



Carrera de Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Plan de intervención

Modelos de aprendizajes innovadores

Un Museo virtual para Unidad Educativa Maryland

Alumna: Fabregat, Verónica Roxana

Legajo: VEDU09697

DNI: 24 788 403

Nombre de la materia: Seminario

Tutor: Sandra del Valle Soria

2020

INDICE

Resumen	1
Introducción	3
Capítulo 1	5
1.1. Presentación de la línea temática	5
1.2. Presentación de la Institución	6
1.3. Delimitación del problema/necesidad objeto de intervención:	10
Capítulo 2	13
2.1. Objetivos del Plan de Intervención	13
2.2. Justificación:	14
2.3. Marco teórico	15
Capítulo 3	20
3.1. Propuesta de Acción:	20
3.1.1. Actividades	22
3.1.2. Cronograma de Actividades	27
3.1.3. Recursos:	28
3.1.4. Evaluación:	29
Capítulo 4	30
4.1 Resultados esperados	30
4.2 Conclusiones	31
Referencias	35

Resumen

Las tecnologías educativas y en particular las TICs ofrecen espacios virtuales cada vez más amplios y complejos, que si bien facilitan la comunicación y la intervención de todos los participantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje, requiere mayor capacitación y actualización para los docentes que en su gran mayoría fueron formados con métodos tradicionales y con enseñanza conductista, centrados en la recepción y repetición de los contenidos. En este marco, para la Unidad Educativa Maryland se propuso diseñar una propuesta de creación de un museo virtual que permita recuperar y recrear hechos históricos importantes para la unidad educativa Maryland, en el marco de modelos de aprendizajes innovadores, y que posibiliten la vinculación con otras instituciones, a partir de una capacitación a docentes de 4 instancias, durante el ciclo lectivo 2020. A partir de una propuesta que incluyó un acompañamiento institucional desde una capacitación para docentes del nivel secundario con 4 instancias que se desarrollarán durante el primer cuatrimestre del año 2020. La propuesta se diseñó, atento a que la institución cuenta con un Departamento de Informática, el cual se guía por el objetivo de: a través de la utilización de la computadora como una herramienta, formar personas que tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con juicio crítico, de manera que la misma les permita tomar decisiones trascendentes.

Palabras claves: aprendizaje-innovación-capacitación-TICs

Abstract

Educational technology, and in particular ICTs, offer increasingly wide and complex virtual spaces, which, although they facilitate communication and intervention of all participants in the teaching-learning process, require more training and updating for teachers than in the vast majority were trained with traditional methods and behavioral teaching, focused on the reception and repetition of the contents. In this context, for the Maryland Education Unit, it was proposed to design a proposal for the creation of a virtual museum that allows recovering and recreating important historical facts for the Maryland educational unit, within the framework of innovative learning models, and that make it possible to link with other institutions, from a training to teachers of 4 instances, during the 2020 school year. From a proposal that included an institutional accompaniment from a training for teachers of the secondary level with 4 instances that will be developed during the first four-month period of the 2020. The proposal was designed, taking into account that the institution has a Department of Information Technology, which is guided by the objective of: through the use of the computer as a tool, train people who have the ability to seek information, select it, analyze it and evaluate it with critical judgment, so that it allows them to make transcendent decisions.

Keywords: learning-innovation-training-ICTs

Introducción

El presente trabajo de investigación se presenta como requisito para cumplimentar el Trabajo Final de Grado de la carrera de Licenciatura en Educación y consiste en propuesta de acompañamiento institucional desde una capacitación para docentes del nivel secundario con 4 instancias que se desarrollarán durante el primer cuatrimestre del año 2020, en la Unidad Educativa Maryland.

La línea temática seleccionada apunta a trabajar con docentes de la unidad educativa de Córdoba, modelos de aprendizajes innovadores, pretendiendo transformar sus prácticas de enseñanza y aprendizaje con el uso de diversos recursos para lograr que sus estudiantes construyan aprendizajes significativos y de calidad.

El presente trabajo se posiciona dentro del paradigma del constructivismo, donde se atiende al hecho de que el alumno es el referente principal del trabajo pedagógico, por lo que se requiere orientar las acciones hacia una pedagogía diferenciada, ya que reconoce, que cada alumno, posee características individuales, culturales y una experiencia de vida diferente, que debe ser considerada, a la hora de aprender, en el marco de los modelos de aprendizaje innovadores.

En un primer apartado se presenta la línea temática en cuestión, características de la institución, y una precisa delimitación de la problemática. En el segundo apartado se puede apreciar todo lo que hace al planteamiento de los objetivos, la justificación y el marco teórico que respalda el diseño de la propuesta.

En el tercer apartado se encuentra el diseño del plan de trabajo con la previsión de actividades; el cronograma; los recursos; el presupuesto; y correspondiente evaluación.

Y por último se estableció un cuarto apartado que incluye resultados esperados y las conclusiones arribadas.

Capítulo 1

1.1. Presentación de la línea temática

Modelos de aprendizajes innovadores.

Las tecnologías educativas, y en particular las TICs ofrecen espacios virtuales cada vez más amplios y complejos, que si bien facilitan la comunicación y la intervención de todos los participantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje, requiere mayor capacitación y actualización para los docentes que en su gran mayoría fueron formados con métodos tradicionales y con enseñanza conductista, centrados en la recepción y repetición de los contenidos.

Las posibilidades que ofrece el uso de la tecnología, tienen que ver con crear, criticar, buscar e interpretar la realidad a partir de experiencias y procesos comunicativos e informativos mucho más accesibles, y los alumnos del nivel secundario no pueden ser privados de estas posibilidades.

La posibilidad de tener acceso a distintas herramientas como el software educativo, simuladores virtuales, y enciclopedias virtuales, como así también a saber utilizar los recursos tecnológicos como impresoras, proyectores y netbooks, se convierte en una experiencia interesante, y para muchas escuelas en un desafío a alcanzar en el que confluyen múltiples esfuerzos y dificultades.

La línea temática seleccionada apunta a trabajar con docentes de la unidad educativa de Córdoba, modelos de aprendizajes innovadores, pretendiendo transformar

sus prácticas de enseñanza y aprendizaje con el uso de diversos recursos para lograr que sus estudiantes construyan aprendizajes significativos y de calidad.

