



Licenciatura en Educación

Plan de Intervención

Línea Temática: Modelo de aprendizaje innovadores

Institución: I.P.E.M N° 193 “José María Paz”. Ciclo Básico.

“Aplicaciones Mobile Learning en el Aula Invertida”.

Autora: Giménez, Sandra Gisela.

DNI:28.859.070

Legajo: VEDU01067

Tutora: Soria, Sandra del Valle.

Lugar, mes y año: Rio Gallegos, 4 julio de 2021.

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mi madre y padre, que siempre me han apoyado a luchar por mis sueños y a comprender que en la vida todo sacrificio tiene sus frutos.

A mi marido, que siempre me acompaño desde que inicié mi preciada carrera como docente, siendo mi sostén y apoyo incondicional.

A mis hermosos hijos, que son el regalo más bello que Dios me ha dado. Son la luz que guían mi vida.

A mis hermanos y amigos que durante este tiempo estuvieron a mi lado apoyándome con palabras de aliento, para lograr que este sueño se haga realidad.

Gracias a todos.

“El mundo está en las manos de aquellos que tienen el coraje de soñar y correr el riesgo de vivir sus sueños”. Coelho. P (1988).

Índice

| | |
|--|-----------|
| <i>Resumen</i> | 3 |
| <i>Introducción</i> | 4 |
| <i>Capítulo I</i> | 5 |
| Presentación de la línea temática | 5 |
| Síntesis de la institución..... | 8 |
| Problema/ necesidad de la intervención | 13 |
| <i>Capítulo II</i> | 16 |
| Objetivo general | 16 |
| Objetivos específicos..... | 16 |
| Justificación | 16 |
| Marco Teórico..... | 20 |
| <i>Capítulo III</i> | 31 |
| Plan de Trabajo..... | 31 |
| ETAPA 1 | 31 |
| ETAPA 2 | 39 |
| ETAPA 3 | 42 |
| ETAPA 4 | 45 |
| ETAPA 5 | 48 |
| Cronograma (Diagrama de Gantt) | 50 |
| Recursos..... | 52 |
| Presupuesto | 52 |
| <i>Capítulo IV</i> | 53 |
| Evaluación..... | 53 |
| <i>Capítulo V</i> | 54 |
| Resultados esperados..... | 54 |
| Conclusión..... | 55 |
| <i>Referencias</i> | 58 |

Resumen

El presente Plan de Innovación en el Ciclo Básico del I.P.E.M N° 193 “José María Paz” de la localidad de Saldán, provincia de Córdoba, forma parte de un Proyecto de Mejora Institucional. Cuyo objetivo, fue repensar la escuela ante las nuevas demandas de la actualidad debido a la pandemia COVID-19. Así también, mejorar las estrategias didácticas de transformación en las prácticas pedagógicas, para dar respuesta a la necesidad que presentaba la institución y causar mayor interés y motivación en las trayectorias escolares de los alumnos.

Por este motivo, se planteó como objetivo general la capacitación de los docentes para desarrollar un aula invertida basado en el uso de aplicaciones móviles. Con la metodología Learning By doing diseñaron y crearon el material interactivo, compartiendo desde su dispositivo a la plataforma Classroom. Esto les permitió a los alumnos acceder a los contenidos de forma ubicua; fuera del aula, a su modo y sus tiempos en un nuevo contexto educativo más dinámico.

Durante todo el plan de capacitación se realizaron evaluaciones para reflexionar y tomar conciencia de lo que han aprendido y de lo que se debe mejorar en cada taller.

Se concluye, que la utilización de nuevas aplicaciones móviles son las herramientas educativas innovadoras del futuro, porque facilita la creación, el diseño y la evaluación gamificada de los materiales pedagógicos contribuyendo a mejorar el aprendizaje, el interés y la comunicación en las tareas tanto fuera como adentro del aula en los alumnos.

Palabras claves:

Innovación Educativa- Apps Mobile Learning- Aula invertida- Learning By Doing- Aprendizaje Ubicuo.

Introducción

El plan de intervención está organizado por capítulos, los cuales se detallan a continuación:

En el capítulo I, se realiza la presentación de la línea temática modelo de aprendizajes innovadores en consideración al contexto actual frente a la Pandemia COVID-19. También se presenta una descripción de los datos generales, historia de la institución, misión, visión, valores, objetivos, perfil de egresado y la delimitación de la necesidad de la intervención de la institución I.P.E.M N° 193 dónde se llevará a cabo el Plan de Intervención.

En el capítulo II, se menciona el objetivo general y los objetivos específicos, los cuales proponen un plan de acción en un entorno innovador favoreciendo las prioridades pedagógicas de la escuela y afrontando posibles soluciones a la necesidad que se manifiesta. También, se presenta la justificación donde se exponen las razones y motivos de por qué y para qué es importante abordar este problema a partir del uso de las apps de los dispositivos móviles en el aula invertida. Allí, se enuncian los antecedentes y razones que presenta una opción eficaz para resolver esta necesidad. La misma responde a la escasa incorporación de las nuevas tecnologías, falta de capacitación a los docentes, el desinterés y la desmotivación que presentan los alumnos en su aprendizaje áulico que afectan a las trayectorias escolares. En este mismo capítulo, se presentan los conceptos centrales y evidencias científicas dentro de un Marco teórico que dan sustento al Plan de Intervención.

En el capítulo III, se desarrolla en Plan de trabajo que abarca todas las actividades que se implementarán con distintas herramientas de aplicaciones móviles en el classroom para poder alcanzar los objetivos propuestos. Estos encuentros se llevarán a cabo de

manera virtual y quincenal por un tiempo prolongado durante tres meses. Esto se detalla en el cronograma que determina los tiempos a lo largo del proyecto, como también, los recursos y el presupuesto para permitirán llevar a cabo el Plan de Mejora Institucional.

En el capítulo IV, se desarrolla la evaluación la cuál va a evidenciar los diferentes momentos (inicial-procesual-cierre), con una finalidad (diagnóstica y sumativa), con distintos instrumentos (planilla de asistencia, cuestionario) y variadas técnicas (observación, rúbrica, intercambios orales, puestas en comunes, ejercicios prácticos que involucra la metodología aprender haciendo y autoevaluación).

En el capítulo V, se mencionan los resultados que se pretenden lograr a partir de generar un mayor empoderamiento con las herramientas Apps en el aula y de la puesta marcha del plan de acción con el uso del dispositivo móvil. También, se desarrolla la conclusión que denota las limitaciones y fortalezas de la propuesta, la cuál siempre estará sujeta a los cambios y ajustes de mejora. La misma, se la considera como una planificación flexible y dinámica. Esta primer intervención, dará lugar a nuevas capacitaciones con diferentes App que continúen fortaleciendo las prácticas pedagógicas e incrementando en la motivación e interés de los alumnos del I.P.E.M.

Por último, en las referencias se detalla la bibliografía que se utilizó en este Plan de Intervención.

Capítulo I

Presentación de la línea temática

La línea temática seleccionada son los Modelos de Aprendizajes Innovadores.

Desde hace varias décadas las Políticas Públicas han estado vinculadas a la mejora de la calidad educativa y a reducir las brechas de desigualdad que se configuran en el tiempo a través de la integración con las TIC en el aula. La Ley Nacional de Educación

para esto propone en uno de sus artículos ***“desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación”***. (Ley Nacional de Educación 20.206, 2006, art 11. Inc..m)

Sin embargo, ante la repentina e inesperada suspensión de las actividades escolares, debido a la Pandemia covid-19 los sistemas educativos se vieron paralizados recurriendo a los medios digitales para poder continuar con sus actividades escolares. ***“Esta emergencia también ha puesto de manifiesto las carencias y desigualdades tanto en la disponibilidad de dichos recursos como en la preparación de profesores y alumnos para transitar hacia las modalidades de la educación a distancia”***. (Alcántara Santuario, 2020. p.76)

Esta generación pertenece a los nativos digitales que piensan, aprenden y se mueven de forma interactiva en un ambiente virtual que capta con mayor facilidad toda su atención.

El teléfono móvil, se ha convertido en el dispositivo con mayor protagonismo en la actualidad de los bienes que poseen nuestros alumnos. ***“En el entorno educativo, a este dispositivo se le ha tildado de “distractor” e impedimento en el proceso de aprendizaje y enseñanza, pasando por alto la diversidad de usos, ventajas y oportunidades que se derivan de su aplicación en el contexto del aula”***. (Pineda Diaz et.al. 2016. p.129).

Teniendo en consideración lo dicho anteriormente junto al contexto actual, es oportuno introducir la tecnología al ambiente de aprendizaje a partir del mobile learning o aprendizaje basado en el uso de aplicaciones móviles al aula.

Esta propuesta está pensada como un plan de intervención para el instituto I.P.E.M N° 193 del Ciclo Básico. Los alumnos podrán obtener información en un tiempo y

lugar que no requiera la presencia física del profesor. Los teléfonos móviles serán un gran recurso para usarlo en la comunicación y trabajo en las propuestas del aula invertida, donde los proyectos se apoyarán en el uso del móvil learning. ***“El aula invertida es un nuevo modelo pedagógico que ofrece un enfoque integral para incrementar el compromiso y la implicación del alumno en la enseñanza, haciendo que forme parte de su creación, permitiendo al profesor dar un tratamiento más individualizado, que incluye encuentros sincrónicos y asincrónicos”.*** (Soaquita y Billar, 2021)

Los principios que sustentan este planeamiento surge de una educación centrada en la calidad educativa, desde una visión holística e integral. Las prácticas pedagógicas se transforman y se potencian en un ambiente de un aprendizaje innovador. Es importante el rol del docente como orientador, facilitador y generador de incentivo para sus alumnos. Se entiende a ***“la innovación educativa como un proceso indagatorio de aportes individuales y colectivos para la solución de problemáticas, requiriéndose intervención inmediata para la transformación hacia un estado deseado, siendo su objetivo esencial, el mejorar la calidad educativa a través de procesos planeados de gestión para la obtención de organizaciones consolidadas a todos los niveles, con una definida orientación social y el fortalecimiento de criterios institucionales de eficacia, funcionalidad operativa, calidad, libertad y justicia social, principios orientados a la generación de procesos de desarrollo y transformación, para atender, mejorar y cambiar las problemáticas educativas.”*** (Medina, 2016, p. 195)

Este método de innovación promueve un aprendizaje significativo, así como la facilidad de realizar actividades fuera del aula, motivar al alumno y despertar el interés porque está en mayor contacto a través de una aplicación directa sobre lo que se encuentra

aprendiendo. Además, permite que los estudiantes lleven sus conocimientos a sus experiencias cotidianas y busquen alternativas para fomentar el autoaprendizaje y un autoconocimiento.

Síntesis de la institución

Datos generales: El Instituto Provincial de Enseñanza Media N° 193 José María Paz pertenece a una escuela de gestión pública ubicada en el centro de la localidad de Saldan y a 18 km de la ciudad de Córdoba. Posee edificio propio y actualmente asisten a ella 644 alumnos y 97 docentes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde, con dos orientaciones: Economía y Gestión y Turismo.

Nombre de la escuela: I.P.E.M N° 193 José María Paz

CUE (Clave Única de Establecimiento): 142233-0 EE 03107070

Dirección Postal: Velez Sarrfield N° 647

Localidad: Saldan

Departamento: Cólón

Provincia: Córdoba

e-mail: ipem193josemaríapazsaldan@gmail.com (UES21. Plan de intervención.

Módulo 0. Lección 2 p 4. Recuperado

<https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion>

modulo-0#org).

El Establecimiento cuenta con los siguientes espacios: doce aulas, dos baterías de baños para estudiantes, dos baños para personal docente y no docente, un baño para discapacitados, una sala dividida Dirección, Vicedirección, secretaria, archivo y recepción, una sala multimedia, una sala de laboratorio informático y de Ciencias Naturales, una oficina para el coordinador del curso, una sala de profesores, un comedor,

una cocina, una sala de preceptores, una sala de depósito para guardar elementos de educación física, un patio, dos playones deportivos, un espacio habilitado para estacionamiento de autos. (UES21. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 5 p 97-99. Recuperado <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org>).

