



**Universidad Siglo 21**

**Trabajo Final de Grado. Plan de intervención**

**“Tecnología e innovación: de cara a la educación del futuro”**

**Licenciatura en educación**

**Alumno:** Balbona Daiana Belén

**D.N.I.** 32.917.995

**Legajo:** VEDU09585

**Docente:** Teresita Jalin

**Lugar, mes y año:** San Carlos de Bolívar, 5 de Julio de 2020

# INDICE

## Contenido

<b>Resumen</b> .....	2
<b>1. Introducción</b> .....	3
<b>2. Presentación de la línea temática</b> .....	4
<b>3. Síntesis de la Organización</b> .....	5
<b>3.1. Datos generales</b> .....	5
<b>3.2. Historia institucional</b> .....	6
<b>3.3. Recursos Humanos</b> .....	7
<b>3.4. Estructura y recursos materiales</b> .....	8
<b>3.5. Misión</b> .....	10
<b>3.6. Visión</b> .....	10
<b>3.7. Valores</b> .....	11
<b>4. Delimitación del problema</b> .....	11
<b>5. Objetivo general</b> .....	15
<b>5.1. Objetivos específicos</b> .....	15
<b>6. Justificación</b> .....	16
<b>7. Marco teórico</b> .....	19
<b>7.1. Innovación y Tecnología ¿Sinónimos?</b> .....	19
<b>7.2. Construcción del Aprendizaje</b> .....	20
<b>7.3. Aprendizaje significativo</b> .....	20
<b>7.4. Uso de las tic en el aula</b> .....	21
<b>7.5. Recursos didácticos</b> .....	22
<b>7.6 Evaluación</b> .....	24
<b>8. Actividades</b> .....	25
<b>8.1. Encuentro 1</b> .....	26
<b>8.2 Encuentro 2</b> .....	28
<b>8.3 Encuentro 3</b> .....	31
<b>8.4 Encuentro 4</b> .....	34
<b>8.5 Encuentro 5</b> .....	36

8.6 Encuentro 6.....	39
8.7 Encuentro 7.....	40
9. Recursos .....	43
10. Evaluación.....	43
11. Presupuesto .....	45
12. Diagrama de Gantt.....	46
13. Resultados esperados .....	46
14. Conclusiones .....	47
15. Referencias.....	50
16. Anexo .....	52
16.1 – Encuentro 1.....	52
16.2 Encuentro 2.....	54
16.3 Encuentro 3.....	55
16.4 Encuentro 4.....	57
16.5 Encuentro 5: .....	57
16.6 Encuentro 6.....	57
16.7: Encuentro 7 .....	58

## Resumen

La educación ha mantenido durante muchos años su modelo tradicional, sin embargo, el desembarco de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), acompañada por nuevos actores digitales en estos tiempos de cambios tan acelerados, hizo necesaria la revisión de la educación en cuanto a las nuevas formas y medios de aprender; la adaptación de técnicas y recursos que resulten innovadores, en concordancia con el tiempo presente. En referencia a la línea temática escogida para el desarrollo del plan de intervención: los modelos de aprendizajes innovadores, se hará un recorrido a la historia institucional del I.P.E.M N° 193 José María Paz, de la localidad de Saldan, Pcia de Córdoba, la misión, visión, valores, recursos humanos, haciendo foco en las trayectorias escolares incompletas, proponiendo el desarrollo de un esquema de trabajo de innovación, para los alumnos de 2° año de la asignatura Lengua y Literatura del I.P.E.M N° 193 a partir de una Capacitación docente que contará con 7 encuentros, donde trabajaremos con las herramientas tecnológicas y didácticas como principales fuentes. A través de los encuentros que se llevaran adelante en el marco de la capacitación, se hará hincapié en la importancia de los recursos didácticos como la Pizarra Digital Interactiva, lo lúdico e interactivo, las tics en las aulas y todo aquello que permita impulsar la combinación de las mismas al contexto educativo, para el logro del aprendizaje significativo. **Palabras claves:** Innovación educativa – Tecnologías de la información y comunicación (TIC) – Aprendizaje Significativo - Pizarra Digital Interactiva - Capacitación docente.

## **1. Introducción**

La última mitad del siglo XX, se vio revolucionada por el arribo de las nuevas tecnologías, que a tiempos acelerados, han introducido modificaciones en el trabajo, en el juego, el entretenimiento; y la educación no fue la excepción.

A través del recorrido plasmado en el plan de intervención, sobre trayectorias escolares incompletas; que tiene su base en el proyecto de investigación llevado a cabo en el I.P.E.M N° 193 de la localidad de Saldán, y a través del recorrido desarrollado en los siete encuentros que serán parte de la capacitación a los docentes de Lengua y Literatura del I.P.E.M N° 193, se trabajara con el grupo docente para el desarrollo de un esquema de trabajo de innovación, con las herramientas tecnológicas y didácticas como principales fuentes. Las Tic plantean nuevos escenarios, siendo necesario implantar nuevos enfoques de enseñanza que se complementen con las formas de aprender actuales, que lleven a los alumnos a la aprehensión del contenido, con las herramientas y recursos que se disponen hoy, y que han irrumpido en la sociedad, y hacen necesaria que la educación se adapte, motivando a los alumnos a concluir sus planes de estudio. La Pizarra Digital Interactiva es uno de los recursos innovadores que se propondrá incorporar en las aulas, en conjunto con los juegos, con recursos interactivos y dinámicos, para constituir la real armonía en esta triada pedagógica que constituyen el alumno, el docente y el contenido. Se procura brindar una capacitación con una mirada de cómo las TIC influyen en una clase, en la educación y en la sociedad en su conjunto, y evocando los instrumentos de innovación educativa como eje del mismo, y el cambio y valor que se le puede asignar a los mismos desde una mirada docente.

## **2. Presentación de la línea temática**

El presente plan se enfocara en referencia a la línea temática escogida: los modelos de aprendizajes innovadores; y cuando hablamos de innovación, según el diccionario de la Real Academia Española (2019) menciona que es la “Creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado”

Innovar no siempre supone la introducción de una tecnología, todo proceso que se llevó a cabo por primera vez fue innovador, más allá de su éxito; pero la irrupción de las TIC a la dinámica del sistema educativo, supuso un replanteamiento de las prácticas docentes y la innovación en el diseño de las modalidades de aprendizaje.

Los cambios fueron acelerados, la magia de internet y de los medios masivos de comunicación, dieron origen a un alumno que tuvo a su alcance una variada gama de saberes, y el docente se encontró con estudiantes con otras necesidades, más autónomos; y las viejas estructuras con las que el docente se formó y formaba a sus estudiantes debieron ser replanteadas.

La enseñanza hoy disiente significativamente con lo que fue su proyecto constitucional, y todos debieron adaptar sus roles y funciones a los nuevos tiempos.

El docente se debió abocar a reconocer más que a un grupo de alumnos, a un grupo de adolescentes que ya no podían ser encasillados, a comprenderlos desde sus diversas realidades, y tomarlos como punto de partida para el diseño de nuevos métodos y técnicas de enseñanza que les abran las puertas a la cultura del conocimiento; incorporando recursos materiales, didácticos y estratégicos muy distintos a los que la vieja escuela estaba

acostumbrada, para comenzar con la construcción del saber para el logro de un aprendizaje significativo.

Para la construcción de ese conocimiento significativo, “Los planificadores educativos y los docentes deben diseñar las estrategias didácticas que le permitan relacionar las experiencias previas y los nuevos aprendizajes que se proponen a partir de las necesidades, interés y problemas del estudiante” Ausubel (1978) citado por (Gómez-Vahos L; Muriel-Muñoz L y LondoñoVásquez D, 2019, pág. 121).

El alumno deberá apropiarse del conocimiento para aprender, haciendo una construcción del mismo, y propondremos a los modelos de aprendizajes innovadores como un camino para su logro.

### **3. Síntesis de la Organización**

#### **3.1. Datos generales**

El Instituto Provincial de Enseñanza Media N° 193 José M. Paz se encuentra ubicado en el centro de la localidad de Saldán, departamento de Colón; la ciudad cuenta con 10.650 habitantes según el último censo del año 2010 (Indec, 2010) y está ubicada a 18 km de la ciudad de Córdoba.

Las familias tienen una posición socioeconómica baja en general, exceptuando la de los barrios privados, que es media. Éstos últimos casi en su totalidad se ubican en las afueras de la localidad, ya que en los últimos tiempos, por su cercanía con la capital, Saldán se ha convertido en una ciudad dormitorio. Esta característica ha provocado muchos cambios económicos, lo que ha hecho que muchos pobladores trabajen afuera de la localidad.

El Instituto funciona en un edificio propio y actualmente asisten a él 644 alumnos y 97 docentes distribuidos en dos turnos –mañana y tarde– con dos orientaciones: Economía y Gestión y Turismo.

Si nos remontamos a sus inicios, a lo largo de su historia, se adaptó a múltiples cambios, propios de nuestro sistema educativo nacional y provincial, pero también a las demandas de su comunidad.

### 3.2. Historia institucional

La Institución fue un proyecto que surgió y se fue trazando a través de los años.

