

**Universidad Siglo 21**



Carrera: Licenciatura en Educación

*Trabajo Final de Grado.*

*Plan de Intervención*

Línea Temática: Modelos de Aprendizajes Innovadores Colegio Santa Ana

Autora: Hidalgo, Elida Dominga

Legajo: VEDU12773

DNI: 39633448

Tutora: Sandra del Valle Soria

Corrientes, Noviembre 2020

## Índice

Resumen .....	1
Introducción.....	2
Capítulo 1 .....	3
Presentación de la línea temática .....	3
Síntesis de la Institución seleccionada.....	4
Delimitación del problema o necesidad objeto de la intervención .....	9
Capítulo 2 .....	11
Objetivos del plan de intervención .....	11
Objetivo general .....	11
Objetivos específicos.....	11
Justificación .....	12
Capítulo 3 .....	13
Marco teórico.....	13
Capítulo 4 .....	17
Plan de trabajo .....	17
Actividades.....	17
Primer encuentro primer miércoles del mes de Octubre .....	18

Segundo encuentro mes de Octubre .....	24
Tercer encuentro.....	30
Recursos.....	32
Presupuesto: .....	33
Evaluación .....	34
Capítulo 5 .....	36
Resultados esperados .....	36
Conclusión .....	37
Referencias.....	38

## **Resumen**

La línea temática Modelos de Aprendizajes Innovadores profundiza acerca de que las realidades educativas actuales se caracterizan por ser dinámicas y cambiantes, lo cual exige que el o la docente amplíe las actividades y estrategias que desarrolla.

En las décadas recientes, las TIC han ganado un lugar cada vez más relevante en la educación, como producto de la pandemia, el sistema educativo se vio en la necesidad de replantearse súbitamente el quehacer educativo. En este ámbito entendemos que es fundamental capacitar al plantel docente y directivo del nivel inicial del Instituto Santa Ana en el nuevo esquema de educación Disruptiva y las Metodologías Activas de Aprendizaje, con el fin de incorporarlas en las práctica educativas, logrando experiencias innovadoras a través de las nuevas tecnologías y el abanico de herramientas que nos brindan, tales como el uso de aplicaciones, muros digitales interactivos, etc., logrando llevar a cabo un proceso de enseñanza aprendizaje desde la virtualidad. Es por ello que se pretende potenciar el uso de las TIC integrando las mismas en todas las áreas curriculares que permitan adquirir habilidades y ayuden a desarrollar buenas actitudes y motivación por parte de los alumnos. De este modo, a través del diseño de estrategias didácticas y de instancias de trabajo en equipo, se espera que las Tecnologías de la Información y la Comunicación favorezcan la enseñanza.

*Palabras claves: TIC- Enseñanza-Disruptiva-Innovadores-Pandemia*

## **Introducción**

La educación ha sido y sigue siendo prioridad entre los seres humanos; inclusive ahora, en esta época caracterizada por momentos difíciles, debido al Covid-19. El desarrollo de la sociedad de la información está suponiendo retos, impensables, para la educación y el aprendizaje. La incorporación de las nuevas tecnologías de información y comunicación al contexto educativo, debe ser vista como la posibilidad de ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y las modalidades de comunicación que se pueden ofrecer para el mejoramiento, optimización y alcance en materia educativa

Por esta razón se propone un plan de intervención en la Unidad Educativa Santa Ana, en el marco de los modelos de aprendizajes innovadores y el uso de las TIC, con el fin de incorporarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el primer capítulo se presenta la línea temática seleccionada, la síntesis de la institución y se detalla la limitación del problema o necesidad detectada en dicha institución.

En el segundo capítulo se encuentran los objetivos, general y específicos, también la justificación.

En el tercer capítulo se exponen las bases teóricas que sirvieron como fundamento de la propuesta, en la cual se detallan diferentes autores.

En el cuarto capítulo se detalla el plan de trabajo. El cual se divide en tres encuentros con sus actividades específicas, las cuales responden a los objetivos presentados previamente.

En el quinto y último capítulo se encuentran los resultados esperados y la conclusión.

## Capítulo 1

### **Presentación de la línea temática**

#### *Modelos de aprendizajes innovadores*

La humanidad está constantemente sujeta a cambios, y, en este sentido, todas ellas plantean la necesidad imperiosa de actualizar de manera frecuente el sistema educativo, en cuanto a trazar nuevos sistemas de aprendizajes, más interactivos e incluyentes.

En la actualidad, el Covid-19, ha puesto de relieve la situación real del sistema, al relegarse la educación a la total dependencia tecnológica. Los sistemas educativos tienen como desafío utilizar las TIC a fin de brindar al estudiante recursos y conocimientos necesarios que este siglo demanda.

Así, las tecnologías de la información y la comunicación brindan innumerables ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el docente y el alumno, potenciándolo, favoreciendo su alfabetización digital y audiovisual, promoviendo su rol activo, crítico, creativo, entre otros. Sin embargo, como afirma el periodista y profesor Boillos, F. (2020), a fin que todos estos beneficios sean efectivos y no simplemente utópicos, las TIC deben ir acompañadas de la metodología ya que sin esto, nunca podríamos acceder a tales beneficios, siendo indispensable crear una pedagogía sobre la tecnología y su uso.

De acuerdo con lo antes expresado, se puede destacar que es importante que:

“La Era digital exige cambios en el mundo educativo. Y los profesionales de la educación tenemos múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan las TIC para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes. Además de la necesaria alfabetización digital de los alumnos y del aprovechamiento de las TIC para la mejora de la productividad en general, el alto índice de fracaso escolar (...) y la creciente multiculturalidad de la sociedad con el consiguiente aumento de la diversidad del alumnado en las aulas (...) constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TIC para lograr una escuela más eficaz e inclusiva”. MARQUÈS GRAELL, P. (2012) “Impacto de las Tic en la educación: Funciones y delimitaciones”. Revista de investigación Ciencias. Área de Innovación y Desarrollo, S.L. España, p.10

### **Síntesis de la Institución seleccionada**

La unidad educativa Santa Ana es una institución perteneciente al sector privado bilingüe (castellano-ingles). Está ubicada en la zona noroeste de la Ciudad de Córdoba, aproximadamente a 7 km del centro de la ciudad, en el límite norte del barrio Arguello. (UES21,2019. S.F. Módulo 0. Plan de intervención. Instituto Santa Ana. Ubicación. Lección 4. Pág 10. Recuperado <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>)

La mencionada institución cuenta de doble escolaridad obligatoria a partir de la sala de 5 años. Mixto y laico, cuenta con la orientación en Humanidades y Ciencias Sociales especializada en idioma inglés. Esta institución funciona en un edificio propio y actualmente asisten a ella 407 alumnos y 72 docentes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde, con dos orientaciones: Humanidades y Ciencias Sociales. (UES21.

