



UNIVERSIDAD SIGLO 21

LICENCIATURA EN EDUCACION

TRABAJO FINAL DE GRADO

PLAN DE INTERVENCION

Uso e integración Curricular de la Pizarra Digital Interactiva en Primaria

Autora: Vilaplana Rosa Elizabeth

DNI: 34.696.709

Legajo: VEDU 12722

Tutora: Yapur Jorgelina

Chepes, Rosario V. Peñaloza, Provincia de La Rioja

Índice

Resumen	4
Introducción	5
Presentación de la Línea Temática	7
Modelos de Aprendizajes Innovadores	7
Síntesis de la Institución Educativa	9
Unidad Educativa Maryland	9
Datos Generales	11
Reseña Histórica	12
Misión	15
Visión	15
Valores	15
Necesidad objeto de la intervención	16
Objetivos	17
Objetivo General	17
Objetivos Específicos	17
Justificación	18
Marco Teórico	20
Plan de trabajo	27
Actividades	28
Cronograma	36

Recursos	38
Presupuesto.....	39
Evaluación.....	40
Resultados Esperados	41
Conclusión.....	41
Referencias.....	44
Anexo	46

Resumen

La propuesta educativa implementara nuevas estrategias y formas de utilizar las TIC como herramientas que apoyen a la tarea docente, para motivar la participación de los alumnos de nivel primario de la Unidad Educativa Maryland. Se propone un proyecto desde una dimensión pedagógico- didáctica, correspondiendo en primera instancia a capacitaciones “pizarras digitales interactivas para aprender a aprender” donde los docentes podrán comprender y conocer más sobre las PDI a través de un trabajo colaborativo entre pares, implementando diversas estrategias metodológicas.

En segunda instancia se dictaran 6 talleres en los cuales los docentes podrán construir su conocimiento a partir de aprendizajes y experiencias con el fin de reutilizar y aplicarlos en el aula. El papel del docente es ser un mediador entre el aprendiz y el contenido, dejando de ser protagonista del aprendizaje para pasar a ser el guía o acompañante del alumno, permitiendo una evaluación formativa privilegiando una participación más activa del estudiante.

El siguiente trabajo se realizó teniendo en cuenta la incorporación de las Tics en la sociedad y en especial en el ámbito de la educación donde ha ido adquiriendo una creciente importancia y a evolucionando a lo largo de estos últimos años, tanto que la utilización de estas tecnologías en el aula pasará de ser una posibilidad a establecerse como una necesidad y herramienta de trabajo básica para el profesorado y el alumnado.

Palabras claves

Tic- pizarras digitales interactivas-metodológicas- tecnologías

Introducción

Nos encontramos insertos en una sociedad globalizada donde las tecnologías constituyen una parte importante y esencial de nuestras vidas como así también lo son en la educación donde permite a los alumnos espacios de interacción cotidiana.

Las TIC, que son un conjunto de tecnologías (electrónica, telecomunicaciones, informática y audiovisual) que permiten un tratamiento integral de la información, como la adquisición, producción, almacenamiento, comunicación, registro, etc.; transmitiendo dicha información en formato de señales acústicas, en imágenes o en datos de conformación electromagnético. (Universidad Siglo 21: 2019).

La implementación de las tics en el ámbito escolar posibilita que se re-signifiquen las tareas escolares rutinarias y desintegradas del objetivo educativo, y que sean adquiridas como elementos estratégicos y significativos, con el fin de acompañar a los alumnos, educándolos en sentido crítico y creativo.

Tal como sostiene Cesar Coll, en su obra “Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje”: La novedad, en definitiva, reside más bien en el hecho de que las TIC digitales permiten crear entornos que integran los sistemas semióticos conocidos y amplían hasta límites insospechados la capacidad humana para (re)presentar, procesar, transmitir y compartir grandes cantidades de información con cada vez menos limitaciones de espacio y de tiempo, de forma casi instantánea y con un coste económico cada vez menor (2001, p. 118).

Considerando lo planteado podemos decir, entonces que las Tics conforman instrumentos mediadores que fomentan un aprendizaje que motiva al alumno, el interés y participación en su proceso de enseñanza- aprendizaje.

Expuesto esto, el presente trabajo tiene como finalidad desarrollar un análisis desde el cual avanzar, desde una asesoría pedagógica, a una propuesta de capacitación docente para la implementación de estrategias innovadoras que integren las TIC, como herramienta que asista a docentes y alumnos, para promover una participación activa del alumnado de nivel primario de la Unidad Educativa Maryland.

Tomando como finalidad, se relaciona a una instancia de aprendizaje a través de pizarras digitales interactivas (PDI), su implementación debe comprenderse como un trabajo conjunto para un fortalecimiento de docentes y alumnos, generando en el estudiante mayor motivación, compromiso y logros.

La propuesta detallada tendrá apoyo de la institución y la cual se sostendrá con recursos propios de la Unidad Educativa Maryland.

Presentación de la Línea Temática

Modelos de Aprendizajes Innovadores

“La incorporación de las tecnologías de la información y comunicación (tic) en el aula es un proceso que se está incrementando de manera acelerada a nivel mundial, es una expresión global de lo educativo. Ante esta situación es necesario tener presente que su incorporación no se limita al problema de contar con las herramientas que conforman estas tecnologías: equipos y programas de cómputo, sino que lo más importante es construir un uso educativo y, en estricto sentido, didáctico de las mismas.” (Ángel Díaz- Barriga, 2013, p. 5).

Dentro de este esquema como lo plantea el autor, consideraremos la realización de modelos educativos que permitan satisfacer intereses sociales, culturales y cognitivos. En consecuencia integrar las Tic al uso cotidiano en clase, presenta un reto para los docentes, donde ellos deberán emplear diversas estrategias, seleccionar recursos, y la toma de decisiones. Las prácticas educativas basadas en aprendizajes innovadores proporcionan mayor interés y en especial aprendizajes de calidad, por lo cual el alumno se sentirá más motivado a la hora de aprender.

A partir de este concepto de “modelos de aprendizajes innovadores” La Unidad Educativa Maryland plantea la incorporación de pizarras digitales interactivas (PDI) para el uso cotidiano en las aulas de nivel primario generando proyectos transversales, en este sentido Mata sostiene que “este artilugio tecnológico viene considerándose como una

tecnología útil que mejora la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, al tiempo que facilita la enseñanza a los docente” (2016, p. 62.).

