



UNIVERSIDAD SIGLO 21

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

PLAN DE INTERVENCIÓN

Unidad Educativa Maryland

Modelos de Aprendizajes Innovadores y TIC

Un F5 a los canales de comunicación

Autor: Jiménez, Luis Leonardo

DNI: 33.611.447

Legajo: VEDU13376

Tutora: Lic. Soria del Valle Sandra

Trelew (Ch.)-Julio de 2021

“TODO EDUCADOR ESTA LLAMADO A CAMBIAR, EN EL SENTIDO DE
SABER COMUNICARSE CON LOS JOVENES QUE TIENE DELANTE”

(PAPA FRANCISCO, 2014)

Índice

Resumen	04
Introducción.....	05
Capítulo 1	07
1.1. Presentación de la línea temática.....	07
1.2. Presentación de la Organización.....	08
1.3. Identificación del problema/necesidad.....	11
Capítulo 2	16
2.1 Objetivos de Plan de intervención.....	16
2.2. Justificación.....	16
2.3. Marco teórico	20
Capítulo 3	24
3.1. Plan de Trabajo:.....	24
3.1.1. Cronograma de Actividades.....	31
3.1.2. Recursos.....	32
3.1.3. Presupuesto.....	33
3.1.4. Evaluación:	34
Capítulo 4	35
4.1 Resultados esperados.....	35
4.2 Conclusión.....	35
Referencias.....	37

Resumen

El siguiente plan intervención, está diseñado para los docentes del nivel medio de la Unidad Educativa Maryland de la localidad de Villa Allende-Córdoba y surge ante la necesidad de mejorar e innovar en los canales de comunicación, en una institución que cuenta con una importante cantidad de recursos tecnológicos comunicativos, que, desde el punto de vista pedagógico, son facilitadores del aprendizaje colaborativo y estimulan la comunicación entre los distintos actores del sistema, además de contribuir en el acceso a la información y a la creación de nuevos escenarios educativos. El objetivo general de este plan es capacitar a los docentes en el uso de aplicaciones virtuales, para innovar los canales de comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Considerando de vital importancia los gustos e intereses de los alumnos y la construcción de conocimientos en el ámbito donde estos se desarrollan, siendo la gamificación una gran potencialidad para el logro de los distintos aprendizajes. Fundamentando al docente como un guía en este proceso de formación y crecimiento. Es en este encuadre que se propone a los docentes una serie de actividades que permitan desarrollar aprendizajes innovadores por intermedio de las TIC. Estas actividades, están programadas en tres jornadas, donde el material de trabajo está compuesto por aplicaciones virtuales que favorezcan al desarrollo de los contenidos y a la interacción entre los destinatarios. En conclusión, la agilización e innovación en los canales de comunicación, permitirá desarrollar nuevas estrategias metodológicas en post de la mejora en la calidad educativa.

Palabras Claves: Innovación- TIC- Gamificación

Introducción

El presente trabajo, surge ante un requerimiento para la aprobación de la cátedra Seminario Final y es la culmine de una etapa formativa de la carrera Licenciatura en Educación. El mismo se encuentra dividido en capítulos y cada uno de estos coincide con los cuatro entregables que conforman este trabajo como un todo. Consiste en un plan de intervención, donde se realiza una propuesta de mejora, actualizando e innovando en los canales de comunicación a través de las TIC, de ahí es que deriva el título de este documento, referenciando a “F5” como el comando que permite *actualizar* la pantalla en la PC, en este caso los canales de comunicación, esto se realizará a través de jornadas de capacitación, a los docentes del nivel medio de la Unidad Educativa Maryland.

La línea temática escogida para llevar adelante este trabajo es la de aprendizajes innovadores, considerándolos esenciales y transformadores de los procesos de enseñanza-aprendizaje. La propuesta se sustenta desde el enfoque constructivista y la gamificación, donde el docente, desde su rol de guía, propone actividades innovadoras, utilizando recursos virtuales, que potencien y motiven el proceso de enseñanza-aprendizaje, situando al alumno en un rol protagónico y como principal responsable de su propio de aprendizaje.

En el primer capítulo, que coincide con en entregable n°1, y así sucesivamente, se presenta la línea temática escogida, los datos más significativos que dan soporte a esta institución, entre ellos, datos generales, historia, misión, visión y valores. Por último, la identificación de la necesidad, que da origen a este plan de intervención.

En el segundo capítulo se encuentra la justificación de la propuesta formativa, el objetivo general y los específicos y el marco teórico en el que se apoya este plan de mejora.