2019. S.F. Módulo 0. Plan de intervención. Instituto Santa Ana Presentación. Lección 3. Pág 9. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2> )

En cuanto al contacto, su número de teléfono es: 0354342-0449, su Mail: [info@institutosantaana.edu.ar](mailto:info@institutosantaana.edu.ar), Página Web [www.institutosantaana.edu.ar](http://www.institutosantaana.edu.ar) y Facebook: [www.facebook.com/SantaAnaInstituto/?\\_rdc=1&\\_rdr](https://www.facebook.com/SantaAnaInstituto/?_rdc=1&_rdr). (UES21,2019.S. F. Módulo 0. Plan de intervención. Instituto Santa Ana. Datos generales. Lección 2. Pág 6. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>)

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

Para marzo de ese año, comenzó a funcionar con la sala de jardín de infantes, primero y segundo grado, con un total de 52 alumnos. La modalidad de doble escolaridad, con el dictado de los contenidos de castellano por la mañana y los de inglés por la tarde. (UES21,2019. S. F. Módulo 0. Plan de intervención. Instituto Santa Ana. Historia. Lección 10. Pág 27. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>)

La institución estuvo signada por una **misión** particular desde el inicio, la cual se identificó socialmente como personalizada; constructivista, en su postura de aprendizaje; y dialógica y participativa, en su postura política y comunicativa. Su objetivo radicaba en que los alumnos crecieran sintiendo el placer de aprender, de ser



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

De la mano con esto, los fundadores respondían a las características de personas con idearios muy marcados en lograr que la libertad y la creatividad marquen el rumbo del aprendizaje y la formación integral de la persona. (UES21,2019. S. F. Módulo 0. Plan de intervención. Instituto Santa Ana. Mandatos institucionales. Visión, misión. Lección 14. Pág 34. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencionmodulo0#org2>)

En cuanto a la **visión** de la institución, esta es una escuela que considera a cada alumno como un ser único, con una historia y un contexto que se conoce y con un proyecto de vida que se descubre y se potencia. Apunta a desarrollar la autoestima y la empatía en sus alumnos a fin de colocarlos en su rol de actores y lectores críticos de la realidad que los rodea. Se trabaja para que los alumnos logren un amplio dominio del idioma inglés, siempre teniendo como un norte contemplar las inquietudes de un sector poblacional que aspiraba a esta educación bilingüe. Asimismo, hay **valores** esenciales del hombre a los que la institución le da especial énfasis: la libertad, la solidaridad, el respeto, la honestidad y la individualidad, donde el niño y su familia encontraran la posibilidad de fortalecer su autoestima y prepararse para la apertura a la sociedad. (UES21, 2019. S. F. Módulo 0. Plan de intervención. Instituto Santa Ana. Mandatos institucionales. Visión, misión. Lección 14. Pág 34 y 35. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencionmodulo0#org2>)

La población que rodea al instituto de donde proviene su matrícula está compuesta casi en su totalidad por familias que tienen una posición socioeconómica

media, si bien se están radicando nuevas familias que, en su mayoría, están conformadas por una población de adultos mayores. (UES21, 2019. S. F. Módulo 0. Plan de intervención. Instituto Santa Ana. Personas y grupos que componen la comunidad educativa. Lección 17. Pág 41. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencionmodulo0#org2>)

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

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

Comprender y producir textos orales y escritos, para una participación efectiva en diversas prácticas sociales de oralidad, lectura y escritura. Comprender, explicar y relacionar los hechos y fenómenos sociales y naturales empleando conceptos, teorías y modelos. Comprender, explicar, relacionar y reflexionar sobre procesos productivos agropecuarios y su interacción con el ambiente, empleando conceptos, teorías y

modelos. Poner en acto: estrategias de búsqueda, selección, análisis y comunicación de información proveniente de distintas fuentes; el pensamiento crítico y creativo; la sensibilidad estética y la apreciación de las distintas manifestaciones de la cultura; las habilidades que les permitan comprender y expresarse en al menos una lengua extranjera; hábitos de cuidado de la salud, así como de higiene y seguridad integral. Abordar y resolver problemas con autonomía y creatividad. Interpretar y valorar el impacto del desarrollo y el uso de la tecnología. Trabajar en colaboración para aprender a relacionarse e interactuar. Construir expectativas positivas sobre sus posibilidades de aprendizaje y progreso en los planos personal, laboral, profesional y social. Comprender los factores que inciden en el mundo del trabajo, conocer los derechos y deberes del trabajador e informarse sobre el mercado laboral. Adquirir los conocimientos básicos y necesarios, y aquellas técnicas, destrezas y habilidades vinculadas con el campo de Agro y Ambiente que les permitan ampliar sus posibilidades de inclusión social. Actualizar de manera permanente los conocimientos adquiridos. (UES21,2019. S. F. Módulo 0. Plan de intervención. Instituto Santa Ana, perfil del alumno. Perfil del egresado. Visión, misión. Lección 24. Pág 56. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencionmodulo0#org2>)

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

La planta docente y no docente

- Secretarios: un secretario docente de secundario y una secretaria para el nivel inicial y el nivel primario.

- Equipo docente: 16 docentes para el nivel inicial: 12 maestras y 4 auxiliares docentes. 12 docentes para el nivel primario. 33 docentes para el nivel secundario. 6 docentes de Educación Física. 5 docentes de materias especiales: Arte, Música, Computación.
- Gabinete psicopedagógico: un docente.
- Ayudantes técnicos: el servicio está tercerizado.
- Preceptores: dos
- También Dos representantes legales: una a nivel educativo y otra a nivel administrativo y Cinco directores: uno para el nivel inicial castellano, uno para el nivel inicial inglés. Además, hay dos para el nivel primario, castellano e inglés, y dos para el nivel secundario, castellano e inglés. (UES21,2019. S. F. Módulo 0. Plan de intervención. Instituto Santa Ana, personas y grupos que componen la comunidad educativa. Lección 17. Pág. 41 Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plandeintervencionmodulo0#org2>)

### **Delimitación del problema o necesidad objeto de la intervención**

Hoy más que nunca, como producto de la pandemia, el sistema educativo se vio en la necesidad de replantearse súbitamente el quehacer educativo. La nueva “normalidad” provocó que, tanto docentes como estudiantes, deban comunicarse desde sus respectivos hogares, ya que se vieron privados del espacio escolar. Si bien se trata de un evento circunstancial, de ningún modo implica la desaparición de un plantel docente que lleve a cabo sus actividades de manera presencial. No obstante, ahora es cuando es importante pensar en el uso adecuado de las tecnologías y, en consecuencia,

la formación y capacitación del personal docente en este ámbito, ya que la educación a distancia adquirió una relevancia que nunca antes había tenido y, si bien, la implementación de las Tic viene siendo un tema de agenda desde hace varios años, hoy cumple un rol indispensable para que el proceso de enseñanza aprendizaje se lleve a cabo de hecho y, en cierto modo, sea efectivo.