Evolución Histórica del IPEM N° 193 José María Paz

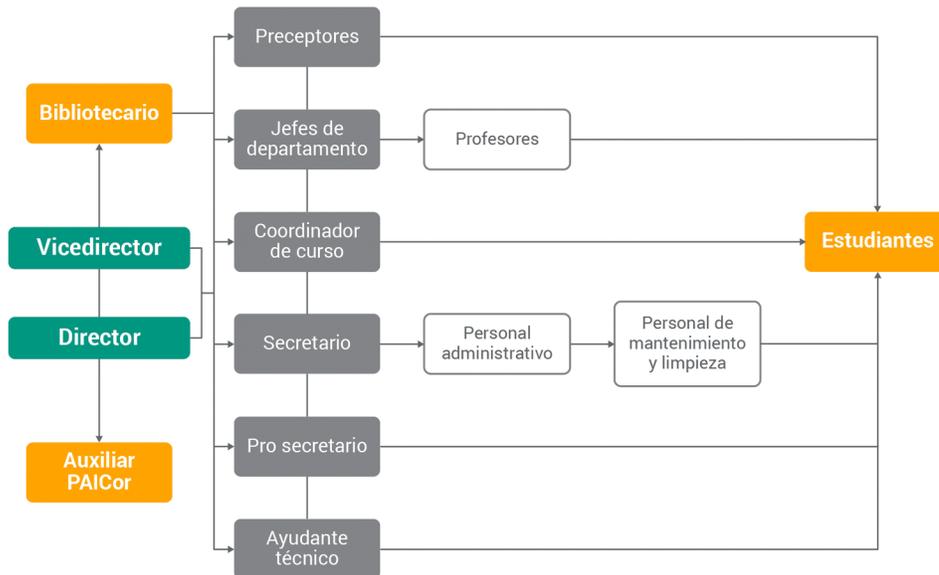
Año	Hito Histórico
1965	Vecinos y representantes de la Municipalidad concretan la idea de fundar una escuela secundaria, con el objetivo de evitar la dispersión de los jóvenes, que terminaban la escuela primaria y emigraban para continuar sus estudios. Su propósito también fue formar para una salida laboral, como personal de apoyo para la actividad comercial y de servicio en la localidad.
1966	Creación de un ciclo secundario, que comenzó a funcionar como Escuela Privada, en un edificio prestado por la Escuela Nogal Histórico, en horario vespertino, se reemplaza el Plan CONET (Consejo Nacional de Educación Técnica) por el Bachiller Comercial. Se adopta el nombre del instituto, José María Paz, en relación con el caudillo cordobés.
1971	Incorpora el quinto año y quedó conformado el ciclo completo. Se crea el Centro de Estudiantes.
1972	Surge la competencia folklórica estudiantil, con el objetivo de revalorizar los principios de hermandad, amistad y compañerismo.
1976	Se inició el pase de la institución al orden provincial.
1988	La escuela ingresó al ámbito provincial y su personal a depender de la Dirección General de Educación Secundaria (DEMES). Fue prioridad la construcción de un edificio propio.
1993	Se implementó la Ley Federal de Educación N° 24195, lo que permitió la creación del CBU (Ciclo Básico Unificado), y del CE (Ciclo de

	<p>Especialización), con orientación en Economía y Gestión de las Organizaciones, Especialidad Turismo, Hotelería y Transporte. Esta última orientación se vinculó a la competencia folklórica estudiantil, que se transformó en símbolo y eje del proyecto institucional de la escuela José María Paz y de la comunidad de Saldán.</p> <p>El PEI (Proyecto Educativo Institucional) se traza alrededor de la competencia folclórica, la que da sentido y significado histórico al proyecto educativo de la escuela.</p>
1995	La escuela se trasladó a sus propias instalaciones en el terreno ubicado entre las calles Suipacha, Lima Quito y Vélez Sarsfield.
2003-2004	<p>Se produjo la última etapa de concreción y reformas edilicias.</p> <p>La directora trabajó en la formulación del PEI, donde intervinieron todos los integrantes de la comunidad educativa.</p> <p>En el año 2004, la escuela se incorporó al Programa Nacional de Becas Estudiantiles, con el objetivo de mejorar la calidad de la educación secundaria.</p>
2008	La Institución participo del Programa de Mejoramiento del Sistema Educativo (PROMSE). Obtuvo equipamiento informático, elementos electrónicos para mejorar los recursos áulicos y dinero para el desarrollo del proyecto institucional.
2009	La institución participo en el proyecto de mejora del Programa Nacional de Becas Estudiantiles. Se incorporó el CAJ (Centro de Actividades Juveniles)
2010	La institución inicia un proceso de reelaboración de su proyecto educativo para dar respuesta a las exigencias de una sociedad en cambio permanente.
2014	Se implementaron los acuerdos de convivencia, como el Centro de Estudiantes y toda la comunidad educativa, para fortalecer las trayectorias escolares.

*Fuente: Elaboración propia (2020)*

### 3.3. Recursos Humanos

Podemos visualizar la comunidad educativa en el siguiente organigrama:



### 3.4. Estructura y recursos materiales

Cuenta con las siguientes instalaciones

- Doce aulas: están distribuidas en las dos alas principales de la escuela. Cada aula cuenta con iluminación eléctrica. Algunas aulas poseen ventilador y calefactor.
- Dos baterías de baños para estudiantes.
- Dos baños para personal docente y no docente.
- Un baño para discapacitados.
- Una sala dividida para Dirección, Vicedirección, Secretaría, Archivo y Recepción.
- Una sala multimedia: posee un armario para guardar instrumentos musicales (2 guitarras, 2 parlantes, panderetas, 20 flautas, 5 cajones peruanos, 2 timbales, maracas,

1 bombo, 1 órgano), 1 mesón, 1 piano, 1 televisor Smart de 60 pulgadas, 30 sillas, 1 escritorio, 1 ventilador y 1 calefactor.

- Una sala de laboratorio informático y de Ciencias Naturales: cuenta con 3 televisor Smart de 45 pulgadas, 12 notebooks, insumos para reparación de equipos de computación, 1 armario, 2 mesas, 1 mesada con armarios inferiores, 1 estufa eléctrica y 1 ventilador.
- Una biblioteca: cuenta con estanterías en todas sus paredes, 1 escritorio, 1 televisor de 20 pulgadas, 700 libros aproximadamente, 1 pizarra, 4 mesas, 10 sillas, juegos lúdicos varios, 1 armario, 1 ventilador y 1 calefactor. Además, tiene una habitación anexa en refacción. Posee luz natural y eléctrica.
- Una oficina para el coordinador de curso.
- Una sala de profesores.
- Un comedor: cuenta con 3 mesas, 20 bancos, 1 puerta de ingreso y egreso de estudiantes.
- Una cocina: cuenta con 1 cocina industrial, 1 heladera, 1 freezer. Tiene luz eléctrica.
- Una sala de preceptores.
- Una sala de depósito para guardar elementos de Educación Física.
- Un patio: cuenta con 1 mástil, 3 bancos y vegetación autóctona.

- Dos playones deportivos: cuenta con una cancha de básquet, dos canchas de vóley, torres de iluminación, una cancha de hándbol y una cancha de fútbol 7 de tierra. En playón superior, hay una cancha de fútbol 8 con tribuna de cemento de 4 escalones.
- Un espacio habilitado para estacionamiento de autos.

El acuerdo Escolar de Convivencia es un logro de todos y cada uno de los que forman parte de la escuela. Los actores institucionales están convencidos de que deben sostener valores fundantes de derechos básicos y universalmente reconocidos, tales como la tolerancia, la cooperación, la participación, la libertad para expresar y vivenciar ideas y la solidaridad, y así promover la formación y el ejercicio de prácticas ciudadanas.

### **3.5. Misión**

La finalidad del I.P.E.M. N° 193 José María Paz es tender hacia una formación integral y permanente de sus educandos, brindándoles herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en un espacio de intercambio enmarcado en la educación en valores que favorezcan la realización personal y la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral, así como la continuidad en estudios superiores.

### **3.6. Visión**

La institución facilita en el egresado la adquisición de saberes relevantes para la formación de un ciudadano a partir de la cultura del aprendizaje, del esfuerzo y compromiso personal de su crecimiento y de la formación permanente en beneficio de su dignidad individual y social.

### **3.7. Valores**

La institución se caracteriza por ser una escuela inclusora, aun con las deficiencias que se le presentan y el cuerpo docente y directivo intenta sortear con los recursos con los que cuentan.

Es importante destacar que las familias, alumnos y docentes poseen valores de un enorme potencial, que se evidencia en la participación y el trabajo cooperativo, los cuales promueven la convivencia en reconstrucción permanente. De todos modos, como la asistencia de los padres es baja, se considera un importante aspecto a trabajar. El Proyecto de Convivencia marca el rumbo de las acciones desde el año 2001.

### **4. Delimitación del problema**

Realizando un análisis general de la Institución tomando en cuenta las líneas de base 2014 – 2017 enmarcadas en el análisis institucional descriptivo en alusión a la trayectoria escolar de los estudiantes del I.P.E.M N° 193 José María Paz, se observa en el siguiente cuadro los porcentajes académicos de repitencia:

Tabla 1: Matricula inicial y final, según trayectoria escolar de los estudiantes del I.P.E.M N° 193

Ciclo lectivo	Matrícula inicial	Matrícula final	Abandono		P. último día		Aprobación coloquio		Aprobación ex. regular		Repitentes	
			Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%
2014	605	547	56	9,2	270	45	96	16	41	7	122	20
2015	608	549	71	12	249	41	71	12	39	6	102	17
2016	676	611	65	9,6	291	43	127	19	32	5	143	21
2017	665	565	89	13	321	48,27	107	16,09	40	6,01	112	17

*Fuente: Giojala, 2017*

La Tabla nos muestra la comparación entre los períodos 2014, 2015, 2016 y 2017. Consideraremos en primer lugar la categoría repitencia, en la que podemos observar que ha habido pocas variaciones (entre un 20 % y un 17 %), pero fue menor en el 2017 en relación con el ciclo lectivo 2016, con una diferencia de 3 %.

