de “visible” seleccionamos entre para todo el mundo o solo para nosotros. También nos permite seleccionar el idioma, luego en la opción audiencia nos pregunta en que área estamos realizando el kahoot, seleccionamos escuela en nuestro caso. Seguimos por asignar un crédito o puntuación a la actividad. También podemos agregar el enlace de un video de YouTube que luego se reproducirá para refrescar algún contenido relacionado antes que los participantes contesten, también agregar una imagen identificativa de la actividad. Terminada de configurar la portada nos vamos a la siguiente parte con el botón “Ok, go”

En esta pantalla podemos agregar nuestra primera pregunta o Question, más abajo tenemos cuatro espacios para escribir posibles respuestas y la respuesta correcta en uno de ellas, también seleccionamos en tiempo que se pueden tomar los alumnos en responder. Podremos poner un enlace de un video de interés de YouTube y selecciona desde que segundo a que segundo queremos que la aplicación muestre el video a los participantes. Vamos a continuar a la siguiente pregunta de la partida con Next, donde podemos duplicar la pregunta anterior y modificar rápidamente a otra pregunta. Una vez

cargadas las que deseemos le damos en click en Save para guardar los cambios. En la siguiente pantalla nos permite editar lo hecho, pre visualizar, compartir, jugar directamente. Con la segunda opción podemos probar lo hecho antes de darles a los alumnos. En el aula vamos a necesitar proyectar la pantalla con las preguntas, donde los participantes puedan leer las consignas y ver las diferentes opciones. Por lo tanto, necesitamos una pantalla digital o proyector. Para poder jugar el Kahoot los alumnos van a tener que descargar en sus celulares la aplicación con el mismo nombre o jugar desde una Tablet o incluso jugar desde cualquier computadora con internet desde la página. Salvado este gran detalle el profesor puede elegir entre dos opciones: uno contra uno o todos contra todos y también el modo equipo. Probamos primero la primera opción o la clásica, esperamos que cargue y nos va a arrojar en pantalla un Pin para que los alumnos se incorporen a nuestro juego, nosotros desde las opciones de usuario como profesor podremos ver los nombre de ellos cuando se van incorporando. Le damos clic en la opción “Start” una vez que se incorporaron. Ahora los participantes (nuestros estudiantes) en la pantallas de sus celulares van a visualizar cuatro imágenes geométricas de diferente color, las cuales cada una está asociada a una de las posibles respuestas que se están mostrando en pantalla, si en los pasos anteriores cuando estábamos configurando la pregunta agregamos un fragmento de video, la aplicación que está siendo proyectada va mostrar ese video que funciona como disparador mientras el tiempo para responder esta pausado, cuando el video finaliza comienza a correr el tiempo para contestar. Una vez vencido este nosotros en nuestra pantalla vamos a visualizar quienes han contestado correctamente. Pudiendo hacer desde la app un feedback con los Alumnos, también volver a comenzar el juego, y algo muy importante es que podemos almacenar la información al google drive para hacer analytics del aprendizaje o calificar a los estudiantes en base a los datos obtenidos.

Durante la semana para profundizar más en su uso los docentes deben leer el contenido de la siguiente pagina <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Evaluación propuesta en este Primer Encuentro: los docentes ayudados por el capacitador deberán desde la aplicación crear su primer Quiz (cuestionario) sobre la temática “mi primer Kahoot” donde se les pide que las consignas estén orientadas a momentos claves en la creación del mismo. El capacitador creara una partida sobre herramienta Tics a emplear en el aula con algunas afirmaciones. Luego en un primer momento de la evaluación probamos algunas de las partidas creadas por los participantes para determinar si se comprendió todo, jugamos algunas, y también los docentes participan de la trivia del capacitador (tal vez no será posible jugar todas las partidas creadas por una cuestión de tiempo) Procedemos al cierre de la jornada instando a leer y tratar de ir familiarizándonos para el próximo encuentro acerca de la Herramienta **Padlet**, que se le sugiere a los docentes bajarlas en su celular y mirar el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=JBN_3oue0rs donde se explica *para qué?* lo podemos utilizar y cómo hacerlo.

Encuentro número 2 “Las secuencias didácticas en la implementación de la aplicación “Kahoot”				
Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
Presentación de conceptos: secuencia didáctica en la gamificación de una actividad y la ludificación en el aula mediante Tics	Recursos materiales: Fotocopias con contenido teórico, proyector de imagen, computadoras personales (net, notebook o Tablet) Celulares Tiempo: 2 horas	Capacitador	Los gastos de las fotocopias, el consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajara en la sala de informática	Asistencia del total de los docentes. Puesta en común considerando su implementación Elaboración de cuestionario con la aplicación para evaluar su uso en los docentes.
Elaboración de una cuenta, primeras impresiones manejando la aplicación, selección de un tema y creación de una partida para jugar por equipo docentes (temática libre) evaluación.	Recursos materiales: computadoras una para cada docente (se solicita con anticipación puedan traerlas sino se provee algunas con las que cuesta la escuela) Celulares y conexión a internet Tiempo: 2 horas	Capacitador	Los gastos de las fotocopias, el consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajara en la sala de informática.	Se evaluará el tiempo que tarda cada docente en crear una partida, se identificara etapas donde presentan dificultad para guiarlos, registro fotográfico la clase y de la sonrisa de los docentes jugando. También registro escrito por si un docente no pudo asistir

Fuente: elaboración propia

TERCER ENCUENTRO MES DE AGOSTO

“APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, ¿QUE ES Y PORQUE HACER ABP?” DISEÑO Y PUBLICACION DE PROYECTOS EN PADLET

La siguiente actividad se realizará el primer sábado del mes de agosto, dando inicio en el horario de 8:00 a 12:00 hs, con duración de: 4hs reloj. En este encuentro deberán asistir todos los docentes del Ciclo Básico del Secundario de la Institución, solicitando a los mismos que traigan los siguientes recursos para trabajar en el desarrollo de la clase, una notebook, netbook o Tablet y sus celulares personales. Para adelantar la actividad, se les va a pasar a los docentes involucrados en la capacitación a través del departamento de comunicación institucional, un enlace que contiene un PDF con las nociones básicas de ABP para que lo lean en sus momentos libres y lleguen al encuentro con un conocimiento previo.