Existen diversos modos de que la educación a distancia pueda llevarse a cabo, sin embargo, las TIC permiten un aprendizaje ubicuo, es decir una presencia generalizada de la informática en la vida de los actores escolares. De este modo, se puede lograr que la enseñanza llegue casi de inmediato de una parte a la otra, y así la entrega de contenidos, las prácticas pedagógicas, etc. puedan ser aprovechadas lo mejor posible por los estudiantes. Por otro lado, si la institución se ha visto dificultada en la incorporación de recursos digitales, como aulas virtuales, foros, etc, esta realidad se convierte en algo difícil de alcanzar, incluso hipotético y hasta utópico.

De acuerdo con lo antes dicho y teniendo en cuenta un análisis que se realizó a través de DAFO, una de las debilidades del colegio tiene que ver con “Escasos espacios para la investigación y la capacitación docente” (UES21,2019. S. F. Módulo 0. Plan de intervención. Instituto Santa Ana, visión y valores de la organización. Lección 36. Pág 126. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plandeintervencionmodulo0#org2>).

Si bien esta institución ha invertido en recursos, páginas web, en fin, en tecnología focalizada en educación, existe aún una arista para completar este triángulo y es que el docente debe ser capacitado en su uso, debe tener una formación específica en estrategias, manejo, conocimiento y aprovechamiento de la infinidad de posibilidades

que las Tic aplicada a la enseñanza proporciona, a fin que efectivamente haya resultados concretos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Al respecto, el director del Instituto Santa Ana expresa lo siguiente:

“La escuela está creando un departamento de comunicación que trabaja por la tarde, hace toda la parte de márketing, de visita de redes, páginas virtuales, páginas virtuales del colegio; eso antes no tenía el desarrollo que tiene ahora, también una demanda de padres más jóvenes que se manejan mucho en ese tipo de comunicación virtual y el colegio hizo una inversión en eso” (LUCARDO Ernesto, Director General del Instituto Santa Ana. UES21, 2019.S. F. Instituto Santa Ana, entrevistas. Lección 37. Pág 134.

Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plandeintervencionmodulo0#org2>)

Se expresa entonces la necesidad de invertir en TIC, de incorporarlas a las prácticas pedagógicas cotidianas, sin hacer frente a un lugar a la preparación para poder hacer uso de todos esos bienes.

## Capítulo 2

### **Objetivos del plan de intervención**

#### *Objetivo general*

- Capacitar al plantel docente del nivel inicial del Instituto Santa Ana de ambos turnos en el uso de recursos de estrategias TIC, a fin de que las incorporen en sus prácticas pedagógicas, a través de talleres durante tres encuentros, los días miércoles del mes de Octubre.

#### *Objetivos específicos*

- Conocer el recurso digital, Flipped Classroom para implementarlo en las clases.
- Conocer el recurso de gamificación, Kahoot para aprender a evaluar de manera innovadora.
- Evaluar la integración de las herramientas metodológicas y plataformas disponibles, por parte de los docentes.

### **Justificación**

Las TIC no son la panacea para los problemas educativos sino una ventana de oportunidad para innovar en la gestión del conocimiento, en las estrategias de enseñanza, en las configuraciones institucionales, en los roles de los profesores y los alumnos. Los países de la región han tomado debida cuenta de la importancia de integrar las TIC en sus proyectos educativos como una forma de lograr proyectos democráticos de inclusión y justicia. (Lugo, M. T. 2010, p.52)

Así, incorporar las nuevas tecnologías de la información y comunicación al proceso de enseñanza-aprendizaje es uno de los grandes retos, ya que no basta con estrategias momentáneas; requiere un proceso de transformación desde sus bases; por ende, se hace necesario promover una nueva etapa de reencantamiento social y educativo, y esto puede lograrse a través de la incorporación de las tecnologías, en su sentido completo. Los docentes son clave en este proceso, ya que una adecuada formación en metodologías digitales permitirá que éste cuente con herramientas acertadas para acompañar a los estudiantes en esta nueva realidad virtual.

Por otra parte, la tecnología ha demostrado que además de ayudar a automatizar procesos de los centros educativos no relacionados con la labor docente, nos permite focalizar nuestros esfuerzos en una mejor atención al alumnado.

La tecnología se ha convertido en un monstruo imparable en tiempos de Covid-19 y su potencial avanza cada vez más y lo hace a pasos agigantados. La nueva situación ha obligado a las instituciones educativas a revisar la importancia que en la Educación tiene el uso de las tecnologías para los procesos de enseñanza- aprendizaje.

La presente intervención es pertinente para la institución en estudio, y que la implementación de la misma no puede más que redundar en beneficios para la comunidad educativa del Instituto Santa Ana.

Entre estos, se encuentran la posibilidad de acceder a más información, fomentar aprendizajes más dinámicos, didácticos y de calidad, promover construcciones en equipo, y generar actividades innovadoras.

La propuesta que aquí se sugiere es la mejor opción para la necesidad detectada en la institución, dado que apunta a potenciar el uso de las TIC en el nivel inicial, priorizando la creatividad y utilización de recursos digitales para lograr que las clases sean más creativas y atrapantes para los alumnos.

### **Capítulo 3**

#### **Marco teórico**

“Desde luego, la nueva era ha cambiado la noción que se posee sobre educación, ya que esta deja de poseer un modelo de enseñanza-aprendizaje clasificado, en donde no existe la línea imaginaria de espacio y tiempo; además, hace uso de nuevas herramientas



educativas, como la tecnología, que propicia el acceso a la información in situ, pero que a su vez debe usarse de manera consciente, haciendo uso de la razón, el pensamiento crítico y la comunicación como una ventaja”. (Hurtado, 2020, pág.147)

En consonancia con lo anterior, la institución debe promover que los estudiantes utilicen los recursos tecnológicos en su vida diaria, como medio de recreación y aprendizaje.

La investigación realizada por Lozano Díaz (2014) y que se cita aquí, a modo de antecedente, permitió identificar los procesos de transformación que se gestan en los actores educativos tras el acceso a herramientas digitales que favorecen iniciativas pedagógicas didácticas e investigativas. El estudio se realizó en centros educativos de Colombia, llegando a la conclusión de que la mediación de las TIC en la relación enseñanza-aprendizaje trae consigo una nueva cultura digital para aprender y crear.