1.2. Presentación de la Institución

“Maryland: pasado, presente y futuro”

Organización: Unidad Educativa Maryland

La Unidad Educativa Maryland se encuentra ubicada en la calle Güemes esquina Alberdi, en Villa Allende, Departamento Colón de la provincia de Córdoba, República Argentina. Posee tres niveles educativos (Nivel Inicial, Nivel Primario y Nivel Secundario) y cuenta con un Centro de Capacitación de Formación Opcional en Lengua extranjera (Inglés) llamado F.O.L.I., de carácter no obligatorio. Es una institución privada y laica, con una matrícula total de 620 alumnos y actualmente se desempeñan allí 80 docentes en los tres niveles y 28 docentes en las actividades extraprogramáticas.

Villa Allende se encuentra a 510 metros sobre el nivel del mar y tiene una economía fuertemente ligada al turismo y a la ciudad de Córdoba. Enclavada sobre pequeñas lomadas con suaves valles y arroyos, en las estribaciones orientales de las Sierras Chicas. Está surcada por el Arroyo Saldán, en el que encontramos un balneario municipal y lugares aptos para el camping.

Dada la cercanía con la ciudad de Villa Allende, la unidad educativa comparte con esta la mayoría de sus características geográficas en lo que respecta a clima, flora y fauna. Constituye un centro que ofrece naturaleza, recreación, deportes, vida nocturna, etc.

Esta Unidad Educativa tiene su origen en 1994, cuando un grupo de mujeres deciden comenzar la gestión para fundar una escuela. Tras varias gestiones por parte de los miembros de la comisión, comenzó a funcionar en el año 1995, con 50 alumnos en total.

La institución se encuentra ubicada en barrio Centro, con domicilio en calle Güemes 702, Villa Allende, Córdoba, que es un punto neurálgico al que asisten alumnos de clase media-alta, y su población está conformada por un 80% de alumnos de Villa Allende de distintos barrios, de los cuales un gran porcentaje vive en barrios cerrados aledaños al lugar.

En estos últimos cuatro años, se sumó una nueva población, que conforma el 20% restante, y está compuesta por niños que concurren desde Unquillo, Mendiolaza y, en menor medida, La Calera, principalmente debido a un incremento, en estas localidades, de nuevos barrios cerrados (Patricia López, 1998). La matrícula actual está conformada por 620 alumnos pertenecientes a los tres niveles que atiende.

Valores: Las organizadoras partieron de la premisa de que querían formar un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación. Que los mismos estuvieran presentes en todo momento.

Misión: La Unidad Educativa Maryland es una escuela de gestión privada y laica, que se enfoca en la formación integral de estudiantes en los tres niveles principales del Sistema Educativo (inicial, primario y secundario), brindando una Formación Opcional de Lengua Inglesa, en contra turno. A la vez de que basa su razón de ser en una fuerte orientación en Comunicación y formación de Lengua Inglesa.

Visión: La visión está orientada a que la Unidad Educativa logre alcanzar a través de la articulación entre los niveles una formación integral de los estudiantes con fuerte orientación en Comunicación y formación de Lengua Inglesa.

Perfil del Alumno de Nivel Inicial:

Que al término del Nivel Inicial el alumno egresado esté capacitado para:

- ❖ Ser más independiente, autónomo y responsable de sus pertenencias.
- ❖ Participar activamente, indagar, buscar información, explorar, interesándose por aprender.
- ❖ Jugar con otros, compartiendo un proyecto de juego. Ser buen compañero, solidario, comprometido con el grupo y la tarea.
- ❖ Resolver problemas sencillos por sí mismo en diálogo con el otro, capaz de elegir, de decir lo que piensa y quiere.
- ❖ Comprometerse con las normas de convivencia aceptadas e internalizadas por el bien común y no por imposición del adulto.
- ❖ Expresarse a través del afecto, el juego, el lenguaje corporal, verbal, gestual.
- ❖ Proyectar, planificar, desarrollar un juego y evaluar su propia tarea y la los demás.

Perfil del Alumno Primario

Que al término del Nivel primario el alumno egresado esté capacitado para:

- ❖ Convivir en el ámbito escolar y social ejercitando los valores democráticos y manifestando a través de ellos su sentido de pertenencia

- ❖ Procesar información, explorar, e investigar en el ámbito social y natural, enfrentándose al conocimiento con una actitud creativa y crítica.
- ❖ Identificar distintos códigos en la expresión personal, oral y escrita a favor de un aprendizaje conceptual de construcción y producción de significados.
- ❖ Valorar hechos, personas, sucesos de la historia propia, de la historia de su comunidad y de entornos cada vez más alejados en una mirada superadora del presente y anticipadora del futuro que lo tendrá como agente de cambio.
- ❖ Manifestar actitudes de solidaridad, respeto, tolerancia, cooperación y responsabilidad en el trabajo compartido, logrando apertura para ver lo diferente y valorarlo ante la diversidad socio-cultural.

Perfil del alumno de nivel medio

Que al término del bachillerato polivalente, el alumno/a egresado esté capacitado para:

- ❖ Abordar con un sentido positivo, constructivo y responsable la realidad de su medio social, con una disposición personal a contribuir al mismo desde su potencial humano e integral.
- ❖ Emplear modelos explicativos apropiados, habilidades y operaciones de pensamiento para abordar situaciones problemáticas del entorno – en su complejidad- transfiriendo creativamente los conocimientos adquiridos, en un proceso de reestructuración intelectual y de fortaleza emocional.
- ❖ Intervenir -con criterios relevantes y significativos – desde las ideas hasta la acción, en diversos ámbitos de desarrollo; asumiendo las consecuencias de tales intervenciones y configurando al mismo tiempo una pauta valorativa para su propio proyecto personal vital.

- ❖ Continuar estudios superiores y/o una experiencia laboral, con un bagaje de conocimientos, herramientas cognitivas y soportes afectivos para la inserción en estos nuevos ámbitos y su desempeño eficaz.

Pero la historia de esta institución es mucho más rica que esta pequeña reseña. Algunos de quienes la conformaron continúan trabajando para forjar el futuro de la Unidad Educativa Maryland. En algún momento de la fundación se proyectó realizar intercambios educativos. Actualmente, en este mundo globalizado y liderado por las tecnologías, estos intercambios podrían tener un lugar virtual.

1.3. Delimitación del problema/necesidad objeto de intervención:

En el nivel medio en cuanto al departamento tecnológico, se desarrollan proyectos interdisciplinarios donde los alumnos aplican todos los conocimientos aprendidos en los ciclos anteriores. Estos proyectos son realizados por el profesor de área junto con el profesor de informática.