Síntesis de la Institución Educativa

Unidad Educativa Maryland

A partir de la información brindada por la universidad de siglo 21, se establece que la Unidad Educativa Maryland, pertenece al sector Privado –Laico, y su orientación es comunicación-lengua extranjera. Está ubicada geográficamente en Córdoba, Departamento Colón, localidad Villa Allende, al pie de las Sierras Chicas, atravesada por suaves valles y arroyos. Se trata de una localidad de fácil acceso, ya que, está rodeada por las Rutas nacionales N° 9, 20 y 38 y por las Rutas Provinciales N°54 y cercana a la N°73. La institución oferta varios niveles educativos (inicial, primario y medio); en jornada simple y se cursa con opción de doble escolaridad (no obligatoria), en formación opcional en Lengua Inglesa. En cuanto al equipo lo conforman una coordinación general por mención y los docentes de la institución; todos ellos en los espacios curriculares que permiten llevar a cabo propuestas didácticas, proyectos, actividades conjuntas, que posibiliten relacionar y entramar los conocimientos provenientes de los diferentes espacios.

La institución maneja una propuesta abierta y de permeables abordajes, a través de las disciplinas de su plan de estudios, que dan cuenta de la complejidad inherente a la realidad social en su dimensión material y simbólica con una opción metodológica que pondera la cualidad humana de interrogar el mundo, la realidad y la convierte en una competencia de orden intelectual y en un ejercicio de los valores de la tolerancia, la conciencia crítica, la autenticidad y el respeto

La Unidad educativa Maryland expresa: Al poner la mirada sobre la escuela, desde un enfoque situado, en nuestra escuela, advirtiéndola múltiple, diversa, extendida y heterogénea, surge la necesidad de crear y construir vínculos fundacionales y funcionales que armen una trama de significaciones y sentidos de las prácticas que en su interior tienen lugar.

Datos Generales

- Sector: Privado –Laico.
- Orientación: Comunicación –Lengua Extranjera.
- La Unidad Educativa Maryland cuenta con los tres niveles educativos obligatorios: nivel inicial, nivel primario y nivel medio.
- Jurisdicción: Córdoba.
- Departamento: Colón.
- Localidad: Villa Allende.
- Domicilio: Güemes 702. Córdoba. Villa Allende
- Contacto: Teléfonos:(03543)432239/433629/435656

Página: <http://www.maryland.edu.ar/>

Mailreferencia:administración@maryland.edu.ar

Reseña Histórica

La Unidad Educativa Maryland comienza en el año 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron con las gestiones pertinentes para fundar una escuela. Las organizadoras partieron de la premisa de que querían formar un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación. Comenzó a funcionar efectivamente en marzo de 1995, tras conseguir una casona antigua por medio de la Municipalidad de Villa Allende y el Consejo Deliberante. Comenzaron las clases en la: Sala de 4, de 5, y primero, segundo y tercer grado (donde se habilitó una sola comisión). La matrícula total en ese entonces era de 50 alumnos. Año tras año se fueron construyendo nuevas aulas e instalaciones. Hasta 1998, funcionaba el nivel inicial y el nivel primario completos, con dos secciones por cada división y una matrícula de 245 alumnos. En 1999 comenzó el nivel medio, solo con ciclo básico (1.º, 2.º y 3.º), y funcionaba fuera de la institución, a una cuadra de ella, ya que no contaban con infraestructura dentro del establecimiento. Lamentablemente, por diversas razones económicas, edilicias y de baja matrícula, el nivel medio cerró sus puertas al año siguiente. En el año 2008, la institución vuelve a ofrecer el ciclo básico para nivel medio, pero esta vez lo hace dentro de la institución, con una adaptación y ampliación dentro el predio. En este nuevo intento, el nivel fue creciendo hasta completar los tres últimos años de especialización en Ciencias Sociales y Humanidades. En la actualidad cuenta con una sección por cada división, presentado, por primera vez en Dirección General de Enseñanza Privada (DIPE), en 1992, un marco de gestiones y requerimientos para darle operatividad institucional a La Unidad Educativa Maryland.

En la actualidad, cuenta con los tres niveles: nivel inicial, nivel primario y nivel medio, y con dos secciones por cada curso. Los tres niveles de la institución funcionan por la mañana con opción de doble turno (no obligatorio) en Formación Opcional de Lengua Inglesa. Además, tiene una fuerte orientación en Comunicación y formación de Lengua Inglesa.

La Unidad Educativa Maryland en el nivel primaria, está dividida en dos ciclos: primer ciclo (primer grado, segundo grado, tercer grado) y segundo ciclo (cuarto, quinto, sexto).

La carga horaria se distribuye de la siguiente forma: lengua, matemática, ciencias sociales, ciencias naturales, educación artística, inglés e informática.

Los espacios curriculares específicos que se mencionan son conformados y diseñados en función del PEI institucional. Se llevarán a cabo por medio de propuestas didácticas, proyectos, actividades conjuntas, que posibiliten relacionar y entramar los conocimientos provenientes de los diferentes espacios.

Además en Nivel inicial y nivel primario

La escuela posee una sala de informática que cuenta con 20 computadoras conectadas en red, Internet con banda ancha en todas las pcs, un cañón y aire acondicionado.

En el Nivel Inicial y en el Primer Ciclo, los contenidos específicos de Informática, se impartirán de una forma eminentemente práctica, mediante el uso cotidiano de la computadora como herramienta de apoyo al aprendizaje integral de los niños.

En el Segundo Ciclo creemos que si bien la informática es una herramienta que es útil a todas las materias, los contenidos en este ciclo, son distribuidos para que en cada grado se pueda estudiar en profundidad un software seleccionado para ellos. Al finalizar el sexto

grado se rinde un examen otorgado por el Consejo de Ciencias Informáticas de la Provincia de Córdoba, donde se le otorga al alumno un certificado de Operador de Pc. (Unidad Educativa Maryland, s. f. e, <https://bit.ly/2GmAZMZ>).