Las posibilidades que ofrecen las TIC, permiten al docente ser partícipe de la creación de entornos formativos en los cuales es eminente la interacción multidireccional entre los participantes, aumentando así la construcción de los aprendizajes. Al respecto, señalan Bricall (2000) y Márques (2002) que las funciones de las TIC desde la perspectiva de los estudiantes tienen las siguientes ventajas: propicia y mantiene el interés, motivación, interacción mediante grupos de trabajo y de discusión que se apoyen en las nuevas herramientas comunicativas: la utilización del correo electrónico, de la videoconferencia y de la red; desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores y mayor comunicación entre profesores y alumnos.

Para Noguera y Gross (2014), “(...) el profesor debe ejercer mayor control al inicio de la actividad y al inicio del curso e ir cediendo el control a los estudiantes a

medida que avanza la actividad y que avanza el curso (...)", lo cual deja de manifestarse que el uso de las TIC puede desempeñar un factor clave en el desarrollo de una clase, donde por medio de la colaboración entre docente y estudiantes pueden brindar instancias propicias para el logro de los aprendizajes.

Según Cacheiro (2010), los recursos TIC se puede clasificar considerando "...una tipología en tres categorías: información, comunicación y aprendizaje; si bien un mismo recurso puede utilizarse para distintas funcionalidades." Además es importante mencionar las funciones que menciona, Marqués (2000), con respecto a los medios didácticos, como por ejemplo:

- Motivar, despertar y mantener el interés.
- Proporcionar información.
- Guiar los aprendizajes de los estudiantes: organizar la información, relacionar conocimientos, crear nuevos conocimientos y aplicarlos, etc.
- Evaluar conocimientos y habilidades
- Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación.
- Proporcionar entornos para la expresión y creación.

En relación a los antecedentes anteriores, situaremos específicamente en aquellos recursos que se relacionan con el ámbito de aprendizaje, que según Cacheiro (2010), " los recursos TIC para el aprendizaje posibilitan el llevar a cabo los procesos de adquisición de conocimientos, procedimientos y actitudes previstas en la planificación

formativa” y es por ello que “las TIC como recursos de aprendizaje permiten pasar de un uso informativo y colaborativo a un uso didáctico para lograr unos resultados de aprendizaje...”.

Según Díaz Barriga, F. (1999) en su libro Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, con respecto a las estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizaje, señala “consideramos que el docente debe poseer un bagaje amplio de estrategias, conociendo que función tienen y como pueden utilizarse o desarrollarse apropiadamente. Dichas estrategias de enseñanza se complementan con las estrategias o principios motivacionales y de trabajo cooperativo”.

Dentro de los recursos para potenciar los aprendizajes, se puede utilizar aplicaciones como Kahoot, una plataforma gratuita que permite la creación de juegos o si bien copiar juegos y adaptarlos a nuestra actividad. Es una herramienta por excelencia para crear test en formato concurso (Kahoot, s.f), muy entretenida y aplicable a todas las áreas, el docente debe tener claro conocimiento cual es el alcance y la utilización de actividades lúdicas dentro de la planificación escolar, a tal efecto Woolfolk (1999 p. 85), plantea:

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

Otra manera de facilitar el trabajo de nuestra intervención como docentes del nivel inicial es a través del método del aula inversa también conocida como Flipped

Classroom que es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula. The Flipped Classroom revista (2015)

Las actividades deben ser pensadas desde su potencialidad para crear un ambiente de aprendizaje enriquecedor, donde los recursos Tics van a jugar un rol muy importante.

Se sugiere la implementación de talleres de formación docente en la Institución educativa Santa Ana, a través del cual permita aportar un sentido diferente al uso de la tecnología por parte de las docentes del nivel inicial y de ese modo seguir perfeccionándolas para lograr clases innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **Capítulo 4**

### **Plan de trabajo**

#### *Actividades*

A continuación, vamos a circunscribir las intervenciones a lo más tangible. Para esto se plantea talleres de capacitación a los docentes del nivel inicial del instituto Santa Ana durante el mes de octubre, dando una actividad por encuentro. Cada encuentro se realizará los días miércoles, una vez por semana a la mañana y con una duración de 4 horas cada uno, en el establecimiento escolar dentro de la sala de informática.

En el transcurso de los encuentros se va a distribuir material de estudio, tales como videos, artículos especializados de cada herramienta con el fin de aprovechar al máximo cada uno de ellos.

*Primer encuentro primer miércoles del mes de Octubre*



Se realizará el primer miércoles del mes de Octubre. Un posible horario es de 08:00 a 12:00 hs con una duración de 4 hs reloj. En este encuentro se citará a todas las docentes y auxiliares del nivel inicial de la Institución pidiendo que los mismos traigan para trabajar en la clase sus celulares, una netbook, notebook o Tablet. Para adelantar la actividad, se les va a pasar a las docentes participes en la capacitación, un documento para que lo lean en sus momentos libres y lleguen al encuentro con un conocimiento previo sobre las temáticas a desarrollar.

**La clase se divide en dos momentos:**

**Primer momento:** En este primer encuentro se hará un acercamiento a modo de refuerzo a las docentes sobre las Tics y la utilización en el aula y la importancia de la misma en los tiempos actuales, teniendo en cuenta que se volvieron indispensable en la educación.

Durante este primer momento se proyectará los pasos a seguir para la creación de la cuenta **Classroom** para luego continuar con la producción. Archivo recuperado <https://sudmoduloiysudmoduloi.blogspot.com/p/disenodeherram.html>.

En el Segundo momento se procede a realizar la primera producción.

**Objetivo de la actividad:** Lograr que todas las docentes adquirieran conocimientos de las herramientas digitales y de esa manera logren su primer video Flipp, también compartirlo en la capacitación con las demás y de esa manera se evalúen puntos a mejorar para la entrega final.

**Actividad n° 1: Capacitación de Flippend Learning (aula inversa)**

Para el desarrollo de esta actividad las participantes deben contar principalmente con la cámara de video del celular, puede ser también otro dispositivo de grabación de video como la cámara de la computadora.

El objetivo de este primer encuentro es lograr la incorporación de un método muy efectivo a las clases virtuales, que permite cambiar el modo de realizar las mismas, con el fin de realizar innovación en ellas, teniendo en cuenta que en el nivel inicial es un factor muy importante e indispensable la innovación constante.