El objetivo del departamento informático es que a través de la utilización de la computadora como una herramienta, se formen personas que tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con juicio crítico, de manera que la misma les permita tomar decisiones trascendentes.

En el nivel medio existen tres Proyectos Educativos Institucionales, donde al menos dos de ellos pueden optimizarse, y es aquí donde surge una necesidad de la intervención ya que cuentan con recursos informáticos que podrían perfeccionarse y vincularse mediante un plan de intervención que facilite el acercamiento con otras instituciones.

Partiendo del proyecto denominado: PROGRAMA ABIERTO DE DESARROLLO HUMANO, el cual es desarrollado por el centro de estudiante, con el objetivo de recrear algunos hechos históricos importantes con el fin de la satisfacción de las necesidades fundamentales de una persona. En este punto sería altamente significativo el desarrollo y la promoción de cualidades humanas como ser: la solidaridad, el amor propio y por el prójimo, entendimiento y aceptación de la diversidad, conciencia del bienestar del ecosistema y una participación activa en su cuidado, la libertad, y la empatía, permitiéndoles llegar a un estado de bienestar interno real, fomentando el vínculo con el otro, con uno mismo y con la historia.

Para luego concentrar los esfuerzos en el proyecto denominado PLAN DE MEJORA INSTITUCIONAL que, si bien es un plan más amplio y abarcativo de todos los niveles y modalidades que funcionan dentro de la escuela, un plan dentro de otro de mayor envergadura, se prevé enfocarlo desde este nivel.

La propuesta es, dentro de este marco y contexto, crear un Museo virtual, con la evolución histórica del predio y de la institución en sí, cuyos orígenes datan del año 1585 hasta convertirse en lo que es hoy, con diferentes hechos relevantes en el camino los 25 años desde la creación de la institución, pudiendo llevar la práctica al ámbito familiar, para que desde cada hogar puedan compartirse las experiencias vividas y posteriormente, se podría hacer la conexión con alguna institución educativa, posiblemente de Maryland, como fuera el sueño de una de sus fundadoras en sus inicios, la Licenciada en Educación Lazzarini, respecto a esta Unidad Educativa según se expresa en los documentos históricos que redactó. Por medio de todas las áreas, se podrá crear una actividad que comprometa la labor de directivos, docentes, alumnos y la comunidad.

Acompañando al Proyecto de Orientación Vocacional y los procesos personales de búsqueda de perspectivas y crecimiento laboral, también podrán experimentar en una jornada especial para el resto de los niveles, en compañía de la comunidad educativa, la práctica laboral en un museo físico recreado en la sala de informática, con proyecciones y aulas virtuales en distintos núcleos informativos.

Lo anterior permite esbozar la problemática ¿De qué manera es posible favorecer la optimización y el manejo de los recursos didácticos y las TIC como promotoras de aprendizajes significativos en la Unidad Educativa Maryland, en el marco de modelos de aprendizajes innovadores, durante el ciclo lectivo 2020?

Capítulo 2

2.1. Objetivos del Plan de Intervención

General:

- ❖ Diseñar una propuesta de creación de un museo virtual que permita recuperar y recrear hechos históricos importantes para la unidad educativa Maryland, en el marco de modelos de aprendizajes innovadores, y que posibiliten la vinculación con otras instituciones, a partir de una capacitación a docentes de 4 instancias, durante el ciclo lectivo 2020.

Específicos:

- ❖ Capacitar a los docentes del nivel secundario, para lograr afianzar el uso de las TICS, haciendo foco en el valor didáctico de contar con un museo virtual para la institución.
- ❖ Ejecutar experiencias sencillas de interacción por parte de los docentes con museos virtuales como favorecedor del desarrollo de aprendizaje activo de los estudiantes.
- ❖ Recopilar material significativo mediante documentos, imágenes y videos, que den cuenta de la institucional, donde a través del uso de recursos TICs se produzca el insumo necesario para la creación del museo virtual.
- ❖ Elaborar propuestas didácticas como documentos, imágenes y videos que fomenten el uso de las TICs en la recopilación de material significativo respecto

de la historia institucional, en las que participen toda la comunidad educativa y que sean insumo para la creación del museo virtual.

2.2. Justificación:

Actualmente es innegable que nos encontramos todos inmiscuidos en una sociedad en la que las nuevas tecnologías de la comunicación son las que manejan el ritmo de todos los que habitamos el planeta.

En este contexto, las instituciones educativas tienen un gran desafío: la identificación de las fuentes de información y nuevas tecnologías como instrumentos que integrados al proceso de enseñanza y aprendizaje, permitan obtener el máximo provecho en favor de una educación de integral y de calidad.

Los sistemas educativos a nivel mundial, hoy se encuentran frente a un gran desafío que es la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación, que teóricamente materializan la posibilidad de dotar a las generaciones actuales y futuras, de conocimientos suficientes para desenvolverse en el mundo actual y venidero. (Román Carrión, 2017, p. 37)

Lo anterior, motiva la necesidad plantear una propuesta de intervención para favorecer la optimización y el manejo de los recursos didácticos y las TIC como promotoras de aprendizajes significativos en la Unidad Educativa Maryland, en el marco de modelos de aprendizajes innovadores, atentos a que a raíz del análisis de la situación actual de la institución se detectó la existencia de Proyectos Educativos Institucionales, que podrían verse perfeccionados, con la mejora en el uso de los

recursos disponibles la participación articulada de todos los integrantes de la comunidad educativa.

2.3. Marco teórico

Actualmente el uso de TICs se encuentra excesivamente naturalizado, que pocas veces nos detenemos a considerar su conceptualización específica y el amplio mundo que abarca. Es indiscutible que su papel en la vida cotidiana es tan importante y beneficioso que no se podemos evitar rescatar palabras de autores que contribuyen al conocimiento sobre estas.

Recuperando la síntesis y combinación de la propuesta de varios autores que se menciona en el artículo de Grande (2016), titulado *Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características*, tenemos que:

Entendemos las TIC como las herramientas tecnológicas digitales que facilitan la comunicación y la información, cuyo perfil en los últimos años se define por su ubicuidad, su accesibilidad y su interconexión a las fuentes de información online. Poseen el potencial para mejorar la sociedad, pero sus desarrollos y avances no necesariamente están guiados por fines altruistas si no que están supeditados a intereses económicos. Su impacto es profundo en nuestra sociedad debido a su inmediatez y ubicuidad. (Grande, 2016).