Historia de la institución: El I.P.E.M N° 193 José María Paz se adaptó a múltiples cambios, propios de nuestro sistema educativo nacional y provincial, pero también a las demandas de la comunidad. En 1965 un grupo de vecinos y representantes de la Municipalidad, logró concretar la idea de fundar una escuela secundaria, con el objetivo de evitar la dispersión de los jóvenes y emigraban a Córdoba o La Calera para continuar sus estudios. También su propósito fue el de formar para una salida laboral. En 1966 se adoptó el nombre del instituto, José María Paz, en relación con el caudillo cordobés. Comenzó a funcionar como escuela privada en un edificio prestado por la escuela Nogal Histórico en horario vespertino. Se nombró al primer director, quién fue sometido a sumario administrativo y como consecuencia fue designado el Sr. Jorge Sixto Almeida. En 1971, se logró completar el quinto año y la creación del centro de estudiantes. En 1972, se planteó realizar competencias deportivas y se propuso la organización de un encuentro folklórico con el fin de relizar intercambios culturales con otras instituciones y revalorizar los principios de hermandad, amistad y compañerismo. En 1976, se inició el pase de la institución al orden provincial. En 1988, la escuela ingresó al ámbito provincial, la prioridad fue la construcción del edificio propio. Surge la cooperadora. En 1993, se implementa la Ley Federal de Educación N° 24.195. La DEMES determinó la creación del CBU (Ciclo Básico Unificado) con tres años de duración y del CE (Ciclo Especializado) con Orientación en Economía y Gestión en las Organizaciones,

Especialidad en Turismo, Hotelería y Transporte. El P.E.I se traza alrededor de la competencia folklórica que le da sentido y significado histórico al proyecto educativo. En 1995, la escuela se trasladó a sus instalaciones en el terreno ubicado entre las calles Suipacha, Lima, Quito y Velez Sarfield. En 2003-2004, se produjo la última etapa de concreción y reformas edilicias. La directora trabajó en la formulación del P.E.I donde intervinieron todos los integrantes de la comunidad educativa. En el 2004, se incorporó al Programa Nacional de Becas Estudiantiles. En el 2005, se sumó a la escuela en el Programa Eductrade, por el que se obtuvo un laboratorio de informática. En el 2008, participó del Mejoramiento del Sistema Educativo (PROMSE), obtuvo equipamiento informático, elementos electrónicos para mejorar los recursos áulicos y dinero para el desarrollo del proyecto institucional. En el 2009, la institución participó en el proyecto de mejora del Programa Nacional de Becas Estudiantiles, lo que permitió concretar proyectos insituacionales significativos, como tutorías para acompañar la trayectoria de los estudiantes. Se añadió el CAJ. En el 2010, en el marco de la Ley de Educación Nacional 26.206, la institución inicia un proceso de reelaboración de su proyecto educativo. En el 2011, se inició el proceso de las nuevas orientaciones de la especialidad. Se abordó la construcción de acuerdos sobre la selección de contenidos, capacidades y estrategias metodológicas. Se presentó proyecto de convivencia Res. 149/10 (Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba, 2011) y la continuación del proyecto de mejora. Se inicia la construcción de aulas. En el 2013, se realizaron refuncionalizaciones de los espacios para hacer más óptimas las tareas. Se compraron equipamiento para las aulas. Docentes y alumnos reciben notebook del Plan Conectar Igualdad. En el 2014, se hizo hincapié en el trabajo de toda la comunidad implementando acuerdos de convivencia. En el 2015, se retoma el proyecto de Expoferia a cargo del ciclo orientado de la escuela. En

el 2016- 2017, se contruyó un playon deportivo y se delimitó el patio. Se dividió la sala de informática para darle un espacio multimedia y laboratorio. Los fondos de la cooperadora asumen los costos de las instalaciones y otros equipamientos escolares y se obtiene con el cobro de inscripciones y eventos como la Fiesta Nacional del Locro y el concurso de Folclore. La escuela se vio afectada por la discontinuidad de la entrega de equipos de Conectar Igualdad y el deterioro de éstas al no contar con el mantenimiento adecuado. En la actualidad ha tomado un punto central el trabajo con Necesidades Educativas Derivadas de la Discapacidad (NEDD). (UES21. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 4 p83-95. Recuperado https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion_modulo-0#org).

Misión: Posee la responsabilidad de tender hacia una formación integral y permanente de sus educandos, brindádoles herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en un espacio de intercambio enmarcado en la educación en valores que favorezca la realización personal, la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral así como la continuidad de los estudios superiores. (UES21. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 7 p 119. Recuperado https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion_modulo-0#org).

Visión: Es de vital importancia afianzar el compromiso social, la comprensión de conceptos aplicados a la vida cotidiana y sus problemáticas para que reconozcan valores universales aplicados en la realidad social, abordada de manera interdisciplinaria. (UES21. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 8 p 120. Recuperado

<https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org>).

Valores: Deben sostener valores fundantes de derechos básicos y universalmente reconocidos, tales como la tolerancia, la cooperación, la participación, la libertad para expresar y vivenciar ideas y la solidaridad y así promover la formación y el ejercicio de prácticas ciudadanas. (UES21. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 6 p 103. Recuperado <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org>).

Objetivos: Se clasifican en objetivos generales y específicos. En el primero, se encuentra lo siguiente; fortalecer las trayectorias escolares, reforzar la capacitación de los docentes, intensificar el trabajo de los preceptores, retomar los AEC, reforzar el trabajo en equipo, mejoramiento de estrategias didácticas etc. En el segundo, se propone elaborar proyectos, promover el seguimiento de trayectorias continuas y monitorear las inasistencias, reforzar las prácticas docentes etc.

(UES21. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 11 p 142. Recuperado <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org>).

Perfil del egresado: La institución facilita en el egresado la adquisición de los saberes relevantes para la formación de un ciudadano a partir de la cultura del aprendizaje, del esfuerzo y compromiso personal de su crecimiento y de la formación permanente en beneficio de su dignidad individual y social. Cuenta con dos orientaciones: Economía y Gestión y Turismo.

(UeS21. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 8 p 120. Recuperado https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion_modulo-0#org).

Población: Cuenta con 644 estudiantes distribuidos en dos turnos: mañana y tarde. Conformada con un 75% de habitantes de Saldan y un 25 % de localidades vecinas. (La Calera, Villa Allende, Arguello, Rivera Indarte y Dumesnil). Presenta la característica de una ciudad dormitorio que hace que muchos jefe de familia vivan en Saldan, pero trabajen afuera de la ciudad. Muchas de ellas son familias numerosas con bajo ingresos y sin cobertura de salud. (UES21. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 3 p 81. Recuperado https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion_modulo-0#org).

Problema/ necesidad de la intervención

La evaluación del plan Gestión 2017 elabora un análisis descriptivo- situacional que identifica los problemas que deberían de ser abordados al siguiente año, destacando lo que se menciona a continuación:

Problema central: trayectorias escolares incompletas.

Causas: abandono, edad elevada, escaso acompañamiento familiar por cuidado de hermanos, trabajos tempranos, cumplimiento parcial de los acuerdos didácticos e institucionales, incipiente trabajo en equipo e integral de los docentes por cursos.

Efectos: grupos numerosos con alto porcentaje de repitentes, pérdida de la matrícula en Ciclo Orientado y desgranamiento por ausentismo del Ciclo Básico. (UES21. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 11 p 139. Recuperado https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion_modulo-0#org).

Adicionalmente se consideran otros aportes de actores que componen la institución educativa.

En el año 2013 docentes y alumnos del I.P.E.M N° 193, recibieron las notebook del Plan conectar igualdad y en el 2017 la escuela se vio totalmente afectada al no contar con las entregas y mantenimiento adecuado de los equipos. Los actores que componen la comunidad educativa señalan que ha sido un despropósito finalizar el Programa Conectar Igualdad y el Proyecto de Mejora ya que contribuían significativamente a la trayectoria de los estudiantes y los docentes que ingresaban a la institución; lo cual permitió incorporar los equipos a las actividades áulicas. Además, los docentes contaban con capacitación para manejar los programas que contenían las computadoras y favorecía el desarrollo de las secuencias didácticas incluyendo las tecnologías en la educación. La ausencia del programa debilita la mejora de los aprendizajes de los jóvenes como lo expresa la directora de la institución. (UES21. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 4 p 94-95. Recuperado <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org>).

Los profesores coinciden en que las principales problemáticas se deben a la falta de recursos y sobre todo a la escasa incorporación de las nuevas tecnologías. Algunos señalan que no tener conexión a internet es un problema a la hora de llevar adelante ciertas tareas planificadas... además, surgen cuestiones vinculadas a que los educadores del nivel secundario son “docentes golondrinas” y se dificulta en el encuentro con el otro y el trabajo institucional. (UES21. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 13 p 231. <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org>).

La Directora Susana Giogalas, directora del IPEM N° 193 José María Paz aporta que su preocupación por los alumnos radica en la “falta de interés en el aprendizaje áulico y que tienen más interés en lo que se pueda obtener desde un celular que de la propia palabra de un docente”; en cuánto a la institución encuentra que hay “gente que recién se inicia y le falta la práctica diaria y falta de capacitación dentro de la escuela” y menciona; “el trabajo en proyectos en equipo trae respuestas muy positivas en los alumnos”. (UES21. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 13 entrevista Susana Giogalas, p. 234. <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org>).

El IPEM N° 193 de la localidad de Saldan, necesita trabajar desde un plan de acción en un entorno de aprendizaje innovador, favoreciendo las prioridades pedagógicas de la escuela y afrontando de esta manera a las problemáticas mencionadas en cuánto a la motivación e interés por parte de los alumnos. Por ello, se propone generar un proyecto de mejora a partir de la capacitación de los docentes del Ciclo Básico, dónde todos los actores se vean involucrados para cumplir la misión y visión que le pertenece a esta institución. Las prácticas pedagógicas se transforman y potencian en un ambiente innovador.

Para finalizar, la utilización de las herramientas digitales, logrará mayor confianza en los alumnos porque tendrán la facilidad de poder realizar las actividades fuera del aula, en sus tiempos y a su modo a través de una aplicación más directa y desde la conexión de su dispositivo, teniendo una repercusión positiva en su trayectoria escolar. Todo esto, considerando las necesidades e intereses del contexto actual de pandemia covid-19 para alcanzar un propósito común.

Capítulo II

Objetivo general

- Desarrollar un plan de acción en un entorno innovador de Aula Invertida basada en el uso de aplicaciones mobile learning, durante tres meses, a partir de la capacitación extraescolar virtual de los docentes del I.P.E.M N° 193 del Ciclo Básico, para lograr una transformación en las prácticas pedagógicas y causar mayor interés y motivación en las trayectorias escolares de los estudiantes.

Objetivos específicos

- Capacitar a los docentes del Ciclo Básico del I.P.E.M N° 193 sobre el modelo Aula Invertida o Flipped Classroom a través de distintos talleres virtuales, para poner en marcha el proyecto de mejora institucional.
- Presentar diferentes herramientas digitales (edición y creación de imágenes y videos, evaluación y presentación con diferentes dinámicas) a los docentes con la metodología Learning By Doing (aprender haciendo); para que puedan construir sus conocimientos en la aplicación de mobile learning a través de las TIC, para mejorar sus prácticas pedagógicas.
- Implementar el uso de la plataforma Flipped Classroom compartiendo las herramientas tecnológicas creadas desde el celular para los alumnos del IPEM N° 193, para permitirles realizar las actividades fuera del aula, en sus tiempos y en sus modos desde la conexión de su dispositivo para mejorar sus trayectorias escolares.

Justificación

La situación derivada del COVID-19 ha generado una serie de cambios en las diferentes esferas de nuestras vidas, entre ella la presencialidad en las aulas. Estos

cambios han sido radicalmente visibles en el ámbito educativo, dónde ha sido necesario repensar los procesos formativos de forma urgente en términos de la “no presencialidad” en la escuela.

El avance de la tecnología, de la banda ancha móvil y de dispositivos más accesibles económicamente son algunas variables que nos permiten pensar en un aprendizaje mediado por las TIC desde cualquier lugar. Los dispositivos móviles o *mobile learning* es una nueva forma de aprendizaje a distancia que permiten el acceso a internet y el alumno tienen la oportunidad de emplear la tecnologías en cualquier momento y lugar sin necesidad de encontrarse físicamente en un aula. (Rodríguez Arce et al., 2017,p.4)

Las TIC nos ayudan a la construcción de conocimientos porque nos proporcionan una diversidad de herramientas, recursos, medios y formatos que posibilitan estrategias didáctica. No obstante, su éxito depende de la capacidad y conocimientos que tengan los docentes para integrar la tecnología en la planificación didáctica y crear experiencias de aprendizajes, transformando el aula en un entorno de aprendizaje colaborativo.

Es por esto, que la importancia del presente trabajo, surge como una necesidad de responder a las nuevas demandas de la actualidad debido a la reciente pandemia COVID-19 y a las problemáticas que emergen en la escuela I.P.E.M N° 193 José María Paz por la escasa incorporación de las nuevas tecnologías, falta de capacitación a los docentes, el desinterés y la desmotivación que presentan los alumnos en su aprendizaje áulico que afectan a las trayectorias escolares.