La confección de estos videos por parte de las docentes y auxiliares del nivel inicial debe respetar una serie de principios, que una vez comprendidos, esta propuesta se puede aplicar a cualquiera de las áreas. Para poder realizarlo, se proyectará en la pantalla pasos a seguir

Este taller de capacitación docente está pensado para iniciar a las docentes del nivel inicial, por lo cual no nos vamos a detener en un caso puntual, lo vamos a ver de manera más general, ya que entendemos que una vez comprendido esto, cada docente elaborará según en qué momento del año se encuentra en cuanto a sus clases y contenidos. Estos principios son un interesante punto de partida conceptual para evaluar.

A continuación, las docentes reunidas en el aula van a analizar cada uno de los principios



Figura 1: nov. 2018). Recuperado <https://univirtual.utp.edu.co/sitio/noticia/563>

Una vez analizado todos los principios vamos a una segunda parte de la actividad donde se plantea en base al material adjunto “pasos para la creación de un video Flipp” y a lo analizado anteriormente, invitamos a las docentes que hagan grupos

de dos, donde seleccionarán un tema, y ayudado por su colega, van a grabar un video respetando las pautas dadas. Luego de cumplir de los pasos sencillos, ya que es la primera vez que se intenta en algunos de los casos, y esta técnica va mejorando mucho cuando se la práctica de manera continua. El fin es contar cómo se sintieron creando este material, poniendo en absoluto las cuestiones más relevantes. A continuación, y para finalizar vamos a seleccionar uno de los videos (sin importar si está completo o no) a modo de ejemplo.

En el tercer y último encuentro, cada una de las docentes presentará su actividad, la cual estará compuesta por una secuencia didáctica junto al video realizado, para luego plasmarlos en el aula virtual.

### **Anexo primer encuentro**

Por medio de los videos se pueden realizar variadas acciones, teniendo en cuenta todas las posibilidades que nos brinda el programa. Elegir un formato y diseño determinado es fundamental para que dé una idea de unidad de contenido.

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



**Primer paso:** ideas

Como inicio en la producción de videos educativos, resulta de gran utilidad observar trabajos de las demás colegas.



Lo ideal es poder encontrar videos que representen el formato y el contenido que se busca mostrar para poder así comparar y que nos sirvan de guía para continuar con la producción.

Lo primero que tenemos que considerar antes de iniciar en la producción de un video, es si es lo indicado para la información que queremos enviar a los alumnos, en esta oportunidad del nivel inicial, por lo tanto deben ser adecuados para ellos.

### ***Segundo paso:*** planificación del video

Una vez ya elegido el contenido que vamos a mostrar en nuestro video, debemos hacer la planificación de la clase. Por ello, debemos elaborar videos breves, de no más de 5 a 8 minutos cada uno, que refuercen las ideas que pretendemos que nuestros alumnos experimenten. Hay que tener en cuenta que la atención de un niño no es la misma que la de un adulto, por lo tanto cuando más corto e innovador sea, es mejor.

### ***Tercer paso:*** diseño del contenido y técnicas de grabación

Para crear un video existen numerosas herramientas sencillas en su uso. Debemos recordar que el proceso de creación debería ser lo más simple posible. Se tiene que tener en cuenta previamente el tiempo de duración y el formato en el que vamos a grabarlo para que no sean pesados y compliquen su distribución en la red.

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

### ***Cuarto paso:*** creación del video

Es necesario utilizar la voz de manera clara y con un ritmo pausado, no muy apurado, pero tampoco demasiado lento. (Los mismos deben estar acompañados de gestos, teniendo en cuenta que es para los niños del nivel inicial y debemos captar su atención).

### **Inicio:**

Como inicio de la actividad se sugiere a las participantes que lo ideal es hacer una presentación estándar para todos los videos. Para ello, es suficiente con hacer una presentación que incluya lo más importante, teniendo en cuenta el contenido a desarrollar, grupo de alumnos y el objetivo de la actividad.

### **Desarrollo:**

A continuación, para tratar el tema, se debe utilizar las mismas palabras que en el aula, para ser de ella más eficaz, hay que centrar la atención en el objetivo que propongo en la actividad buscando siempre recursos didácticos, eso ayuda a mantener a los alumnos concentrados y es uno de los secretos de un buen video flipped.

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

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

### ***Quinto paso:*** edición

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

Segundo encuentro mes de Octubre

Desarrollo de la Actividad	Recursos y tiempo	Responsables	Presupuesto	Evaluación
<p><b><u>Primer momento:</u></b> Presentación de conceptos claves, importancia del uso de Tic, lectura de temas relacionados a lo propuesto.</p>	<p><b><u>Recursos materiales:</u></b> Proyector de imagen, celulares, computadoras personales (net, notebook o Tablet) con programa descargado <b><u>Tiempo:</u></b> 2 horas</p>	Asesora pedagógica	Los gastos del consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajará en la sala de informática	Asistencia del total de los docentes. Se toma apunte de los datos más relevantes, se elaborará un inventario personal de los recursos con los que se cuenta a modo de litar si nos falta algo.
<p><b><u>Segundo momento:</u></b> Se proyectarán videos representativos de diferentes beneficios que nos brinda la herramienta flipp para utilizarlos en las clases. Evaluación a partir del debate con los docentes acerca de cómo implementar. Evaluación</p>	<p><b><u>Tener a mano el anexo Recursos materiales:</u></b> computadoras una para cada docente (se solicita con anticipación para que puedan traerlas )</p>	Asesora pedagógica	Los gastos del consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajara en la sala de informática	Registros del material multimedia creado, creación de una presentación PowerPoint por parte de las docente en su área en un tema próximo a su planificación (esto se exhibirá en el último encuentro) Evaluación a partir del debate con los docentes acerca de cómo implementar el recurso.



**“Los aprendizajes a través de la gamificación”**

Se realizará el segundo miércoles de mes de Octubre. En el horario de 08:00 a 12:00 hs, duración del mismo de 4 hs reloj. En este encuentro, se citará a todas las

docentes y auxiliares de nivel inicial del Instituto Santa Ana pidiendo que los mismos traigan para trabajar en la clase sus celulares, una netbook, notbook o Tablet.

### **Objetivo de la actividad**

- Lograr que todos los docentes puedan familiarizarse con la herramienta y crear su primer juego para luego aplicarlo a sus clases virtuales con el fin de lograr innovación en las mismas.

### **La clase se divide en dos momentos:**

- **Primer momento:** ideas acerca del uso del juego para lograr aprendizajes en las clases virtuales del nivel inicial. Ejemplos a cargo de la asesora que dicta el taller de capacitación. Se conocerán algunas propuestas de gamificación para el desarrollo de la evaluación.
- **Segundo momento:** Primera gamificación por medio de la herramienta Kahoot, se mostrarán los procedimientos para crear partidas, ya que las docentes crearán según su necesidad, teniendo en cuenta los contenidos que están trabajando en las clases y área.