Misión

La Unidad Educativa Maryland busca garantizar a toda la población una educación democrática, laica, obligatoria, integral, de calidad, con equidad, pertinencia y calidez humana, en los distintos tipos, niveles y modalidades, brindando una Formación Opcional de Lengua Inglesa, en contra turno. A la vez de que basa su razón de ser en una fuerte orientación en Comunicación y formación de Lengua Inglesa.

Visión

La Unidad Educativa Maryland, es una institución educativa que permite la formación de seres humanos íntegros; es incluyente, eficiente, favoreciendo la cohesión y la paz social en el marco de un desarrollo sustentable, con equidad en la pluriculturalidad e interculturalidad, estable con fuerte orientación en Comunicación y formación de Lengua Inglesa.

Valores

Los valores y la educación, en la Unidad Educativa Maryland, están ligados, y es prioritario para el cumplimiento de la misión y visión. Las organizadoras partieron de la premisa de que querían formar un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación. Que los mismos estuvieran presentes en todo momento.

Necesidad objeto de la intervención

De acuerdo a la información obtenida mediante la Universidad siglo 21, la Unidad Educativa Maryland posee una enseñanza integral con proyección hacia la sociedad, por consiguiente se detecta la necesidad de profundizar en temáticas referidas al uso de las tecnologías, ya que estas podrán ser trabajadas en todos los ámbitos académicos, lo cual es muy importante porque vivimos en una sociedad en constante movimiento, donde los alumnos puedan aprovechar estas herramientas tecnológicas para su crecimiento intelectual, para propiciar la autonomía intelectual y razonamiento crítico, así como lo expresa la Ley de Educación Nacional 26.206:

La Educación Primaria tiene por finalidad proporcionar una formación integral, básica y común y sus objetivos son: Generar las condiciones pedagógicas para el manejo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como para la producción y recepción crítica de los discursos mediáticos. (Cap.II, art.27, inc.d).

Por tal motivo el uso de las nuevas tecnologías es conveniente porque favorece el desarrollo intelectual y abre un ámbito de acción más amplio, en este sentido Juan Carlos Tedesco en su trabajo “Educar en la Sociedad del Conocimiento” manifiesta:

“En un mundo donde la información y los conocimientos se acumulan y circulan a través de medios tecnológicos cada vez más sofisticados y poderosos, el papel de la escuela debe ser definido para preparar el uso consciente, crítico, activo, de los aparato que acumulan la información y el conocimiento” (2000; pp. 67-68).

Objetivos

Objetivo General

- ❖ Desarrollar herramientas para garantizar un aprendizaje significativo basado en los avances tecnológicos como lo son las pizarras digitales interactivas, que promuevan un proceso de transformación integral en alumnos de nivel primario de la Unidad Educativa Maryland.

Objetivos Específicos

- ❖ Favorecer las transformaciones curriculares flexibles, creativas y participativas en los docentes de primaria a través de capacitaciones sobre la implementación y manejo de las pizarras digitales, brindándoles herramientas y recursos que posteriormente aplicarán en el aula.
- ❖ Potenciar en los docentes competencias comunicacionales a través de del análisis y reflexión crítica, en un contexto de trabajo compartido y colaborativo.
- ❖ Promover tareas vinculadas al desarrollo integral que potencien ambientes de creatividad y reflexión.

Justificación

En estos tiempos estamos viviendo un profundo proceso de transformación social, que modifica tanto los modos de producción como las relaciones sociales, la organización política y las pautas culturales. La incorporación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el aula es un proceso que se está incrementando de manera acelerada a nivel mundial, por lo que los paradigmas van cambiando y con ello las prácticas educativas, la forma de aprender de los alumnos y los docentes.

Las nuevas tecnologías y el internet no solo produjeron cambios en el ámbito educativo sino también en las familias y las posibilidades de acceso a la información que pueden llegar a tener.

El siglo XXI nos adentra en un mundo caracterizado por el acelerado desarrollo de las tecnologías, una sociedad que demanda a la pedagogía y educadores actitudes y prácticas innovadoras para preparar alumnos capaces de actuar en la compleja sociedad actual

En este escenario de grandes transformaciones se encuentra La Unidad Educativa Maryland, que utiliza e incorpora las tic en su rutina diaria y se presenta como un desafío que debe afrontar.

Por lo que se plantea un proyecto de intervención que permita desarrollar un aprendizaje innovador que motive el aprendizaje de los alumnos, promueva un ambiente colaborativo, educándoles en sentido crítico y reflexivo.

Este tipo de acción es implementando medios tecnológicos, es de suma importancia ya que permite desarrollar capacidades creativas y críticas en los alumnos del instituto guiados por docentes para alcanzar las expectativas propuestas.

Es así que en la Unidad educativa Maryland, en primer ciclo y segundo ciclo tienen la materia informática, y por lo tanto un uso cotidiano de computadoras y al finalizar sexto grado se rinde un examen otorgado por el Consejo de Ciencias Informáticas de la Provincia de Córdoba, donde se le otorga al alumno un certificado de Operador de Pc, por lo que el uso de las Pizarras Digitales Interactivas favorecería al alumno ya que lo prepararía al mundo actual y posibilitar que la adquisición de estas prácticas desarrollen una alfabetización digital e incluso un uso eficiente y efectivo de las tecnologías en el aula, susceptible de facilitar un cambio e innovación orientando el proceso de enseñanza aprendizaje orientado a enfoques activos, interactivos y colaborativos.

La Unidad educativa, podrá crear ambientes de trabajo interactivos a través de la implementación de las pizarras digitales interactivas (PDI), propiciando una enseñanza basada en el aprendizaje crítico, colaborativo y de reflexión que favorece el desarrollo integral del alumno.

Marco Teórico

La Unidad Educativa Maryland, desde sus inicios utilizó herramientas tecnológicas, como así también cuenta con una sala de informática, teniendo en cuenta que desea formar alumnos críticos, creativos y con una formación integral, se llevó a cabo un análisis y se observó que se puede hacer un mejor uso en función de las nuevas tecnologías, por lo que el proyecto se va a orientar a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Lo que se busca es el desarrollo completo de las tecnologías, principalmente implementando las pizarras digitales interactivas (PDI), y vincularlas con la actividad diaria que realizan.