Es por ello, que se propone desarrollar talleres de capacitación a los docentes del Ciclo Básico que sirvan para mejorar sus prácticas pedagógicas. Dónde puedan innovar sus estrategias con el uso de aplicaciones móviles y crear material desde el mismo

dispositivo y compartirlo en la plataforma de aula invertida con rapidez sin necesidad de pasarlo al móvil ordenador. Con ello, se pretende guiar a los alumnos para que puedan realizar las actividades fuera del aula, a su modo y sus tiempos y de esta manera mejorar la motivación e interés en un nuevo contexto educativo.

El Flipped Classroom, aula invertida o aula inversa cambia el modelo tradicional de enseñanza y aprendizaje en las clases, esta nueva metodología se enlaza con el constructivismo.

Su origen tuvo lugar en Estados Unidos de la mano de dos profesores que comenzaron a grabar sus clases en vídeo como refuerzo educativo para sus estudiantes.

“Dar la vuelta a la clase, establece una estructura con la cuál se asegura que los alumnos reciben una educación personalizada, diseñada a la medida de sus necesidades individuales. (Bergmann y Sams, 2012. p. 11). A raíz de la visualización de las grabaciones que realizaba el estudiante fuera del contexto escolar, se dieron cuenta de que su alumnado empezaba a desarrollar ciertas competencias de aprendizaje autónomo y los resultados académicos.

Ledo (2016) plantea que *“este enfoque permite que el alumno pueda obtener información en un tiempo y lugar que no requiere la presencia física del profesor. Constituye un enfoque integral para incrementar el compromiso y la implicación del alumno, de manera que construya su propio aprendizaje, lo socialice y lo integre a su realidad”*.

Hinojo et al., (2019) mencionan que *“para trabajar con la clase invertida es necesario siempre evaluar las habilidades, capacidades y recursos que poseen los estudiantes, ya que esto va a identificar si la metodología es oportuna o no para su aplicación”*.

Por otro lado, la UNESCO (2013.P.15) se refiere sobre el proyecto pionero en dispositivos móviles; Leveraging Mobile Technology for Sustainable Seamless Learning in Singapore Schools (SEAMLESS) en Singapur. Los resultados de la investigación de la tecnología móvil dio a conocer que deberían ser el futuro de la educación por su objetivo global y su enfoque holístico de aprendizaje, independientemente de su contexto y ubicación.

La integración del aprendizaje móvil no debería ser un proceso aislado de la práctica del pedagógica. Se espera que los docentes generen una reflexión de su propuesta didáctica para integrar estrategias de aprendizaje móvil a sus clases a través de la metodología Learning By Doing (aprender haciendo). *No se trata solo de buscar nuevos medios para poder replicar los mismos procesos, sino de transformar los procesos para adaptarnos a la realidad, utilizando para ello diferentes metodologías.* Cuevas et al., (2020. p.338)

Tanto la metodología del Flipped Classroom como el aprendizaje móvil evidencian tener una serie de efectos positivos tanto para la enseñanza como para el aprendizaje.

Hinojo et al., (2019.p. 14-15) demuestra los efectos positivos que tiene el aula invertida; como la mejora del aprendizaje autónomo y el colaborativo, contribuye al aumento de la motivación y a la autorregulación del aprendizaje, facilita la adaptación a diferentes necesidades y ritmos de aprendizaje, mejora el rendimiento académico en términos de calificaciones, Aumenta la participación del alumnado, la interacción entre pares y la interacción con el profesor y contribuye a la mejora de la cohesión del profesorado, la convivencia y el clima.

Por otro lado, la UNESCO (2015) plantea las prioridades educativas que el aprendizaje móvil proporcionará para el futuro; gracias a la mayor funcionalidad de los dispositivos móviles y a la conectividad global las cuáles darán más oportunidades de experiencias en los aprendizajes.

Además, la flexibilidad de acceso a la información en cualquier tiempo y lugar, denominado aprendizaje ubicuo, favorece al aprendizaje autónomo y el trabajo en equipo, potencia la creación de comunidades de aprendizaje, fomenta la comunicación activa síncrona y asíncrona, el aprendizaje puede ser lúdico o con estrategias interactivas y puede hacer uso de un mismo objeto de aprendizaje cuantas veces lo necesite. Flores Ortiz et al., (2017).

Marco Teórico

En este apartado se interrelacionan los conceptos fundamentales que sustentan los pilares que toma este Proyecto Plan de Mejora Institucional (PMI), es decir, que sostienen la capacitación de los docentes del I.P.E.M N° 193 del Ciclo Básico sobre la potenciación de las herramientas APP para implementar en el aula virtual Flipped Classroom.

La crisis emergente sanitaria del año 2020 en Argentina, ha provocado en la docencia la oportunidad de repensar las clases y reaprender una nueva manera de acercar los conocimientos a los alumnos. Esto supuso tomar una serie de decisiones que se tomaban con mucha seguridad de cara a la presencialidad. *“La forma de las clases tienden a definirse, cotidianamente, por un conjunto de decisiones que cuando estamos en nuestras aulas de ladrillo parecen naturales...Hoy estas nuevas decisiones ...quedan desnudas y visibles, y por lo tanto implican una oportunidad para pensarlas.* (Roldan, 2020.p.27)

La educación formal no solo involucra a la escuela sino que abarca a *todos los actores de la enseñanza y el aprendizaje*. ***“Los modelos de aprendizaje alternativos y complementarios y la enseñanza a distancia ganarán terreno a medida que las tecnologías móviles se perfeccionen y difundan”***. (UNESCO, 2013.p.11)

La escuela y las trayectorias escolares se están configurando en la virtualidad con los medios digitales y estos han invadido a cada uno de los hogares, con el afán de generar un encuentro pedagógico con los alumnos. ***“Los medios digitales han supuesto cambios profundos en la infraestructura de la cultura.”*** (Dussel y Trujillo, 2019.p.148)

La realidad circundante y el avance de la tecnología plantean dar un giro a la instrucción directa de modo tal, que ésta se desarrolle fuera del tiempo y el espacio áulico, para dar lugar a una nueva interacción didáctica. ***“la actualidad se está apuntalando como una estrategia de formación continua a través de sus programas ya que representan flexibilidad y adaptabilidad con diseños pedagógicos abiertos para compartir contenidos, actividades, experiencias y procesos de autorregulación”***. (Gonzalez y Huerta,2019.p.247)

La metodología de aula invertida, plantea dar este giro, porque está teniendo un gran protagonismo en esta época debido a que aúna las principales tendencias educativas. Estas consisten en darles la vuelta a las clases tradicionales donde el docente ya no es quién toma el control del proceso de aprendizaje, sino que es el propio alumno quién toma el mando y el proceso educativo se desarrolla más fácilmente. (Dominguez y Palomares, 2020).

Hay dos cambios fuertes que se producen en el aprendizaje invertido. Por un lado, el rol del docente como facilitador de materiales y recursos audiovisuales (seleccionados o elaborados) y centrado en el apoyo permanente a los alumnos a partir de la orientación

en el proceso de aprendizaje, manteniendo una relación interactiva sincrónica y/o asincrónica. ***No podemos pensar en experiencias educativas significativas sin incorporar las tecnologías, los lenguajes, soportes y medios que se utilizan fuera de la escuela.*** Ministerio de Educación Córdoba (2018).

Por otra parte, hay un cambio en el rol del estudiante, quién ahora es el responsable de su propio aprendizaje porque se debe involucrar y ser más consciente de lo que está haciendo. Esta metodología de aprendizaje invertido, ***“permite al estudiante acceder al contenido de forma ubicua, es decir, en cualquier momento y lugar gracias al uso de la tecnología, prescindiendo de la figura del profesor como transmisor de contenidos”.*** Vidal et al., (2016).

A partir de la inclusión de estas nuevas herramientas, los docentes se ven obligados a superar sus competencias y readecuar de una manera creativa a las instituciones escolares. Lugo (2010.p.58)

El aprendizaje es importante, porque aparece como una construcción de significado. Se trata de que el estudiante no se limita a adquirir el conocimiento si no que lo construye. El aprendizaje significativo es el proceso por el que se relaciona un nuevo conocimiento con la estructura cognitiva del que aprende. (Ausubel, 1976)

Las plataformas virtuales en educación deben emplearse para permitir la construcción de un conocimiento de manera gradual. Además Novak (1988) incluye la experiencia emocional en el proceso de aprendizaje que consta de una acción de intercambios de significados y sentimientos entre el aprendiz y el profesor.

La educación en el uso de las tecnologías de la información y comunicación debe estar orientada a los aprendizajes que se caracterizan por los entornos cambiantes en un contexto de globalización. Aguaded y Cabero (2014).

El acceso y selección de contenidos se generará dentro de un espacio colaborativo a partir de un modelo de aula invertida, que facilitará la interacción de los docentes y alumnos desde cualquier espacio virtual. (Polanco y Soto, 2021).

La plataforma “Google Classroom” en un entorno de aprendizaje virtual, ha sido diseñada con el objetivo de colaborar y apoyar a las actividades educativas de los docentes, mediante Workspace for Education Fundamental. Definiéndola como un conjunto de herramientas de productividad de los servicios de Google, que ofrecen a los centros educativos para que sean usadas por los educadores y los estudiantes de una manera innovadora para aprender y trabajar. (Google for Education, 2020).

El entorno de Google, permite trabajar con la aplicación móvil classroom desde el celular, facilitando su acceso gratuito y permanente a la plataforma. Con su formato se puede añadir variados materiales interactivos, además de crear tareas y mantener una comunicación permanente con los alumnos.

Los docentes deben preparar previamente el material a compartir antes de cada clase a través de la plataforma. Luego podrán recopilar las tareas de forma digital, permitiendo revisar quién realiza las actividades y quiénes no, lo que propicia una retroalimentación de forma directa. Por otro lado, mejora la comunicación en tiempo real por medio de preguntas o comentarios en el tablón o de forma privada y mantiene organizadas las carpetas en el Drive por tareas y estudiantes. Además, permite que los estudiantes puedan observar sus tareas y trabajos pendientes o asignados con facilidad, y subirlas mediante sus propios drive y cuentas Gmail, compartir documentos editables y trabajar colaborativamente.

La aplicación móvil classroom, permitirá que los docentes del IPEM N° 193 puedan subir sus clases desde su celular y realizar presentaciones interactivas con el

beneficio de utilizar otras aplicaciones educativas. Estas apps surgen como respuesta a la necesidad de crear el material desde el mismo dispositivo y a compartirlo con rapidez sin necesidad de pasarlo del móvil al ordenador, quedando grabadas las clases para que los estudiantes puedan repetir y observar las veces necesarias para trabajar a su propio ritmo.

En el contexto de la sociedad de la información y comunicación se pretende construir innovaciones educativas y para ello se apela a los dispositivos móviles como soportes fundamentales que busca interesar más a los alumnos y hacer más dinámico el proceso de enseñanza. ***“Una incorporación genuina de TIC...no puede ser “porque los estudiantes prestan más atención” ya que sabemos que esa atención no es perdurable si no va de la mano de una propuesta interesante, desafiante y flexible que habilite diversidad de recorridos para el aprendizaje de todos los estudiantes”***. (Ministerio de Educación Córdoba, 2018. p. 3)

Según Mendoza (2014.p.12) ***“El Mobile Learning o aprendizaje móvil se refiere al tipo de enseñanza-aprendizaje que utiliza dispositivos electrónicos móviles como el celular y que se caracteriza por su ubicuidad”***, es decir, que se puede aprender en cualquier momento y lugar”.

Burbules (2014. p.2-5) menciona seis dimensiones del significado del aprendizaje ubicuo en el uso de dispositivos portátiles:

1. Sentido espacial de ubicuidad; dónde la ubicación física ya no es una restricción en cuánto a dónde y cuándo aprender.
2. Aspecto de portabilidad; genera nuevas prácticas sociales y los docentes pueden acceder la información de manera inmediata.

3. Sentido de la interconexión; genera una inteligencia extensible que se ven mejorados por tener dispositivos.
4. Sentido práctico el aprendizaje; se integra en un flujo de aplicaciones donde se desdibujan los conocimientos cotidianos.
5. Sentido temporal; fácil disponibilidad y conveniencia sin horarios determinados para la instancia del aprendizaje permanente sin edad y tiempo.
6. Sentido de redes y flujos trasnacionales y globalizados; reconociendo que existen interconexiones entre personas y lugares.

Desde este enfoque, es necesario pensar en la posibilidad de introducir el celular como un elemento más del proceso pedagógico, como herramienta educativa que puede facilitar este tipo de aprendizaje, en virtud de que se produce a través de la reflexión y de la experiencia del dialogo con otros. ***“La teoría del aprendizaje situado que tiene lugar en y a través de la interacción con otros; es un aprendizaje de conocimiento y habilidades en el contexto”***. (Bernal, 2014. p.14)

También, la inclusión de la tecnología en este proyecto se sustenta en la teoría del conectivismo, ya que sirve para explicar como aprenden los alumnos en un mundo vinculado por las TIC y las tecnologías móviles.