En cuanto a la diversificación que por este momento se maneja de estas herramientas tecnológicas, se puede recurrir a una clasificación de tres grandes grupos, entre los que se menciona:

- Redes: como ser la telefonía fija, la banda ancha, la telefonía móvil, las redes de televisión o las redes en el hogar.
- Terminales: entre las que se incluyen el ordenador, el navegador de Internet, los sistemas operativos para ordenadores, los teléfonos móviles, los televisores, los reproductores portátiles de audio y vídeo o las consolas de juego.
- Servicios en las TIC: los más importantes son el correo electrónico, la búsqueda de información, la banca online, el audio y música, la televisión y el cine, el comercio electrónico, e-administración y e-gobierno, la e-sanidad, la educación, los vídeo juegos, los servicios móviles, los blogs y las comunidades virtuales.

La incorporación de las TICs a todos los ámbitos de vida cotidiana inevitablemente tiene su mayor aplicación en las esferas educativas convirtiéndose en el estandarte de la igualdad de posibilidades en materia de alfabetización digital, de manera que profesores y estudiantes adoptan sus beneficios y se adaptan a su uso, favoreciendo considerablemente el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El uso de herramientas tecnológicas en la educación ha ayudado a que los estudiantes aprendan de una forma diferente a la tradicional. Aún así los medios convencionales como la pizarra, el retroproyector, los rotafolios siguen utilizándose, los medios audiovisuales y tecnológicos se consideran también motivacionales para el logro del aprendizaje de los alumnos en cualquier nivel de educación. (Sánchez Zapata, 2014)

De esta manera todas las actividades escolares como ser las clases aúlicas, la celebración de efemérides, los concursos escolares, entre otros, giran en torno a las tecnologías de la información y la comunicación, ampliando la oferta educativa para los

alumnos y acordando brechas de todo tipo, como ser con respecto a avances tecnológicos, distancias, oportunidades, y sobre todo en cuanto a conocimiento.

Una síntesis rápida de la situación en el ámbito educativo da como resultado una fuerte apuesta por parte de los gobiernos y distintas organizaciones no gubernamentales en distintos puntos del mundo, por dotar de equipamiento, programas y capacitaciones, entre otros recursos, algunos en gran medida, otros en menor inversión, pero de todos enfocados en no quedar fuera de la aldea digital.

Con lo anterior, las TICs en educación apuntan al desarrollo de competencias en el procesamiento y manejo de la información, pero por sobre todo al uso de hardware y software desde diversas áreas del conocimiento, tratando de satisfacer las demandas y necesidades de la sociedad actual.

Varios aspectos configuran la importancia del uso de TICs en la educación, como ser la posibilidad de eliminar barreras del espacio-tiempo, facilidades para el proceso el aprendizaje y la comunicación, agilización de los canales de comunicación, haciéndolos más inmediatos y permitiendo desarrollar nuevas estrategias metodológicas en post de la mejora en la calidad educativa.

En la Argentina se registran unas tres décadas de implantación de políticas y programas referidos al uso de las TICs, los cuales fueron establecidos incluyendo una gran inversión de recursos y abarcando distintos niveles tanto de corrección curricular como niveles del sistema educativo.

El caso argentino se definió por una política universal hacia la escuela secundaria.

El PCI implicó un gran despliegue inicial de recursos económicos, técnicos, de

infraestructura y capacitación, además de la creación de contenidos y propuestas educativas. Se trató de una iniciativa conjunta entre la Jefatura de Gabinete de Ministros, el Ministerio de Educación, el Ministerio de Planificación Federal y la Administración Nacional de la Seguridad Social. (Grasso, M. 2017)

Las TICs se han ido incluyendo en los contextos escolares, proyecciones de power point en actos escolares o clases, uso de netbooks, desarrollo de propuestas didácticas a partir de entornos virtuales, entre otras experiencias, y pasaron a convertirse en elementos indispensables en muchas instituciones educativas, pero en otras es una realidad que la integración y apropiación de éstas no ha sido fácil, y depende de diversos factores que indican en su uso.

Aspectos como la infraestructura tecnológica dispuesta en las escuelas, la actitud de los docentes y la coherencia entre las prácticas pedagógicas y la cultura escolar, son algunos de los factores que condicionan la integración de las TICs en las aulas.

Es que justamente la integración exitosa de las TIC en el ámbito escolar implica la planificación de estrategias que favorezcan la articulación, contextualización y el cumplimiento de los objetivos.

Incluir las TIC en los procesos educativos implica pensar previamente el para qué incluirlas. Es decir, que respondan al propósito por el cual las estamos incluyendo; que sean realmente relevantes y que sumen valor a la propuesta pedagógica (que sean un «medio para» y no un fin en sí mismas).

Al respecto en el portal educativo de Educ.ar es posible acceder a la siguiente información: Al incluir las TIC, el objetivo que se perseguirá siempre serán las metas

pedagógicas. Por tanto, cuando planificamos cualquier acción formativa (ya sea un proyecto o una unidad didáctica, además de definir los objetivos por alcanzar y los temas que se van a desarrollar), seleccionamos aquellos recursos y herramientas que están disponibles para cumplir los objetivos propuestos y apoyar las actividades planteadas; entre ellos, recursos digitales, herramientas informáticas, software, entre otros.

Capítulo 3

3.1. Propuesta de Acción:

Se trata de una propuesta que incluye un acompañamiento institucional desde una capacitación para docentes del nivel secundario con 4 instancias que se desarrollarán durante el primer cuatrimestre del año 2020.

La propuesta se diseña, atento a que la Unidad Educativa Maryland cuenta con un Departamento de Informática, el cual se guía por el objetivo de: a través de la utilización de la computadora como una herramienta, formar personas que tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con juicio crítico, de manera que la misma les permita tomar decisiones trascendentes.

Cada instancia cuenta con un objetivo preestablecido, como así también actividades a desarrollar, las cuales están debidamente secuenciadas y cronometradas para aprovechar los encuentros al máximo.