### **Actividad n° 2**

Aprendizajes por medio de la Gamificación “Kahoot” procedimientos técnicos para la creación de un cuestionario.

El procedimiento para el primer uso es muy sencillo, y para comenzar a trabajar con él entendiéndolo que cualquier docente de este nivel puede hacerlo,

independientemente de sus conocimientos sobre informática o tecnología. Tan sólo has de seguir los siguientes pasos:

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

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

Vamos a trabajar en esta oportunidad con Quiz, así que entramos a esta opción, dentro vamos a poner un título a nuestra actividad gamificada. En el área de descripción podemos poner palabras claves, en la opción de “visible” seleccionamos entre para todo el mundo o solo para nosotros. También, nos permite seleccionar el idioma, luego en la opción audiencia nos pregunta en que espacio estamos realizando el kahoot,

seleccionamos escuela en nuestro caso. Seguimos por asignar un crédito o puntuación a la actividad. También, podemos agregar el enlace de un video de YouTube que luego se reproducirá para refrescar algún contenido relacionado antes que los participantes contesten, también agregar una imagen identificativa de la actividad. Terminada de configurar la portada nos vamos a la siguiente parte con el botón “Ok, go”, teniendo en cuenta el nivel al cual es destinada las actividades, las mismas son para hacerlo junto a familia.

En esta pantalla podemos agregar nuestra primera pregunta o *Question*, más abajo tenemos cuatro espacios para escribir posibles respuestas y la respuesta correcta en una de ellas, también seleccionamos en tiempo que se pueden tomar los alumnos y familias en responder. Podremos poner un enlace de un video de interés de YouTube (para niños) y seleccionar, desde qué segundo a qué segundo queremos que la aplicación muestre el video a los participantes ej. Video de los números. Vamos a continuar a la siguiente pregunta de la partida con Next, donde podemos duplicar la pregunta anterior y modificar rápidamente a otra pregunta. Una vez cargadas las que deseemos le damos en click en *Save*, para guardar los cambios. La siguiente pantalla nos permite editar lo hecho, pre visualizar, compartir, jugar directamente. Con la segunda opción podemos probar lo hecho antes de darles a los alumnos.

En el aula vamos a necesitar proyectar la pantalla con las preguntas, donde los participantes puedan leer las consignas con ayuda de la familia y ver las diferentes opciones. Por lo tanto, van a necesitar una televisión o computadora. Para poder jugar el Kahoot, los tutores van a tener que descargar en un celular la aplicación con el mismo nombre o jugar desde una Tablet o incluso jugar desde cualquier computadora con internet desde la página. Salvado este gran detalle la docente puede elegir entre dos

opciones: uno contra uno o todos contra todos y también el modo equipo (competirán las familias desde sus hogares). Probamos primero la primera opción o la clásica, esperamos que cargue y nos va a arrojar en pantalla un *Pin* para que los alumnos junto a sus familiares se incorporen a nuestro juego, nosotros desde las opciones de usuario como docente podremos ver los nombre de ellos cuando se van incorporando. Le damos clic en la opción “*Start*” una vez que se incorporaron. Ahora los participantes, (en nuestro caso los alumnos junto a un mayor que lo ayudará) van a visualizar en la pantallas cuatro imágenes geométricas de diferentes colores, las cuales cada una está asociada a una de las posibles respuestas que se están mostrando en pantalla. Si en los pasos anteriores cuando estábamos configurando la pregunta agregamos un fragmento de video, la aplicación que está siendo proyectada va mostrar ese video que funciona como disparador mientras el tiempo para responder esta pausado, cuando el video finaliza comienza a correr el tiempo para contestar. Una vez vencido este, nosotros, en nuestra pantalla, vamos a visualizar quiénes han contestado correctamente. Pudiendo hacer desde la app un feedback con los Alumnos, también volver a comenzar el juego, y algo muy importante es que podemos almacenar la información al google drive para hacer analytics del aprendizaje o calificar a los estudiantes en base a los datos obtenidos.

**Evaluación propuesta en este segundo encuentro:** las docentes ayudados por la capacitadora deberán desde la aplicación crear su primer Quiz (cuestionario) sobre la temática “mi primer Kahoot” donde se les pide que las consignas estén orientadas a momentos claves en la creación del mismo.

La asesora pedagógica que dicta la clase creará una partida sobre herramientas Tic a emplear en el aula con algunas afirmaciones. Luego, en un primer momento de la

evaluación, probamos algunas de las partidas creadas por los participantes para determinar si se comprendió todo, jugamos algunas, y también los docentes participan de la trivía de la asesora (tal vez no será posible jugar todas las partidas creadas por una cuestión de tiempo) o quizás no todas terminen, es por ello que en último encuentro pasarán a explicar de qué manera van a plasmar lo aprendido en las clases a lo largo del taller de capacitación a través de una secuencia didáctica.

Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempo	Responsables	Presupuesto	Evaluación
Presentación de conceptos: secuencia didáctica en la gamificación de una actividad y la ludificación en el aula mediante Tics	Recursos materiales: Fotocopias con contenido teórico, proyector de imagen, computadoras personales (net, notebook o Tablet) Celulares Tiempo: 2 horas	Asesora pedagógica	Los gastos del consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajará en la sala de informática	Asistencia del total de los docentes. Se tomara apunte de los datos más relevantes, se elaborará un inventario personal de los recursos que cuento a modo de litar si nos falta algo.
<b><u>Segundo momento:</u></b>  Elaboración de una cuenta, primeras impresiones manejando la aplicación, selección de un tema y creación de una partida para jugar por equipo docentes (temática libre) evaluación.	<b><u>Tener a mano el anexo Recursos materiales:</u></b> computadoras una para cada docente (se solicita con anticipación para que puedan traerlas )	Asesora pedagógica	Los gastos del consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajará en la sala de informática	Registros del material multimedia creado, creación de una presentación PowerPoint por parte de las docente en su área en un tema próximo a su planificación (esto se exhibirá en el último encuentro) Evaluación a partir del debate con los docentes acerca de cómo implementar.

Fuente: propia



*Tercer y último encuentro*

### **Cierre del taller de capacitación**

Se realizará el tercer miércoles de mes de Octubre. En el horario de 08:00 a 12:00 hs, duración del mismo 4 hs reloj.