La ley de educación nacional 26.206 marca claramente la necesidad de la incorporación y desarrollo de las tecnologías en el ámbito educativo:

En el Título VI. La calidad de la educación:

- Las tecnologías aparecen como recursos materiales necesarios para garantizar una educación de calidad (Capítulo I, Artículo 85)
- Asimismo, entre las disposiciones específicas, Capítulo II, Artículo 88, se establece:
“El acceso y dominio de las tecnologías de la información y la comunicación formarán parte de los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad del conocimiento”

Por tal motivo se hace indispensable la modificación de las prácticas docentes y los recursos utilizados en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos, de esta manera el ámbito

educativo se transformaría en espacios flexibles con un elevado grado de participación e innovación.

La incorporación de las tics en la sociedad produjo grandes desafíos, como así también en las escuelas debido a los cambios culturales que trae aparejado, como lo expone Alvarez y Martinell, en la obra “El Impacto del Uso de Pizarras Digitales Interactivas (PDI) en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje”

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), ejercen un efecto revolucionario y transformador en la vida personal y profesional, en la medida que altera las formas de acceso al conocimiento y el aprendizaje. La sociedad de la información se ha convertido en factor de poder y productividad. (2016, p.4).

La incorporación de las tic al trabajo del aula es el que muestran los especialistas en didáctica estos trabajan a partir de una concepción centrada en crear ambientes de aprendizaje, en donde los fundamentos psicopedagógicos se constituyan en la guía de la incorporación de estas tecnologías. De esta manera se realizan desarrollos desde diferentes perspectivas como lo sostiene Ángel Díaz-Barriga en “TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica”: perspectiva socio-constructivista o desde un acercamiento didáctico (2013, p.13), promoviendo la construcción de secuencias didácticas para ser empleadas en el salón de clases.

Lo que implica que desde las instituciones escolares se advierte un gran interés y responsabilidad sobre esta temática, referidas al uso e integración de las mismas a la rutina escolar, sobre todo si se hace referencia al crecimiento crítico, creativo y participativo de los alumnos a través del uso de estas herramientas como lo son las PDI (pizarras digitales interactivas).

Tanto docentes como alumnos desarrollaran habilidades que les servirán en un futuro. El uso de la PDI para maestros y el alumnado favorece en varios aspectos a la enseñanza-aprendizaje. María Domingo Coscollola en su investigación, “Pizarra Digital Interactiva en el aula: Uso y valoraciones sobre el aprendizaje “(2011, p. 101) nos plantea lo siguiente:

- Permite al docente presentar con facilidad y eficacia recursos de Internet o de otra fuente informática (Walker, 2003).
- Aumenta la motivación y la satisfacción de los docentes y los discentes gracias al uso de fuentes más variadas, dinámicas y divertidas (Levy, 2002).
- Contempla distintos estilos de aprendizaje de los alumnos, ya que los profesores disponen de muchos y variados recursos para atender sus necesidades (Bell, 2002)
- Facilita al profesorado compartir y usar varias veces materiales didácticos (Glover y Miller, 2001).
- Mueve a los docentes a cambiar su manera de enseñar y les anima en su desarrollo profesional (Smith, 2000)

Con la mirada puesta en la tecnología y aplicada de forma correcta en los ámbitos educativos, se busca romper con los esquemas individualistas para propiciar uno colaborativo y de participación, como afirma Batista (2008, p. 297), “evolucionamos junto al actual desarrollo de las TIC o nos quedamos al margen”

Todo este planteo nos lleva repensar algunas situaciones como la sociedad, las escuelas y la tecnología y cómo afrontar el desafío de construir espacios de enseñanza- aprendizaje que impacten y que sean beneficiosas para los alumnos tanto dentro como fuera del ámbito educativo.

La incorporación de las PDI en las clases producen un cambio innovador sobre el modo de aprender y construir significados, en palabras de Salinas, Pérez y Benito quienes afirman que “es obvio que el uso de las TIC supone un desafío que provoca cambios en las situaciones didácticas, en el contexto donde se produce el proceso de enseñanza aprendizaje” (2008, p. 11),

En este sentido, la educación deberá plantear modelos que garanticen una educación significativa, evidentemente, tal como resalta Cabero, “no debemos creer que el simple hecho de llevar a cabo una acción formativa implicará transformaciones radicales en el profesorado a la hora de incorporar TIC” (2005, p.104),

Por lo tanto las Pizarra Digital Interactiva son un sistema tecnológico, generalmente integrado por un ordenador, un video proyector y un dispositivo de control de puntero, que permite proyectar “en una superficie interactiva” contenidos digitales en un formato idóneo para visualización en grupo. Se puede interactuar directamente sobre la superficie de

proyección. Esta distinción, no siempre habitual en los documentos e investigaciones, tiene repercusiones prácticas (sobre todo desde una perspectiva económica) y ofrece un abanico específico de ventajas e inconvenientes propios de cada formato.

Las PDI nos brindan conocimientos y ventajas tanto a docentes como alumnos, estos últimos son los más beneficiados en la implementación de estas pizarras:

- Reduce la necesidad de tomar apuntes, ya que todo lo que aparece en la pantalla textos, dibujos, imágenes, esquemas, etc. puede imprimirse.
- Aumentan las oportunidades de participación y colaboración, ayudando a desarrollar en los alumnos las destrezas personales y sociales. (Levy, 2002).
- Se puede tener en cuenta los distintos estilos de aprendizaje de los alumnos ya que los profesores pueden acudir a muchas y variadas fuentes y recursos para responder a las necesidades específicas del alumno. (Bell, 2002).
- Capacita a los estudiantes para ser más creativos en sus presentaciones en clase aumentado su autoconfianza y su auto concepto. (Levy, 2002).
- Aumenta la diversión y la motivación. Los alumnos pueden comprender conceptos más complejos gracias a las presentaciones, más claras, más dinámicas y más eficientes. (Smith, 2001).
- Las PDI permiten el acceso al ordenador sin utilizar el teclado, gracias a la macro pantalla táctil, facilitando el uso de la informática a niños pequeños y a estudiantes de educación especial o con minusvalías. (Goodison, 2002).