Instancias	Objetivo	Acciones
Primer instancia	Capacitar a los docentes del nivel secundario, para lograr afianzar el uso de las TICS, haciendo foco en el valor didáctico de contar con un museo virtual para la institución.	Desarrollo de saberes, experiencias, ejemplos, etc., referidos a: Uso de las TICS como recurso didáctico en la escuela Tipos. Ventajas y desventajas. Modelos de aprendizajes innovadores Museo virtual y su significatividad didáctica.
Segunda instancia	Ejecutar experiencias sencillas de interacción por	Preparación tecnológica de salas donde se cuente con los recursos acceder a

	parte de los docentes con museos virtuales como favorecedor del desarrollo de aprendizaje activo de los estudiantes.	museos y entonos virtuales similares. Interacción de los docentes con museos virtuales. Detección de aspectos positivos y negativos de la experiencia.
Tercera instancia	Recopilar material significativo mediante documentos, imágenes y videos, que den cuenta de la institucional, donde a través del uso de recursos TICs se produzca el insumo necesario para la creación del museo virtual.	Recopilación de material significativo mediante documentos, imágenes y videos, que de cuenta de la historia institucional, donde a través del uso de recursos TICs se produzca el insumo necesario para la creación del museo virtual.
Cuarta instancia	Elaborar propuestas didácticas como documentos, imágenes y videos que fomenten el uso de las TICs en la recopilación de material significativo respecto de la historia institucional, en las que participen toda la comunidad educativa y que sean insumo para la creación del museo virtual.	Elaboración de propuestas didácticas como documentos, imágenes y videos que fomenten el uso de las TICs en la recopilación de material significativo respecto de la historia institucional, en las que participen toda la comunidad educativa y que sean insumo para la creación del museo virtual

Cada instancia tendrá una duración de 3 horas, que será desarrollada por una capacitadora (Lic. en Educación) quien aportará sus conocimientos y experiencias para avanzar modelos de aprendizaje innovadores.

3.1.1. Actividades

Secuenciación y desarrollo de las actividades

Actividades previas:

- Dar a conocer la propuesta de acción para desarrollarlo con los docentes de la escuela.
- Organizar un cronograma de encuentros sucesivos, coordinando con las actividades propias de cada docente.
- Presentar un listado de recursos materiales que serán utilizados en cada encuentro.

Primera instancia:

1. Inicio de la jornada con una actividad dinámica para detectar los conocimientos previos que tengan los docentes sobre las TICs.
2. Desarrollo de saberes, experiencias, ejemplos, etc, en forma teórica y práctica referidos a: Uso de las TICs como recurso didáctico en la escuela, Tipos, Ventajas y desventajas, Modelos de aprendizajes innovadores, Museo virtual y su significatividad didáctica.
3. Cierre de la jornada con un registro de acuerdos establecidos en relación al uso de TICs.

Inicio: 9:00 hs.

Consignas:

9:15 a 9:45 hs.

- 1) Leer las frases pegadas en la pizarra en tiras de colores y selección una imagen del escritorio que se asocie con dicha frase. Realizarlo por turnos. Luego entre todos comentar si las correspondencias fueron correctas. Explicar.

9:45 a 10:45 hs.

- 2) Escuchar atentamente y tomar nota de la presentación que se realizará en relación al Uso de TICs

10:45 a 11:30 hs.

- 3) Elaborar un cuadro comparativo en el que se registres ventajas y desventajas del uso de TICs.
- 4) Caracterizar brevemente a los modelos de aprendizajes innovadores con un esquema de llaves.

11:30 a 12:00 hs.

- 5) Socializar lo realizado.

Segunda instancia:

1. Preparación tecnológica de salas donde se cuente con los recursos acceder a museos y entornos virtuales similares.
2. Inicio de la jornada con un ping pong de preguntas y respuestas que permita recuperar saberes trabajados en la instancia anterior.
3. Creación de espacios de aprendizaje colaborativos entre pares, a través del encuentro y la reflexión sobre las prácticas.
4. Interacción de los docentes con museos virtuales.
5. Cierre de la jornada con un breve momento de detección de aspectos positivos y negativos de la experiencia.

Inicio: 15:00 hs.

Consignas:

15:15 a 15:30 hs.

- 1) Reconocer en forma oral los recursos con los que cuenta la sala de informática.

15:30 a 15:50 hs.

- 2) Se solicita dos docentes para responder por turnos, un PIN PONG de preguntas y respuestas al finalizar se considerarán la cantidad de preguntas correctas para señalar “Docente Más Atento” del encuentro anterior.

15:50 a 16:50 hs.

- 3) Acceder desde las maquinas disponibles, siguiendo el instructivo para ingresar al navegador y de allí a los museos virtuales. Podrán reunirse hasta 3 docentes por máquina.
- 4) Reflexionar y responder ¿Considera que es posible lograr un trabajo similar con sus estudiantes? ¿Cómo?

16:50 a 17:30 hs.

- 5) Socializar brevemente lo observado por cada uno de los grupos.

17:30 a 18:00 hs.

- 6) Escribir brevemente en las hojas de colores que se les facilita, aspectos positivos y negativos de la experiencia. Entregar al retirarse.

Tercera instancia:

1. Inicio de la jornada con una presentación en prezi que brevemente realice un recorrido sobre lo trabajado hasta el momento en las instancias anteriores.
Recuperado de <https://prezi.com/a596phyqa-t1/las-tics-en-la-educacion/>
2. Previo al encuentro se les solicitará la recopilación de material significativo mediante documentos, imágenes y videos, que, de cuenta de la historia institucional, donde a través del uso de recursos TICs se produzca el insumo

necesario para la creación del museo virtual, de manera de tenerlo reunido para el encuentro, a fin de trabajarlo entre todos e ir seleccionando lo que sea utilidad para conformar el museo.

3. Cierre de la jornada registrando las opiniones y aporte de cada docente en un foro o espacio digital preparado para tal fin, cuyo enlace pueda ser compartido por todo el plantel docente, fomentando el uso de las TICs

Inicio: 9:00 hs.

Consignas:

9:15 a 9:45 hs.

- 1) Observar la presentación dinámica en prezi y responder ¿Los contenidos desarrollados hasta el momento que pueden aportar a sus clases?

9:45 a 11:30 hs.

- 2) Reunidos en pequeños equipos de 3 integrantes, clasificar el contenido recolectado según categorías definidas para tal fin.
- 3) Seleccionar herramientas TICs para procesar el contenido recolectado a fin de ir conformando el museo virtual e ir subiendo a la plataforma virtual.

11:30 a 12:00 hs.

- 4) Socializar lo realizado, en cada equipo.