#### **La clase se divide en dos momentos:**

**Primer momento:** En este primer encuentro se hará una puesta en común de lo trabajado durante los días de capacitación, debatido los temas más relevantes y lo que habría que mejorar para el siguiente taller.

En el Segundo **Momento** se invita a las docentes y auxiliares a exponer frente a sus colegas sus secuencias didácticas a desarrollar en las clases, teniendo en cuenta la manera en que aplicaron las herramientas digitales.

#### **Objetivo de la actividad**

- Lograr que todas las docentes incorporen las herramientas digitales aprendidas durante el taller de capacitación a sus clases online.

#### **Actividad n° 3**

Como inicio de la actividad se hará la presentación de las temáticas elegidas para desarrollar a través de las herramientas digitales que se enseñaron durante el transcurso del taller de capacitación.

A continuación, se invitará a las docentes (en grupos) que pasen al frente con su actividad, cada una debe estar compuesta por una herramienta digital de la que hemos desarrollado a lo largo de los encuentros, teniendo en cuenta las temáticas más

relevantes para las misma. Durante el desarrollo, las demás colegas pueden intervenir haciendo preguntas, aportando ideas, o sacándose dudas.

Este año es un desafío para todos los docentes, es por ello que las clases virtuales sean lo más dinámicas posibles para lograr atrapar a los alumnos y las TIC nos ayudan a través de diferentes herramientas a enriquecernos y aportar innovación a las clases.

A modo de cierre del taller, luego de ver todas las propuestas de las docentes, se les entregará a cada una un cuestionario, en el cuál se preguntará sobre la capacitación, con el fin de corroborar lo aprendido y ver cuestiones a mejorar para los siguientes talleres, teniendo en cuenta que la docencia requiere constante perfeccionamiento para seguir avanzando y mejorando.

Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempo	Responsables	Presupuesto	Evaluación
Puesta en común de lo aprendido durante el taller de capacitación	Recursos materiales: Fotocopias con contenido teórico, proyector de imagen, computadoras personales (net, notebook o Tablet) Celulares Tiempo: 2 horas	Asesora pedagógica	Los gastos del consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajara en la sala de informática	Asistencia del total de los docentes. Se tomará apunte de los datos más relevantes, se elaborará un inventario personal de los recursos que cuento a modo de litar si nos falta algo.
<b><u>Segundo momento:</u></b> Presentación de secuencias didácticas con herramientas digitales que se han desarrollado a lo largo del taller.	<b><u>Tener a mano el anexo Recursos materiales:</u></b> computadoras una para cada docente (se pide con anticipación )	Asesora pedagógica	Los gastos del consumo eléctrico, y el internet estarán a cargo de la institución. Se trabajará en la sala de informática	Registros del material multimedia creado, creación de una presentación.

Fuente: propia

## **Recursos**

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

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

### **Para la puesta en marcha fundamentalmente necesitamos:**

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

- Disponer de un fondo económico por parte de la institución para comprar los insumos básicos para realizar un coffee break en unos minutos entre las dos primeras horas y los dos restantes. (café, té, galletitas, etc)

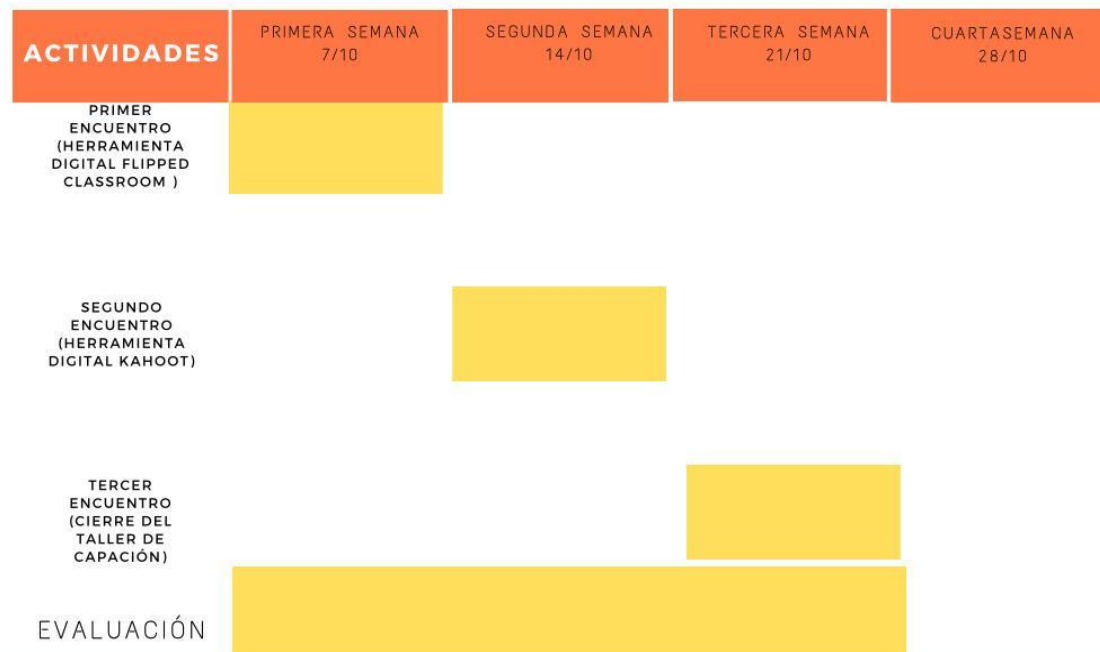
**Presupuesto:** Vamos a presentar a continuación de manera más global lo que necesitaremos.

	<b>Primer encuentro</b>	<b>Segundo encuentro</b>	<b>Tercer Encuentro</b>	<b>costos</b>
Horas por encuentro	4 horas	4 horas	4 horas	Sin valor asignado
Horas trabajadas por la asesora que dicta	4 horas	4 horas	4 horas	\$15.600 (12 horas total)
Recursos materiales para la capacitación	Computadoras Proyector Salón Video Hojas y biromes	Computadoras Proyector Salón Video Hojas y biromes	Computadoras Proyector Salón Video Hojas y biromes	A cargo de la institución
Uso de internet	4 horas	4 horas	4 horas	A cargo de la institución
Coffe beake (para docentes y capacitadora)	15 min	15 min	15 min	A cargo de la institución

# DIAGRAMA DE GANTT

MES DE OCTUBRE  
2020

## INSTITUTO SANTA ANA



Fuente: propia

### **Evaluación**

La base a tener en cuenta para realizar la evaluación son los objetivos de cada encuentro y el fin al que aspiran. La misma, es sumativa, se efectúa para comprobar si las docentes participes del taller de capacitación han comprendido y adquirido los saberes esperados a lo largo de cada encuentro.