Desde el punto de vista educativo, la pizarra digital interactiva presenta numerosas ventajas:

- Es un recurso muy flexible, capaz de adaptarse a metodologías muy distintas, desde las más tradicionales a las más innovadoras, y a distintos estilos de enseñanza y aprendizaje
- Como heredera de la pizarra tradicional, es relativamente fácil de manejar, lo cual garantiza que incluso los docentes más refractarios a las innovaciones tecnológicas aprendan a utilizarla con poco esfuerzo.
- Si el ordenador al que está conectada dispone a su vez de conexión a Internet, la pizarra pone a disposición de alumnos y profesores la mayor biblioteca de recursos educativos concebible: la Red.
- La conexión a Internet y el sistema de proyección hacen posible que las comunicaciones a distancia en las que intervienen audio y vídeo (por ejemplo, las videoconferencias), sean utilizadas como recurso didáctico en el aula.
- Favorece el aprovechamiento de muchos materiales ya existentes, tanto realizados por los profesores como creados por terceros, como las administraciones educativas y las editoriales, en muchos casos, los docentes pueden proyectar sobre la pizarra materiales de una calidad y complejidad tales que serían imposibles de utilizar con medios convencionales.
- Hace posible la reutilización del esfuerzo docente, pues los materiales y actividades didácticas se pueden crear una vez y utilizar muchas.
- Permite los aprendizajes activos de los alumnos, dado que estos pueden utilizarla en todo tipo de tareas: exposiciones, realización de ejercicios interactivos, presentación

y evaluación de sus trabajos, celebración de debates, etc. Este aspecto supone un refuerzo muy positivo de la motivación de los alumnos.

- En muchos casos, representa un ahorro de costes con respecto a las aulas de Informática tradicionales, en las que es necesario un ordenador para cada alumno, o para cada dos.

Con este planteo, lo que se presenta como esencial es la implementación de las PDI las cuales ofrecerán diferentes estrategias didácticas, asegurando de esta manera el conocimiento significativo, creativo, crítico, fomentando así un ambiente de trabajo cooperativo y colaborativo, garantizando un aprendizaje de calidad.

Plan de trabajo

Las actividades previstas para la realización de este proyecto estarán planificadas en 3 encuentros, cada encuentro es indispensable ya que permitirá la subsecuencia del otro encuentro, por lo que se estableció un determinado tiempo para la ejecución de ellos.

El primer encuentro será una reunión con directivos de la institución, especialistas en informática, coordinadora para acordar la planificación y como se llevaran a cabo las capacitaciones y los talleres.

La capacitación constara de 4 reuniones, será una reunión por semana por lo cual la duración de la capacitación, será de un mes, cada reunión tendrá una duración estimado de 3 horas. Cumpliendo así con el primer objetivo propuesto.

El segundo encuentro serán 6 talleres con un tiempo estimado de 2 meses, cada taller será de 2 horas donde los docentes aprenderán sobre el uso de las PDI realizando actividades grupales e individuales. Llevando a cabo el primer y segundo objetivo.

El tercer encuentro los docentes llevaran a cabo lo aprendido en capacitaciones y talleres implementándolo en el aula a través de secuencias didácticas con una duración de un mes con su posterior evaluación.

Para cada uno de los encuentros se establece la presencia de la Licenciada en Educación, la misma será la responsable de llevar un registro y comprobar que todo siga según los objetivos pautados.

Actividades

Primer Encuentro: Reunión y Planificación

En esta primera instancia, se reunirán los directivos del establecimiento en conjunto con la Licenciada en Educación para acordar el tipo de trabajo que se pretende realizar, cuáles serán los objetivos, las temáticas, docentes y nivel que intervendrá, uno de los puntos a tratar en la reunión será la compra e implementación de las pizarras digitales interactivas, para que puedan ser utilizadas por docentes y alumnos.

A partir de esta reunión, el Director y vice-directora de nivel primario de la Unidad Educativa Maryland junto a la Licenciada en Educación, convocaran a una reunión interna con la coordinadora y especialista en informática para organizar las capacitaciones que se dictaran a los docentes para que adquieran las competencias y capacidades para introducirles en esta tarea pedagógica compleja.

- **“Capacitación aprender a aprehender juntos”**

Tiempo: 1 mes aproximadamente –los días lunes de 9 a 12 hs (4 reuniones)

Destinatarios: docentes del nivel primario de la Unidad Educativa Maryland

Lugar: Sala de informática Unidad Educativa Maryland

Esta breve pero significativa capacitación docente contará de 4 encuentros, y tiene como objetivo la adquisición de destrezas en el uso de la PDI. Se identificarán aquellos cambios metodológicos importantes a aplicar en el aula y aprenderemos a utilizar las

herramientas del software asociado a la pizarra así como a buscar recursos en la red y realizar propuestas didácticas, dicha capacitación será coordinada por dos personas, un especialista en informática y multimedia y una asesora pedagógica, Licenciada en Educación.

.

Primera Reunión: se presentarán las temáticas a desarrollar, diferencia entre aprender y aprehender, vinculación TIC e Innovación, la función de la creatividad en el trabajo cognitivo y herramientas que generan cambios en las formas de aprender. Las mismas serán presentadas a partir de diversas situaciones problemáticas ,a través de la PDI ,que permitirán al docente desestructurar la clásica capacitación docente en donde informan y solo toma nota, en una nueva forma de construir conocimiento y de descubrir herramientas, recursos y la forma de implementarlas en su quehacer diario.

Segunda Reunión: Este encuentro comenzará con un debate sobre las nociones que poseen los docentes sobre estos términos, innovación, tic, tecnología, pizarras digitales interactivas. Luego se les brindarán diferentes ejemplos en donde deberán reconocer cuando hay un uso de las TIC solamente como instrumento y donde se vincula a la innovación. En esta reunión veremos la funcionalidad básica y las principales diferencias entre una pizarra digital (PD) y una pizarra digital interactiva (PDI).

Después de hacer una puesta en común sobre lo hablado, el especialista en informática dará una orientación teórica de los términos y como ellos se vinculan y transforman las maneras de aprender.

Al finalizar se realizará un debate sobre su implementación y la importancia de reconocerla como potencial y motivadores del aprendizaje significativo.