La clase se divide en dos momentos:

- 1. MOMENTO:** en este primer encuentro se hará una introducción a todos los docentes sobre Aprendizaje Basado en Proyectos, ABP definiendo que es, porque hacer ABP en el aula, y diseño de proyectos: los componentes y etapas de cada proyecto. Secuencia didácticas y recursos para llevarlo a cabo. Para ellos se les paso al email el siguiente enlace para leer su contenido <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP17667.pdf&area=E> o bien retirarlo en un pendrive al PDF mismo.
- 2. MOMENTO:** Presentación de un Diseño de Proyecto, pensamiento de Diseño a través de las Etapas en la Actividad 1.

Luego a través del mural de la herramienta Padlet se recopilación información a través de lluvias de ideas, utilizando su mural. (Sub momento 1 y sub momento 2) detallado más abajo.

El objetivo de este encuentro es generar capacidad de Diseño, implementación y Evaluación del ABP y Fomentar la colaboración, creatividad y comunicación en pizarra colaborativa interactiva PADLET.

ANEXO CUESTIONARIO GUIA

1. ¿Que nos permite ABP, respecto a la dinámica de aprendizaje?
2. En Reflexión personal, ¿Porque Hacer ABP?
3. Realizar el Diseño de Proyecto de forma grupal hasta 3(tres) integrantes, siguiendo las etapas en cada paso a partir de la siguiente pregunta esencial:
 - a. ¿Cómo facilitar el uso de ABP entre docentes y estudiantes de las escuelas secundarias, en un proceso que favorezca el **las intervenciones educativas y el trabajo colaborativo?**

Preguntas que pueden guiar la etapa de definición del problema

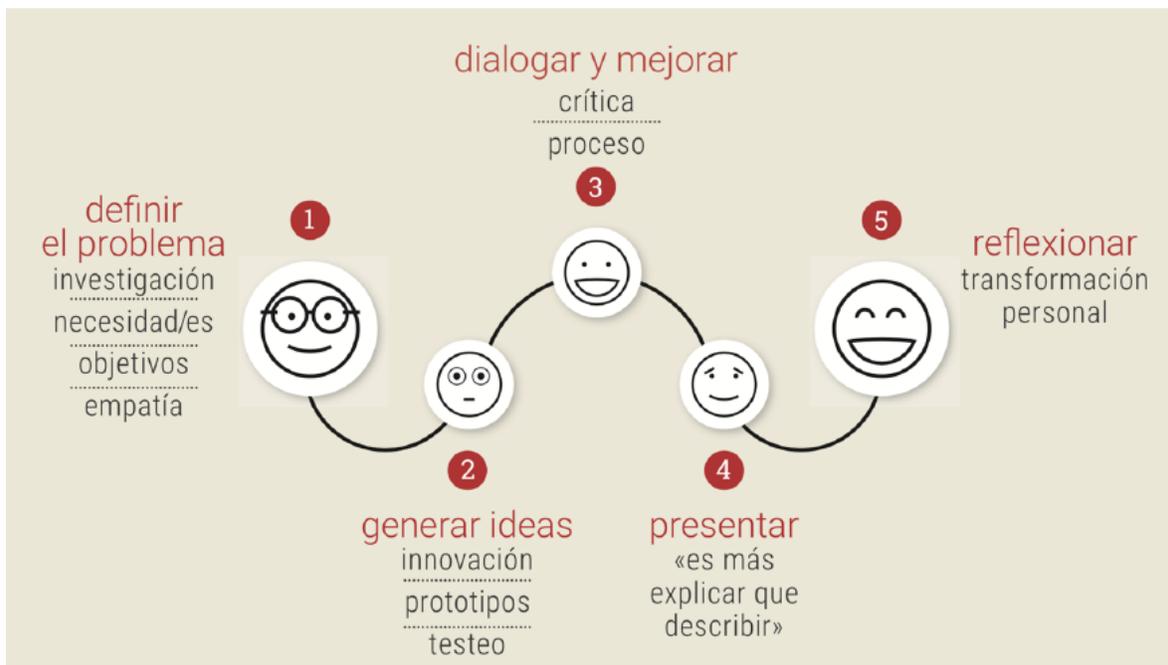
1. ¿Cómo definirías el problema o desafío planteado?
2. ¿Cuáles son sus causas principales?
3. ¿Qué consecuencias tiene para los docentes y estudiantes?
4. ¿Qué parte del proceso de elaboración de un ABP les presenta dificultad?
5. ¿Qué experiencia personal directa, tenés con esta metodología?

¿Recordás algún caso en particular?

4. **Utilizar los recursos** (Afiche, hojas, tijeras, plasticolas) **para crear el diseño de proyecto Final con cada una de sus etapas.**
5. Utilizar la cuenta en Padlet para ir publicando las apreciaciones más importantes de cada etapa, así todos los docentes ven y se enriquece el trabajo.

Para esta parte vamos a tener en cuenta lo siguiente:

Figura 2: Una Ayuda Grafica de la implementación de Diseño del ABP



Fuente: [imagen sin título sobre diseño a plan de proyecto]. (abril de 2019). recuperado de PDF "INET: Aprendizajes basados en Proyectos"

Figura 3: Mapa General de Etapas a seguir como guía



Fuente: [imagen sin título sobre diseño a plan de proyecto]. (abril de 2019). recuperado de PDF “INET: Aprendizajes basados en Proyectos”

- **1° SUB- MOMENTO DOS:** en este tercer encuentro, los docentes ya tuvieron sus primeras experiencias con herramientas tics, hoy lo que se presentará es una nueva herramienta para el trabajo colaborativo, denominada PADLET, Las Característica del padlet como herramienta educativa. Que es un proyecto colaborativo, requerimientos técnicos, nociones básicas de registro. A continuación se explicara brevemente las nociones básicas para ingreso al sitio, es muy sencillo <http://padlet.com/> . una vez adentro de la cuenta procedemos al siguiente paso
- **2° SUB- MOMENTO DOS:** Nuestro primer Muro Colaborativo a través del Diseño de Proyecto ABP, todo lo surgido y realizado en el primer momento de este encuentro a se subirá un mural interactivo con todas las producciones realizadas, con esto se busca dar continuidad en el tiempo durante este mes hasta el próximo

encuentro para monitorear su implementación, consultar lo que se realizó en el encuentro y compartir sus experiencias cuando lo apliquen al aula.