“El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en la sociedad donde el aprendizaje ya no es una actividad interna, individualista”. Siemens (2004).

Para que los docentes adquieran conocimientos significativos y lograr en la capacitación los objetivos propuestos, utilizaremos la metodología de Learning By Doing basada en aprender a haciendo. ***“El cuál se desarrolla dentro de un contexto concreto a***

modo de oportunidades reales de experimentar lo que se debe adquirir y aplicar los conocimientos adquiridos”. (Dewey 1967. Citado por Rodriguez y Ramirez 2014:55)

La aplicación del “saber hacer” en el contexto educativo se adecua a procesos de simulaciones lo más cercanas posibles a la realidad en las que los docentes puedan tener una participación activa de construcción de conocimientos, la cual se debe modificar realizando diferentes pruebas con las aplicaciones de los celulares, en muchos casos, los llevarán a cometer errores, de tal manera que le permita conocer las consecuencias de sus equivocaciones, su origen y cómo resolverlas para, en su momento, aplicar instancias remediales a la vida práctica que luego subirán para los alumnos en la plataforma de Flipped Classroom.

Este modelo de aprender haciendo apunta a la contribución del desarrollo y aplicación real más que a la enseñanza de teorías, a adquirir experiencias a los nuevos retos innovadores, reflexionar acerca del error y sus resultados fomentando una actitud crítica y manteniendo la automotivación hacia la investigación de su propio aprendizaje.

El empleo de los dispositivos móviles permite reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje sin importar las limitaciones del tiempo y espacio. Se trata del empleo de estos recursos para que el docente y los alumnos interactúen comunicándose a través de los dispositivos móviles.

Una ventaja muy importante del m-learning es el menor costo del dispositivo móvil en comparación al de una computadora como portabilidad y mayor funcionalidad que fue cambiando en el tiempo.

Hay tres elementos que configuran la tecnología móvil según la UNESCO (2013): los dispositivos, la conectividad y las aplicaciones para móviles (apps).

Los dispositivos pueden ser tablets, notebook y teléfonos propios que difieren en; tamaño de pantalla, táctiles o no; resolución de la misma, tipo de procesador, conexión wifi, 3G o 4G, memoria de almacenamiento y memoria RAM, etc. Los sistemas operativos dominantes en dispositivos móviles son IOS (pertenece a Apple APP Store) y Android (Google Play store).

El modelo 1:1, BYOD o BYOT, (*Bring your own device* o *Bring your own technology*) en la que profesores y alumnos aportan su propia tecnología. **“Este modelo, conocido como BYOT, está generando un cambio de orientación importante en la enseñanza superior y la educación a distancia, al permitir a más estudiantes acceder a materiales del curso mediante la tecnología móvil”**. UNESCO (2013, p.13)

Se entiende por apps; aquellas aplicaciones de software que funcionan en teléfonos móviles, tabletas o computadoras y que son distribuidos a través de servicios o tiendas como la I Tunes store (iPhone y iPad), “Google play” (Android); estas pueden ser generadas por desarrolladores de tecnologías móviles o por individuos u organizaciones. SantaMaría y Hernández (2015).

Hay tres enfoques para el desarrollo de aplicaciones de dispositivos móviles: un enfoque nativo y dos enfoques multiplataforma (web e híbrido). Thomas et al., (2018).

- **Nativas:** se descargan a través de la tienda de aplicaciones que corresponda al sistema operativo del dispositivo e incluso al propio dispositivo (App Store para IOS o Play Store para Android). El contenido generado se guarda en la memoria del móvil por lo que para compartir contenidos habrá que utilizar algún otro servicio de Internet, como Google Drive o Dropbox . En la medida en que están diseñadas para cada

dispositivo / sistema operativo, ofrecen una mayor integración con el mismo y sus características.

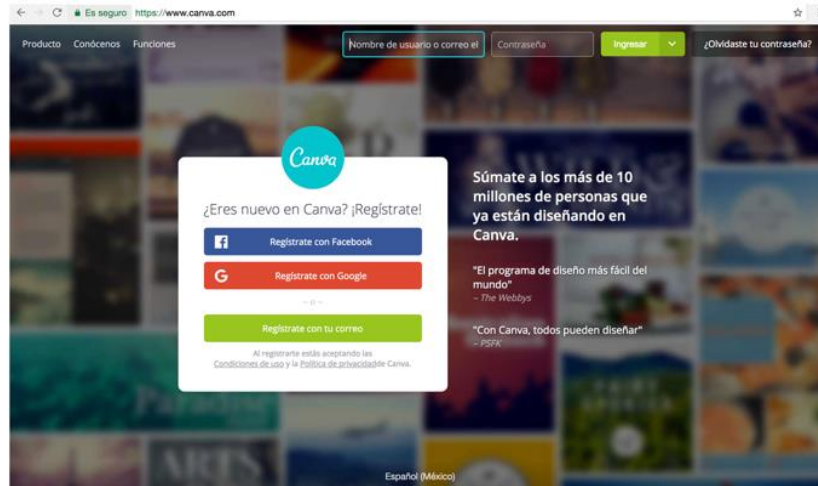
- **Webs:** adaptadas o pensadas para ser accesibles y operativas desde dispositivos móviles conectados a Internet. La ventaja en este caso es que el contenido generado se actualiza en la propia web.
- **Apps híbridas:** disponen de una aplicación nativa que hay que descargar, pero el contenido se encuentra en una web.

La experiencia de trabajo con las herramientas de apps que nos ha proporcionado la denominada Web 2.0 abre las posibilidades que los docentes tienen para sumarse a un proyecto interesante y novedoso; porque las apps aportan también un elemento motivador importante ya que proporcionan productos finales y desde cualquier espacio o lugar que se encuentren.

Existen apps específicamente pensadas para el ámbito educativo, que tienen un gran potencial y de las que nos vamos a apropiarnos en este Plan de Intervención.

- Herramienta APP para crear y editar imágenes de texto: Canva.

Es un programa gratis y fácil de utilizar y sencillo de utilizar. Permite realizar diseños para impresión y para web y hay cientos de plantillas e imágenes. Además, los diseños predeterminados se editan y comparten fácilmente.



Fuente; Canva (2021)

- Herramienta APP para crear, recortar, editar videos o fotos : InShot

Es una aplicación gratuita que se utiliza desde el teléfono, puede ser para Android o iOS. La única desventaja son las publicidades que se presentan cuando estamos trabajando en la herramienta.



Fuente: vista previa App Store (2021)

- Herramienta para gamificar el aula y evaluativas online: Kahhot

Se pueden crear juegos a partir cuestionarios sobre cualquier tema y los alumnos se unen con un pin o enlace. Se lo puede usar para diferentes momentos de una clase como indagar ideas previas, un desarrollo de un tema o una evaluación.



Fuente; App Play Google (2021)

Para finalizar, la inclusión de los dispositivos móviles debe responder a una transformación en las prácticas pedagógicas tradicionales a partir del método aprender haciendo, fomentando una postura desde la experiencia y reflexión por parte de los docentes. Estos deberán tener en cuenta tanto los beneficios y las necesidades que impliquen la inclusión de las apps a los procesos previamente planificados. La utilización de estas herramientas brindará la facilidad de poder realizar las actividades fuera del aula, en sus tiempos y a su modo a través de una aplicación más directa y desde la conexión de su dispositivo, teniendo una repercusión positiva en los alumnos para su trayectoria escolar.

Capítulo III

Plan de Trabajo

El programa de capacitación se implementará a los docentes del I.P.E.M N° 193 “José María Paz” Ciclo Básico que tiene como propósito alcanzar los objetivos mencionados previamente.

Los encuentros se llevarán a cabo virtualmente por la plataforma de Meet, cada 15 días en horario extraescolar, siendo los sábados de 8:00 am a las 12 am, con una carga horaria de 20 horas.

Las actividades se realizarán por etapas durante un período de tres meses, con una duración de cuatro horas por taller y con un break de 15 minutos a la mitad del encuentro.

ETAPA 1

Tiempo estimado: 4 hs.

Recursos: Para la conexión por MEET; computadora, celular o tablet. Acceso y internet. Para crear los materiales virtuales; se utilizará el celular.

Responsable: Asesora Pedagógica. (Lic. en Educación)

Participantes:Equipo de Gestión, coordinadores y docentes del I.P.E.M 193 Ciclo Básico.

- ❑ **Primera parte de la Actividad:** “Presentación del Plan de Innovación a los docentes del IPEM N° 193”

Objetivos:

- ➡ Presentar el Plan de Intervención para el uso de aplicaciones móviles que respondan a las nuevas demandas en un contexto de pandemia.

- ➡ Dar a conocer los beneficios y ventajas del mobile learning para la creación de materiales pedagógicos.

Inicio: El día anterior al encuentro se les enviará el enlace del MEET al correo electrónico personal de cada docente y una encuesta inicial del Taller.

<https://forms.gle/kUHwmGYaaQhX7HZ67>

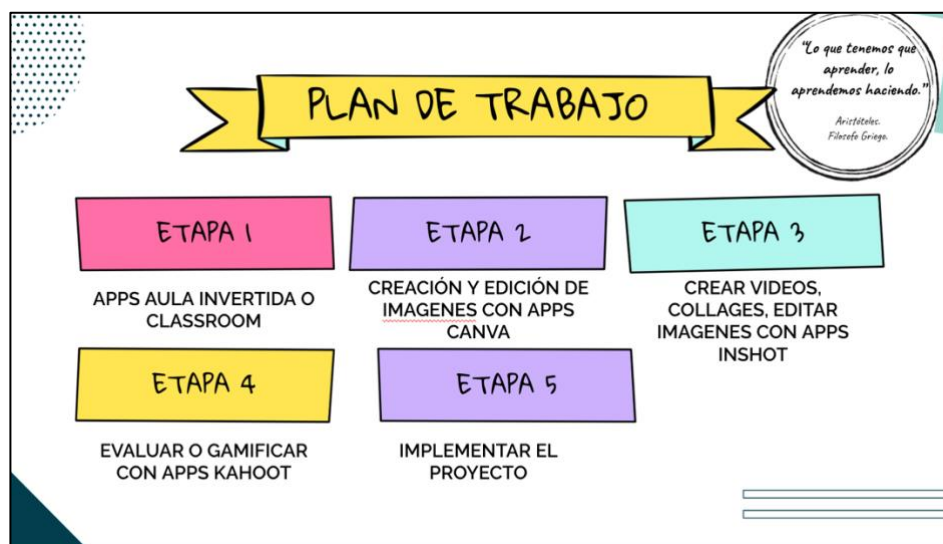
En la inauguración del primer taller virtual, se les dará la bienvenida a todos los docentes, coordinadores y Equipo de Gestión del I.P.E.M N° 193.

Luego, se compartirá la pantalla con una presentación de elaboración propia en Google Slide

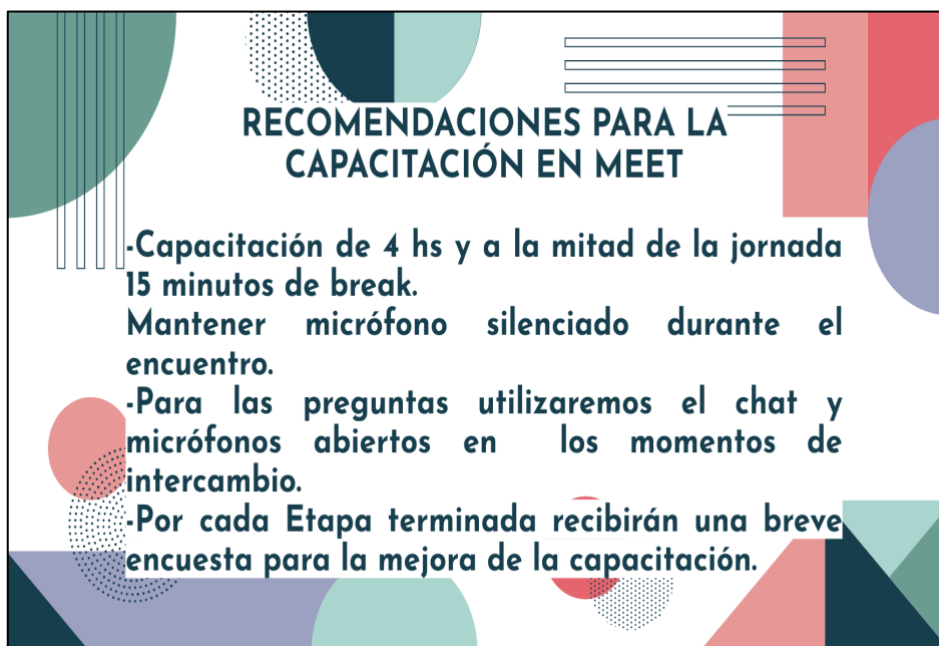
<https://docs.google.com/presentation/d/1wrOoisQzwR5209AsZkwNGm8wZGYaLE8yZW766HQVRVA/edit?usp=sharing>

Cabe mencionar, que las diapositivas sirven para la capacitación de toda la ETAPA N° 1; la cuál se subdivide por primera, segunda y tercera parte de la actividad.