Tercer reunión: Se trabajará con diferentes recursos como el power point y videos sobre la implementación y uso de la pizarra digital interactiva, posteriormente se hará la presentación de la pizarra digital interactiva, los docentes observaran no solamente como usarlas sino el potencial que pueden llegar a tener si se las usa de manera significativa con los alumnos. También se estudiara los componentes básicos de una PDI y se continuara viendo los diferentes sistemas complementarios que pueden ampliar su funcionalidad. Por último hablaremos de las ventajas e inconvenientes para el docente y el alumno.

Posteriormente se trabaja en base a las planificaciones docentes y se re-elaboraran algunas clases implementando el vínculo TIC-Innovación

Cuarta reunión: En esta unidad se aplican todos los conocimientos adquiridos en las tres reuniones anteriores con el objetivo de introducir la PDI en nuestra tarea diaria en el aula.

El objetivo es comenzar a despegar hacia ese cambio de metodología al que apuntábamos en la primera unidad de capacitación, con la guía del equipo encargado se realizará actividades en grupo de 4 docentes.

Se necesitará: 1 pizarra digital interactiva y notebooks para que puedan trabajar en equipos los docentes. Por grupo observarán un video, los mismos muestran la función de la creatividad en el trabajo cognitivo con los alumnos, su influencia, su importancia

en la educación y la necesidad de fortalecerla en los docentes, para aplicarla en el proceso de aprendizaje de sus alumnos. Después de verlos, los grupos deberán aplicar lo aprendido en una secuencia de clases, que les brindará el Licenciado en Educación. Finalmente se comparte sus producciones. Con estas actividades se busca que el docente reflexione sobre sus propias prácticas, y aparte de implementar la vinculación con las PDI, le sumen la creatividad a sus planificaciones para que puedan a futuro llevarlas a la acción.

Segundo Encuentro:

Esta segunda etapa apunta a realizar un conjunto de prácticas, enmarcados en formato taller, haciendo uso de la pizarra, para comprender su uso ya que es un poderoso recurso tecnológico.

Los docentes trabajaran haciendo uso de las pizarras en forma individual y grupal a través del trabajo colaborativo, donde todos los miembros del mismo tienen un objetivo común.

Cada uno de los miembros aporta e intercambia información y participa activamente en la toma de decisiones y/o la solución de problemas. Se favorece con este tipo de trabajo la interacción entre todos los miembros, la temporalización y distribución de roles dentro del grupo, el intercambio de información, documentación e intercambio de ideas dentro del grupo, y finalmente la recapitulación de las ideas trabajadas después de un proceso de creación, discusión, maduración y concreción

El tiempo estimado de duración es de 2 meses, cada taller será de 2 horas, una vez a la semana, donde los docentes de primaria realizarán actividades para habituarse a la utilización de las PDI.

Taller N° 1: Uso de rotuladores

En un primer momento deberán saber manejar las herramientas que las PDI les propone,

- Comprobar si la pizarra está correctamente orientada. Orienta la pizarra, haciendo pinchazos en los puntos centrales. Luego verifica que la punta de tu lapicero coincide con la punta de la flechita del cursor.
- Lo que se quiere lograr con esta actividad es determinar el grosor y empleo de colores en diferentes tipos de rotulados.
- Coloque una página rayada de un color de su elección y cada participante escribirá sus nombres y apellidos .Haciendo uso de 5 rótulos creativos diversos a su elección. Para el rayado es Formatear-Estilo de rejilla- en espacios poner cero y sale rayada la hoja, luego haga clic en y elija el color de rotulo que desee.(grupal de 3 personas)

Taller N° 2: Elabore su lupa mágica

- Lo que se pretende es que los docentes sepan el uso de niveles de gráficas, para presentaciones interactivas.

Paso: 1. Ponga el mapa de Sudamérica que se encuentra en recursos—educación—geografía---maps—world maps

Paso 2: Luego arrastre con el lapicero electrónico hacia la página., para que no se mueva haga clic en bloquear, luego píntelo de blanco el mapa.

Paso 3: Escriba con su teclado la palabra PERU presionando sobre arial 24.

Seleccione la palabra y píntela de blanco también.

Paso 4: Haciendo clic en sobre la palabra PERU en capa grafica hacer clic en “poner hacia arriba”.

Paso 5: Elabore su lupa con cualquier color haciendo uso de figuras geométricas en y píntela de su color favorito. Por último agrupe todas las partes de su lupa.

Paso 6: Mueva la lupa sobre la palabra PERU.

Taller N° 3: Cree su encabezado para su actividad

- Haga clic formatear-asunto de página. Juegue con colores, formas y tipos de texto, y el tamaño que recomiende, hasta conseguir el que más le guste, luego haga clic en Ok. Coloque una página rayada. Utilice sombra de pantalla, dejando ver sólo el encabezado de página.
- Incorpore elementos de galería de imágenes y coloque un título también incorpore un Gif animado de Internet.
- Incorpore un texto o una imagen de algún archivo Word de su especialidad.
- También se emplearan algunos recursos en línea: 1 Incorpore una imagen de la web, esta deberá ser de su especialidad y coloque encima de esta imagen sus partes elementales, escribiendo sus nombres, a partir de una imagen elabore un rompecabezas. Sólo la dirección: <http://jigsawplanet.com> , escoge número de piezas y forma.

Taller N° 4: Calcular el área de un sector circular de forma interactiva

- Primer paso: Realice una sola línea y haga clic en el triángulo del medio y presione en duplicar, hasta obtener 4 líneas.
- Segundo paso rotar las líneas a 90°
- Tercer paso: Con un compás elaborar lo siguiente adicionándole dos líneas cruzadas.
- Cuarto paso: Dibuja esta figura y ponle color, luego selecciona y mueve el cuadrado y los colores quedaran separados.
- Quinto Paso: Demuestra que moviendo las figuras aisladas y colocándolas al interior del recuadro. Se demuestra que la resultante es la cuarta parte del área total.

Taller N° 5: Incorporación de vínculos y sonidos

- Actividad N°1: Vínculos a Programas. Haciendo clic en martillito se puede acceder directamente a un programa de uso común sin necesidad de buscar el programa.
- Actividad N° 2: Coloca sonido a una imagen.
 1. Copia una imagen desde galería e incorpórale sonido. .
 2. Elabora una pequeña actividad y grábala. Con tu grupo, utiliza todos los recursos del software e Internet, para elaborar una presentación integrada. Deberá colocarle todo lo aprendido: Imágenes, videos, actividades participativas, marco teórico, hiperenlaces a páginas Web, etc.