Evaluación propuesta en este tercer Encuentro: Todos los docentes deberán ingresar al muro creado por el capacitador, el cual les va a compartir el enlace (in situ) para que puedan ingresar a la pizarra a través del navegador y comenzar a colaborar con la propuesta de la consigna que está orientado al primer encuentro “APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, ¿QUE ES Y PORQUE HACER ABP?” DISEÑO DE PROYECTOS. El capacitador les brindará asistencia técnica para el ingreso a la pizarra digital colaborativa, la cual fue creada por el mismo y tiene la consigna del punto 3 correspondiente al anexo cuestionario del momento, donde cada grupo de trabajo deberá compartir su producción de la temática planteada, también podrán agregar videos, enlaces referidos al tema, imágenes, subir un archivo, agregar notas, etc, en el título de la nota se les solicita que escriban los Apellidos de los integrantes del grupo.

Luego para finalizar este proceso de evaluación, en la misma pizarra donde cada grupo cargo las notas de sus producciones, se solicita una reflexión individual acerca de: ¿Porque aprender a partir de problemas y proyectos? deberán escribir en los comentarios de dicha nota finalizando con su apellido y nombre, determinando si todos los participantes lograron comprender y enriquecer los procesos de aprendizajes de esta nueva metodología ABP, se pueden adjuntar recursos que deseen para la ayuda en su reflexión personal. En esta propuesta de cierre el capacitador también colaborará con su reflexión personal, de manera que exista un brainstorming entre capacitador y participante

Encuentro número 1 “Las secuencias didácticas en Aprendizaje Basado en Proyectos”				
Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
<p>Presentación de conceptos: Aprendizaje Basado en Proyectos, ABP definiendo que es, porque hacer ABP en el aula, y diseño de proyectos: los componentes y etapas de cada proyecto.</p> <p>(se anexa diapositivas y material de trabajo)</p>	<p>Recursos materiales: Fotocopias con contenido teórico, proyector de imagen, computadoras personales (net, notebook o Tablet) Celulares Tiempo: 2 horas</p>	Capacitador	<p>Los gastos de costos de fotocopias y del internet a emplear estarán a cargo de la escuela Se usa el espacio de la sala de informática para la capacitación</p>	<p>Asistencia del total de los docentes. Elaboración de cuestionario guía con consignas administradas según los conceptos teóricos desarrollados. (anexo cuestionario guía)</p>
<p>Elaboración de secuencia: selección de tema, objetivo diagrama de actividades, evaluación. Creación de una cuenta Padlet y publicación lo acontecido en el encuentro</p>	<p>Recursos materiales: Afiches, hojas, tijeras, plasticolas, computadoras una para cada docente y sus respectivos celulares. (se solicita con anticipación puedan traerlas sino se provee algunas con las que cuesta la escuela) Tiempo: 2 horas</p>	Capacitador	<p>Los costos de los materiales a utilizar en el desarrollo de esta actividad estarán a cargo de la escuela. Se usa el espacio de la sala de informática para la capacitación</p>	<p>Se evalúa las Competencias del docente a la hora de: Definición del Problema. Generación de ideas y versión inicial del Producto. Crítica y mejora del producto. El uso de la herramienta Padlet. Presentación Final. Entregas en tiempo y formas.</p>

Fuente: elaboración propia

CUARTO ENCUENTRO MES DE SEPTIEMBRE

“USO DE REALIDAD AUMENTADA EN EL AULA”

La siguiente actividad se realizará el primer sábado del mes de septiembre, dando inicio en el horario de 8:00 a 12:00 hs, con duración de: 4hs reloj. En este encuentro deberán asistir todos los docentes del Ciclo Básico del Secundario de la Institución, solicitando a los mismos que traigan los siguientes recursos para trabajar en el desarrollo de la clase, una notebook, netbook o Tablet y principalmente sus celulares (*smatphones*) personales. Para adelantar la actividad, se les va a pasar a los docentes involucrados en la capacitación a través del departamento de comunicación institucional, el siguiente enlace http://oa.upm.es/45985/1/Realidad_Aumentada_Educacion.pdf para que lo lean en sus momentos libres y lleguen al encuentro con un conocimiento previo.

Objetivos:

- Reconocer la importancia de la Realidad Aumentada en educación.
- Implementar dispositivos móviles como herramientas de uso y producción de Realidad Aumentada con fines educativos.
- El objetivo de esta propuesta es enriquecer nuestra planificación para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje con la incorporación de esta tecnología.

La clase se divide en dos momentos:

1.MOMENTO: en este primer encuentro se hará una introducción a todos los docentes de los aspectos pedagógicos de este recurso. Luego de la lectura del

componente, material bibliográfico y observación de videos, les proponemos reflexionar sobre lo siguiente:

- ¿Cuál es la diferencia entre Realidad Virtual y Realidad Aumentada?
- ¿Qué aportes brinda la Realidad Aumentada a la educación?
- ¿Cómo la aplicaría desde su área?

En el siguiente elemento les propondremos algunas actividades prácticas cuyo propósito es ofrecer propuestas que puedan llevar al aula, taller y/o institución, a partir de los contenidos trabajados en el componente. También proyectamos este video https://www.youtube.com/watch?v=RaJ3Ug_IQhE a partir del minuto 33.

2.MOMENTO: Teniendo en cuenta la guía elaborada en momento uno, los docentes en grupos pares y ayudados por el capacitador van a crear su primera experiencia de Realidad Aumentada. Veremos también el siguiente video para motivarnos <https://www.youtube.com/watch?v=hTnff6eQs8U>

1. Vamos a necesitar: Un **software** encargado de hacer las transformaciones necesarias para facilitar la información adicional.
2. Un **disparador**, conocido también como “trigger” o activador de la información:

o Imagen

o Entorno físico (paisaje, espacio urbano, medio observado)

o Marcador

o Objeto

o Código QR

Evaluación propuesta en este cuarto Encuentro: va consistir en la exploración de las aplicaciones de realidad aumentada disponibles para Android y iOS que respondan a la temática de interés de cada área o metería, se va a tomar nota de los requerimientos para su funcionamiento y vamos instalar una de ellas para probar.

También vamos a instalar en algunos de los celulares de los participantes la app Star Chart o Mapa Estelar y Aug That. La idea es que se pueda probar en el tiempo del aula-taller de la capacitación a modo notar si se presentan dificultades técnicas para solucionar, también se les pedirá a los docentes realizar una explicación a modo de plenario a los demás, de cómo cree que puede implementar en su materia y con qué temas cree que será más relevante su utilización.