Dado que el objetivo principal consistió en potenciar el uso de las TIC en el nivel inicial del instituto Santa Ana y algunas de las herramientas digitales que nos

brinda para luego plasmarlos en las clases virtuales y de esa manera lograr innovación en las mismas.

Se utilizará para evaluar el plan de trabajo, el control de la asistencia de las docentes y el interés de las mismas. Es importante contar con la presencia ya que es difícil seguir el ritmo a los avances sin estar presentes generando un hilo conductor con los siguientes encuentros y el manejo de las herramientas digitales sugeridas.

A lo largo del taller de capacitación docente se tendrá en cuenta el interés de las docentes participes a la hora de abordar las actividades y en la presentación final de los encuentros. Las mismas se valorarán de manera cualitativa.

Valorando lo siguiente:

- Para el año siguiente, haga una lista de las apreciaciones que se pudieron pasar por alto en esta capacitación, con el fin de seguir mejorando.
- ¿Pudo comprobar por medio de las actividades desarrolladas, junto a los alumnos del nivel inicial de manera virtual, una mejora en la apropiación de contenidos? Haga una breve descripción de lo que percibió en este aspecto como docente.
- Teniendo en cuenta la importancia de las TIC en estos tiempos, ¿siente que el instituto Santa Ana está yendo en la dirección correcta hacia los nuevos esquemas del aprendizaje en el siglo XXI? Cuéntenos su visión.

## Capítulo 5

### Resultados esperados

A lo largo del recorrido fuimos incorporando herramientas digitales, las cuales apuntan a potenciar el uso de las TIC en el nivel inicial del Instituto Santa Ana. Con la incorporación de las mismas, se espera que las docentes puedan llevar adelante una clase, un tema específico o transversal mediado por las nuevas tecnologías que contribuyan a fomentar la creatividad y la expresión.

### Beneficios esperados

- Potencial aumento del interés por parte de los alumnos en las clases de manera virtual, teniendo en cuenta que la misma en estos tiempos tiene el gran protagonismo en la educación.
- Aumento de la motivación. Tal y como se comentaba anteriormente, hoy en día las TIC ocupa un papel fundamental, por lo cual hay que innovar día a día para que las clases resulten motivadoras y de esa manera se logre favorablemente el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Facilitar la comunicación entre docentes y alumnos por medio de las tecnologías, logrando de esa manera un aprendizaje ubicuo.
- Fomentar la cooperación, con el objetivo de que el cuerpo docente pueda compartir conocimientos, experiencias y cooperar entre ellos.
- Utilizar las TIC como una herramienta más de comunicación e intercambio de ideas para fomentar los procesos de reflexión.
- Fomentar el desarrollo de la creatividad y la toma de iniciativa, puesto que los alumnos desarrollan nuevas habilidades que les permiten aprender por sí mismos.

## Conclusión

En este último tramo del ciclo lectivo, los docentes se irán familiarizando con las herramientas propuestas, al año siguiente todo esto va a ser plasmado desde el principio del ciclo lectivo, ya que los docentes han expresado en el cumplimiento de los resultados esperados su alto impacto en la dinámica, innovación y la comunicación en sus clases, teniendo en cuenta la importancia de las TIC en la educación inicial, ya que ayuda al niño a desarrollar destrezas, siendo una estrategia didáctica que pone a trabajar gran parte de sus sentidos (auditivo, visual, táctico). Por eso es que son indispensables.

Podría ser una limitación a futuro mantener al plantel docente actualizado, es por ello que se sugiere capacitar a los docentes de todos los niveles educativos dentro de la institución, así no existirían desigualdades con las calidades de metodologías empleadas.

Como fortalezas, cabe destacar que la presente implementación es factible de utilizarse año tras año, prescindiendo de la asesora pedagógica en la medida que directivos y docentes adquieran herramientas y experiencia para guiar solos el proceso.

Una posible recomendación sería la de incorporar a los padres, ya que posiblemente muchos de ellos no tengan grandes conocimientos en informática y resultaría de gran ayuda, teniendo en cuenta que los alumnos durante el año escolar se encontraron en sus hogares realizando las diversas actividades de manera online y debemos tener en cuenta que esta nueva “normalidad” llegó para quedarse en el ámbito educativo.



## Referencias

- Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Recuperado de <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Boillos, F.(2020) Escuela Covid-19: El cambio de paradigma tecnológico. Revista Magisterio. España. Recuperado de <https://www.magisnet.com/2020/05/escuela-covid-19-el-cambio-de-paradigma-tecnologico/>
- Bricall J., (2000)
- Conferencia de Rectores de las Universidades españolas (CRUE) Informe Universidad 2000 Organización de Estados Iberoamericanos Biblioteca Digital de la OEI disponible en <http://www.campus-oei.org/oeivirt/bricall.htm> [Consultado 2004, abril10].
- Cacheiro González, M. L. (2010). Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje.
- Dr. Marquéz Graell, Pere (2012) Impacto de las Tic en la educación: Funciones y delimitaciones. Revista de investigación Ciencia. Editada por Área de Innovación y Desarrollo, S.L. España. <https://www.3ciencias.com/wpcontent/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>
- Frida Diaz Barriga (1999), Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, Editorial Mc Graw Hill, México.
- <https://www.3ciencias.com/wpcontent/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>
- Hurtado, F. J. (2020) Educación, Sociedad e Ideología: La Trilogía Imperante del Siglo XXI. [Artículo en línea] *Revista Arbitrada del Centro de Investigación*

y *Estudios Gerenciales*, 42, 138-149 Recuperado de:  
[http://www.grupocieg.org/archivos\\_revista/Ed.42\(138149\)%20Frank%20Junior%20Hurtado%20Talavera\\_articulo\\_id602.pdf](http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.42(138149)%20Frank%20Junior%20Hurtado%20Talavera_articulo_id602.pdf)

- Lozano Díaz, S. O. (2014). Prácticas innovadoras de enseñanza con mediación TIC que generan ambientes creativos de aprendizaje. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 43, pp. 147-160. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/557/1103>
- Lugo, M. (2010). Las políticas TIC en la Educación de América Latina. Tendencias y experiencias. *Revista Fuentes*, 10, pp. 52-68.
- Noguera, I., & Gros, B. (2014). Indicadores para la construcción de prácticas colaborativas en entornos virtuales de aprendizaje/Indicators to develop collaborative practices in online learning. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC*, 13(1), 51-62.
- <http://www.salavip.cl/app/webroot/upload/revista-flipped-5.pdf>
- The Flipped Classroom revista (2015)
- UES21, 2019.S. F. Instituto Santa Ana. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plandeintervencionmodulo0#org2>