Cuarta instancia:

1. Inicio de la jornada con una lluvia de ideas que permita recuperar lo ya trabajado.

2. Conformación de equipos de trabajo por año del nivel secundario, con elección de un representante, que luego pueda socializar las producciones del equipo.
3. Elaboración de propuestas didácticas como documentos, imágenes y videos que fomenten el uso de las TICs en la recopilación de material significativo respecto de la historia institucional, en las que participen toda la comunidad educativa y que sean insumo para la creación del museo virtual
4. Socialización de producciones

Inicio: 15:00 hs.

Consignas:

15:15 a 15:30 hs.

- 1) Aportar palabras o frases que se relacionen con lo trabajado en los últimos encuentros.

15:30 a 17:00 hs.

- 2) Reunidos en pequeños grupos de tres integrantes, seleccionar un representante para socializar las producciones.
- 3) Elaborar propuestas didácticas como documentos, imágenes y videos que fomenten el uso de las TICs en la recopilación de material significativo respecto de la historia institucional, en las que participen toda la comunidad educativa y que sean insumo para la creación del museo virtual.

17:00 a 18:00 hs.

- 4) Socializar las producciones.

3.1.2. Cronograma de Actividades

Diagrama de Gantt- Cronograma de actividades

DURACION DEL PROYECTO:																
4 meses, 1 encuentro mensual, con una carga horaria de 3 hs.																
Tiempo	Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4			
Secuenciación de actividades	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividades previas	x															
Primer instancia																
Actividad 1		x														
Actividad 2		x														
Actividad 3		x														
Segunda instancia																
Actividad 1							x									
Actividad 2							x									
Actividad 3							x									
Actividad 4							x									
Actividad 5							x									
Tercera instancia																
Actividad 1											x					
Actividad 2											x					
Actividad 3											x					
Cuarta Instancia																
Actividad 1																x
Actividad 2																x
Actividad 3																x
Actividad 4																x

3.1.3. Recursos:

- ❖ Humanos: docentes de todas las áreas del nivel secundario de la institución, equipo directivo, asesora (futura Lic. en Educación).
- ❖ Materiales: para los encuentros mensuales: acceso al salón de informática donde es posible acceder a un Aula Virtual que usan los alumnos. La sala cuenta con 35 notebooks conectada a la red de la escuela y a Internet para trabajar en el aula.
- ❖ De contenido: en cada encuentro se facilitará todo el contenido de la jornada en formato digital en sus correos electrónicos y celulares, a fin de incentivar el uso de los recursos tecnológicos. (Ver anexo I)
- ❖ Económicos: no será necesario contar con recursos económicos.

3.1.3.1 Presupuesto:

El desarrollo de la presente propuesta de acción no requiere de grandes sumas económicas de inversión, debido a que la escuela cuenta con recursos materiales suficientes. En cuanto al traslado de la asesora hasta la unidad educativa, para las cuatro instancias, se prevé un importe de \$2000, como presupuesto.

Traslado de la asesora a la unidad educativa	\$500 por viaje
4 viajes	\$2000 total

3.1.4. Evaluación:

La presente propuesta de acción será evaluada a partir de la elaboración de las propuestas didácticas y puesta en marcha de las actividades de recopilación de insumos para el museo virtual, como ser: reunir fotografías y clasificarlas por intervalos de tiempo, seleccionar objetivos que pertenecieron a la escuela como ser la campana, el borrador de pizarra, el pupitre, o bien establecer una cronología entre el personal docente que conformo la institución, entre otras actividades.

Así mismo se registrará en una ficha la asistencia de los docentes a cada instancia, atendiendo a su desempeño en cada jornada, predisposición y participación activa en las actividades propuestas. (Ver anexo II)

Capítulo 4

4.1 Resultados esperados

El uso de las Tics a partir de la implementación de modelos de aprendizaje innovadores se espera que favorezcan positivamente el proceso de aprendizaje de los alumnos, traduciéndose esto directamente en la oportunidad para que los docentes del nivel secundario cuenten con más herramientas y habilidades para la incorporación de medios tecnológicos en su tarea cotidiana, tomando conciencia de lo que implica su uso adecuado, para el aprendizaje de los estudiantes.

La escuela de este siglo demanda que el docente sea el encargado de organizar y sintetizar la información para que todo el alumnado se sienta reconocido. Por tanto, la responsabilidad del proceso en el cual se integren las TIC en el ámbito educativo depende, en gran medida, de los quehaceres profesionales de los docentes.

Lo anterior deriva en afirmar que, con una capacitación adecuada se espera que docentes los docentes se familiaricen con el uso de las TICS y lo puedan integrar a sus prácticas pedagógicas a partir de la creación de un museo virtual que recuperará la historia institucional de la unidad Educativa Maryland.

Atendiendo a que en los museos virtuales se tiene un recurso didáctico con potencial innovador y creativo, se espera que esta propuesta favorezca no solo su creación, sino que también se conviertan en una nueva herramienta de enseñanza.

Se espera por tanto, que los docentes que participen de la capacitación, logren integrar el uso de las TIC a las prácticas diarias, desde el formato de modelos de

aprendizajes innovadores, más concretamente a partir de un museo virtual para la institución.

4.2 Conclusiones

El presente plan de acción apuntaba a diseñar una propuesta de creación de un museo virtual que permita recuperar y recrear hechos históricos importantes para la unidad educativa Maryland, en el marco de modelos de aprendizajes innovadores, y que posibiliten la vinculación con otras instituciones, a partir de una capacitación a docentes de 4 instancias, durante el ciclo lectivo 2020. Por ello, seguidamente se consideran los objetivos específicos preestablecidos, con su correspondiente alcance, a partir de la elaboración de la propuesta.

En cuanto a capacitar a los docentes del nivel secundario, para lograr afianzar el uso de las TICS, haciendo foco en el valor didáctico de contar con un museo virtual para la institución, esto será posible en el marco de una autorización previa producto de reuniones con el equipos, y la consecución de los encuentros diseñados, los que se llevaran a cabo tanto en el turno tarde, en un aula perteneciente al Departamento de Informática, donde se espera contar con la presencia de los docentes para dar lugar a un espacio no solo de capacitación y actualización en nuevas herramientas sino también en un momento de reflexión, intercambio y fortalecimiento.