Encuentro número 4 “Las secuencias didácticas en la implementación de realidad aumentada”

Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
<p>Presentación de conceptos: Reflexionamos acerca de la importancia de la Realidad aumentada en educación. En base al material apostado y al video visto procedemos a elaborar una guía rápida realizar nuestra primera experiencia</p>	<p>Recursos materiales: Fotocopias con contenido teórico, proyector de imagen, computadoras personales (net, notebook o Tablet) Celulares, software específico y trigger o disparadores Tiempo: 2 horas</p>	Capacitador	<p>Los gastos de las fotocopias, el consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajara en la sala de informática</p>	<p>Asistencia de los presentes Exposición de los pasos a crear y sus posibles usos.</p>
<p>Exploraciones las diferentes apps gratuitas Creación de un QR asociado a un objeto</p>	<p>El celular con cámara de video, computadoras una para cada docente (se solicita con anticipación puedan traerlas sino se provee algunas con las que cuesta la escuela) y conexión a internet Tiempo: 2 horas</p>	Capacitador	<p>Los gastos de las fotocopias, el consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajara en la sala de informática.</p>	<p>Competencias del docente para asociar una determinada app con el contenido de su materia Valoración y escucha de lo expuesto</p>

Fuente: elaboración propia

QUINTO ENCUENTRO MES DE OCTUBRE

“NARRATIVAS DIGITALES CON DISPOSITIVOS MÓVILES”

La siguiente actividad se realizará el primer sábado del mes de septiembre, dando inicio en el horario de 8:00 a 12:00 hs, con duración de: 4hs reloj. En este encuentro deberán asistir todos los docentes del Ciclo Básico del Secundario de la Institución, solicitando a los mismos que traigan los siguientes recursos para trabajar en el desarrollo de la clase, una notebook, netbook o Tablet y principalmente sus celulares (*smatphones*) personales. Para adelantar la actividad, se les va a pasar a los docentes involucrados en la capacitación a través del departamento de comunicación institucional, el siguiente enlace <http://www.aulaplaneta.com/2015/07/28/recursos-tic/ocho-pasos-para-usar-en-clase-la-narracion-digital-o-digital-storytelling/> para que lo lean en sus momentos libres y lleguen al encuentro con un conocimiento previo.

Objetivos:

- El objetivo de este encuentro es reconocer la importancia de la narración digital en el ámbito educativo, generar capacidad de Diseño fomentado la colaboración, creatividad y comunicación a través de dichas narraciones
- Utilizar dispositivos móviles como herramientas de producción de narrativas digitales que después serán implementadas por el docente de cualquier área.

La clase se divide en dos momentos:

1.MOMENTO: en este primer encuentro se hará una introducción a todos los docentes sobre los beneficios de implementar este recurso, se visualizarán y evaluarán algunos ejemplos teniendo en cuenta los en componentes y etapas. Secuencia didácticas y recursos para llevarlo a cabo. Para ellos se les paso al email el siguiente enlace para

leer su contenido <http://www.aulaplaneta.com/2015/07/28/recursos-tic/ocho-pasos-para-usar-en-clase-la-narracion-digital-o-digital-storytelling/> o bien retirarlo en un pendrive al PDF del mismo.

2.MOMENTO: los docentes deben hacer grupos de a tres y teniendo en cuenta las etapas dadas en el material de la Actividad 1 vamos a proceder a crear una narrativa de tipo personal (de uno de los integrantes) que relate las experiencias implementando REALIDAD AUMENTADA en el aula con sus estudiantes, durante el mes de septiembre pasado. Luego la vamos a compartir con el resto de los grupos para reflexionar sobre la experiencia planteada. Para finalizar van a realizar un breve informe sobre: ¿Cómo se ha desarrollado la tarea? ¿Qué han aprendido? ¿Qué errores han cometido? Esto desarrollará su capacidad de autocrítica y les ayudará a mejorar en su próxima historia digital publicando las producciones en el Padlet creado en el tercer encuentro.

Evaluación propuesta en este quinto encuentro: para el primer momento del encuentro se deberá elaborar un mapa de las 8 actividades a seguir tratando de situarnos en la realidad de nuestra clase. Para el segundo momento todos los docentes crearán una narrativa incluyendo los elementos fundamentales: comienzo, nudo y desenlace e integrar distintos recursos digitales, (el celular, Padlet, el proyector, publicar en YouTube etc.)

Anexo ¿Qué son los relatos digitales o storytelling?

El relato digital es el arte de contar historias en unos pocos minutos, usando recursos tecnológicos como el video, los interactivos, el audio y otros muchos recursos TIC, haciendo que los contenidos sean más interesantes o llamativos por la manera de presentarlos, y generando algún tipo de emoción en el otro que observa y escucha.

Construir historias digitales organiza la presentación y comunicación de ideas y facilita la transmisión de conocimientos. Mediante la creación de narrativas digitales, los alumnos se convierten en creadores activos, en lugar de consumidores pasivos de contenidos multimedia, les ayuda a desarrollar competencias como la digital o la lingüística, entre otras; fomenta su creatividad, y trabaja distintos procesos cognitivos, como la comprensión, el análisis o la síntesis. También son un recurso muy importante del docente para introducir a los alumnos en el tema, o para presentarles la materia en un formato más interesante.

¿Cómo crear un relato digital en ocho pasos?

Para que los relatos digitales o digital storytelling resulten efectivos, tanto el profesor como los alumnos deben tener claros los pasos del proceso. Le mostramos cómo crear una historia digital en ocho sencillos pasos. (VER ADJUNTO).

Encuentro número 5 “Las secuencias didácticas en la implementación narrativas digitales

Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
<p>Presentación de conceptos: ¿Qué son las storytelling?</p> <p>secuencia didáctica en la creación de una narrativa digital mediante dispositivos móviles variables y dimensiones a tener en cuenta</p>	<p>Recursos materiales: Celulares principalmente Fotocopias con contenido teórico, proyector de imagen, computadoras personales (net, notebook o Tablet) Tiempo: 2 horas</p>	Capacitador	<p>Los gastos de las fotocopias, el consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajara en la sala de informática</p>	<p>Asistencia del total de los docentes. Puesta en común considerando su implementación. Elaboración del mapa de actividades</p>
<p>Crear una narrativa de tipo personal respetando los consejos. Tiempo para reflexionar sobre la experiencia planteada</p>	<p>El celular con cámara de video, computadoras una para cada docente (se solicita con anticipación puedan traerlas sino se provee algunas con las que cuesta la escuela) y conexión a internet Tiempo: 2 horas</p>	Capacitador	<p>Los gastos de las fotocopias, el consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajara en la sala de informática.</p>	<p>Creación de una narrativa, Desarrollo con las tecnologías propuestas. Publicación de un trabajo por grupo. Registro fotográfico de la clase (momentos claves)</p>

Fuente: elaboración propia

SEXTO ENCUENTRO MES DE NOVIEMBRE

“ANALITICA DEL APRENDIZAJE – LEARNING ANALYTICS.