Señalamos en segundo lugar el porcentaje de abandono, que en el ciclo lectivo 2017 alcanza el 13 %

En tercer lugar, se destaca el aumento de alumnos aprobados en exámenes regulares.

Tabla 2: Cantidad de alumnos por asignatura y curso con materias previas (I.P.E.M N° 193,2018)

Asignatura	1° año	2° año	3° año	4° año	5° año	Total
Matemática	13	31	45	9	16	114
Lengua	22	44	29	16	3	114
Educación Física	31	7	6	1	2	47
Sistemas de Información Contable	0	0	0	3	4	7
Inglés	18	22	15	0	0	55
Biología	5	2	0	1	0	8
Recursos Humanos	0	0	0	2	3	5
Formación para la Vida y el Trabajo	0	0	0	1	0	1
Plástica	4	0	2	1	0	7
Historia	0	14	10	16	2	42
Psicología	0	0	0	0	1	1
Ciudadanía y Participación	1	1	0	0	0	2
Química	0	3	9	0	3	15
Geografía	31	0	17	7	4	59
Tecnología	4	3	6	0	0	13
Física	13	0	14	4	4	35
Música	1	8	0	1	0	10
<b>Totales</b>	<b>143</b>	<b>135</b>	<b>153</b>	<b>62</b>	<b>42</b>	<b>535</b>

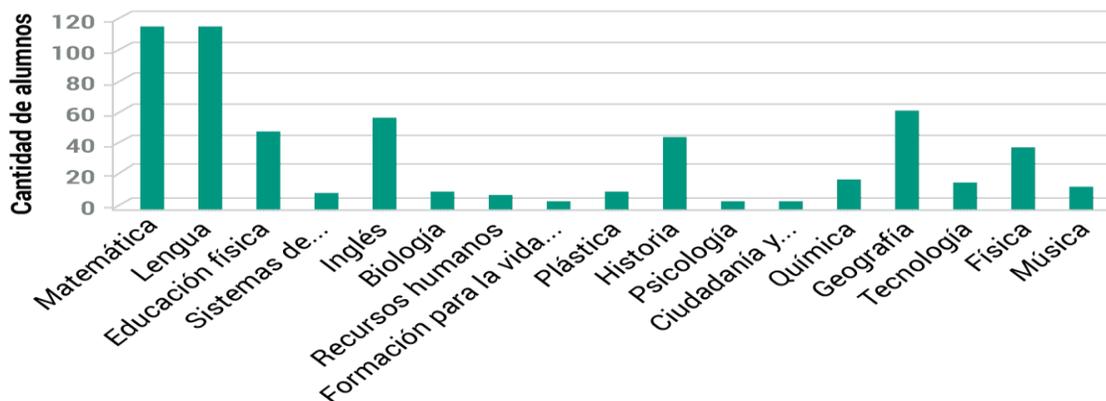
*Fuente: Rojas, 2018*

Paralelamente, estos índices se traducen en significativos problemas de repitencia y abandono.

Si observamos la siguiente tabla de alumnos por materias previas:

Figura 3: Cantidad de alumnos por materias previas (2018)

## Cantidad de alumnos por materias previas I.P.E.M. N.º 193. Ciclo lectivo 2018



*Fuente: Rojas, 2018.*

Podemos visualizar la cantidad de alumnos con materias previas, por materias. Las materias que más se destacan por la cantidad de alumnos en condición de previo son: 1º Matemática y Lengua. A continuación, aparecen Geografía e inglés. En tercer lugar de relevancia en cuanto a la cantidad de alumnos, está Historia.

Observamos así, mediante estas estadísticas que un problema central que desencadena esta problemática son las trayectorias escolares incompletas. Las causas son un abanico de variantes. Susana Giojalos, directora del I.P.E.M N° 193 menciona la falta de interés de los jóvenes, y como los medios tecnológicos e informáticos (globalización) quita interés en el aprendizaje áulico. Este será, un desafío que enfrentaremos para revertir dicha situación.

Juan Rojas, quien es coordinador de cursos, a su vez menciona que las variantes que inciden en las trayectorias son los problemas pedagógicos, la relación docente – alumno, el contexto social y familiar, problemas relacionados a la salud de los estudiantes: adicciones,

discapacidad. Si bien se diseñan estrategias y herramientas que puedan modificar esta realidad, plantea que lo que se vive en la sociedad también se lleva a la escuela.

Los pilares de la escuela son tres: alumnos, cuerpo docente y familia; todos son fuertes, todos están débiles, tal como lo plantea Giojalos.

En noviembre de 2018, se perdieron 64 alumnos con pase, libres y por abandono; el número es significativo, pero es menor que el de otros años.

Tomando como reseña el recorrido de las trayectorias escolares, podemos observar que en el área de Lengua y Literatura de 2º año se encuentra el mayor índice de alumnos que desaprobaban dicha asignatura y que será nuestro motivo de intervención.

En este sentido, es importante promover ámbitos donde, además de enseñar y aprender conocimientos, se guíe y acompañe a los jóvenes y adolescentes en el ingreso a diferentes saberes y a la cultura de la convivencia; y se pongan en práctica habilidades y actitudes específicas del oficio de ser estudiante.

## **5. Objetivo general**

- Desarrollar un esquema de trabajo de innovación, para los alumnos de 2º año de la asignatura Lengua y Literatura del I.P.E.M N° 193, con las herramientas tecnológicas y didácticas como principales fuentes.

### **5.1. Objetivos específicos**

- Establecer relaciones de trabajo que sean significativas para el alumno.

- Identificar debilidades y fortalezas de los recursos didácticos en cada tema desarrollado.
- Establecer el trabajo en equipo como premisa para la construcción del aprendizaje.
- Disminuir los índices de desaprobación de la asignatura Lengua y Literatura mediante actividades innovadoras.

## **6. Justificación**

El mundo adolescente y los múltiples factores que conllevan a llevarse previa más de una materia y los enfrenta a la posibilidad de repitencia, hoy abarcan un gran porcentaje.

Si nos centramos en la asignatura Lengua y Literatura, los alumnos del I.P.E.M N° 193 muestran significativos números de desaprobación de la materia.

Se considerada una materia tediosa para los alumnos, que implica lectura y comprensión; y no se puede desarrollar una si no es acompañada por la otra.

Aunque en los últimos años y según estadísticas, es una materia que viene amigándose con el alumno de secundario; “según los resultados del programa Aprender 2017, en el cual participaron 309 mil estudiantes del último año de secundaria. (Vazquez, 2018). Y los resultados manifiestan "Hay una notable mejoría en lengua: 6 de cada 10 de los chicos evaluados registran niveles satisfactorios para arriba. Es decir que en relación al operativo en el pasado ha habido una mejoría sustancial", señala Finocchiaro (Vazquez, 2018).

Es necesario y factible cambiar el rumbo de esta problemática, tal los resultados que se pudieron obtener en el trabajo de los últimos años.

La inequidad educativa es uno de los aspectos que se deben tener en cuenta en estos índices, y por ello se debe dar pelea desde la construcción del conocimiento para lograr alumnos que puedan salir al mundo del trabajo y la vida con herramientas que los vuelvan adultos capaces de defenderse.

Los problemas pedagógicos, el contexto social y familiar, la relación con el docente, los problemas relacionados a la salud son algunos de los motivos que señala Rojas, que conllevan a trayectorias escolares inconclusas. Es significativo el número de chicos que se llevan materias.

Ante esta problemática y otras; Giojalos manifiesta que la familia debiera involucrarse más con la escuela, acompañar a sus hijos en la trayectoria escolar. A su vez, manifiesta la falta de interés de los alumnos por la introducción de los medios tecnológicos e informáticos.

Entonces, debiéramos explotar estas nuevas tecnologías, que pueden influir en aspectos importantes de la educación.

Familia y escuela han sido siempre los primeros y más importantes agentes en la socialización y construcción de los niños y adolescentes; pero la influencia de las TIC y el uso y tiempo que los jóvenes emplean en ella, abren el interrogante de si padres y educadores pueden lidiar con las nuevas formas educativas en cuanto al uso que los jóvenes hacen de ella y no quedar relegados en el intento.

Los recursos didácticos y las TIC promueven los aprendizajes significativos, son instrumentos y si bien los resultados que se obtienen dependen del uso que se haga de las

mismas, debemos aliarnos a ellas y desarrollar trabajos innovadores que las incluyan, ya que son una herramienta atractiva para los alumnos y además la institución cuenta con un gabinete de informática como soporte.

Introducir nuevos formatos de trabajo, que sean un suplemento de los que se desarrollan en la práctica tradicional, tanto los planteados por la escuela como los que desarrolla el docente; si bien es sabido que los cambios atemorizan, introducir elementos tecnológicos como una pizarra digital que posiciona al docente en un rol más dinámico; incorporar los juegos lúdicos a las clases, hacer al alumno participe de su propio aprendizaje es un modo de ir adaptando las prácticas a estos alumnos que son nativos digitales.

Abordar este problema con herramientas que los lleven a crear, a descubrir y establecer un vínculo con esta asignatura, promoviendo el interés de los alumnos en el aprendizaje, será el desafío de este plan de intervención.