Mientras que el tercer capítulo se desarrolla el plan de trabajo, secuenciado en tres jornadas de capacitación, y se describen los recursos necesarios, el cronograma de actividades y el presupuesto para dar vida a este plan de intervención.

Por último, en el capítulo número cuatro se encuentran los resultados esperados, luego de la implementación del plan, y las conclusiones sobre el desarrollo de este trabajo final de graduación, remarcando las fortalezas, limitaciones y propuestas de mejora para el mismo.

CAPÍTULO 1

1.1. Presentación de la Línea Temática

La línea temática escogida, luego de una amplia lectura y análisis sobre la Unidad Educativa Maryland, ha sido Modelos de Aprendizajes Innovadores.

El desarrollo imparable de tecnologías digitales y la democratización en el uso de Internet han sido uno de los cambios que más han transformado el contexto del proceso educativo. Hasta hace bien poco, parecía que la escuela y el profesorado podían erigirse en los únicos guardianes del conocimiento; pero ahora se les multiplican los competidores. Las TIC han provocado nuevos alfabetismos que potencian habilidades y competencias propias del siglo XXI, las cuales se ejercitan principalmente en las prácticas digitales que los jóvenes llevan a cabo en contextos de aprendizaje informal (Busquet Durán, Medina Cambrón, & Balano Macías, 2013).

Inmersos en una sociedad en la que el analfabetismo digital nos hace quedar cada vez más obsoletos, dejándonos afuera de un mundo cambiante y demandante, en el que debemos dominar las distintas tecnologías hasta para realizar el más simple de los trámites. La pandemia, COVID-19, nos ha demostrado que, por más encerrados que estemos, desde una computadora, celular o Tablet podemos gestionar un sin fin de actividades que antes creíamos imposible desde soportes electrónicos.

Las telecomunicaciones si bien han sido un gran desafío para el sistema educativo tradicional, supieron dar respuesta a una necesidad de socializar, de sentir la cercanía y el acompañamiento, tanto por parte de los alumnos como de los docentes, situados en

cualquier parte del mundo. Las plataformas educativas a través de internet han generado en los alumnos una mayor autonomía, flexibilidad y accesibilidad, logrando una mayor autogestión por parte de los primeros destinatarios.

Las innovaciones educativas con TIC permiten generar rupturas de las barreras espacio-temporales en las actividades de enseñanza-aprendizaje, procesos formativos abiertos y flexibles, mejores procesos comunicativos entre los sujetos que participan en las propuestas de aprendizaje, una enseñanza personalizada y acceso rápido a la información; en algunas ocasiones, promueven el interés y la motivación de los estudiantes, además de que sirven de apoyo a actividades complementarias de aprendizaje (Chiecher & Melgar, 2018).

Es por esta razón que debemos continuar formándonos en innovaciones y TIC, adentrándonos en un universo que por el momento no tiene límites ni fronteras, encontrando en ellas una forma de potenciar la educación.

1.2. Presentación de la organización

Datos Generales

UNIDAD EDUCATIVA MARYLAND

Ubicación

Provincia	Córdoba
Departamento	Colón
Localidad	Villa Allende
Domicilio	Guemes 702
Localización en Google Maps	https://goo.gl/maps/bmf3qQdF8vxkucEs9