En cuanto a ejecutar experiencias sencillas de interacción por parte de los docentes con museos virtuales como favorecedor del desarrollo de aprendizaje activo de los estudiantes, se espera lograr que la asistencia de la mayor parte de los docentes sea efectiva a fin de que puedan relacionarse con otros museos vigentes y se comprenda el

valor didáctico y beneficios del uso de contar con un museo virtual, a partir de a la facilidad de acceso y uso del mismo.

Con respecto a recopilar material significativo mediante documentos, imágenes y videos, que den cuenta de la institucional, donde a través del uso de recursos TICs se produzca el insumo necesario para la creación del museo virtual, esto se plantea lograr previo al tercer encuentro, para en esa instancia analizar, clasificar y considerar las herramientas que serán útiles para convertir esa información en parte del museo virtual.

Por último, en relación a laborar propuestas didácticas como documentos, imágenes y videos que fomenten el uso de las TICs en la recopilación de material significativo respecto de la historia institucional, en las que participen toda la comunidad educativa y que sean insumo para la creación del museo virtual, será posible alcanzarlo dado que los encuentros están orientados para promover el diseño de experiencias innovadoras con la integración de las posibilidades digitales e equipamiento oportuno que posee la sala de informática. Así mismo los contenidos de los encuentros permitirán favorecer instancias de elaboración de proyectos que tiendan a la promoción de una cultura colaborativa y a la integración de las TIC en las áreas curriculares a partir de un museo virtual para la unidad educativa.

Cabe destacar que el alcance del plan involucra a todo el personal de la Unidad Educativa Maryland y para la propuesta diseñada, solo ha contemplado en una primera instancia, acciones focalizadas en el trabajo con el equipo de docentes de la unidad educativa con modelos de aprendizajes innovadores, mediante la creación de un Museo Virtual promoviendo la optimización y el manejo de los recursos didácticos y las TICs.

El plan se encuentra alineado con los proyectos institucionales existentes y busca enriquecer las prácticas de enseñanza y aprendizaje que los docentes llevan al aula con nuevas herramientas, como así también, pretende potenciar las existentes para que el logro de aprendizajes sea significativo y de calidad en cada uno de los estudiantes.

En este sentido, en vista de proyectar acciones futuras, que no han podido considerarse en el trabajo, será necesario lograr la articulación de los contenidos curriculares con estos nuevos modelos de aprendizajes innovadores. De esta manera, será posible llevar al aula de manera continua la implementación y uso de nuevas herramientas tecnológicas. Como así también, se podrán realizar proyectos participativos y exhibiciones de trabajos que involucre la participación de la familiar y comunidad. De esta manera, la propuesta podrá replicarse en otros espacios para que promueva el vínculo a nivel Institucional-Comunidad, mediante el fortalecimiento de lazos y acciones conjuntas.

Los aportes que se realiza a nivel institucional se relaciona con el fortalecimiento de las condiciones pedagógicas institucionales, la participación y compromiso de los integrantes de la comunidad, el trabajo colaborativo del equipo directivo y docente, la aplicación de nuevas técnicas y herramientas de aprendizajes significativos que fomentan mejores oportunidades para el aprendizaje de todos los alumnos.

En cuanto limitaciones, el factor cultural de la institución juega un papel fundamental frente a una propuesta de cambios, existiendo la posibilidad de negación o rechazo en la implementación de nuevas técnicas o herramientas didácticas. En este sentido es posible encontrarse con variabilidad en la predisposición y la apertura de los

docentes a la formación en uso de TICs, pudiendo registrarse ciertas resistencias al uso de estos modelos de aprendizajes. A su vez, podrían presentarse imprevistos que se relacionan con aspectos técnicos que se generen una limitación en determinadas actividades, como ser la conectividad a internet o bien aquello que hace al funcionamiento adecuado el equipamiento tecnológico. Frente a ello, cabe la posibilidad que esta etapa de cambio sea más lenta, para ello se promoverá continuamente el acompañamiento al equipo docente durante su transición y puesta en marcha del programa.

Como fortalezas se tendrán en cuenta la buena predisposición por parte del equipo directivo, a fin de difundir y gestionar la realización de los encuentros, y habilitar el ingreso de profesionales que sean de utilidad para la mejorar continua de la profesión docente. Así mismo otro aspecto positivo es la cuestión de contar con un Departamento de Informática y con el equipo necesario para abastecer una sala en la que se pueda llevar a cabo en forma más cómoda y pertinente, los encuentros.

Referencias

Grande, M., y otros. (2016). *Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características*. Revista Internacional de Investigación e Innovación Educativa.

Grasso, M. (2017). *Políticas de inclusión digital en argentina. Usos y apropiaciones dentro y fuera de la escuela*. Revista de Medios y Educación. N° 50. Recuperado de <https://www.redalyc.org/html/368/36849882006/>

Román Carrión, C. (2017). *El uso del celular y su influencia en las actividades académicas y familiares de los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de la Ciudad de Quito*. Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6164/1/T2591-MIE-Roman-El%20uso.pdf>

Sánchez Zapata, C. (2014). *Las tecnologías de la información aplicadas a la educación. Educación y TICs*. UTN. Recuperado de http://www.frt.utn.edu.ar/tecnoweb/imagenes/file/Material%20didactico%20de%20Tec_%20Educ_/EDUCACION%20Y%20TICS.pdf

Anexo I

Contenido a distribuir en los encuentros en forma digital e impresa

Aprender y Enseñar con las TIC (extraído de Baleani, M. (2010). Las Tics como herramientas educativa.)

En el ámbito educativo, principalmente en las escuelas, el uso de las TIC es esencial. Para una adecuada introducción de las TIC en el aula, se deben analizar todos los factores del contexto (tipo de institución y alumnado, material existente, etc.) que interaccionarán en las tic como herramienta, de modo que el diseño de las nuevas actividades tenga la garantía de éxito que se desea. Por ello el profesor juega un papel importante siempre que se le ofrezcan las condiciones y medios para alcanzar nuevos objetivos pedagógicos y didácticos con estas herramientas; y para esto debe apartarse de toda postura “tecnófila” o “tecnófoba”. La integración curricular de TICs es el proceso de hacerlas enteramente parte del curriculum, como parte de un todo, permeándolas con los principios educativos y la didáctica que conforman el engranaje del aprender, esta integración curricular de las TICs implica:

- Utilizar transparentemente de las tecnologías
- Usar las tecnologías para planificar estrategias para facilitar la construcción del aprender
- Usar las tecnologías en el aula
- Usar las tecnologías para apoyar las clases
- Usar las tecnologías como parte del currículum
- Usar las tecnologías para aprender el contenido de una disciplina
- Usar software educativo de una disciplina

Para despejar dudas, el autor clarifica qué no es TIC o bien qué prácticas no implicarían una real integración curricular, tales como:

- Poner computadores en la clase sin

capacitar a los profesores en el uso y la integración curricular de las TIC • Llevar a los alumnos al laboratorio sin un propósito curricular claro • Substituir 30 minutos de lectura por 30 minutos de trabajo con el computador en temas de lectura • Proveer software de aplicación como enciclopedias electrónicas, hoja de cálculo, base de datos, etc., sin propósito curricular alguno • Usar programas que cubren áreas de interés especial o expertise técnico, pero que no ensamblan con un área temática del curriculum; entre otras acciones.