Incorporar nuevas formas a la educación sin perder la norma que la compone.

Ante la tan trillada frase que caracteriza a los estudiantes está el ¿para qué me sirve aprender esto? ¿Cuándo lo voy a usar? Y se trata de algo más que reconocer al autor de un libro o el contexto donde este se redactó, se trata de enseñarles a pensar, reflexionar; que serán herramientas que les permitirán plantarse en la vida. Motivarlos, para que puedan alcanzar un aprendizaje significativo, de manera conjunta docentes, comunidad educativa y padres.

Es posible mediante la intervención promover un cambio en la dinámica escolar de estos jóvenes, modificando el rumbo de su trayectoria escolar.

## **7. Marco teórico**

La falta de interés, de motivación y otras problemáticas que atraviesan los alumnos del I.P.E.M N° 193, traen como consecuencia que un alto porcentaje desaprobe materias; enfocándonos en el 2º año en la asignatura Lengua y Literatura, hemos dado cuenta de la situación en la que se encuentran.

En una entrevista al docente de Historia Dante Boeri, expresa con respecto a los chicos que se llevan materias, que ello depende de cada docente, del programa y el mecanismo de estudio. En detrimento de aquella idea que circula dentro de la opinión pública sobre que los chicos no quieren estudiar, Dante remarcó que los chicos aprenden, son buenos estudiantes, lo que hay que buscar es las mejores estrategias y herramientas para explotar la potencialidad de cada uno (Sur.com, 2014). Entonces debiéramos recurrir a la búsqueda de esas estrategias mediante métodos innovadores.

### **7.1. Innovación y Tecnología ¿Sinónimos?**

Afrontar una clase de manera distinta a lo que fueron las clases en el pasado, no solo con la incorporación de las TIC, sino también haciendo un uso de ellas que resulte atractivo para quien aprende y para quien enseña mediante la incorporación de métodos innovadores, incorporando y modificando tecnologías, es el desafío de estos tiempos. Ahora bien, la innovación en palabras de Litwin, refiere:

Las innovaciones en el aula, son propuestas por el docente y se originan en la imbricada trama de los contenidos actualizados del currículo, contenidos que fueron seleccionados para el tratamiento en un soporte nuevo, (guía de

actividades, lectura reflexiva de un periódico, utilización de programas informáticos, la visualización de un video, etc.) siempre implican una búsqueda de mejoramiento en relación con los aprendizajes, en la que el valor se produce en función de los propósitos de la enseñanza. (Litwin, 2005)

Dichas innovaciones, serán el camino en el logro de la construcción del aprendizaje, y poder implementarlas nos garantizara el éxito del proceso.

## **7.2. Construcción del Aprendizaje**

Para lograr un aprendizaje que sea significativo, el alumno debe hacer una construcción de este. Tal como señalan en el siguiente apartado:

(...) constructivismo no es una corriente acabada, en el sentido de terminada, sino más bien lo contrario. Se trata de una perspectiva abierta que, si bien tiene en su seno propuestas bien establecidas, comprende también dudas, debates, críticas y autocríticas. En consecuencia entendemos que el constructivismo es un punto de partida y no un punto de llegada. (Ministerio de Educación - Educamos para tener Patria, 2009)

Mediante una concepción constructivista es que se lograra un aprendizaje significativo.

## **7.3. Aprendizaje significativo**

Para la construcción de ese aprendizaje, recurriremos a definirlo de la siguiente manera según autores:

El aprendizaje significativo reconoce una actitud del estudiante para relacionar, no arbitraria, sino principalmente, el material nuevo con su

estructura cognoscitiva, teniendo en cuenta que el material que aprende es potencialmente significativo para él. Teniendo en cuenta, que ya el estudiante trae al sistema educativo, unos aprendizajes previos que les son de referencia para enfrentar un nuevo saber y que se deben considerar al desarrollar el currículo de formación. Ausubel, (1962) citado por (Gómez-Vahos L; Muriel-Muñoz L y Londoño Vásquez D, 2019, pág. 121).

Para promover los aprendizajes significativos, utilizaremos las TIC como herramienta didáctica capaz de generar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

#### **7.4. Uso de las tic en el aula**

Las TIC revolucionaron el siglo XX, su llegada no solo abrió caminos para la modificación de los quehaceres docentes, sino que irrumpieron en el mundo del trabajo y el conocimiento y transformó la práctica diaria; acercó y alejó paradójicamente a las personas, y el uso que se haga de ellas delimitará el proceso.

Es insuficiente que los docentes y estudiantes accedan a las TIC, deben hacer un uso efectivo de ellas e incorporarlas de manera natural en las prácticas diarias. Esto dependerá de la efectividad y eficacia de los procesos de enseñanza-aprendizaje y de la gestión escolar; así como de las capacidades de los actores involucrados y de sus interacciones con los recursos en el aula. (Hernandez, L.; Acevedo, J. A. S.; Martinez, C y Cruz, B. C, 2014)

Las TIC por si solas no son fuente de aprendizaje, las tendremos que asociar a los recursos que vamos a utilizar para poder desarrollar una clase; cuando el docente ingresa al

aula y conoce el grupo frente al que esta plantado; con sus fortalezas y debilidades deberá escoger el recurso apropiado para el desarrollo de cada tema.

### **7.5. Recursos didácticos**

Estas herramientas permitirán al docente llegar con el contenido a los alumnos de maneras más cautivadoras.

Entre ellos, podemos mencionar ¿Cómo dice que dijo? Es un juego online disponible que propone frases que hay que completar con la palabra que tiene la ortografía correcta.

Las obras de teatro otras fuentes de trabajo innovador que permite trabajar la gramática, ya sea en su creación y en su puesta en escena.

Los juegos como estrategia también nos proveen de herramientas para afrontar una clase. Es un método nuevo que viene ganando terreno a pasos muy lentos, pero no menos efectivos. Los juegos son serios objetos y/o herramientas de aprendizaje que poseen en sí mismos objetivos pedagógicos, didácticos, autónomos, autosuficientes y reutilizables, que posibilitan a los jugadores a obtener un conjunto de conocimientos y competencias predominantemente prácticos. Sánchez Gómez, (2007), citado por (Queruiga, C; Fava, L; Gómez, S; Kimura, I; Brown Bartneche, M, 2014)

Otras formas de trabajo que se pueden mencionar es la pizarra digital, que consiste en:

(...) un ordenador conectado a un vídeo proyector que muestra la señal de dicho ordenador sobre una superficie lisa y rígida, sensible o no, al tacto,

desde la que se puede controlar el ordenador hacer anotaciones manuscritas sobre cualquier imagen proyectada, así como, también, guardarlas, imprimirlas, enviarlas por correo electrónico y exportarlas en diversos formatos.(...) (Wikipedia, 2015).

Introducir a la clase una pizarra digital significara un abanico de beneficios didácticos, comenzaran a poblar las aulas, como en su momento las pizarras con marcadores llegaban para dejar atrás el tan clásico pizarrón y la tiza; innovar no siempre significa dejar atrás los viejos recursos, sino adaptarlos para que cumplan la función acorde a los tiempos que corren. Los beneficios que conllevan el uso y aplicación de esta tecnología hoy en las aulas nos expresa Noda (2009), citado por Tarrera Miguez:

En primer lugar, la PDI permite un interesante ahorro de tiempo en el aula, ya que permite proyectar rápidamente los contenidos que el profesor ha preparado previamente, sin necesidad de escribirlos en la propia aula. Por ejemplo, si el profesor necesita mostrar un procedimiento de solución de un problema matemático, mostrar un mapa con anotaciones, o proyectar una gráfica para comentarla, no tiene que preparar y transcribir necesariamente esta información en el aula, con los estudiantes presentes, sino que puede hacerlo en cualquier otro momento en su ordenador, y proyectarlo de manera inmediata sobre la pizarra para a continuación interactuar sobre el contenido de la pantalla. (Tarrega Miguez, 2012)

Marqués (2009) citado por Sáez López al referirse a la pantalla “destaca entre las ventajas de la PDI que permite escribir y dibujar desde el ordenador, visualizar texto, imagen y sonido e interactuar con programas y personas” (Saez, 2013)

La pizarra digital en el aula es una ventana abierta al mundo en el que la práctica educativa se va introduciendo, y actúa como fuente de innovación y participación para los tiempos que corren.

## **7.6 Evaluación**

Uno de los aspectos a tener en cuenta durante el desarrollo del aprendizaje es la evaluación. “La evaluación va a ejercer una enorme influencia en cómo y qué estudian los alumnos” (Bardisa, 2006, pág. 56) .

Diversos autores a lo largo de la historia educativa han plasmado diversas formas en que puede ser llevada a cabo. La evaluación forma parte del proceso de enseñanza y está representada por varios enfoques. Podemos referirnos a alguna de ellas según autores:

La evaluación formativa permite obtener información de todos los elementos que configuran el desarrollo del proceso educativo de todos y cada uno de los alumnos a lo largo del curso, y permite reorientar, modificar, regular, reforzar, comprobar, etc., los aprendizajes, dependiendo de cada caso particular. (Castillo Arredondo, S y Cabrerizo Diago, J., 2010)

La evaluación sumativa se aplica esta evaluación al final de un periodo de tiempo determinado como comprobación de los logros alcanzados en ese periodo. Se pretende determinar la valía final del mismo, el grado de aprovechamiento del alumno y el grado de consecución de los objetivos propuestos y de las competencias básicas establecidas. (Castillo Arredondo, S y Cabrerizo Diago, J., 2010)

Trabajar con tecnología y métodos innovadores nos lleva a ser innovadores a la hora de evaluar, las evaluaciones deben seguir el mismo lineamiento. No se debe desarrollar una clase con cierto formato y evaluar en otro. Encontrar el método dependerá del profesor y la clase que se le presente. Al ser innovador en este sentido, nos encontraremos en la tarea de la búsqueda permanente para lograr el aprendizaje de manera exitosa.