Taller N° 6: Para finalizar el taller, consistirá en la siguiente actividad

Se trata de elaborar una propuesta de aplicación didáctica con actividades para la PDI (una secuencia de actividades). Utiliza alguna de las herramientas que hemos

visto en el taller o cualquier otro recurso que sirva para esta finalidad. (Trabajo grupal)

Encuentro N° 3

Éste momento es en el cual el trabajo es presentado ante los alumnos de la Unidad Educativa Maryland a través de secuencias de actividades, donde los docentes implementaran las PDI para lograr un aprendizaje motivador, crítico y significativo. En esta etapa de presentación interna se encontrará la Licenciado en Educación, los Docentes y los alumnos.

Se presentaran 2 secuencias una para primer ciclo y otra para segundo ciclo, donde las PDI serán utilizadas como complemento a las clases diarias, la licenciada en educación será la encargada de supervisar las secuencias de actividades y acompañar a los docentes en esta fase de elaboración, asistiéndolos ante cualquier inquietud.

El tempo estimado será de un mes aproximadamente, se prevé que esta instancia se realice en Junio, para que los alumnos puedan utilizarlas, familiarizarse con estas herramientas(PDI) y posteriormente realizar una evaluación de la utilidad después de un tiempo de prueba (ver Anexo tabla 1) .

Cronograma

El gráfico 1, muestra la distribución de cómo se realizara la reunión para planificar el 1er momento del proyecto de intervención y la capacitación. En el mismo se visualizan los encuentros entre directivos, coordinador y docentes.

Primer Encuentro	Mes de Marzo	
	1 Reunión	2 Reunión
Director		
Coordinador		
Licenciada en educación		

Gráfico 2 muestra la distribución del trabajo de las capacitaciones y su tiempo

Primer Encuentro Capacitación “aprender a aprehender juntos”	Mes de Marzo			
	1 semana	2 semana	3 semana	4 semana
1 reunión				
2 reunión				
3 reunión				
4 reunión				

El gráfico 3 muestra los días propuestos para la realización del 2do encuentro que consiste en un taller para docentes.

Segundo Encuentro Taller	Mes de Abril			Mes de Mayo		
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6
Taller 1						
Taller 2						
Taller 3						
Taller 4						
Taller 5						
Taller 6						

El grafico 4 muestra el período de prueba donde los docentes utilizaran las PDI con los alumnos.

Tercer Encuentro	Mes de Junio			
	1 semana	2 semana	3 semana	4 semana
Docentes primer ciclo				
Docentes segundo ciclo				

El grafico 5 establece el tiempo total del proyecto en meses.

Etapas	Meses			
	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Primer encuentro				
Segundo encuentro				
Tercer encuentro				

Recursos

Para una mayor comprensión del trabajo propuesto los recursos utilizados serán detallados a partir del desarrollo de cada encuentro, los mismo son:

Primer encuentro:

- Recursos Humanos: director de la institución, vice- directora, coordinadora de informática, licenciada en educación, especialista en informática
- Recurso de tiempo: se estima un tiempo de 3 horas de trabajo por cada reunión, teniendo en cuenta que son 4 (cuatro) semanas para esta etapa.
- Recursos materiales: PDI, proyector, notebook, videos, power point, Sala de informática.

Segundo encuentro:

- Recursos Humanos: licenciada en educación, docentes de primer y segundo ciclo.
- Recurso de tiempo: el tiempo estimado es de 2 horas teniendo en cuenta que son 6 (seis) semanas para esta etapa.
- Recursos materiales: PDI, proyector, sala de informática, notebook, conexión a internet, diferentes programas educativos de internet.

Tercer encuentro:

- Recursos Humanos: licenciada en educación, docentes de primer y segundo ciclo, alumnos.
- Recurso de tiempo: el tiempo estimado es de un mes
- Recursos materiales: PDI, proyector, notebook, conexión a internet.

Presupuesto

Recursos	Descripción	Tiempo	Costo total	Presupuesto
Humanos	Asesora pedagógica(licenciada en Educación)	24 horas	36.000	A cargo de la institución
	Especialista en informática	12 horas	Sin costo	-----
	Docentes	-----	Sin costo	-----
Materiales	Proyector	-----	Sin costo	-----
	Notebook	-----	Sin costo	-----
	Pizarras Digitales Interactivas (6)		144.000	A cargo de la institución
	Conexión a internet	-----	Sin costo	-----
	Sala de informática	-----	Sin costo	-----
Total		-----	180.000	A cargo de la institución

Evaluación

La evaluación que se realizara de la propuesta será muy importante para poder determinar su alcance y funcionalidad.

Al momento de evaluar la propuesta se hace necesario tener en cuenta los objetivos de la misma, de modo de revisar el cumplimiento de los mismos. Se trata de una evaluación de tipo sumativa, pues se efectúa al finalizar un ciclo para comprobar si se han adquirido las habilidades y saberes esperados

Por tal motivo, se tomará un tiempo estimado de un mes aproximadamente para realizar una entrevista a los docentes buscando establecer posibles dificultades y mejoras en la propuesta, la misma se realizara utilizando una rúbrica como registro para posteriormente ser reevaluada por las Autoridades, la Licenciado en Educación, Coordinadores y de la Unidad Educativa Maryland.

En lo referente a la capacitación y taller, durante el proceso se ira revisando los avances, dificultades, y logros obtenidos por los docentes en cuanto a la aplicación de los conocimientos adquiridos, la misma se realizara a través de instrumentos evaluativos como monitoreo, que nos permitirá una retroalimentación constante a fin de sondear el logro de los objetivos propuestos.

Resultados Esperados

A partir del este plan de intervención se espera mejorar a futuro, apostando a una formación integral, significativa y de calidad a través de la puesta en marcha de las Pizarras Digitales Interactivas. Las mismas serán las bases para que los docentes logren adaptarse y dotarse de herramientas, conocimientos y habilidades necesarias para poder transmitírselas a sus estudiantes. Lograr que los alumnos adquieran competencias digitales fundamentales para desenvolverse en esta sociedad cambiante, atravesada y transformada por las tecnologías de la información y la comunicación .También apunta a acabar con esa visión instrumentalista ,brindarle un verdadero significado sustancial al trabajo con TICs, aprovechando el potencial y los conocimientos de los alumnos. Mediante las actividades planteadas se espera incrementar la motivación, la creatividad y alentar a sus alumnos a usar las PDI como un recurso latente, convirtiéndolos en creadores o productores intelectuales.