Las TIC se presentan como instrumentos poderosos para promover el aprendizaje a través del gran interés que despiertan y por toda una amplia variedad de ventajas que favorecen a los alumnos y docentes. Las TIC son fuente de motivación en la posibilidad de participar y ser colaborador activo de la clase, con herramientas que al estudiante, que pertenece a la generación de “nativos digitales”, le son significativas y cotidianas. En especial en la escuela secundaria donde los adolescentes presentan una marcada característica de comportamiento grupal, las TIC que favorecen el entorno colaborativo les son propicias para seguir compartiendo las experiencias de aprendizaje con sus pares.

Cómo hacer tu propio museo virtual

Es importante entender que los museos virtuales son un gran recurso para poder acercar la realidad al alumnado de escuelas rurales a las que les separan muchos kilómetros de los museos reales. Por ello, se puede hacer una revisión de los museos virtuales activos en estos momentos y analizar si se adaptan a los contenidos vistos en el aula. En este

módulo te proponemos algunos enlaces a museos para que puedas conocerlos más a fondo.

Una forma de trabajar con museos virtuales es crear el propio museo del aula, en el que puedes insertar enlaces a cuadros, esculturas, información sobre dinosaurios, etc. dependiendo del tipo de museo que se quiera crear.

A continuación, te mostramos una serie de herramientas que te permiten crear espacios virtuales con imágenes, vídeos, enlaces, etc. en los que el alumnado puede adentrarse para conocer obras de arte o de ciencia, a través de paseos virtuales por el museo. Para aquellos alumnos/as de mayor edad dentro del aula unitaria, o aquellos/as que tengan altas capacidades, se puede realizar una actividad donde ellos mismos sean los diseñadores y creadores del museo virtual.

Veamos algunas herramientas para poder trabajar en esta línea:

Aplicaciones para crear tu propio museo virtual

Museum Box	Sitio web que proporciona las herramientas necesarias para crear tu propio museo a través de cajas que puedes personalizar para explicar los aspectos más relevantes de un período artístico, literario, histórico, etc. Además, la aplicación permite registrar todo el centro dentro de la página web y trabajar de manera colaborativa en las diferentes áreas.
Museum of me	Es una aplicación social para <i>Facebook</i> que permite crear una especie de museo personal con los archivos fotográficos de cada persona y compartirlo en su perfil de usuario/a.
Gogofrog	Aplicación que permite crear galerías virtuales de imágenes en formato 3D. La herramienta genera por tanto, una especie de museos virtuales personalizados donde además puedes diseñar las habitaciones, ilustrar las imágenes, insertar un <i>blog</i> y generar un avatar con el que moverse por la exposición. Dentro de la página te encontrarás con opciones de todo tipo, tanto gratuitas como de pago, dependiendo de los detalles que quieras insertar.

Recuperado de [http://estaticos.educalab.es/intef/formacion/materiales-formativos/Recursos digitales para alumnos de escuelas unitarias bibliotecas y museos/aplicaciones de museos virtuales.html](http://estaticos.educalab.es/intef/formacion/materiales-formativos/Recursos_digitales_para_alumnos_de_escuelas_unitarias_bibliotecas_y_museos/aplicaciones_de_museos_virtuales.html)

ANEXO E – FORMULARIO DESCRIPTIVO DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICAR Y DIFUNDIR TESIS DE POSGRADO O GRADO A LA UNIVERIDAD SIGLO 21

Por la presente, autorizo a la Universidad Siglo21 a difundir en su página web o bien a través de su campus virtual mi trabajo de Tesis según los datos que detallo a continuación, a los fines que la misma pueda ser leída por los visitantes de dicha página web y/o el cuerpo docente y/o alumnos de la Institución:

Autor-tesista <i>(apellido/s y nombre/s completos)</i>	Fabregat, Verónica Roxana
DNI <i>(del autor-tesista)</i>	24 788 403
Título y subtítulo <i>(completos de la Tesis)</i>	Modelos de aprendizajes innovadores Un Museo virtual para Unidad Educativa Maryland
Correo electrónico <i>(del autor-tesista)</i>	veronicamisato@hotmail.com
Unidad Académica <i>(donde se presentó la obra)</i>	Universidad Siglo 21

Otorgo expreso consentimiento para que la copia electrónica de mi Tesis sea publicada en la página web y/o el campus virtual de la Universidad Siglo 21 según el siguiente detalle:

Texto completo de la Tesis <i>(Marcar SI/NO)^[1]</i>	SI
Publicación parcial <i>(Informar que capítulos se publicarán)</i>	

Otorgo expreso consentimiento para que la versión electrónica de este libro sea publicada en la página web y/o el campus virtual de la Universidad Siglo 21.

Lugar y fecha: CABA, abril de 2020-04-02

Firma autor-tesista

Aclaración autor-tesista

Esta Secretaría/Departamento de Grado/Posgrado de la Unidad Académica:
_____certifica
que la tesis adjunta es la aprobada y registrada en esta dependencia.

Firma Autoridad

Aclaración Autoridad

Sello de la Secretaría/Departamento de Posgrado

^[1] Advertencia: Se informa al autor/tesista que es conveniente publicar en la Biblioteca Digital las obras intelectuales editadas e inscriptas en el INPI para asegurar la plena protección de sus derechos intelectuales (Ley 11.723) y propiedad industrial (Ley 22.362 y Dec. 6673/63. Se recomienda la NO publicación de aquellas tesis que desarrollan un invento patentable, modelo de utilidad y diseño industrial que no ha sido registrado en el INPI, a los fines de preservar la novedad de la creación.