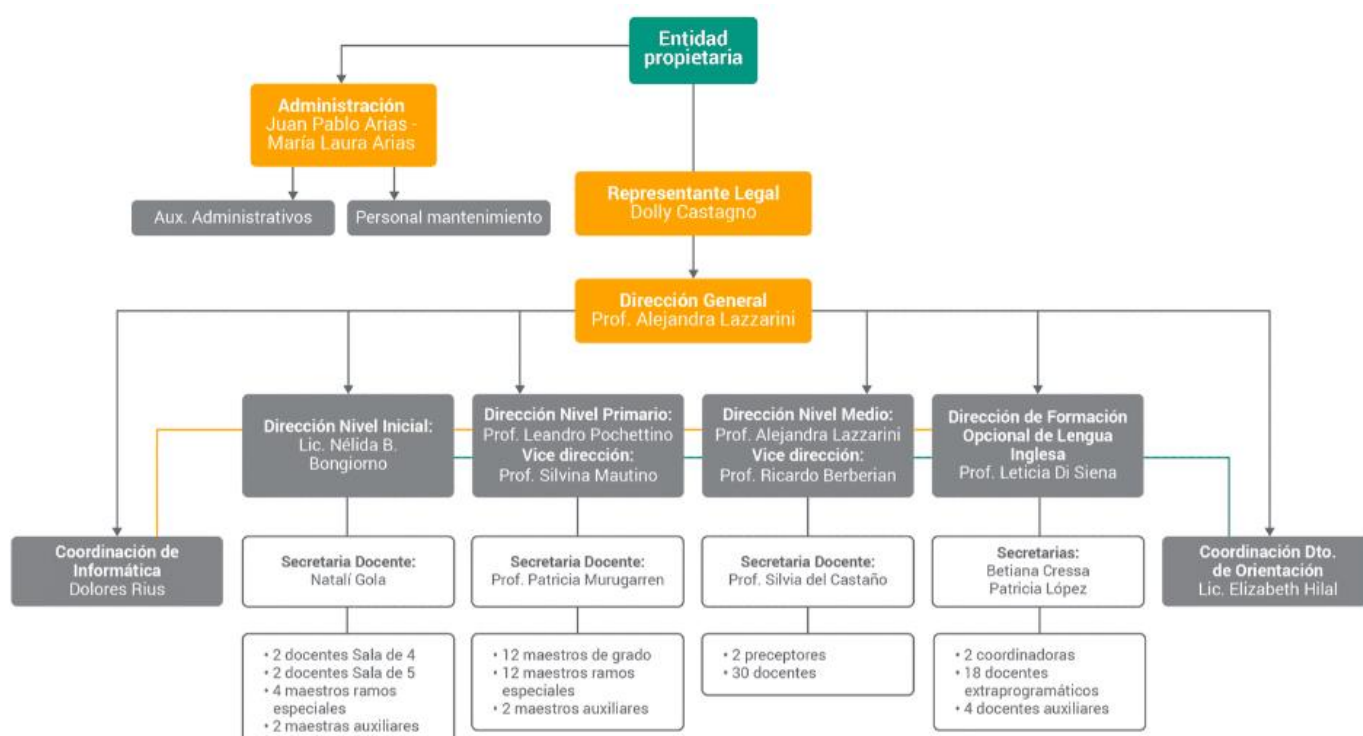
Fuente: Autoría Propia

Contactos

Teléfonos	(03543) 432239/433629/435656
Página web	www.maryland.edu.ar
Correo electrónico	administración@maryland.edu.ar

Fuente: Autoría Propia

Organigrama Institucional



(Fuente: UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland.

Organigrama institucional, Lección 4, pág. 26

<https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>)

Historia

La institución surge como proyecto de un grupo de mujeres, allá por el año 1994, que aspiraban, además de un centro educativo que propicie valores, tolerancia y solidaridad, uno en él que se enseñará el idioma Inglés. Luego de varias gestiones, en el año

1995, comienza a funcionar en una casona antigua, con una matrícula de cincuenta (50) alumnos distribuidos en las salas de 4, 5 y primero, segundo y tercer grado, recibiendo el nombre de Maryland por su intención de realizar intercambios educativos con el homónimo estado perteneciente a los Estados Unidos.

Por esta razón, además de contar con tres (3) niveles educativos, Inicial, Primario y Secundario, cuenta con Centro de Capacitación de Formación Opcional denominado F.O.L.I. (Formación integral en Lengua Inglesa) que funciona en el turno de la tarde.

La Unidad Educativa se encuentra emplazada en la zona céntrica de la ciudad y su población está compuesta por un total 620 alumnos de los cuales un 80% son de Villa Allende, pertenecientes a una clase social de carácter media-alta. Es una institución privada y laica, que cuenta con ochenta (80) docentes distribuidos en los tres niveles y veintiocho (28) extraprogramáticos, tiene una superficie de 1278,30 m² compuesto por múltiples espacios, entre ellos, sala de informática, gimnasio, cancha de futbol, juegos, aulas, rampas de acceso, etc.

Misión

El desafío es conservar la misión-utopía, de encontrar en cada momento, en cada espacio, en cada falta de certeza, la convicción de que aprender a pensar en libertad nos garantiza ser libres en todo el sentido bello de la palabra, que cada sujeto de aprendizaje pueda hacerse preguntas y cuestionar la realidad, hacer sus propias y auténticas lecturas, reformular sus intervenciones, construir nuevos modos de pensar (Maryland, Unidad Educativa, s/f).