Se leen las primeras 5 diapositivas para presentarles los objetivos, el plan de trabajo y las recomendaciones a tener en cuenta para la capacitación virtual.



Fuente; elaboración propia (2021).



Fuente; elaboración propia(2021).

Desarrollo: Para continuar , se seguirá con la diapositiva n° 6 dónde se mostrará un video Theyler, M. (2019). El celular y la educación en los Simpsons.

<https://www.youtube.com/watch?v=PaxdTOrRFFI&t=10s>

Se abrirá un momento de debate para que puedan los docentes responder en el chat o abrir el micrófono sobre los siguientes interrogantes:

- ¿Cómo creén que el uso del teléfono celular influye en las actividades de la escuela?
- ¿Cómo consideran al celular en la educación tradicional?
- Para los alumnos ¿Qué usos ha tenido la utilización del celular en esta época de pandemia? Y ¿Cuál ha sido el impacto con el celular para los docentes en pandemia?

La idea es poder reflexionar e identificar las ventajas y desventajas del uso móvil para revertirlas y lograr un adecuado uso en un aula innovadora.

- Aumenta la comunicación entre docentes y alumnos.

- Aumenta la motivación de los alumnos.
- Mejora el trabajo en equipo.
- Desarrolla autonomía de aprendizaje.
- Mejora la gestión y distribución de los saberes.
- Organiza el tiempo.
- Formarse como docente el línea.
- Fomentar la interacción con las herramientas digitales entre otros beneficios.

Cierre: Luego de un tiempo de intercambio oral, la capacitadora explicará en las presentaciones de las diapositivas 7, 8 y 9 los beneficios y los avances del mobile learning a lo largo del tiempo y la contribución que estos tienen para la educación en tiempos de COVID-19. Se hace énfasis, en que la metodología de esta capacitación se basa en el aprendizaje de “aprender haciendo”.



Fuente; Elaboración propia (2021).

DISPOSITIVOS TABLETS, NOTEBOOK, CELULARES

- TAMAÑO DE PANTALLA.
- RESOLUCIÓN.
- PROCESADOR.
- CONEXIÓN WIFI.
- MEMORIA.
- SISTEMA OPERATIVO (iOS,
ANDROID).



EVOLUCIÓN EN
30 AÑOS




Fuente; Elaboración propia (2021).

Metodología: Learning By Doing Aprender Haciendo

Contribuye

● ● ●


Desarrollo y
aplicación del
aprendizaje real, más
que a enseñar teorías.



Fomenta

● ● ●

Nuevos retos.
Reflexión del
error.
Actitud crítica.



Fuente; Elaboración propia (2021).

- ❑ **Segunda parte de la Actividad:** No existe mejor manera de incorporar la APPS de Classroom, que no sea usándolas.

Objetivos:

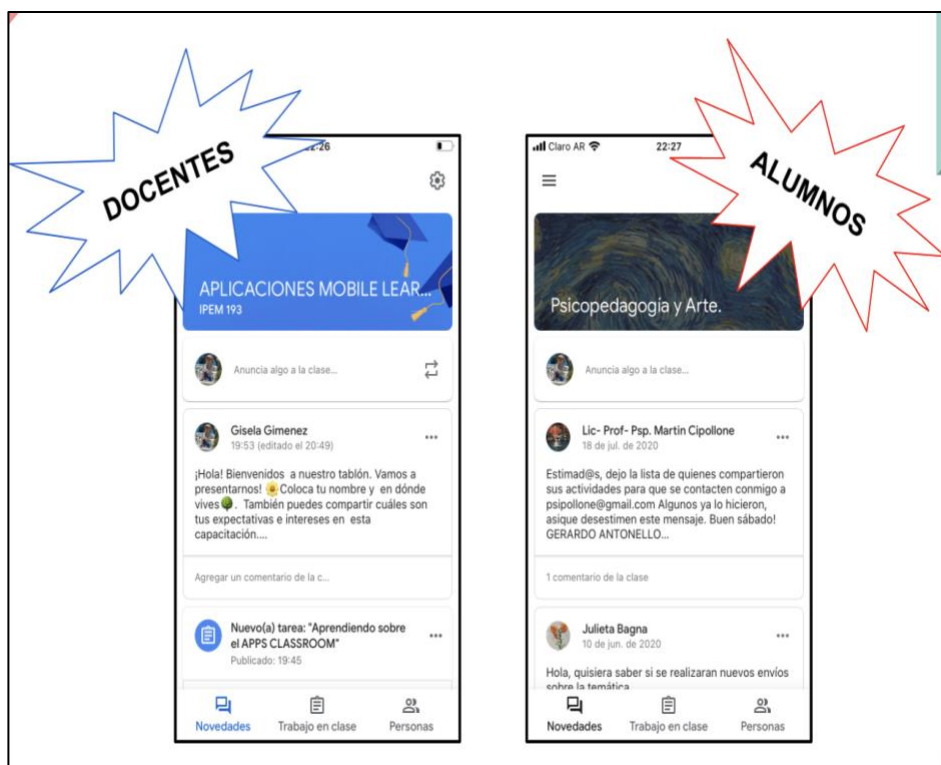
- ➡ Presentar y reconocer las utilidades para trabajar con la APP Classroom primero de manera teórica, después desde la práctica con la aplicación y el dispositivo.
- ➡ Apuntarse como alumnos a la clase de la capacitación.

Inicio: Se realiza la presentación teórica compartiendo la pantalla del Meet. Se continúa el orden de las diapositivas (10 hasta la 20). A partir de allí se irá narrando sobre como bajar la aplicación gratuita de Google Classroom desde un dispositivo móvil ya sea iOS o Android. Registro e ingreso en la aplicación (tener antes una cuenta de gmail), creación de la primera clase: el nombre de la clase es el obligatorio “es el que se ve”. Tiene la sección, tablón, personas y calificaciones. También tiene un código para compartir y apuntarse a una clase, se puede seleccionar un tema o subir foto (predeterminado o subir del drive). Cuenta con un sector de publicaciones o novedades. Se puede crear una tarea para todos los alumnos o solo algunos se puede añadir diferentes archivos y se puede publicar o programar. Además todas las tareas se graban en en drive.



Fuente; Elaboración propia (2021).

El alumno va a ver tres secciones: novedades, trabajo en clase, personas, no ve los códigos para apuntarse a la clase. Puede ver las tareas en el tablón, ve las tareas asignadas y puede hacer comentarios privados o públicos. Por cada tarea que haga el docente, a los alumnos le llega un email.



Fuente; Elaboración propia (2021).

Desarrollo: En esta parte de la actividad vamos a ir a la práctica de la herramienta digital y se va a mostrar en vivo el uso de la aplicación Classroom . Esta es una simulación de la explicación en vivo <https://www.loom.com/share/da67d8aa0c20404cbfef6547d169ecbf> ; elaboración propia (2021).

Se les pasará el código a los docentes del I.P.E.M en el chat para que se apunten a la clase del aula invertida con el uso de su dispositivo.

CÓDIGO: ix4mscq

Cierre: Puesta en común sobre la exploración y lectura que llevarán a cabo los docentes en la aplicación classroom como alumnos de la capacitación.

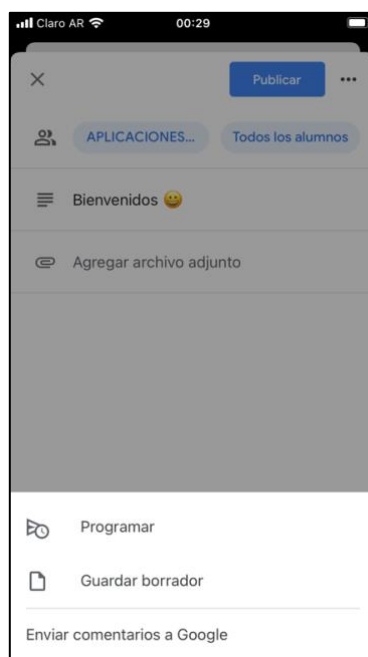
- ❑ **Tercera parte :** Creación de un aula virtual con el APP de clase invertida.

Objetivos:

- ➡ Crear una clase con el apoyo del material virtual que se dio en vivo por MEET y se subió al aula virtual.

Inicio: Se les pedirá a los docentes que elaboren su propia clase de classroom desde su dispositivo móvil. Para ello, se conversará sobre los pasos que deben seguir para su creación (previamente trabajados). Se les recordará que pueden revisar la presentación cargada en el aula invertida.

Desarrollo: En la creación deberán colocar un mensaje en el tablón que sea convocante para darle “La bienvenida a los alumnos”. Se les pedirá que la programen con una fecha.



Fuente; Elaboración propia (2021).

Cierre: Puesta en común sobre las dificultades, beneficios y percepciones que tuvieron sobre la nueva herramienta de trabajo.

Se finaliza diciendo que el aula invertida es un modelo pedagógico en que los elementos tradicionales de la escuela y las tareas se invierten.

El docente es un orientador que debe preparar las clases para promover la búsqueda y colaboración activa. Los alumnos hacen las tareas a sus tiempos porque revisan videos, lecturas y problemas y completan las actividades para subirlas al Classroom.

Evaluación: cuestionario al finalizar etapa 1: <https://forms.gle/7TzA1igKrJR6EpmG8>

ETAPA 2

Tiempo estimado: 4 hs.

Recursos: Para la conexión por MEET; computadora, celular o tablet. Acceso y internet. Para crear los materiales virtuales; se utilizará el celular.

Responsable: Asesora Pedagógica. (Lic. en Educación)

Participantes:Equipo de Gestión, coordinadores y docentes del I.P.E.M 193 Cielo Básico.

- ❑ **Actividad N°1 :** “Aprender Haciendo- Crear una invitación en APP CANVA y cargarlo al Classroom”.

Objetivos:

- ➡ Brindar información para la innovación de contenidos a partir de la presentación por MEET sobre la utilización del APP Canva, haciendo un breve recorrido sobre todas las plantillas y paneles de herramientas para la creación de tarjetas, invitaciones, flyers entre otros.

- ➡ Explicar la creación de una tarjeta, agregando imágenes, fotos, insertando texto, guardando, descargando o compartiendo enlace.
- ➡ Diseñar una invitación de Bienvenida a los alumnos, con la aplicación Canva para cargarlo a la plataforma Classroom del IPEM.

Inicio: En el inicio de la segunda jornada por Meet se les dará la bienvenida a todos los docentes, coordinadores y al Equipo de Gestión del I.P.E.M N° 193. Luego se les preguntará lo siguiente:

Si quieren realizar una invitación o un poster para convocar a los alumnos a una actividad de la escuela. ¿Cómo harían las publicaciones? ¿Qué recursos utilizarían? ¿Por qué medio se las enviarían? (podrán usar el chat o abrir micrófono).

Desarrollo: Se compartirá la pantalla en el MEET y se les explicará que es el APP Canva, cómo funciona y cómo usarlo para crear un diseño partiendo de bajar la aplicación en el celular. Se les comentará que sirve para crear diseños educativos y también para otros proyectos.

Presenta un interfaz muy fácil de utilizar con diversidad de plantillas, pero también te permite diseñar tu propia plantilla.

Además, se puede agregar y editar el texto, imagen y cambiar los fondos. Al finalizar podrán descargarlos en PDF, PNG o simplemente compartir el enlace para enviarle a tus alumnos al Classroom.



Fuente; elaboración propia (2021)

<https://view.genial.ly/60bf703c7860d10d09deae87/presentation-presentacion-proyeccion>

Al finalizar la presentación se les pide que ingresen al aula virtual de la capacitación de la cuál ya son alumnos, para que vean el material trabajado en esta clase.

Como tarea en la plataforma, encontrarán la consigna de la parte práctica que deberán realizar en este taller.

APP CANVA


ETAPA 2. APP CANVA Última modificación: 18:53


Sin fecha de entrega

La mejor manera de aprender una nueva herramienta es usándola. Por eso te invito a que primero explores el APP Canva y luego diseñes una invitación de Bienvenida a tus alumnos. Al finalizar crea una tarea y la subes al aula invertida.

Espero todas las consultas y dudas que tengas para poder ayudarte.

Cariño. Mucha suerte.
Lic. Educ. Gisela.