## **8. Actividades**

Se presentara el siguiente plan de trabajo, basado en una propuesta de Capacitación a los docentes de Lengua y Literatura del I.P.E.M N° 193, que tendrá como finalidad utilizar las Tics como herramientas innovadoras para favorecer las trayectorias escolares incompletas.

Dicha capacitación constara de 7 encuentros, que tendrán inicio en el mes de Julio, tendrán una duración de 2 horas cada uno y se dictaran el 3° sábado de cada mes, a excepción del mes de diciembre que tendrá lugar el primer y tercer sábado. Los mismos se desarrollaran en el gabinete informático del I.P.E.M N° 193, utilizando el patio en uno de los encuentros.

### 8.1. Encuentro 1

Tema: Reunión con los directivos y equipo docente para la presentación de la propuesta innovadora, como medios para del aprendizaje.

Objetivo: Obtener resultados positivos a través de la presentación de nuevas ideas innovadoras, a través de las tics.

***“La mente que se abre a una idea jamás volverá a su tamaño original” Albert Einstein***

Desarrollo de la actividad	Recursos y Tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
Se dará inicio al encuentro en el gabinete de informática con los directivos y docentes del área de Lengua y Literatura, con la presentación a los mismos en formato papel de las nuevas e innovadoras formas de abordar una clase, focalizando a las Tics como medio fundamental para el desarrollo de la misma. En este punto dando inicio se consultara a los docentes si han trabajado alguna vez con recursos que escapan a los	<u>Recursos materiales:</u> Pc, Internet, Pizarra digital, Proyector, lápiz digital, Impresiones en hoja, mesas, sillas, aula.  <u>Tiempo:</u> 2 horas	Capacitador	Fotocopias - Impresión informe directivos - Lapiceras- Anotadores- Honorarios del capacitador	Se les asignara una propuesta a través de la pantalla digital que está impresa en hoja, que se repartirá a modo de cuestionario, donde se

<p>tradicionales; y ante el surgimiento de algunas opciones se podrán encontrar :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El uso de internet para la búsqueda de material por parte de los alumnos</li> <li>- Presentación de trabajos en forma digital, tales como presentaciones en Word, power point, entre otras.</li> </ul> <p>Ante las manifestaciones de los docentes, se expondrá un nuevo e innovador recurso que se utilizara como disparador de la presentación: La implementación en el aula de la Pizarra Digital y sus beneficios (Anexo 1 a) video explicativo pizarra digital y b) cuadro explicativo con los beneficios)</p> <p>Una vez desarrollado el video, se les consultara cuales creen sean los beneficios de utilizar esta</p>			<p>Gastos Traslado Catering</p>	<p>planteara el uso de los docentes con las TIC.</p> <p>Así mismo, a través de la pantalla se ira haciendo anotaciones y retroalimentación de los mismos. (anexo 1c) )</p>
--	--	--	---	--

herramienta en la materia y que favorecería la práctica docente y al alumno en sí, cuáles serían sus reacciones. Beneficios y costos.				
---	--	--	--	--

*Fuente: Elaboración propia (2020)*

## 8.2 Encuentro 2

Tema: La tecnología y la innovación. La escuela tradicional y los nuevos alumnos.

Objetivo: Brindar a los docentes nuevas formas de trabajo, combinando lo lúdico a las prácticas tradicionales.

***“Si enseñamos a los estudiantes de hoy como enseñamos ayer, les estamos robando el mañana”. Jhon Dewey.***

Desarrollo de la actividad	Recursos y Tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
Se dará inicio al nuevo encuentro, haciendo referencia a las dinámicas del aprendizaje, poniendo como foco las problemáticas que los alumnos de Lengua y Literatura presentan; se planteara como central la desmotivación y la falta de interés, y surgirán	<u>Recursos materiales:</u> Pc, Internet, Pizarra digital, Proyector, lápiz digital,	Capacitador	Fotocopias - Lapiceras Honorarios del capacitador	Se le propondrá a cada docente que haga una presentación de nuevas formas de

<p>hipotéticamente la falta de atención, y factores multisectoriales.</p> <p>Considerando que nuestros alumnos son nativos digitales, y haciendo introducción al tema abarcaremos desde distintas formas la metodología para abordar la problemática. Contando con la pizarra digital en la que se irán anotando las distintas problemáticas y se plasmaran de la siguiente manera:</p> <p><b><u>-La desmotivación:</u></b> Nuestros alumnos nacieron en la era de la tecnología; mediante las TIC como método de aprendizaje debemos buscar aquello que llame su atención y despierte su interés. Que sean promotores de su propio aprendizaje, que los involucre en la lectura, en la escritura, en la oralidad. Utilizarlas para aprender: documentarse, practicar lo aprendido, ampliar</p>	<p>Impresiones en hoja, mesa, silla, aula.</p> <p><u>Tiempo:</u> 2 horas</p>		<p>Gastos</p> <p>Traslado</p> <p>Catering</p>	<p>plantear la materia a través de TIC o métodos innovadores.</p>
---	--	--	---	---

<p>conocimientos, llevar a cabo proyectos y experiencias.</p> <p>Utilizaremos como disparador un juego educativo online denominado “¿Cómo dice que dijo?” (Anexo 2), invitando a introducirse en el mundo de la virtualidad online para observar los múltiples recursos que este mundo nos provee.</p> <p><b><u>Falta de interés y déficit de atención:</u></b> animar a los alumnos a que participen, crear expectativas con una meta atractiva e implicarlos en el proceso de aprendizaje es clave para motivarlos. Mediante la elaboración de un diario semanal escolar, de una obra de teatro; se fomentan hábitos de conductas, de socialización. Proponerles ornamentación de actos escolares, la redacción de discursos en conjunto para fechas claves, contando con las TIC como herramientas, mediante programas.</p>				
--	--	--	--	--

<p>Al desarrollar la innovación como método y el uso de las TIC, la pizarra digital juega un papel central, ya que el docente va a ir explicándose sobre la misma, pudiendo conectar con el alumno, acercándose al mismo sin la necesidad de estar la mayor parte de su hora copiando en un pizarrón o realizando un dictado.</p>				
---	--	--	--	--

*Fuente: Elaboración propia (2020)*

### 8.3 Encuentro 3

Tema: Recursos y Contenidos con Tics. Las nuevas representaciones.

Objetivo: Suministrar a los docentes instrumentos a través del juego que hagan de soporte para el desarrollo de un tema o una clase.

***“Las Tic sirven para traer el mundo a la escuela y para abrir la escuela al mundo” Jordi Adell.***

Desarrollo de la actividad	Recursos y Tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
----------------------------	-----------------------	--------------	-------------	------------

<p>Partiendo de un nuevo encuentro, hablaremos de los diversos juegos que pueden hacer que el estudiante se entusiasme con la materia, que lo invite a participar. El juego muestra el lado más divertido y practico de la clase, está en la base de todos los aprendizajes; proyectaremos un video que nos introduce al tema (anexo 3 a).</p> <p>Los mismos estimulan la creatividad, amplían el vocabulario y la conformación de grupos estrecha los lazos, no quedando nadie por fuera; los grupos en algunos casos podrán ser formados por los mismos estudiantes y en otros casos por el docente. Se plantearan a través de la pizarra digital algunas ideas como el juego de “Pasar la frontera” que se realizara la actividad con los docentes presentes (Anexo 3 b). La pizarra digital será vital para desarrollar una clase ordenada y productiva, ya que el</p>	<p><u>Recursos</u></p> <p><u>materiales:</u></p> <p>Fotocopias, cañón, mesas, silla, aula, Pc, Internet, Pizarra digital, Proyector, lápiz digital.</p> <p><u>Tiempo:</u> 2 horas</p>	<p>Capacitador</p>	<p>Fotocopias - Lapiceras- Honorarios del capacitador Gastos Traslado Catering</p>	<p>Se hará una evaluación del encuentro, visualizando la dinámica de la clase y participación activa de los docentes a la misma. Se les asignara una serie de preguntas para debatir en clase, las mismas se plasmaran en la pantalla digital. (Anexo 3 d)</p>
--	---	--------------------	--	--

<p>docente plasmara en la misma las pautas del juego y a medida que lo requieran también las resoluciones; se podrán ir haciendo anotaciones y correcciones. Los alumnos mismos también pueden ser impulsores de su propio conocimiento desarrollando juegos (Anexo 3 c) El celular también puede usarse como disparador en la búsqueda de palabras que les permita desarrollar el juego. La propuesta a los alumnos es que creen sus propios juegos con normas establecidas por el docente que los acerque al tema de una manera amistosa. También las películas y videos para introducir al alumno a la lectura mediante sinopsis los estimula al ingreso de la misma. Los libros hoy se encuentran mayormente digitalizados; las TIC nos proporcionan estos beneficios. Como se mencionó en el encuentro anterior, la posibilidad de que</p>				
---	--	--	--	--

<p>sean artífices de la elaboración de un diario semanal los inserta indirectamente en la conformación de un texto, las partes de un libro. El escrito y desarrollo de una obra de teatro los cita en el foco de la escritura y la gramática. La actividad lúdica, con la utilización de las TIC, o el ingenio y curiosidad que pueden presentar los alumnos los acercara a la meta que el docente proponga.</p>				
--	--	--	--	--

*Fuente: Elaboración propia (2020)*

**8.4 Encuentro 4**

Tema: Actividades: de las más variadas formas.