Conclusión

Las tecnologías representan un cambio total en el pensamiento y visión del mundo actual, constituyen otra forma de ser en los modelos y paradigmas de enseñanza de los últimos años, éstos están involucrados de forma activa en el quehacer diario, ya sea en los lugares de trabajo, hogares, escuelas y sobre todo en la vida de nuestros alumnos, por tal razón es fundamental que los docentes realicen cambios en su forma de enseñar e introduzcan paulatinamente estas prácticas con tecnologías es sus espacios áulicos.

Las escuelas son los lugares más apropiados para afrontar estos nuevos desafíos, involucra que sus docentes se transformen en actores predispuestos y responsables ante esta nueva metodología de trabajo.

Este proyecto de intervención sirve como herramienta para desarrollar los procesos cognitivos de los alumnos, y potenciar el uso de las tecnologías en beneficio de su futuro y éxito en el campo laboral. En cuanto a sus fortalezas, propone desarrollar habilidades creativas desde el diseño, las nuevas formas de dar las clases y las nuevas formas de aprender.

Les permite a los alumnos la capacidad para incorporar, articular y/o vincular los saberes de cada asignatura involucrada; los posiciona como investigadores a partir de inquietudes o necesidades generadas en una determinada comunidad; los ubica como autocríticos de sus trabajos modificándolos y adaptándolos para cumplir con las necesidades y objetivos planteados; fortalece los vínculos institucionales, entre alumnos, docentes.

En cuanto a posibles limitaciones que se pueden identificar en este proyecto, se consideran: el sistema de aprendizaje será distinto pasando de las clases de tipo tradicional a una donde se gestiona los conocimientos; las actividades de aprendizaje, en este sistema de trabajo de autogestión los alumnos requieren de un pensamiento distinto ya que ellos deberán planear, investigar, consultar, hacer las correcciones, revisiones y presentar las propuestas, siempre con la orientación del docente. Por lo tanto la dificultad estará relacionada a ¿Cuán activos y motivados sean los grupos de trabajo?. Otro problema que puede surgir son las instalaciones de las PDI en las aulas.

Por último se considera que el tiempo podría ser otra limitación ya que si no se sigue el cronograma de actividades propuesto el tiempo de ejecución de cada una de las partes que interviene se prolongara.

Al analizar el material escrito se recomienda para la puesta en marcha del proyecto considerar: ajustarse al cronograma como fue planteado, mantener una comunicación constante y clara entre todos los actores, identificar de manera clara cuáles son las necesidades y objetivos a alcanzar, mantener el acompañamiento constante hacia los docentes en las labores, y mantener un monitoreo de todas las acciones en el proyecto por parte de la Licenciada en Educación

Referencias

Arceo, Díaz-Barriga F. (2007): *“La innovación en la Enseñanza Soportada en TIC. Una Mirada al futuro de las condiciones actuales”*.

Universidad Nacional Autónoma de México, México- oei.es

Batista, M.A. (2007). *“Tecnología de la información y la comunicación en la escuela”*.

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente. Argentina

Domingo Coscollola, M. (2011): *“Pizarra Digital Interactiva en el aula: Uso y valoraciones sobre el aprendizaje”*.

ESE. Estudios sobre educación, N° 20.

Cala, R., Díaz, L. I., Espí, N., & Tituaña, J. M. (2018). *“El Impacto del Uso de Pizarras Digitales Interactivas (PDI) en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Un Caso de Estudio en la Universidad de Otavalo”*.

Información tecnológica, Universidad de Otavalo, Ecuador

Díaz-Barriga, Á. (2013) –*“TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica”*

Revista iberoamericana de educación superior.

Ley de Educación Nacional N° 26.206- Título VI (Cap. I, art.85)

Ley de Educación Nacional N° 26.206- Cap. II, art. 88

Ley de Educación Nacional N° 26.206- Cap. II, art. 27, inc. D

Tedesco J.C - 2000 – “Educar en la sociedad del conocimiento”

México: Fondo De Cultura Económica

UES21. (2019)- “Modelo de Aprendizajes Innovadores”

Módulo 0

UES21 (2019)- “Unidad Educativa Maryland”

Plan de intervención. Módulo 0

UES21 (2019)-“Plan de Intervención”

Plan de Intervención. Módulo 0

Anexo

Tabla 1

Evaluación de la utilidad de las PDI luego de un mes de prueba		
Ítems	Si	No
El uso de la PDI ayuda al alumno a entender mejor el contenido de los temas.		
El uso de la PDI aumenta la participación del alumno en clase		
El uso de la PDI hace los temas más interesante a los alumnos		
Mediante la presentación de trabajos atractivos en la PDI aumenta la atención del alumno		
El uso de la PDI optimiza el tiempo que el docente dispone para enseñar		
La PDI aumenta las oportunidades de participación y discusión en las clases		
Para el docente es más laborioso planificar una clase para la PDI		

Rubrica para evaluación

Niveles de evaluación:

Insuficiente (I) :El grupo no alcanza de forma esperada la consigna, notas entre 2 y 4.

Suficiente (S): El grupo alcanza a realizar la propuesta con algunas dificultades, nota entre 5 y 6.

Muy Bien (MB): El grupo realiza la propuesta de forma eficiente y correcta, nota entre 7 y 9.

Excelente (E): El grupo realiza toda la propuesta sin ninguna complicación y con alta calidad, nota única.

Tabla 2

Crterios	Niveles	I	S	MB	E
Estructura de presentación	¿Cómo es el formato de presentación?				
	¿Lleva tiempo tratar de usarlo?				
	¿La utilización del recurso es el adecuado?				
	¿Se presenta como algo atractivo?				
	¿Cumple con su función?				
	¿Es entretenido?				
	¿Se puede aprender de este material?				
	¿Tiene algún problema?				
	¿El uso de la PDI facilita una renovación metodológica que promueve la innovación didáctica?				
	¿Se trata de una tecnología sencilla de utilizar?				