¿QUE SON LAS ANALITICAS DE APRENDIZAJES? ¿CUALES SON SUS FASES Y COMO LLEVARLA A LA PRACTICA?”

Esta actividad se realizará el primer sábado del mes de noviembre, dando inicio en el horario de 8:00 a 12:00 hs, con duración de: 4hs reloj. En este encuentro deberán asistir todos los docentes del Ciclo Básico del Secundario de la Institución, solicitando a los mismos que traigan los siguientes recursos para trabajar en el desarrollo de la clase, una notebook, netbook o Tablet y sus celulares personales. Como ya fue previsto la forma de trabajar al finalizar el quinto encuentro, los docentes involucrados en la capacitación debían mirar el video explicativo de INTRODUCCION A LA ANALITICA DEL APRENDIZAJE – LEARNING ANALYTICS, el enlace para acceder al video fue entregado el departamento de comunicación institucional para socializar entre los participantes, el mismo tiene una introducción a las Analíticas del Aprendizaje, cuáles son sus distintas fases y cómo podemos adaptarlos a la práctica. Este video pueden verlo en sus momentos libres y previos al sexto encuentro.
https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=cvW7J6zk_PY

La clase se divide en dos momentos:

1 MOMENTO: en este primer encuentro se hará una introducción a las Analítica del aprendizaje, que es el árbol de metas, como definir las metas dónde la analítica del aprendizaje pueda dar respuesta -o más bien soporte- puede ser elaborado. Explicación de las fases de las Analítica del Aprendizaje y cuál es el objetivo de esta técnica.

Secuencia didácticas y recursos para llevarlo a cabo, el material adicional para lectura fue compartido a través de e-mail con el siguiente enlace para leer su contenido y reforzar sus aprendizajes,

<https://eduliticas.com/2016/01/divulgacion/el-poder-de-google-analytics-en-educacion/>

<https://eduliticas.com/2017/03/divulgacion/arbol-de-metas-de-las-metas-de-comprension-i/>

<https://eduliticas.com/2017/04/divulgacion/arbol-de-metas-de-las-metas-de-comprension-ii/>

- 2 MOMENTO:** Presentación de un Diseño de Métricas de los Participantes, en las Etapas de la Analítica del Aprendizaje para medir las interacciones de los participantes en esta capacitación docente a través de los recursos tics que se fueron explicando a lo largo de la cursada.

Actividad 1

Luego a través de formularios de google (encuestas) que nos permite recopilar tipos de información de manera fácil y eficiente, aplicaremos Analítica del Aprendizaje para generar datos educativos de la capacitación. Utilizando Formulario de Google. (Sub momento 1 y sub momento 2) detallado más abajo. (Crear mindomo el cierre de la capacitación con el árbol de métricas)

El objetivo de este encuentro es generar capacidad de Diseño, concentración en las necesidades individuales de los participantes y dedicarles más tiempo individualmente acerca de las herramientas tics utilizadas. Asegurar que los estudiantes estén aprendiendo la lección de capacitación, sino que también enseñar sobre las habilidades de auto evaluación.

ANEXO CUESTIONARIO GUIA

- 1 ¿cuáles son tus metas?
- 2 Según la primera fase consiste en definir las bases del proceso y esclarecer haciendo hincapié en aquello que se quiera analizar. ¿Qué método de recolección de datos elegirías?
- 3 Crear un árbol de métricas de los conceptos fundamentales de las Herramientas Tics trabajadas en esta capacitación, creando una primera jerarquía macro dentro del árbol de métricas.

- **1° SUB- MOMENTO DOS:** en este sexto y último encuentro, se presentará la herramienta Formulario Google para la actividad de cierre de Analítica del Aprendizaje a través de encuestas para ver los resultados plateados para el segundo momento del punto 3(tres) con respecto a las herramientas tics desarrollados a lo largo de esta capacitación. Antes de comenzar el trabajo con Formulario Google se dará una explicación breve sobre la herramienta, que es? para que sirve, ventajas de utilización, para qué se utilizan y como crear un formulario de encuestas google con sus nociones básicas para el ingreso al sitio de manera fácil y rápida <https://docs.google.com/forms/u/0/>. A continuación, seguimos con la siguiente actividad del 2° SUB-MOMENTO,

2° SUB- MOMENTO DOS: Mi Mondomo Final – Mapas Mentales, mapas conceptuales y esquemas colaborativos a través de Herramientas Tics. En este encuentro realizaremos un cierre de la capacitación creando mapas conceptuales por medio de la herramienta propuesta, primeramente se abordara una introducción a MINDOMO, que es y cómo trabajar creando mapas de manera rápida y que requiere para trabajar en la misma, ventajas de utilizar esta herramienta didáctico-pedagógico y su creación como presentación de actividades a través de este de manera sencilla, como acceder al mismo a través del enlace <https://www.mindomo.com/es/>,

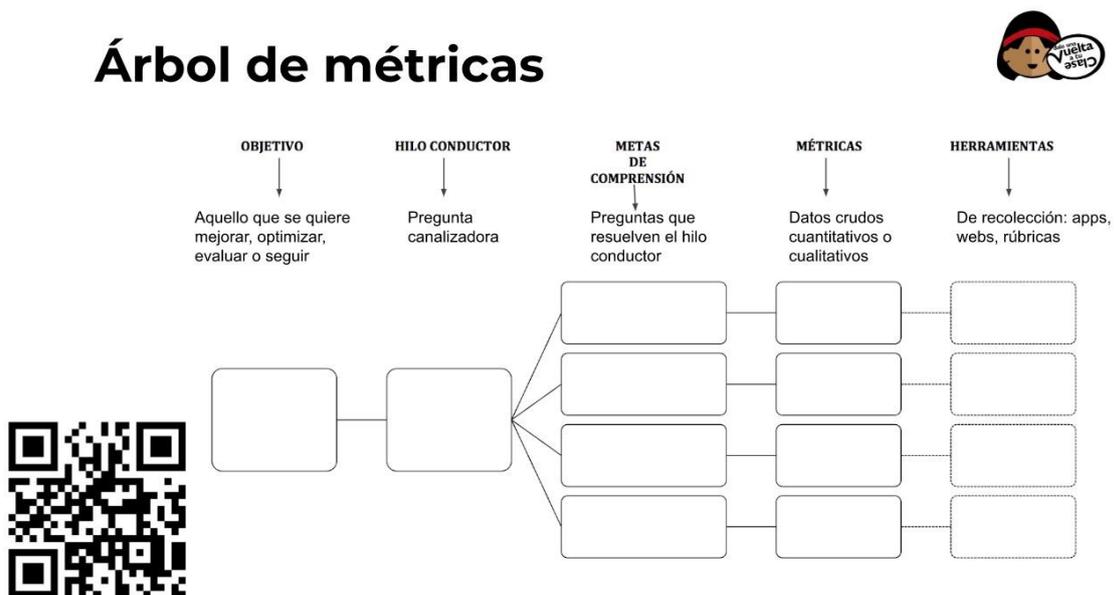
Evaluación propuesta en este sexto Encuentro:

Para finalizar esta trayectoria el Capacitador propone dos herramientas Tics nuevas que aportan una integración de las demás herramientas utilizadas, como primera instancia el Capacitador será el creador del FORMULARIO GOOGLE, donde hará una pre-evaluación de las Herramientas TICS por medio de las “ANALITICA DEL APRENDIZAJE”. La propuesta será crear una ENCUESTA por medio de esta herramienta propuesta en este **1° SUB- MOMENTO DOS**, en el cual deberán acceder los participantes por el enlace que les dará el Capacitador y deberán responder la encuesta propuesta sobre las Herramientas Tics. El capacitador brindara asistencia técnica para el ingreso a la encuesta y para despejar dudas si las hubiese. Cabe destacar que esta encuesta será de forma anónima con el objetivo de recopilar analíticas de los temas y propuestas ofrecidos en la capacitación.

Como segunda instancia de evaluación, los participantes deberán crear un MAPA MENTAL en la herramienta MINDOMO, donde deberán integrar de ser posible las herramientas tics utilizadas en esta capacitación, en la cual se solicita que el participante deje una nota con su apellido y nombre en el mapa, también deberá compartir con el Capacitador y demás participantes. Por otro lado, cada participante deberá realizar la presentación final de su MAPA MENTAL, con un tiempo de 10 minutos máximo para la misma. (Aclaración este trabajo final es individual donde se evaluará el proceso de aprendizaje a través de las metodologías planteadas al inicio).

En esta etapa final de encuentro que se cuenta con un tiempo que apremia por eso se utilizara un cronometro online para cada actividad propuesta, con la finalidad de cumplir con la propuesta del encuentro y cierre final de presentación.

Anexo Figura 4: Ejemplo de Árbol de métricas



Fuente: [imagen sobre diseño de árbol de métricas]. (mayo de 2019). recuperado de Google Slides, Daniel Amo Filvà

Encuentro número 6 “ANALITICA DEL APRENDIZAJE- Google Analytics y MINDOMO

Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
<p>Presentación de conceptos: ventajas de utilizar esta herramienta didáctico-pedagógico. análisis de interacciones en entornos virtuales de aprendizaje, árbol de metas y objetivos de esta técnica. Primer contacto e ingreso, responder encuesta creada por capacitador</p>	<p>Recursos materiales: Fotocopias con contenido teórico, proyector de imagen, computadoras personales (net, notebook o Tablet) (se solicita con anticipación puedan traerlas sino se provee algunas con las que cuesta la escuela) Celulares Tiempo: 2 horas</p>	<p>Capacitador</p>	<p>Los gastos de las fotocopias, el consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajara en la sala de informática</p>	<p>Asistencia del total de los docentes. Puesta en común considerando su implementación. Valoración de los ejemplos vistos e implementados en otras instituciones. Elaboración de cuestionario con la aplicación para evaluar su uso en los docentes.</p>
<p>Presentación de un Diseño de Métricas Las analíticas descriptivas, predictiva y diagnostica. Crear un google para Analíticas Crear un mindomo</p>	<p>Recursos materiales: computadoras una para cada docente (se solicita con anticipación puedan traerlas sino se provee algunas con las que cuesta la escuela) Celulares y conexión a internet Tiempo: 2 horas</p>	<p>Capacitador</p>	<p>Los gastos de las fotocopias, el consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajara en la sala de informática.</p>	<p>mindomo creado en el cierre de la capacitación con el árbol de métricas, se identificará etapas donde presentan dificultad para guiarlos, Análisis en conjunto de los gráficos. Registro de los mindomo y Google creados por los docentes</p>

Fuente: elaboración propia

DIAGRAMA DE GANTT																							
ACTIVIDADES	MESES INVOLUCRADOS EN LA DURACION DE LA INTERVENCION																						
	1° JUNIO			2° JULIO				3° AGOSTO				4° SEPTIEMBRE				5° OCTUBRE				6° NOVIEMBRE			
	Avance Por Semanas			Avance Por Semanas				Avance Por Semanas				Avance Por Semanas				Avance Por Semanas				Avance Por Semanas			
1° ENCUENTRO																							
2° ENCUENTRO																							
3° ENCUENTRO																							
4° ENCUENTRO																							
5° ENCUENTRO																							
6° ENCUENTRO																							
Lectura De Materiales En Relación Al Marco Teórico y evaluación continua por los directivos.																							

Fuente: Elaboración propia

Recursos

Si hay algo que caracteriza al Santa Ana son los recursos con los que cuenta, digamos no son infinitos, son limitados sí, pero a lo largo del tiempo sus directivos han sabido dotar de infraestructura y dispositivos que ayuden al fin último de él: La educación de calidad.

Consideramos que el recurso máspreciado de todos modos son sus docentes, darles apoyo a ellos es fundamental para que la utilización de estos recursos sea efectiva, y no en un simple adorno del escenario educativo.

La institución cuenta en su infraestructura con: conexión a internet en todas sus aulas, una sala de informática equipada con computadoras, pizarras digitales, equipos de proyección de video y sonido. Y un gran espacio verde para relajar la vista y mente unos minutos en el coffee break de la capacitación.

Para la puesta en marcha fundamentalmente necesitamos:

- Disponer de la sala de informática en el horario previsto, y al personal de computación para agilizar algunas rutinas técnicas
- Disponer de las computadoras funcionando y las claves de las redes para conectarse a internet.
- Las computadoras portátiles de los docentes, así como sus smartphones en los encuentros.
- Un profesional en el campo de aplicación (experto en asesoría educativa) con disponibilidad los días previstos por el calendario. Quien será el proveedor de los recursos de contenidos tales como: material de estudio, encuestas, material digital.