Objetivo: Señalar la importancia que ofrece el abanico de propuestas de actividades para el desarrollo de un tema o una clase.

***“Si buscas resultados distintos no hagas siempre lo mismo” Albert Einstein.***

Desarrollo de la actividad	Recursos y Tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
----------------------------	--------------------	--------------	-------------	------------

<p>En este encuentro se podrá visualizar una gama de actividades que escapan lo convencional. Se les consultara a los docentes que actividades son las más utilizan, si las memorísticas o las de construcción.</p> <p>Se pasara a dialogar sobre que la materia puede ser tediosa para los alumnos si se pretende que sea memorística, y predecible en cuanto a actividades y prácticas de evaluación.</p> <p>Existen variedad de formas de plasmar una actividad para que les resulte novedosa y atractiva, despertando la curiosidad y el interés de los estudiantes. Mediante la pizarra podemos volcar sopas de letras, con consignas para su desarrollo y resolución crucigramas (se plasmaran a modo de ejemplo en la pantalla anexo 4); los alumnos pueden resolverlo en papel, y la pizarra</p>	<p><u>Recursos</u></p> <p><u>materiales:</u></p> <p>Pc, Internet, Pizarra digital, Proyector, lápiz digital, mesa, silla, gabinete,</p> <p>Impresiones en hoja.</p> <p><u>Tiempo:</u> 2 horas</p>	<p>Capacitador</p>	<p>Fotocopias - Honorarios del capacitador Gastos Traslado Catering</p>	<p>Se evaluara la participación e iniciativa de los presentes en la formación y resolución de la actividad. Serán plasmadas en la pizarra digital por los miembros de cada equipo.</p>
--	---	--------------------	---	--

<p>ayudara al momento de las resoluciones. Se les pedirá a los docentes que conformen 2 grupos y se les asignaran crucigramas en blanco que con la ayuda de un recurso tecnológico, que puede ser su teléfono personal, deberán realizar una actividad con una palabra de no más de 5 letras, para luego presentar al otro grupo. Se presentaran a través de la pizarra. En una clase el docente también puede invitar a que los alumnos mismos desarrollen las preguntas y respuestas basadas en un tema, diagramando en la pizarra los mismos. Se pueden crear equipos para una sana competencia entre ellos, para lo mismo ellos van a ir al material una y otra vez para la elaboración.</p>				
--	--	--	--	--

*Fuente: Elaboración propia (2020)*

## 8.5 Encuentro 5

Tema: Aulas en movimiento.

Objetivo: Proporcionar a los educadores nuevas herramientas para trabajar en sus clases en conexión con otro ámbito que no sea el aula.

***“El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas, y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron” Jean Piaget***

Desarrollo de la actividad	Recursos y Tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
Se dará inicio a un nuevo encuentro; en este caso hablaremos de los espacios de aprendizaje. El aula siempre fue por excelencia el espacio común donde docentes y alumnos se encontraban para llevar a cabo la práctica enseñanza – aprendizaje. Propondremos llevar la práctica educativa a los ámbitos que rodean la escuela, como un patio, una sala multimedia o la cancha. Salir del espacio segmentado que es el aula y utilizar otros	<u>Recursos materiales:</u> Pc, Internet, Pizarra digital, Proyector, lápiz digital, Impresiones en hoja, mesas, silla, gabinete.	Capacitador	Fotocopias - Honorarios del capacitador Gastos Traslado Catering	Se realizara un cuestionario en relación a la actividad presentada para conocer la relación de los docentes con este tipo de trabajos. (Anexo 5)

<p>espacios que están al alcance de los docentes. Se realizara este encuentro en el patio del I.P.E.M.</p> <p>Si bien es un método que no se realizara con frecuencia, ante ciertos temas, se puede desestructuralizar la práctica y trasladarlos a otro lugar. Si bien la pizarra no tendrá aquí la función de recurso vital, si podemos desarrollar temas como lo es la puesta en escena de una obra de teatro, la lectura y debate de un libro, juegos lúdicos, entre otros. Los beneficios de un cambio tan sencillo como un ámbito para ciertas actividades potencian la motivación y curiosidad del estudiante. Se les pedirá a los presentes que elaboren un cortometraje con el celular personal de no más de 15 minutos de duración sobre el tema: “Los adolescentes de hoy y su relación con la escuela” para evaluar la</p>	<p><u>Tiempo:</u> 2 horas</p>			
--	-------------------------------	--	--	--

comunicación, la oralidad y el trabajo en equipo.  Volveremos a la sala multimedia y proyectaremos el mismo.				
--	--	--	--	--

*Fuente: Elaboración propia (2020)*

## 8.6 Encuentro 6

Tema: Retroalimentación y evaluación

Objetivo: Promover la evaluación como un proceso continuado en el aula que ayude al logro del aprendizaje.

***“Enseñanza y evaluación son las dos caras de una misma moneda. Entre ambas debe haber una correlación absoluta: nuestra manera de enseñar debe determinar nuestra manera de evaluar porque, de manera inevitable, nuestra manera de evaluar condicionara la manera de aprender de nuestros estudiantes.”***

Desarrollo de la actividad	Recursos y Tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
Como parte de este sexto encuentro se hará hincapié en la evaluación como parte del proceso formativo y en la retroalimentación. Ayudados por la	<u>Recursos</u> materiales: Pc, Internet,	Capacitador	Fotocopias -	Se pedirá a los docentes que elaboren 3 métodos de evaluación distintos al

<p>pizarra iremos viendo distintos tipos de evaluación que se podrían desarrollar a lo largo del año. (Anexo 6.a).Ambas tienen vital importancia a la hora de evaluar los contenidos, pero si las clases se desarrollan de una manera no se podrá evaluar de otra. Se les consultará a los docentes las formas en que evalúan y ante posibles respuestas como lo es la forma escrita, la pregunta y la respuesta o preguntas cerradas, se les asignará como parte de esta evaluación que emitan otras formas que puedan ser productivas para el proceso de enseñanza - aprendizaje.</p>	<p>Pizarra digital, Proyector, lápiz digital, Impresiones en hoja, gabinete, Mesas, sillas, aula. <u>Tiempo:</u> 2 horas</p>		<p>Honorarios del capacitador Gastos Traslado Catering</p>	<p>método tradicional. Mediante una rúbrica se plasmarán los resultados logrados. (Anexo 6.b)</p>
---	--	--	--	---

*Fuente: Elaboración propia (2020)*

## 8.7 Encuentro 7

Tema: Cierre y planteamiento de beneficios del proceso.

Objetivo: Lograr que se visualicen los recursos y prácticas innovadoras como método de cambio en las prácticas de enseñanza.

***“Enseñar no es transferir conocimiento, es crear la posibilidad de producirlo” Paulo Freire***

Desarrollo de la actividad	Recursos y Tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
<p>Como parte del último encuentro y cierre de la capacitación docente se hará hincapié en los temas abordados y se hará un repaso de los mismos. Comenzaremos con una lluvia de ideas de cuales creen que sean los beneficios y debilidades de implementar la pizarra digital a las clases y métodos innovadores. Se le pedirá a los presentes que cada uno elija un método (puede ser que se haya mencionado en los anteriores encuentros o no), y comente porque lo elegiría y en qué situación. Se abre a debate.</p>	<p><u>Recursos</u> materiales: Pc, Internet, Pizarra digital, Proyector, lápiz digital, Impresiones en hoja. Mesa, sillas, gabinete.</p>	<p>Capacitador</p>	<p>Fotocopias Honorarios del capacitador Gastos Traslado Catering</p>	<p>Interacción entre el docente, el método y la pizarra. Búsqueda y utilización de métodos innovadores. Se utilizara una Rúbrica como método evaluativo (Anexo 7.b) Se entregara un cuestionario final a modo</p>

<p>Con la pizarra digital como nexos se irán plasmando los métodos, cada docente estará al frente para explicar el porqué de su decisión y se irán plasmando uno a uno, y se irán resolviendo. Se iniciará con la propuesta de un método lúdico como es un acertijo (Anexo 7.a).</p> <p>Con la pizarra como nexos se irán plasmando las opiniones del debate.</p> <p>Daremos por finalizada de esta manera la capacitación agradeciendo a los presentes su tiempo y predisposición. Se asignará un certificado del encuentro impreso.</p>	<p><u>Tiempo:</u> 2 horas</p>			<p>de cierre que englobe lo trabajado en la capacitación.</p>
---	-------------------------------	--	--	---

*Fuente: Elaboración propia (2020)*

## **9. Recursos**

Si nos remitimos al concepto de lo que es un recurso, se lo puede definir como “Recursos son los distintos medios o ayuda que se utiliza para conseguir un fin o satisfacer una necesidad”, (Significados. Com) llevada esta definición al plano educativo, serán los medios necesarios para poder desarrollar las actividades que se llevan a cabo en el plan de intervención. Se plantearán tanto los recursos humanos, como los materiales, tecnológicos y el espacio donde se desarrolla la capacitación docente.