Visión

Está puesta en lograr vincular personas, espacios, tiempos, dando lugar a lo colectivo constituyendo identidad y pertenencia entre los estudiantes de los distintos niveles que componen la institución además de formarlos en valores, tolerancia y solidaridad está cargada de una enérgica orientación en Comunicación y formación de Lengua Inglesa (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Intencionalidades Educativas, Lección 11, pág. 64. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

Valores

Las organizadoras partieron de la premisa de que querían formar un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación. Que los mismos estuvieran presentes en todo momento (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Conformación y Evolución de niveles, Lección 3, pág. 17. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

1.3. Identificación del Problema

Considerando que el establecimiento cuenta con una amplia formación en Informática y desde este departamento se destaca que:

Estamos viviendo en un mundo donde las nuevas tecnologías de información y comunicación incorporan en nuestra vida cotidiana una serie de elementos que modifican nuestra forma de trabajar, de movernos, de pensar, de estudiar, de investigar, de comunicarnos, de relacionarnos, etc. Las actuales características de las computadoras,

convierten a las mismas en una herramienta importantísima para la educación, pues la posibilidad de integración de imagen, sonido, movimiento, capacidad de simulación, comunicación con todo el mundo y sobretodo, la interactividad que ella permite, constituyen un medio ideal para que los niños logren aprendizajes significativos, adquieran habilidades, y desarrollen actitudes que los ayuden a desenvolverse en cualquier ámbito como personas independientes (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Departamento de Informática, Lección 8, pág. 17. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

Y, además, teniendo en cuenta la dificultad en la articulación entre los distintos actores del establecimiento como lo indica:

Al poner la mirada sobre la escuela, desde un enfoque situado, en “nuestra escuela”, advirtiéndola múltiple, diversa, extendida y heterogénea, surge la necesidad de crear y construir vínculos fundacionales y funcionales que armen una trama de significaciones y sentidos de las prácticas que en su interior tienen lugar. Esa cualidad de complejo remite a la necesidad de articular y, como necesidad, aparece siempre como pregunta, como posibilidad, como tarea que realizar (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Plan de Mejora Institucional, Lección 13, pág. 16. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

La articulación, a veces, ha sido pensada desde esa cotidianeidad que se impone, que habla por sí misma, como si la teoría se abigarrara a esas prácticas para crear un conocimiento propio y nuestro (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Plan de Mejora Institucional, Lección 13, pág. 16. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

En otras tantas ocasiones, la articulación ha sido pensada y repensada como encuadre, como estrategia, como política de gestión, como tarea concreta, como pasaje o puente, como cuestión vincular, como desafío académico, como respuesta técnica (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Plan de Mejora Institucional, Lección 13, pág. 16. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

Por lo expuesto se observa que:

- Es una institución que dice propiciar y sostener a las TIC como herramientas importantísimas para la educación y la comunicación.
- Presenta dificultad en la articulación entre los distintos actores del establecimiento
- Los requerimientos administrativos en cuanto a obligaciones por parte de las familias son muy exigentes

Pero, en referencia a la comunicación, sobre fechas de evaluaciones o entrega de trabajos prácticos en el nivel medio la Unidad Educativa Maryland, en los acuerdos escolares establece que los alumnos deben registrarlo en su libreta personal y en sus cuadernos de comunicaciones, ambos en formato papel. Se indica, además, que el docente deberá informar con una semana de anticipación la fecha de la evaluación y que solo se podrá tomar un máximo de dos evaluaciones o trabajos prácticos por día (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Acuerdos Escolares de Convivencia. Unidad Educativa Maryland. Anexo, pág. 6. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

Esto lleva a evidenciar que la forma de comunicar los distintos eventos a las familias y de generar recordatorios a los alumnos resultan un tanto obsoletas, considerando que las mismas se hacen mediante un cuaderno de comunicaciones, formato papel, al que solo se podrá acceder si se cuenta físicamente con el mismo y en el que la única forma de recordar el acontecimiento a suceder es yendo a la página en la que se encuentra redactado.

La sociedad actual se encuentra sumergida en un sinnúmero de actividades diarias, en la que los tiempos se hacen muchas veces escasos y las distracciones son de las más variadas, provocando en algunas situaciones el olvido de las actividades a desarrollar, pudiendo afectar el compromiso con las actividades escolares, si no se cuenta con un recordatorio permanente o una buena organización de la agenda, provocando la no realización de las tareas.

En todos los niveles educativos, los docentes seguimos valorando el nivel intelectual con el que nuestros alumnos llegan desde etapas anteriores: nos preocupa mucho el descenso que apreciamos en su nivel de desarrollo de competencias comunicativas, así como la disminución de su capacidad memorístico-cultural. Sin embargo, no estamos aprovechando lo suficiente el nuevo escenario socio digital en el que, por muy poca imaginación que se ponga en juego, no es nada difícil promover procesos y espacios de aprendizaje en los que sea viable la conexión entre determinados contenidos que seguimos creyendo imprescindibles, y el desarrollo de determinadas capacidades esenciales en los tiempos que corren (Freire, 2009).