- Disponer de un fondo económico para la realización de fotocopias, compra de afiches, comprar los insumos básicos para realizar un coffee break en unos minutos entre las dos primeras horas y los dos restantes (café, té, agua caliente, azúcar, medialunas, frutas etc.)

Presupuesto

La estimación del costo de la implementación ya fue detallada en cada una de las actividades planteadas, vamos a presentar a continuación de manera más global lo que necesitaremos. Esto nos permita tener una rápida noción de lo necesitado, para ellos creemos que una tabla nos va a ser de gran utilidad para su interpretación.

PRESUPUESTO DEL PLAN DE INTERVENCION INSTITUTO SANTA ANA							
ITEM	ENCUENTRO 1	ENCUENTRO 2	ENCUENTRO 3	ENCUENTRO 4	ENCUENTRO 5	ENCUENTRO 6	COSTO
HORAS RELOJ POR ENCUENTRO	4 HS	4 HS	4 HS	4 HS	4 HS	4 HS	SIN VALOR ASIGNADO
ESPACIO O SALON A EMPLEAR	SALA DE INFORMATICA						SIN VALOR ASIGNADO
HORAS TRABAJADAS CAPACITADOR	4 HS	4 HS	4 HS	4 HS	4 HS	4 HS	TOTAL 24 HS
COSTO DE CAPACITADOR	A CARGO DEL INSTITUTO						SIN VALOR ASIGNADO
USO DEL INTERNET	SE PRECISA CONEXIÓN						A CARGO EL INSTITUTO
COMPUTADORAS	LAS DISPONIBLES EN LA SALA, Y LAS DE LOS DOCENTES						A CARGO EL INSTITUTO/ DOCENTES
CELULARES	REQUERIDO EN TODOS LOS ENCUENTROS						A CARGO DEL DOCENTE
FOTOCOPIAS	PARA CADA ENCUENTRO SE VA IMPRIMIR A LA ACTIVIDAD CORRESPONDIENTE (aprox 5 paguinas por encuentro)						A CARGO EL INSTITUTO
AFICHES, MARCADORES, PLASTICOLAS			SE VAN A UTILIZAR 1 DE CADA UNO POR GRUPOS DE 3 DOCENTES	TRIGGER O DISPARADORES			A CARGO EL INSTITUTO
USO DE LA ELECTRICIDAD	REQUERIDA EN TODOS LOS ENCUENTROS PARA PROYECTOR, COMPUTADORAS, CARGADOR DE CELULARES, ETC						A CARGO EL INSTITUTO
PROYECTOR, PANTALLA DIGITAL	REQUERIDO EN TODOS LOS ENCUENTROS						A CARGO EL INSTITUTO

(aclaraciones: cada color representa un encuentro, hay ítem que son idénticos en todos los encuentros)

Fuente: elaboración propia

Evaluación

Este abordaje tengamos por seguro impactara de manera positiva en el desarrollo de las competencias necesarias para el cumplimiento de los objetivos propuestos en la aplicación.

Se utilizará principalmente para evaluar el plan de trabajo, el control de la asistencia de los docentes. Es vital contar con su presencia en cada encuentro ya que la modalidad aula-taller es muy intensa, siendo difícil seguir el ritmo a los avances sin estar presentes generando un hilo conductor con los siguientes encuentros y el manejo de las herramientas sugeridas. ¿Por qué es importante llevar un registro de asistencia a las capacitaciones? Esto, en primer lugar, nos va permitir llevar un control necesario para evitar desviaciones a la hora de que los participantes implementen lo trabajado en el aula. Por otro lado, nos permitirán evaluar la eficiencia de la organización y participación de cada miembro. Este control estará a cargo del directivo que acompaña en las jornadas y también por parte de capacitador, creando ellos una planilla para cumplir tal fin.

Por otro lado, durante el tiempo que dure las capacitaciones se valorara de manera cualitativa el interés de los estudiantes a la hora de abordar una actividad mediada por Tics, esto es llevado en los registros de clase y en la presentación de un informe de los participantes en el mes de diciembre al finalizar los encuentros.

Valorando lo siguiente:

- De manera porcentual, cuanto más pudo sumar a la clase las tecnologías propuestas.

- Considera que contribuyeron a aumentar la participación efectiva de los estudiantes en las actividades.
- Para el año siguiente, haga una lista de las apreciaciones que se pudieron pasar por alto en esta capacitación, contribuyendo con ello al proceso de mejora continua en futuras intervenciones.
- ¿Pudo comprobar por medio de las notas y la calidad de los trabajos de los estudiantes una mejora en la apropiación de contenidos y desarrollo de competencias? Haga una breve descripción de lo que percibió en este aspecto como docente.
- Lo más importante, conociendo lo que plantea el nuevo modelo de educación disruptiva, ¿siente que el instituto Santa Ana está yendo en la dirección correcta hacia los nuevos esquemas del aprendizaje en el siglo XXI? Cuéntenos brevemente su visión

Resultados esperados

A lo largo del recorrido en el plan fuimos incorporando paulatinamente a nuestro abanico de estrategias algunas más, con la cual se agrega una capa más a las ya existentes, este periodo de 6 meses 6 encuentros nos ha fortalecido aún más como grupo humano, dándonos la confianza necesaria para comenzar a moldear nuestras clases. El desarrollo total de los encuentros se va expresar en un mejor nivel por parte del profesorado en el manejo de las tecnologías actuales disponibles para la educación, como así también un incremento en el nivel de conocimientos técnicos pedagógicos a la hora de planificar y llevar adelante una clase, un tema específico o transversal mediado por las nuevas tecnologías

Algunos beneficios esperados:

- Un aumento en la participación de los estudiantes a las clases, ya que estamos entrando de alguna manera en su área de interés.
- La posibilidad de mejorar el uso del tiempo en el aula, invirtiendo la pirámide de la taxonomía de Bloom, colocando a los procesos cognitivos complejos como crear, evaluar y reflexionar en la cima ocupando el tiempo del aula para ello.
- Una mejora notable en la comunicación entre profesores y estudiantes.
- Una incorporación progresiva de estas potentes tecnologías al modo de trabajar en clases, para sacar un provecho positivo.
- La desaparición de un vacío en la educación tradición, al ocupar nuevos espacios y territorios en el campo de lo digital a fin de mejorar las competencias de los estudiantes y la producción de sus contenidos
- Un feedback mucho más fluido entre las partes, la detección de posibles problemas respecto a un tema.
- El abarcado de la educación no formal e informal vinculada al internet y a las capacidades de los adolescentes para interpretarlas críticamente, sumada a la ya formal existente, logrando cerrar un círculo y generando una conciencia digital en los adolescentes que ahora no están solos en este proceso, y que sus docentes son conocedores de estos temas y los pueden guiar y tutelar para una formación crítica en los nuevos saberes digitales y la era web 3.0