APPS CANVA by giselagi...
<https://view.genial.ly/60bf70...>


Colorido Tropical Fiesta d...
<https://www.canva.com/desi...>

[Ver tarea](#)

Fuente; elaboración propia (2021)

Cierre: Para terminar, los docentes compartirán los enlaces en el MEET, dónde mostrarán las producciones de la invitación que realizaron. En este tiempo se compartirá las dudas que surjan para mejorar la creación de imágenes. (se abrirán los microfonos y chat).

Evaluación: encuesta finalización etapa 2. <https://forms.gle/7TzA1igKrJR6EpmG8>

ETAPA 3

Tiempo estimado: 4 hs.

Recursos: Para la conexión por MEET; computadora, celular o tablet. Acceso y internet. Para crear los materiales virtuales; se utilizará el celular.

Responsable: Asesora Pedagógica. (Lic. en Educación)

Participantes: Equipo de Gestión, coordinadores y docentes del I.P.E.M 193 Ciclo Básico.

- ❑ **Actividad N°1** : Aprender Haciendo- Creación y edición de videos en APP INSHOTT como presentación para el Classroom.

Objetivos:

- ➡ Brindar información para la innovación de contenidos a partir de la presentación por MEET sobre la utilización del APP INSHOTT haciendo un breve recorrido sobre las herramientas para la creación de un video.
- ➡ Explicar la creación de un video en vivo, agregando fotos, texto, un video y guardando la presentación.
- ➡ Crear un video de presentación a los alumnos sobre un contenido con la aplicación INSHOTT para subirlo a la plataforma del aula invertida del IPEM .

Inicio: En el inicio del tercer Taller por Meet se les dará la bienvenida a todos los docentes y al Equipo de Gestión del I.P.E.M N° 193. Luego, se les mostrará el siguiente video: UNESCO (2016) <https://www.youtube.com/watch?v=7vhIPeHPeXM>

Se abrirán los micrófonos y chat y se preguntará:

- ➡ ¿Porqué necesitamos un trabajo educativo con las herramientas tecnológicas?
- ➡ ¿Cuál es la importancia de enseñar y aprender con el celular en esta época de pandemia?

La idea es poder ir reflexionando conjuntamente sobre las ventajas y posibilidades que presenta dar clases con el celular. Además, ¿qué significa para los alumnos ir recibiendo los saberes con otro formato de presentación?

Algunas ideas aportadas podrían ser las siguientes:

- Existen nuevas aplicaciones móviles que ayudan a aprovechar mejor las clases.

- ✎ Es una nueva manera de interacción con los alumnos.
- ✎ Aprovecha el tiempo porque se pueden descargar los contenidos con las explicaciones del docente o profundizar sobre a un tema.
- ✎ Acceder con mayor facilidad en momentos y condiciones del día que no son específicos.

Desarrollo: Se compartirá la pantalla en el MEET y se les explicará que el APP INSHOT es una aplicación que se puede descargar de manera gratuita y está disponible para los celulares iOS Y ANDROID.

Se mostrará una presentación de Genially para responder; ¿Para qué nos sirve APP INSHOT en el desarrollo de una clase? ¿Cómo crear y editar un video?

El siguiente enlace es una creación propia elabora en Genially (2021), que permitirá ir viendo junto a los docentes toda las ventajas que posee esta aplicación.

<https://view.genial.ly/60c110cc4cf1b50d2abfe4be/presentation-app-inshot>

Luego de la presentación, se compartirá la pantalla desde el celular para que ellos puedan ver “en vivo” la creación de un video sobre un tema escolar. Este sería un ejemplo de lo que se realizará.

Elaboración propia (2021), plataforma LOOM;
https://www.loom.com/share/6ab1bc2d48c94e3ca1bfb766177c0f6c?sharedAppSource=personal_library

Al finalizar; se les pedirá que ingresen al aula virtual de la capacitación de la cuál ya son alumnos, para que vean el material trabajado en esta clase.

Como tarea de la plataforma, encontrarán la consigna de la parte práctica que deberán realizar en este taller.

APP INSHOT

Gisela Gimenez ha publicado una nueva tarea: APP INSHOT

Publicado el Ayer (Última modificación: 12:02)

Estamos en la Etapa 3. Como siempre vamos diciendo en las clases hay que "aprender haciendo". Por eso, te invito que explores la APP INSHOT y organices la presentación sobre algún tema de tu materia. Recuerda que previamente debes tener en tu celular cargadas las fotos, videos y música que quieras incorporar.

Al finalizar la puedes subir al aula invertida.

Suerte! espero que hayas aprendido una herramienta más.

Lic. Educ. Gisela

0 Han presentado la tarea

0 Asignadas

La pobreza en latinoáme...
Video

APP INSHOT by giselagi...
<https://view.genial.ly/60c110...>

Añadir un comentario de clase...

Fuente; Elaboración propia (2021)

Cierre: Para terminar este día de capacitación, los docentes que deseen podrán compartir su video en el MEET. En este tiempo se abrirán los micrófonos y el chat.

Se conversará sobre todas las dudas que surjan para mejorar la creación de los videos de los docentes para que puedan cargarlas al classroom de la capacitación.

Evaluación: encuesta de la etapa. 3 <https://forms.gle/7TzA1igKrJR6EpmG8>

ETAPA 4

Tiempo estimado: 4 hs.

Recursos: Para la conexión por MEET; computadora, celular o tablet. Acceso y internet. Para crear los materiales virtuales; se utilizará el celular.

Responsable: Asesora Pedagógica. (Lic. en Educación)

Participantes: Equipo de Gestión, coordinadores y docentes del I.P.E.M 193 Ciclo Básico.

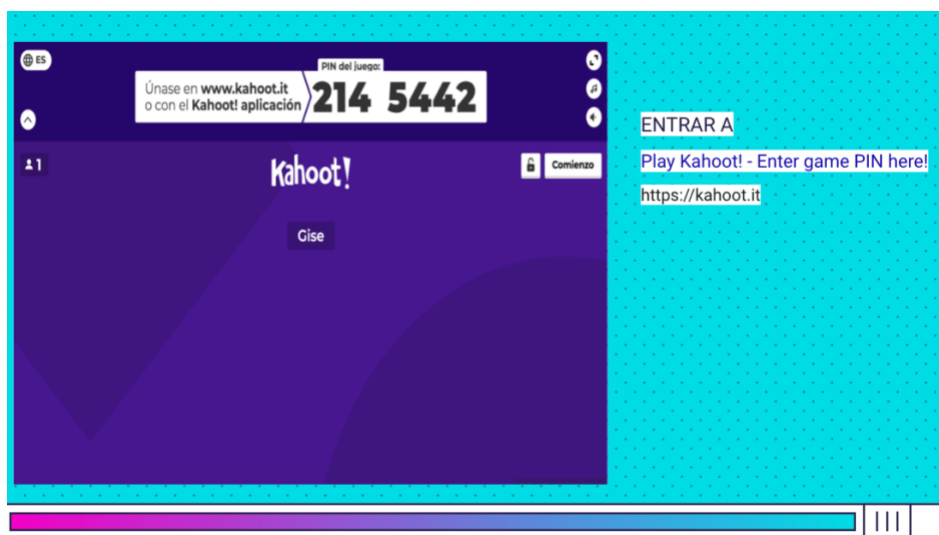
❑ Actividad N°1 : Gamificación y evaluaciones más divertidas. APP Kahoot.

Objetivos:

- ➔ Conocer y desarrollar la plataforma APP Kahoot para innovar en la evaluación en un entorno de gamificación, que tenga como resultado despertar el interés y motivación por el aprendizaje.
- ➔ Creación de un juego en la aplicación Kahoot de manera colaborativa, como cierre de la Etapa 4.

Inicio: En el inicio del cuarto Taller por Meet se les dará la Bienvenida a todos los docentes y al Equipo de Gestión del I.P.E.M N° 193.

Se compartirá la pantalla y se les pedirá a todos los integrantes de la capacitación que entren a jugar. Deben colocar un alias o un nombre. Iremos mirando el Podio de los que vayan adelante.



Al finalizar se les preguntará. ¿Qué emociones sintieron cuando respondían las preguntas? ¿Creén que existe una relación entre la motivación y una actitud participativa en este tipo de juego? ¿Porqué? ¿Consideran que evaluar a partir de juegos interactivos fomentaría el interés? (momento de debate dónde se abrirán los microfonos y chat)

Desarrollo: Presentación teórica en Google Slide de lo que significa Gamificación en Kahoot. https://docs.google.com/presentation/d/1-n6EA4GQkpJEqr1uL_5NrBh2JaL-T82dIU2bXc8Kc64/edit?usp=sharing elaboración propia (2021).

Al finalizar se explicará con un tutorial en vivo el APP Kahoot. <https://drive.google.com/file/d/1XcdGeuZYY328Np4m6lrknsOTuu5NnXpZ/view?usp=drivesdk> elaboración propia (2021)

- ¿Qué es?
- Para que sirve.
- Dónde utilizarlo.
- Creación- edición- guardar- compartir con colaboradores, classroom, con el enlace.

Al finalizar la explicación; se les pedirá que ingresen al aula virtual de la capacitación de la cuál ya son alumnos, para que vean el material trabajado en esta clase.

Como tarea de la plataforma, encontrarán la consigna de la parte práctica que deberán realizar en este taller.

The screenshot shows a task announcement from Gisela Gimenez. The title is "Gisela Gimenez ha publicado una nueva tarea: Jugar con Kahoot!". It includes the publication time (16:01) and the last modification time (22:09). The task description states: "Ya llegamos a la ETAPA 4. El trabajo de hoy es armar un Kahhot colaborativo. Consigna: -Entre 4 y 5 personas. -Un integrante crea el Kahoot y los agrega como colaboradores. -Eligen un tema, bajan fotos o videos al celular y desarrollan las preguntas para incorporar al KAHOOT. -Jugamos en clase y cada uno lo sube al aula virtual." It also says "¡A divertirnos!" and "Lic. en Educación Gisela Gimenez". There are two progress indicators: "Han presentado la tarea" (0) and "Asignadas" (0). Below the text are three attachments: a Kahoot! link (https://create.kahoot.it/share/...), a video file named "video-output-B5C5F28C-...", and a Google Slides presentation titled "GAMIFICACIÓN" (Presentaciones de Google).

Fuente; elaboración propia (2021).

Cierre: Para terminar este día de capacitación, los docentes compartirán por grupos su juego que realizaron de manera colaborativa en Kahoot.

Como conclusión, se abrirán los micrófonos para dar un cierre y se reflexionará sobre las respuestas que tenían al principio de la actividad de inicio de este taller y si hubo o no modificaciones respecto a la consideración de evaluar con juegos.

Evaluación: encuesta al finalizar etapa 4: <https://forms.gle/7TzA1igKrJR6EpmG8>

ETAPA 5

Tiempo estimado: 4 hs.

Recursos: Para la conexión por MEET; computadora, celular o tablet. Acceso y internet. Para crear los materiales virtuales; se utilizará el celular.

Responsable: Asesora Pedagógica. (Lic. en Educación)

Participantes: Equipo de Gestión, coordinadores y docentes del I.P.E.M 193 Ciclo Básico.

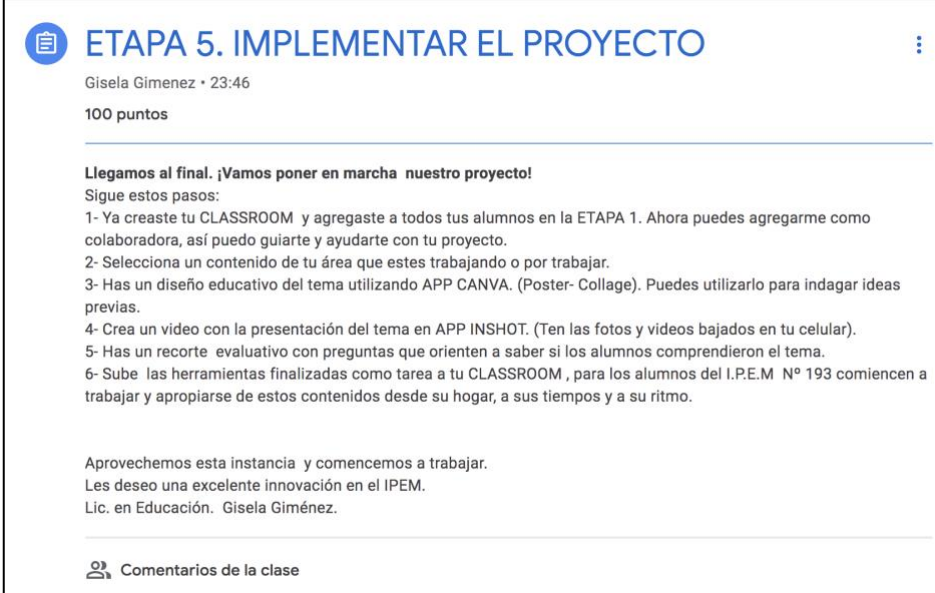
□ Actividad N°1 : Implementación del Proyecto.