Se encuentran mencionados los recursos materiales, como lo son la Pc, Pizarra digital, Proyector, lápiz digital, anotadores, lápices /lapiceras, hojas, muebles; como lo son mesas, sillas, y todo lo necesario para llevar a cabo las actividades en el tiempo que dure la capacitación.

En los Recursos Inmateriales se encuentra Internet, para poder llevar a cabo el desarrollo de cada encuentro.

El recurso humano es vital para el desarrollo de la capacitación, tanto la presencia de los directivos como el plantel docente de la asignatura de Lengua y Literatura, y el mismo capacitador, vitales en el desarrollo de la actividad. Cabe mencionar que estos encuentros se desarrollan dentro de un espacio físico, en este caso es el gabinete de informática y se utilizara en el 5to encuentro el patio del I.P.E.M.

## **10. Evaluación**

El significado etimológico de la palabra “evaluar” tiene que ver con valorar. En las aulas, el término evaluación genera una mezcla de inquietud y temor, sensaciones por demás conocidas para quienes hemos atravesado alguna vez esta instancia. Si nos remitimos al término evaluación, lo podemos definir como “una oportunidad para que los alumnos pongan en juego sus saberes, visibilicen sus logros y aprendan a reconocer sus debilidades y fortalezas como estudiantes, además de cumplir con su función “clásica” de aprobar, promover, certificar” (Anijovich, R y Cappelletti, G, 2017)

Las definiciones del término “evaluación” han ido evolucionando con los años, acompañando los procesos de cambio que ha tenido la educación, aunque “existe una característica común a todas ellas, que es el hecho de que todas consideran a la evaluación como uno de los componentes fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje” (Castillo Arredondo, S y Cabrerizo Diago, J., 2010)

El hecho de la introducción de las tecnologías a las aulas, ha replanteado al docente nuevas formas de evaluar para captar la atención del alumno, debiendo innovar en las formas para poder lograr cautivar a los alumnos y que alcancen el objetivo que es el aprendizaje.

La evaluación deberá formar parte de un proceso continuo en la trayectoria escolar del alumno.

Durante los siete encuentros que se llevaron a cabo en el marco de la capacitación, se utilizaron como métodos para desarrollar la misma como lo fueron los cuestionarios y rubricas, los juego online y de mesa, y la pizarra digital interactiva se utilizó como nexo de los mismos, cumpliendo una función central de poner en situación a los profesores.

Un hecho que es importante, es que si se dictaminan clases incorporando métodos innovadores acompañados por las TIC, las evaluaciones deben seguir el mismo lineamiento. No se debe desarrollar una clase con cierto formato y evaluar en otro. Y como formadores de la enseñanza, debemos procurar ser parte del cambio y de la visión que tienen los estudiantes en cuanto a la evaluación, entendiéndola como un proceso continuo y no como una instancia decisiva y final.

## 11. Presupuesto

<b>Concepto</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unidad</b>	<b>Total</b>
<b>Honorarios Capacitador</b>	<b>7 encuentros</b>	<b>\$ 1500 encuentro</b>	<b>\$10500,00</b>
<b>Hojas A4</b>	<b>70</b>	<b>\$ 0,80</b>	<b>\$56,00</b>
<b>Impresiones</b>	<b>70</b>	<b>\$ 0,25</b>	<b>\$15,40</b>
<b>Anotadores</b>	<b>6</b>	<b>\$60</b>	<b>\$ 360, 00</b>
<b>Lapiceras</b>	<b>12</b>	<b>\$ 15,00</b>	<b>\$ 180,00</b>
<b>Traslado</b>	<b>7 encuentros</b>	<b>\$ 300,00</b>	<b>\$2100,00</b>
<b>Masas/ facturas/ Mate</b>	<b>7 encuentros</b>	<b>\$280,00</b>	<b>\$1960,00</b>
<b>Total</b>			<b>\$15171,40</b>

## 12. Diagrama de Gantt

Encuentros	MESES																				
	JULIO			AGOSTO			SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE					
	Semanas			Semanas			Semanas			Semanas			Semanas			Semanas					
Encuentro N°1																					
Encuentro N°2																					
Encuentro N°3																					
Encuentro N°4																					
Encuentro N°5																					
Encuentro N°6 y N° 7																					

Fuente: elaboración propia (2020)

## 13. Resultados esperados

Se espera que el plan de intervención mediante los 7 encuentros cumpla con el objetivo de disminuir el índice de porcentaje de trayectorias escolares incompletas de la asignatura Lengua y Literatura.

Se hizo foco en trabajar con herramientas innovadoras para disminuir tal índice, a partir de clases dinámicas, implementando recursos facilitadores del aprendizaje, incorporando las Tics a las prácticas como una forma de captar la atención del alumno, de motivarlo.

La Pizarra digital fue una de las herramientas propuestas, que facilita el feed back docente – alumno, permite organizar el contenido y desarrollarlo de manera más interactiva.

Los juegos lúdicos, de mesa y online, son otros de los mecanismos utilizados, crean un clima de aprendizaje ameno, y están ganando terreno en la práctica educativa.

Se espera crear un aprendizaje colectivo que integre al alumnado a través de propuestas innovadoras, para que logre a través de estos métodos el objetivo principal del docente y del alumno mismo: el aprendizaje.

#### **14. Conclusiones**

A partir de la investigación y la información recabada que se plasmó en el plan de intervención, se arriba a las siguientes conclusiones.

En primer lugar, integrar las Tics en el aula como apoyo para el desarrollo de las clases, sea en la búsqueda de información, en la lectura, en la investigación, y mismo en la tarea a desarrollar por el alumno, es una de las funciones que hoy en día cumplen estas herramientas que han llegado para quedarse en el ámbito educativo, y que tanto lo han modificado.

En segundo lugar el estilo convencional que desarrollo la práctica educativa hasta hace algunos años debió adaptarse al contexto vigente, en conjunto con la reorganización de la tarea docente; que se encontró con un mundo revolucionado por la tecnología, y que avanzaba a pasos acelerados.

Tomando como punto que la problemática que dio inicio al plan de intervención tuvo su origen en las trayectorias escolares incompletas de un gran porcentaje de alumnos de la asignatura de Lengua y Literatura, se debieron buscar alternativas que acerquen al alumno, nativo digital, con el docente.

Entonces, introducir innovación, es una de las iniciativas que se tuvo que plantear el docente para captar la atención de la clase, lo que lo lleva a desarrollar habilidades y competencias para poder abordarlas; introducirse a ese mundo que ofrece un gran abanico de oportunidades.

Ese mundo que se pudo ver en el desarrollo del proyecto estuvo plasmado durante los 7 encuentros que tuvieron lugar en la capacitación, y se vio abarcado por el uso de la Pizarra Digital Interactiva, que ofrece una gama de beneficios, produce una relación más cercana del profesor con el alumno, ocasionando una clase más amena, con mayor interacción con el contenido.

Con las mismas, se pueden abarcar infinidad de temas y el docente está hablando el mismo idioma que los estudiantes y eso los acerca aún más.

Plantear clases innovadoras que incluyan las Tics o no, también va a captar la atención del alumno, porque se le propone salir del lugar de alumno pasivo, para ser protagonista de una clase, ya sea a través de juegos lúdicos, online o digitales.

Detrás de esta ventana abierta que el mundo de la tecnología y la innovación proponen, debe haber una ardua tarea docente, ya que deberá identificar en que tema se podrá hacer uso de una herramienta, saber que no todos los grupos son iguales y en algunos casos

será de gran utilidad y en otros deberá replantearse el recurso utilizado; a su vez invertir en tecnología no siempre está al alcance de la escuela, del docente y del alumno mismo.

“Hoy se debe asumir que no habrá transformación de la cultura escolar, si la integración de las TIC se realiza sin una mirada pedagógica innovadora y si no existe acompañamiento por parte de las administraciones educativas” Buckingham, 2008, citado por (Lugo, 2010)

Innovar siempre trae riesgos, es introducirse a un terreno no tan conocido, es prueba y error, y ese será el mayor desafío docente: ir aprendiendo mientras desarrolla la ilustre tarea de enseñar.

## 15. Referencias

- Anijovich, R y Cappelletti, G. (2017). *La evaluacion como oportunidad*. Buenos Aires: Paidos.
- Bardisa, T. y. (2006). “Elaboración de guías didácticas para la enseñanza a distancia” – Unidad Técnica de Investigación y Formación en Materiales Didácticos Instituto Universitario de Educación a Distancia- Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid.
- Castillo Arredondo, S y Cabrerizo Diago, J. (2010). *Evaluacion educativa de aprendizaje y competencias*. Madrid: Pearson.
- Gómez-Vahos L; Muriel-Muñoz L y LondoñoVásquez D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 14.
- Hernandez, L.; Acevedo, J. A. S.; Martinez, C y Cruz, B. C. (2014). El uso de las TIC en el aula: un análisis en términos de efectividad y eficacia. *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación*. Buenos Aires.
- Litwin, E. (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de internet*. Buenos Aires - Madrid: Amorrortu.
- Lugo, T. (2010). LAS POLÍTICAS TIC EN LA EDUCACIÓN DE AMÉRICA LATINA. *Fuentes*, 53.