Al principio estas implementaciones pueden generar algún tipo de reticencias en docentes que creen que son mayores los problemas y complicaciones que los beneficios, pero es cuestión de tiempo y adaptaciones constantes para que comprueben que no es así. También la falta de tiempo de los docentes para crear sus actividades digitales puede llegar a generar algún nivel de estrés, por lo cual se sugiere que sea paulatino y

no abrupto, entendiendo que luego este modo de trabajar en el aula me va a dejar más tiempo para practicar y evaluar liberando tiempo de dictar, exponer. También está la posibilidad de reutilizar actividades para otros grupos solo adaptándolas a las características del este. Por otra parte, el desafío de hacer entender a los estudiantes (recordemos que tienen entre 12 a 15 años en ese nivel) que estas actividades van a representar mayor responsabilidad a la hora de cumplir plazos, también acceder diariamente a sus Gmail por ejemplo, Padlet o Classrom en otros casos a notificarse de las novedades, opinar y debatir desde ahí, también generar conciencia en ellos de que en base a esas Analíticas se va a construir su calificación final en la materia en muchos casos.

Conclusión

En este primer año de implementación los docentes se irán habituando con las herramientas propuestas, no tenemos dudas que al año siguiente todo esto va a ser capitalizado desde el principio del ciclo lectivo, ya que los docentes han expresado en el cumplimiento de los resultados esperados su alto impacto en la dinámica y la comunicación en sus clases.

Lo que podría llegar a representar una limitación a su implementación en esta primera instancia, entendiendo que el hábito hace a la especialización en el área propuesta, y también podría ser una limitación a futuro mantener al plantel docente actualizado, se sugiere por otra parte ampliar a el nivel primario y todo el secundario, así no existirían asimetrías con las calidades de metodologías empleadas.

Es evidente que son varias las fortalezas destacadas, como el aumento de la motivación de los alumnos o el aumento de la participación de estos en clase. Todos

aspectos muy generales, por lo que en futuras investigaciones consideramos que sería interesante evaluar en la implementación con el área de Inglés y profundizar como el uso de las Tics pueden influir de manera satisfactorias en esas prácticas educativas como por ejemplo el aprendizaje basado en proyectos, apoyado con las herramientas que nos ofrecen las nuevas tecnologías influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje y cómo puede mejorar este.

Esta nueva realidad social presenta más que nunca un alumnado heterogéneo, no sólo en lo que tiene que ver en cuanto a sus capacidades, sino también, a sus motivaciones, intereses, su entorno cultural y social, etc., en el que se observa tener distintas necesidades de aprendizaje, precisan una individualización de la enseñanza y un acceso al conocimiento a través de diversas didácticas específicas, acordes con su particular forma de aprender. De ahí que se considera que sería interesante profundizar estrategias didácticas que, apoyadas en el uso de la Tics, mejorar la atención a la diversidad y los distintos ritmos y estilos de aprendizaje, así como las necesidades educativas de los diferentes estudiantes. Esta inclusión de las metodologías activas en las prácticas educativas, en una primera instancia, aumenta de manera unánime la motivación del grupo. Lo que no hemos podido definir es, cuanto podemos mantener este alto índice de motivación. Estamos convencidos que el aumento de motivación de los en las clases está muy relacionado con el aumento del rendimiento académico, por lo que nos parece interesante realizar un estudio longitudinal que estudie esta variante a través del tiempo y su correlación con el rendimiento académico.

Referencias

- Aula invertida. (2019, 25 de abril). Wikipedia, La enciclopedia libre. Recuperado de https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Aula_invertida&oldid=115515482
- Bandura, Albert 14 septiembre, 2017, *Teoría del aprendizaje social*, actualidad en psicología recuperado de <https://www.actualidadenpsicologia.com/bandura-teoria-aprendizaje-social/>
- Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Recuperado de <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf> el 18/11/2017.
- Bergmann, Jonathan Aaron Sams (2014) *Aprender a pensar, Dale una vuelta a tu clase* recuperado de https://aprenderapensar.net/wp-content/.../05/156140_Dale-la-vuelta-a-tu-clase.pdf
- Burbules, Nicholas, 2012 *El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza* recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/35719052/4472-8413-1-PB.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1557101497&Signature=R0zVDKLqC%2BCnbxIEbyJ26Hxue6w%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEncounters_Encuentros_Rencontres_o_n_Educ.pdf
- Díaz Barriga Arceo, F. (2012). *Modelos de enseñanza situada*. México. Grupo de Investigación en Docencia, Diseño Educativo y TIC.

Dussel, I. y Southwell, M. (2009) *Lenguajes en plural*. La escuela y las nuevas alfabetizaciones. El monitor, n° 13 recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/70825/lenguajes-en-plural-la-escuela-y-las-nuevas-alfabetizaciones>

Fabiana Scherer (16 de septiembre de 2018) *Generación Z, la hora del relevo* La Nación. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/generacion-z-hora-del-relevo-nid2168477>

Guerrero, M. (2014). *Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento*. Las TIC y la educación. España, Marpadal Interactive Media S.L

Instituto Santa Ana. (2018) Pagina Institucional, recuperado de <https://www.institutosantaana.edu.ar/area-educativa/nivel-secundario/>

Imagen 1, [12 principios de la creación multimedia para flipped classroom]. (19 dic. 2016). recuperado de <https://www.theflippedclassroom.es/los-doce-principios-de-la-creacion-multimedia/>

Imagen 2, [imagen sin título sobre diseño a plan de proyecto]. (abril de 2019). recuperado de PDF “INET: Aprendizajes basados en Proyectos”

Imagen 3, [imagen sin título sobre diseño a plan de proyecto]. (abril de 2019). recuperado de PDF “INET: Aprendizajes basados en Proyectos”

Imagen 4, [imagen sobre diseño de árbol de métricas]. (mayo de 2019). recuperado de Google Slides, Daniel Amo Filvà

Ley N° 26206. Boletín Oficial República Argentina, Buenos Aires, 28 de diciembre 2006.