Objetivos:

- ➡ Aplicar los saberes sobre el uso y utilidades de las APS adquiridas durante todo el taller, creando herramientas innovadoras que resulten convocantes para motivar a los aprendizajes de los alumnos del IPEM N° 193.

Inicio: Se da comienzo al último taller de la capacitación. Se realiza un breve recorrido de todas las etapas trabajadas. Para ello, primero se identifica a las herramientas APPS desde el celular. Se remarcan los beneficios y las ventajas que tienen cada una a la hora de trabajar desde educación, en especial en este tiempo de pandemia.

Desarrollo: En este momento se le pedirá a los docentes que entren a la aplicación Classroom de la capacitación, para que vean la consigna de la parte práctica que deberán comenzar a realizar durante esta etapa.



ETAPA 5. IMPLEMENTAR EL PROYECTO

Gisela Gimenez · 23:46


100 puntos

Llegamos al final. ¡Vamos poner en marcha nuestro proyecto!

Sigue estos pasos:

- 1- Ya creaste tu CLASSROOM y agregaste a todos tus alumnos en la ETAPA 1. Ahora puedes agregarme como colaboradora, así puedo guiarte y ayudarte con tu proyecto.
- 2- Selecciona un contenido de tu área que estes trabajando o por trabajar.
- 3- Has un diseño educativo del tema utilizando APP CANVA. (Poster- Collage). Puedes utilizarlo para indagar ideas previas.
- 4- Crea un video con la presentación del tema en APP INSHOT. (Ten las fotos y videos bajados en tu celular).
- 5- Has un recorte evaluativo con preguntas que orienten a saber si los alumnos comprendieron el tema.
- 6- Sube las herramientas finalizadas como tarea a tu CLASSROOM , para los alumnos del I.P.E.M N° 193 comiencen a trabajar y apropiarse de estos contenidos desde su hogar, a sus tiempos y a su ritmo.

Aprovechemos esta instancia y comencemos a trabajar.
Les deseo una excelente innovación en el IPEM.
Lic. en Educación. Gisela Giménez.

 Comentarios de la clase

Fuente; elaboración propia (2021).

Se ayudará a los docentes con todas las dudas que vayan surgiendo en línea mientras van trabajando para su Classroom. La idea es poder avanzar en la creación de las herramientas.

Cierre: Se dará el cierre al encuentro agradeciendo a los presentes su predisposición y compromiso que tienen con la educación en estos tiempos. La capacitadora les dirá que pueden consultarle por el Classroom de la capacitación y que entrará en unos 15 días más al aula invertida de cada docente para ver los resultados de la implementación de este Plan de Innovación con los alumnos del I.P.E.M.

Evaluación: Rúbrica en el Classroom de la capacitación. La misma será entregada junto con la tarea que se les pidió en este último encuentro, para que conozcan previamente las expectativas de su trabajo y criterios de calificación.

ETAPA 5. IMPLEMENTAR EL PROYECTO

Herramientas APP en el Classroom

Integración, articulación y creación de contenidos trabajados el TALLER.

| | | |
|--|---|--|
| <p>EXPERTO <i>5 puntos</i></p> <p>En la propuesta incluye el uso de todas las aplicaciones como: CANVA, INSHOT Y KAHOOT relacionados e integrados a un tema.</p> | <p>AVANZADO <i>3 puntos</i></p> <p>En la propuesta incluye el uso de alguna de las aplicaciones como: CANVA, INSHOT Y KAHOOT relacionados e integrados a un tema.</p> | <p>PRINCIPIANTE <i>2 puntos</i></p> <p>En la propuesta el tema es poco claro y es confuso el uso de las aplicaciones CANVA, INSHOT Y KAHOOT.</p> |
|--|---|--|

Participación

Desarrollo de las tareas del Classroom.

| | | |
|---|--|--|
| <p>EXPERTO <i>6 puntos</i></p> <p>Todas las tareas de la ETAPA 1, ETAPA 2, ETAPA 3 Y ETAPA 4.</p> | <p>AVANZADO <i>3 puntos</i></p> <p>Hasta el 75% de las tareas.</p> | <p>PRINCIPIANTE <i>1 punto</i></p> <p>Menos del 50 % de las tareas</p> |
|---|--|--|

?

Fuente; elaboración propia (2021).

Cronograma (Diagrama de Gantt)

La determinación de la duración de cada unas de las actividades es un factor clave. Ya que *“el éxito de un plan de intervención depende en gran medida del acierto al momento de especificar las actividades necesarias para alcanzar los objetivos planteados, estipular los tiempos que se precisan y determinar los recursos”*.UES21 (2020. p.3).

Este cronograma nos permitirá una comprensión de la planificación de los tiempos a lo largo del proyecto.

| ETAPA | ACTIVIDADES | MESES | | | | | |
|-------|---|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | | 1 | | 2 | | 3 | |
| | | 1º quincena | 2º quincena | 1º quincena | 2º quincena | 1º quincena | 2º quincena |
| 1 | Presentación del Plan de Innovación a los docentes del IPEM N° 193. | | | | | | |
| | No existe mejor manera de incorporar APP Classroom, que no sea usándola. | | | | | | |
| | Creación de una clase virtual con la APPS del aula invertida. | | | | | | |
| 2 | Aprender Haciendo. Creación y edición de imagen. APP CANVA | | | | | | |
| 3 | Aprender Haciendo- Creación y edición de videos en APP INSHOT | | | | | | |
| 4 | Gamificación y evaluaciones más divertidas. APP KAHOOT. | | | | | | |
| 5 | Puesta en marcha del Plan de Innovación. | | | | | | |
| | Impacto del Plan de Innovación APPS en Classroom y entrega de la rúbrica. | | | | | | |

Recursos

A continuación se detallan los recursos que se utilizarán para cumplir los objetivos planteados y llevar a cabo este Plan de Innovación.

| Tipo | Recursos |
|---------------------|---|
| Materiales | Para conectarse a la capacitación.: Computadora, celular, tablet, netbook, notebook. Para la elaboración de materiales: celular. Acceso Internet. Coffee Break para los 5 Talleres. Presentación, Genially, Google Slide, Loom. Cuaderno para tomar apuntes. |
| Humanos | Equipo de Gestión, Coordinadores, Docentes del Ciclo Básico. Asesora pedagógica. |
| De contenido | Videos, cuestionario digital, material digital, plataforma GOOGLE FOR EDUCATION (MEET y CLASSROOM). |
| Recursos económicos | Fondo económico de la cooperadora I.P.E.M N° 193 para asumir el costo de los Honorarios de la asesora pedagógica \$29.500. |

Fuente; elaboración propia (2021).

Presupuesto

El valor aproximado del presupuesto se calcula teniendo en cuenta los honorarios del asesora del Plan de Innovación que se llevará a cabo durante 3 meses. Los mismos serán financiados por la Cooperadora del I.P.E.M.

| Recursos | Descripción | Tiempo | Costos |
|------------|-------------------------|-----------------------|----------|
| Humanos | Licenciada en Educación | 20 hs | \$28.000 |
| Materiales | Acceso a internet | 20 hs | \$1000 |
| | Coffe Break | 15 ninutos por Taller | \$500 |

| | | | |
|-------|------------------|-------|-----------|
| | Lugar de trabajo | ----- | SIN COSTO |
| Total | ---- | ---- | \$29.500 |

Fuente; elaboración propia (2021)

Capítulo IV

Evaluación

- Evaluación de inicio: Antes de iniciar el Taller se les compartirá un cuestionario por MEET para indagar sobre los conocimientos e intereses para aprender herramientas digitales innovadoras y alcanzar los objetivos propuestos. La evaluación inicial permitirá a la capacitadora identificar los conocimientos previos y cuáles otros deben ser desarrollados para cumplir con los objetivos del Plan de Innovación.

<https://forms.gle/kUHwmGYaaQhX7HZ67> elaboración propia (2021)

- Evaluación del desarrollo: en el MEET quedarán registradas las asistencias de los docentes y se hará una valoración positiva a la participación que realicen los profesionales del I.P.E.M durante los encuentros virtuales .

Se hará un monitoreo y seguimiento en el avance y necesidades del uso de las APPS en cada Taller y en el aula Classroom de la capacitación de la que se conformarán como alumnos desde el primer taller.

Se comprobará el nivel de comprensión a partir de los debates e intercambios orales y puestas en comunes.

Además, se evaluará la creación de contenido con diferentes APPS desde el celular y culminará con un cuestionario de satisfacción de cada taller finalizado, de manera anónima.

Todo esto permitirá tener una mirada compleja sobre la apropiación de las aplicaciones y mejorar la capacitación para los siguientes encuentros. Además, contribuirá a destacar los aspectos que sean marcados como negativos o con bajas valoraciones. Así mismo, se reforzarán sobre los aspectos positivos, para contribuir a la apropiación significativa de los nuevos saberes y competencias para los docentes en este contexto de innovación tecnológica.

Encuesta en Goggle Forms para el cierre de cada etapa; <https://forms.gle/7TzA1igKrJR6EpmG8> elaboración propia (2021).

- Evaluación de cierre: se realizará una evaluación con la implementación del plan de acción que verifiquen el cumplimiento de los objetivos propuestos en la capacitación con una rúbrica. Esta herramienta de evaluación es diferente al de una evaluación tradicional ya que la capacitadora podrá evaluar el desempeño de los docentes, y estos podrán reflexionar y tomar conciencia de lo que han aprendido (autoevaluación). La misma será entregada junto con la tarea que se les pidió en este último encuentro, para que conozcan previamente las expectativas de su trabajo y los criterios de calificación.

Capítulo V

Resultados esperados

Los resultados que se pretenden lograr con este Plan de Intervención es capacitar a los docentes para que puedan transformar sus prácticas pedagógicas, a partir de las creación y diseño de contenidos digitales con el uso de diferentes aplicaciones y con ello, fomentar el interés y la motivación en los alumnos del Ciclo Básico para mejorar las trayectorias escolares.

Toda la propuesta se basa en la metodología de Mobile Learning, porque se considera que *“lo que tenemos que aprender, lo aprendemos haciendo”*. (Aristóteles, siglo IV a.C.). Se espera que cada docente se apropie de este método, el cuál podrá ser una opción muy beneficiosa para replicar en sus propias clases.

Otra expectativa, es que con el desarrollo de los distintos talleres los profesores reconozcan los beneficios y ventajas que presenta trabajar en el aula invertida con los dispositivos móviles, ya que estos responden a una nueva demanda educativa, a partir de la creación de materiales interactivos pedagógicos.

Así también, otro aspecto esperado en la capacitación es que puedan reflexionar sobre los avances que han tenido los dispositivos móviles a lo largo del tiempo, que contribuyen en la actualidad a una mejora en la educación, favoreciendo a las prácticas de los docentes y el aprendizaje de los alumnos, sin importar las limitaciones del tiempo y espacio en el que se configuren.

Por último, esta propuesta sería satisfactoria en la escuela si el 80% de los docentes capacitados se pudieron apropiarse de la inclusión de los dispositivos móviles con las aplicaciones presentadas e implementarlas en su propio Classroom. Por consiguiente, esto tendría una repercusión positiva en los alumnos mejorando su entusiasmo por los contenidos generando una mayor interactividad, autonomía y comunicación. Todo ello serviría, para fortalecer la permanencia y continuidad en sus trayectorias educativas.

Conclusión

En la actualidad, las Políticas Públicas están estrechamente vinculadas a la mejora de la calidad educativa y a reducir las brechas de desigualdad que se configuran en la integración con las TIC. El dispositivo móvil, especialmente el celular, se ha convertido en este tiempo de pandemia en una oportunidad dentro de los bienes que poseen nuestros

alumnos en las aulas, debido a su bajo costo y ubicuidad. También, se ha evidenciado que generar estrategias adecuadas posibilitan un aprendizaje significativo en especial en dónde se involucre el uso de dispositivos móviles en los proyectos.

Así es como el presente Plan de Innovación forma parte del proyecto de mejora institucional, que implicó en un primer momento analizar la institución educativa y detectar el problema, dónde se pudo identificar las dificultades en la escasa incorporación de tecnología y falta de motivación e interés de los estudiantes. Dicha realidad de los alumnos describe que son de una población con familias de bajos ingresos.

Este plan de acción responderá a la realidad de dicha población estudiantil y permitirá transformar las prácticas pedagógicas del modelo tradicional facilitando la construcción de los saberes a través del uso de aplicaciones móviles, las cuáles se compartirán en la plataforma de aula invertida con rapidez y sin necesidad de pasarlo al móvil ordenador.