- Ministerio de Educación - Educamos para tener Patria. (2009). *¿Que es la construccion de conocimiento?*
- Queruiga, C; Fava, L; Gòmez, S; Kimura, I; Brown Bartneche, M. (2014). XVI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computacion. *El juego como estrategia didáctica para acercar la programación a la escuela secundaria.*
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.3 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [18/05/2020]
- Saez, J. M. (2013). Tecnología educativa en primaria. Valoraciones de los docentes. *. En-clave pedagógica N° 13*, 141.
- Sur.com, E. d. (28 de Noviembre de 2014). ¿Por qué los chicos se lleven materias?
- Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/recursos/>  
Consultado: 3 de julio de 2020
- Tarrega Minguéz, R. (2012). La pizarra digital interactiva como herramienta de transmision de informacion en el aula. *Ciencias*, 5.
- Vazquez, L. (21 de Marzo de 2018). Aprender 2017: hubo mejoras en Lengua, pero sigue el estancamiento en Matemática en los niveles bajos. *LA NACION*.
- *Wikipedia*. (Noviembre de 2015). Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Pizarra\\_interactiva](https://es.wikipedia.org/wiki/Pizarra_interactiva)

## 16. Anexo

### 16.1 – Encuentro 1

#### Anexo 1:

- a) <https://www.youtube.com/watch?v=CvRT-ZLB5b8>
- b)

<b>BENEFICIOS PIZZARRA DIGITAL</b>
<p>1. <b>Técnicas de estudio.</b> Mediante la pizarra digital el profesor puede trabajar de una forma muy visual una técnica de estudio tan fundamental como es la técnica del subrayado.</p>
<p>2. <b>Sustitución/implementación del libro de texto tradicional.</b> Muchas editoriales, así como docentes, ya están elaborando libros y materiales digitales e interactivos que enriquecen enormemente las posibilidades de enseñar a nuestros alumnos.</p>
<p>3. <b>Unificación de los ritmos de aprendizaje.</b> Mediante la pizarra digital todos los alumnos, seguir con mayor facilidad las explicaciones del profesor, ya que cuentan con el libro o material, el soporte digital y la explicación del profesor. De esta manera el mensaje no se da por duplicado, sino por triplicado -libro, pizarra y profesor- y es más fácil que llegue a todos, sin excepciones.</p>
<p>4. <b>Atractivo.</b> El alumno manifiesta, por lo general, una actitud positiva frente a las <b>Nuevas Tecnologías</b>. Y la pizarra digital no es una excepción. Al alumno le gusta interactuar con ella a la vez que va adquiriendo los conocimientos propios de la materia.</p>

<p>5. <b>Implementación con el mundo multimedia.</b> Otro elemento fundamental es el contenido multimedia al que se puede acceder mediante la pizarra digital. El uso de vídeos, audios y presentaciones, por poner algunos ejemplos, complementan y enriquecen nuestras explicaciones y, por ende, facilitan la comprensión a los alumnos.</p>
<p>6. <b>Corrección/autocorrección.</b> A la hora de corregir/autocorregir actividades, pruebas o exámenes, la pizarra digital nos puede resultar muy útil, ya que todos los alumnos pueden seguir la corrección/autocorrección con mayor facilidad.</p>
<p>7. <b>Conectividad.</b> A través de la pizarra digital podemos acceder fácilmente a cualquier página web, correo electrónico, diccionarios, vídeos de Youtube, etc. Puede ser muy útil cuando nos sobre algo de tiempo de nuestra sesión lectiva.</p>
<p>8. <b>Presentación de trabajos por parte de los alumnos.</b> Además de los ejercicios procedimentales a los que están acostumbrados los alumnos, también puede usarse la pizarra digital para presentaciones en PowerPoint, vídeos o archivos de audio. Estas actividades suelen ser del agrado de los alumnos y también favorece el trabajo en grupo.</p>
<p>9. <b>Dinámicas de grupo.</b> Algunas dinámicas de grupo pueden realizarse mediante el uso de la pizarra y son muy divertidas y ayudan a cohesionar al grupo.</p>

- c)

### Cuestionario

#### 1. De forma general

¿Con qué frecuencia hace uso de las TIC? Marcar solo una opción.

Habitualmente	
Ocasionalmente	
Nunca	

#### 2. A nivel personal, ¿Qué uso haces de las TIC? (marcar con X lo que corresponda)

	Habitualmente	Ocasionalmente	Nunca
Búsqueda en Internet de Información			
Correo electrónico			
Procesador de Textos			
Implementa en las clases ¿Cómo?			

#### 3. ¿Considera que la Pizarra Digital Interactiva puede facilitar el desarrollo de la materia? ¿en que se beneficiara?

Justifique.....

Mencione 3 actividades que realiza con las mismas

## 16.2 Encuentro 2

### Anexo 2:

- a) <https://juegoseducativosonlinegratis.blogspot.com/search/label/Lengua%20Secundaria%3A%20Ortograf%C3%ADa>



### 16.3 Encuentro 3

#### Anexo 3

- a) <https://www.youtube.com/watch?v=TwVwbKF8Le0>
- b)

#### PASAR LA FRONTERA

JUGADORES: SIN RESTRICCIONES

HASTA 4 EQUIPOS

INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

DIRECTOR PIENSA UNA NORMA EJ:

- PALABRAS QUE NO TENGAN UNA LETRA DETERMINADA "A"
- QUE TENGAN UN NUMERO CONCRETO DE SILABAS "PAN – FLE – TO"
- QUE EMPIEZEN Y ACABEN CON UNA LETRA "N"
- REDACTAR UNA ORACION

CAMBIAR EL VERBO A PASADO, O MODIFICAR DE ACUERDO AL TEMA QUE ESTAMOS DESARROLLANDO. GANARA EL EQUIPO QUE MENOS ERRORES TENGA. SI BIEN EL TRABAJO ES

GRUPAL PODEMOS INDIVIDUALIZAR ALGUNAS PRACTICAS A FIN DE CORROBORAR QUE CADA UNO ENTENDIO LA CONSIGNA.

- c) Se pueden desarrollar juegos como el que se presenta a continuación, elaborado por los alumnos y el docente combinando los temas que se van desarrollando, y añadiendo cartones a medida que se van ampliando los temas.



d)

Pensemos: ¿Qué actividad incorporaríamos al desarrollo de una clase?

- Juegos educativos online
- Obra de teatro
- Diario semanal escolar
- Juegos didácticos de producción propia

¿Cómo cree que podrían incorporar un dispositivo celular a la clase?

## 16.4 Encuentro 4

### Anexo 4:

**Palabras Horizontales**

- 1.) Sinónimo de estrella
- 4.) Sinónimo de lenguaje
- 8.) Sinónimo de océano
- 9.) Antónimo de remitente
- 10.) Sinónimo de sombrilla

**Palabras Verticales**

- 2.) Sinónimo de acróbata
- 3.) Antónimo de perfecto
- 5.) Antónimo de salud
- 6.) Sinónimo de rebaja
- 7.) Sinónimo de librería

Resolver Reiniciar

Sin título 1 - LibreOffi...

## 16.5 Encuentro 5:

### Anexo 5

Cuestionario

¿Había utilizado alguna vez este recurso?

¿Cree que podría ser productivo desarrollarlo en una clase? ¿Por qué?

¿Considera que esta herramienta puede motivar a los alumnos?

## 16.6 Encuentro 6

### Anexo 6

a)

## TECNICAS DE EVALUACION

**CONOCIMIENTO:** Escrito, oralidad, gramática

**SER:** Actitudes, valoración del desarrollo de la clase

**HACER:** Observaciones al alumno, demostración de aprendizaje

### A CIERRE

- Se le puede proponer la escritura de un diario, que se debe seguir semana a semana porque el docente debe guiar y ayudar a su redacción.
- Dramatización de una obra literaria.
- En papel pero a través del juego, como un crucigrama, sopa de letras, un texto a completar, o una creación literaria, etc.

b)

Indicadores	Nivel de logro		
	Muy Bien	Bien	No logrado
1. ¿Les resulto sencilla la actividad?			
2. ¿Utilizo métodos innovadores?			
3. ¿Demostró interés en la elaboración de la actividad?			

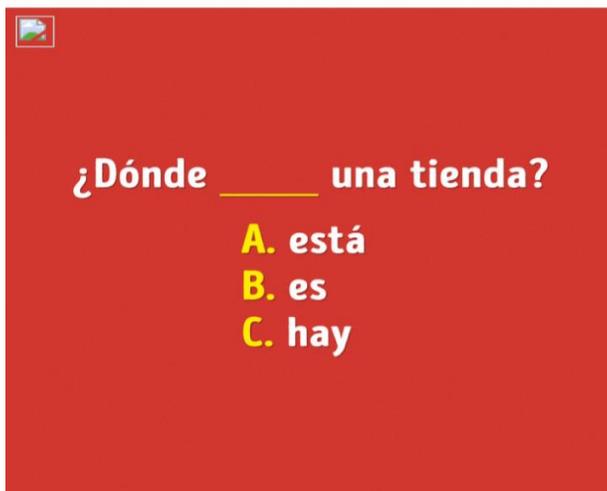
## 16.7: Encuentro 7

### Anexo 7

a)

**Elige la opción correcta y haz clic en la imagen para ver si has acertado**

1.



b)

Indicadores	Nivel de logro		
	Muy Bien	Bien	No logrado
1. ¿Le pareció atractiva la propuesta?			
2. ¿Demostró entusiasmo e interés en la actividad?			
3. ¿Se logró alcanzar la consigna propuesta?			

c)

Cuestionario Final

¿Les resulto productiva la capacitación?

¿Había trabajado estos temas con anterioridad?

¿Qué recursos implementaría?

¿Cuáles cree que aún no están dadas las condiciones para llevar a cabo?

¿De qué tema puntal le gustaría recibir una capacitación?