Esta capacitación sería muy beneficiosa para aquellos docentes golondrinas que se trasladan de una escuela a la otra, contando con poco tiempo para elaborar materiales virtuales de manera ubicua y trabajar de forma colaborativa con otros compañeros, sin necesidad de reunirse de manera presencial.

Otra ventaja, es la de poder integrar las nuevas aplicaciones en la propuesta didáctica de aprendizaje móvil a sus clases a través de la metodología Learning By Doing (aprender haciendo).

Es evidente que el marco teórico dio luz al desarrollo de la capacitación, a partir de encontrar todas las fortalezas en la utilización de las aplicaciones móviles con el aula invertida. Siendo alguna de ellas; el acceso gratuito y permanente de las Apps, elaboración de contenidos editables y con colaboradores, mejora del aprendizaje

autónomo y colaborativo, aumento de la motivación y autorregulación del aprendizaje, adaptación a las diferentes necesidades y ritmos de aprendizaje, incrementación de la participación, contribuye a la mejora de las interacciones, aprendizaje ubicuo, ahorro en el transporte, cursado de manera virtual. Además, las tecnologías móviles permiten la autoevaluación y el seguimiento de las tareas e intervenciones en el propio aprendizaje.

En cuanto a los puntos débiles que se pueden detectar en este nuevo modelo de enseñanza aprendizaje de *móvil elearning*, es el tamaño de la pantalla, dónde puede ocurrir que las imágenes y el texto sean demasiado pequeñas y obligue a forzar la vista.

Otra limitación, es el abastecimiento de la batería, la capacidad de almacenamiento de la memoria y la conexión de internet. Otro obstáculo, serían las percepciones negativas que tienen algunos docentes sobre el uso del aprendizaje *móvil* en la educación formal, ya que las consideran de entretenimiento y de ser efímeras en el tiempo. Además, el desconocimiento de la utilización de las Apps se agrava si no se tienen bien en claro los objetivos dentro de las planificaciones didácticas, perdiendo el deseo de conectarse en los alumnos.

Es por esto, que como trabajo en un futuro se propone la idea de continuar con las capacitaciones del ciclo básico y también incluir al ciclo orientado. Es necesario, considerar proyectos que sean sostenibles del aprendizaje *móvil*, con los avances tecnológicos pertinentes que se vayan actualizando todos los años, debido a la rapidez con la que se vive la era de la tecnología.

Hay que reconocer la importancia que se debe tener en las preparaciones adecuadas del manejo de las aplicaciones y considerar los objetivos que sean pertinentes en la integración de los contenidos.

Para finalizar, esta propuesta es considerada desde una mirada flexible y dinámica, es por ello que se realiza una evaluación en cada taller ya que sirve para modificar, apuntalar y/o modificar el plan de intervención con el objeto de ser una propuesta superadora.

El ajuste a realizar para la próxima capacitación es agregar una certificación que sea de motivación para la asistencia y participación de los docentes. Otro aspecto a mejorar, es la articulación de las diferentes áreas de forma interdisciplinar.

Referencias

- Aguaded, J. I., y Cabero, J. (2014). Avances y retos en la promoción de la innovación didáctica con las tecnologías emergentes e interactivas. *Educación*, 8(50), 67-83.
 Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/educar/educar_a2014/educar_a2014p67.pdf
- Aguilar J, Alcantara y otros. (2020). Educación y Pandemia. Una visión académica.
 Recuperado https://www.cencos22oaxaca.org/wp-content/uploads/2020/08/educacion_pandemia.pdf#page=75
- Ausubel, D.P., (1976). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Mexico Trillas.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Dale la Vuelta a tu clase. Biblioteca Innovación educativa. Recuperado https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2014/05/156140_Dale-la-vuelta-a-tu-clase.pdf
- Borda Soaquita, A. L. M., & Pinto Villar, Y. M. (2021). Gestión del aula invertida y la autonomía académica en los estudiantes de formación docente – 2020. *Qualitas Investigaciones*, 6(2), 48–53. Recuperado a partir de <https://revistas.qualitasin.com/index.php/qualitasin/article/view/34>

- Burbules, N. C. (2014). Los significados de “aprendizaje ubicuo”. *Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 22(),1-10.[fecha de Consulta 21 de Mayo de 2021]. ISSN: 1068-2341. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27503189813>
- Cobos Velasco, J. C., Simbaña Gallardo., & Jaramillo Naranjo, L M. (2020). El mobile learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (28), 139-164. Recuperado de <https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.05>
- Coelho, P. (1998). *El alquimista*. SAN JOSE, Costa Rica: Editorial Universitaria Centroamericana
- Cuevas Monzonís, N., Gabarda Méndez, V., CívicoAriza, A. & Colomo-Magaña, E. (2021). Flipped classroom en tiempos de COVID-19: una perspectiva transversal *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*. Recuperado <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/5439/4649>
- Domínguez Rodríguez, F., & Palomares Ruiz, A. (2020). El "aula invertida" como metodología activa para fomentar la centralidad en el estudiante como protagonista de su aprendizaje. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 0(26), 261-275. doi:<https://doi.org/10.18172/con.4727>
- Dussel, I., Trujillo, B.F. (2018). ¿Nuevas formas de enseñar y aprender? Las posibilidades en conflicto de las tecnologías digitales en la escuela. *Perfiles educativos*. Vol XL. (pp.142-178). Recuperado <https://www.iisue.unam.mx/perfiles/articulo/2018-e-nuevas-formas-de-ensenar-y-aprender-las-posibilidades-en-conflicto-de-las-tecnologias-digitales-en-la-escuela.pdf>

Flores Ortiz, A., & García Martínezi, A. (2017). Sistema de aprendizaje ubicuo en ambientes virtuales. *Revista Cubana de Educación Superior*, 36(2), 27-40. Recuperado en 16 de mayo de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142017000200003&lng=es&tlng=es.

Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2018). *Tecnología de la información y comunicación en la escuela*. Córdoba, Argentina: Autor. Recuperado a partir de http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/TIC/2018/TIC_en_la_escuela.pdf

Google for Education. (2020). G Suite for Education. Recuperado de https://edu.google.com/intl/es-419_ALL/products/classroom/apps/

Ley de Educación Nacional 20.206 (2006) recuperado <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>

Novak, J.D. (1988). *Teoría y práctica de la educación*. Madrid: Alianza Universal.

Revista Iberoamericana de Educación. 2018, 77(1): 13-34 recuperado <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/76721>

Lugo, M. T., & Ithurburu, V. (2019). Políticas digitales en América Latina. Tecnologías para fortalecer la educación de calidad. *Revista Iberoamericana De Educación*, 79(1), 11-31. Recuperado de <https://doi.org/10.35362/rie7913398>

Medina A. R. (2016). *Educación en Contexto*, Vol. II, N° Especial. I Jornadas de Investigación e Innovación Educativa. “Hacia una Educación de Calidad para el

Desarrollo Integral del Ser Humano”. Recuperado

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6296681>

Mendoza Bernal, M. I. (2014). El teléfono celular como mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Omnia*, 20(3),9-22.[fecha de Consulta 19 de Mayo de 2021]. ISSN: 1315-8856. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73737091002>

Pineda Díaz, D. C, Rivera Guío, X. G. & Murcia Pardo, S. M. (2016). El celular: dispositivo tecnológico para el desarrollo de las competencias comunicativas. *Educación y Ciencia*, (20), 127-146. <http://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/2462>

Polanco Garay, Leodanny Wuilber, & Moré Soto, Dailien. (2021). Del aprendizaje tradicional al aprendizaje invertido como continuidad del proceso educativo en contexto de COVID-19. *Mendive. Revista de Educación*, 19(1), 214-226. Epub 02 de marzo de 2021. Recuperado en 14 de mayo de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962021000100214&lng=es&tlng=es.

Polanco Garay, L., & Moré Soto, D. (2021). Del aprendizaje tradicional al aprendizaje invertido como continuidad del proceso educativo en contexto de COVID-19 / From traditional learning to Flipped learning as a continuity of the educational process in the context of COVID-19. *Mendive. Revista de Educación*, 19(1), p.214-226. Recuperado de <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2191>

Rodríguez Arce, J, & Juárez Pegueros, Caba J. (2017). Impacto del m-learning en el proceso de aprendizaje: habilidades y conocimiento. *RIDE. Revista*

Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 8(15), 363-386. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.303>

Rodríguez García, A.B., & Ramírez López L.J., (2014). Aprender haciendo-Investigiar reflexionando: Caso de estudio paralelo en Colombia y Chile”. Revista Academia y Virtualidad, 7, (2), 53-63

Roldan, P. (2020). Dar clases en medios digitales. En L. Beltramino. (coord.). Aprendizajes y prácticas educativas en las actuales condiciones de época covid-19. Equipos de investigación. Sentidos y significados acerca de aprender en las actuales condiciones de época: un estudio con docentes y estudiantes de educación secundaria de la ciudad de Córdoba. (pp.26-31). Secretaria de Investigación, Ciencia y Técnica. Universidad Nacional de Córdoba. <https://ffyh.unc.edu.ar/editorial/wp-content/uploads/sites/5/2020/12/APRENDIZAJES-Y-PRACTICAS-EDUCATIVAS-EN-LAS-ACTUALES-CONDICIONES-DE-EPOCA-COVID-19.pdf>

Salas Rueda, R. A., Eslava Cervantes, A. L., & Prieto Larios, E. (2021). Análisis sobre el impacto del aula invertida y la tecnología en el proceso educativo sobre el diseño de la comunicación gráfica. *Vivat Academia*, 154, 25-39. <https://doi.org/10.15178/va.2021.154.e1238>

Siemens G. (2004) Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Traducción: Diego E. Leal Fonseca. Disponible en: [www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens\(2004\)-Conectivismo.doc](http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens(2004)-Conectivismo.doc).

Theyler, M. (2019). El celular y la educación en los Simpsons. <https://www.youtube.com/watch?v=PaxdTOrRFFI&t=10s>

Thomas, P, Delia, L, Corbalan, L, Cáseres, G, Fernandez Sosa J, Tesone, F, Cuitiño, A, Pesado, P, (2018) Tendencias en el desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles. Instituto de Investigación en Informática LIDI (III-LIDI) Facultad de Informática – Universidad Nacional de La Plata 50 y 120 La Plata Buenos Aires (pp588-592). Centro Asociado a la Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires (CIC). Recuperado. <https://digital.cic.gba.gob.ar/handle/11746/8316>

UNESCO. Shuler, C., Winter, N., y West, M. (2013) Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. El futuro del aprendizaje móvil. P.15 recuperado de <http://www.aprendevirtual.org/centro-documentacion-pdf/Aprendizaje%20movil%20UNESCO.pdf>

Universidad Siglo 21. UES21. (2019) Plan de intervención. Carrera Licenciatura en Educación. Tema estratégico Modelos de Aprendizajes Innovadores, los recursos didácticos y las TIC como promotoras de aprendizajes significativos en los estudiantes de 3º año de anatomía patológica del Instituto Universitario de Ciencias Biomédicas de Córdoba p 1-9 Recuperado <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org>).

Universidad Siglo 21. UES21. (2019) Plan de intervención IPEM N° 193. Carrera Licenciatura en Educación. Organizaciones. Módulo 0. Lección 2 p 4. Lección 3 p 81. Lección 4 p 83 a 95. Lección 5 p 97-99. Lección 6 p 103. Lección 7 p 119. Lección 8 p 120. Lección 11 p 139, 142. Lección 13 p 231, 234 Recuperado <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org>).

- Universidad Siglo 21. UES21. (2019) Plan de intervención. Carrera Licenciatura en Educación. Plan de Trabajo. Módulo 3. Lección 1 p 3. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion#lectura3>
- Vidal Ledo, M., Gavilondo Mariño, X., Rodríguez Díaz, A., & Cuellar Rojas, A. (2015). Aprendizaje Móvil. *Educación Médica Superior*, 29(3). Recuperado de <http://ems.sld.cu/index.php/ems/article/view/635/287>
- Vidal Ledo, M., Rivera M., , Nolla Cao, N., Morales Suárez, I., & Vialart Vidal, M. (2016). Aula invertida, nueva estrategia didáctica. *Educación Médica Superior*,30(3).Recuperado de <http://www.ems.sld.cu/index.php/ems/article/view/855/432>
- Vidal Ledo., Rivera M., Nolla Cao, N., Morales Suárez, I.,& Vialart Vidal, M. N. (2016). Aula invertida, nueva estrategia didáctica. *Educación Médica Superior*, 30(3), 678-688. Recuperado en 17 de mayo de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412016000300020&lng=es&tlng=es.