Es deber de los docentes poder lograr la atención de los alumnos y motivarlos hacia el aprendizaje, es por esta razón que involucrarse en esta misión, que por momentos parece

imposible, dependerá de la predisposición de cada uno en acceder a los espacios en la que los primeros destinatarios se desenvuelven, la redes y las pantallas digitales, cambiando el esquema tradicional del aula, donde el lápiz y el papel eran protagonistas, y lograr combinarlos en un nuevo estilo, donde se encuentren las nuevas tecnologías, que se han convertido en un medio muy eficaz y aportan nuevas maneras de aprender, permitiendo crear escenarios que favorecen a la construcción y a la comunicación de los conocimientos.

CAPÍTULO 2

2.1. Objetivos del plan de intervención

Objetivo General

- Capacitar en el primer semestre del ciclo lectivo 2.022, a los docentes del nivel medio de la Unidad Educativa Maryland en el uso de aplicaciones virtuales, para innovar los canales de comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Conformar un equipo de trabajo con los profesores de informática de nivel medio, para lograr una organización innovadora de las actividades.
- Concretar dos talleres de capacitación teóricos y prácticos para incorporar recursos digitales como lo son el Google Calendar y Quizizz.
- Realizar un taller de planificación por ciclo con los docentes del nivel medio, de manera que se incluya el uso de las TIC en todas las materias garantizando un mejor aprovechamiento de los recursos digitales que cuenta la institución.

2.2. Justificación

La evolución de la sociedad del conocimiento y sobre todo en lo que respecta a los medios de comunicación, en la que los medios tradicionales ya han quedado prácticamente anticuados y limitados, han surgido diferentes canales y modos de contactarse, ejemplo de ello son los videojuegos y redes sociales: Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, WhatsApp, entre otros. En ellos, se puede acceder, a través de distintos dispositivos

móviles, a un universo de relaciones y de intercambios comunicacionales, donde los jóvenes, denominados también *Nativos Digitales* (Prensky, 2001), son los principales protagonistas de este universo y han sido y continúan siendo los promotores de esta realidad virtual en el mundo adulto.

De acuerdo a una Encuesta Nacional sobre Acceso y Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación, se observa que:

En el año 2011, en Argentina había 13 millones de niños y adolescentes. De los cuales 6 de cada 10 se comunican usando celular y 8 de cada 10 usan Internet. La tecnología los atraviesa, impacta en sus modos de conocer, expresarse, divertirse y comunicarse. Para los chicos, los medios digitales son un modo habitual de comunicación y de interacción con el mundo. Construyen su identidad interactuando en la vida “real” y la virtual. Actividades como chatear, jugar en línea, buscar y compartir información, son acciones cotidianas en sus vidas y, en definitiva, del ejercicio de su ciudadanía digital (UNICEF, 2016).

La escuela no debería ser ajena a esta realidad en la que se desenvuelven los jóvenes, sin embargo

Mientras la educación formal obligatoria sigue estando caracterizada por una comprensión tradicional del concepto de alfabetización, los “nuevos alfabetismos”, aquellos que potencian habilidades y competencias propias del siglo XXI, se ejercitan en las prácticas culturales digitales que los jóvenes llevan a cabo en sus contextos de ocio y, por consiguiente, en

entornos de naturaleza informal. Así, mientras los adultos generalmente separan lo digital de lo analógico, es decir, lo virtual de lo presencial, para los jóvenes, todo forma parte de una única dimensión: “la realidad” (Busquet Durán, Medina Cambrón, & Balano Macías, 2013).

Es frente a esta realidad que surge la necesidad de un abordaje integral en lo que respecta a los medios de comunicación en el nivel medio de la Unidad Educativa Maryland.

Dicha institución, cuenta con un abanico de recursos informáticos y actualmente se utiliza solamente con el área de informática. Esto demuestra, de alguna manera, la necesidad de innovar las prácticas docentes mediante la incorporación de herramientas digitales. Para ello, se propone la realización de jornadas de capacitación en innovaciones y TIC, que propicien interactuar con los alumnos a través de los medios de comunicación en la que estos se encuentran inmersos, sobre todo las apps a las que se pueden acceder a través de celulares.

Uno de los aportes que se brindan a la institución con la realización de las jornadas de capacitación es que permiten agilizar las vías de comunicación, siendo estos los medios más cercanos y accesibles para la mayoría de los alumnos. Esto beneficia a la escuela en cuanto a la posibilidad de adquirir habilidades y aptitudes como por ejemplo la socialización y el trabajo en equipo, a tomar conciencia sobre los procesos sociales de participación y democratización y al desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, el lenguaje y el razonamiento.

De esta manera se puede observar la innovación pretendida, ya que es donde los docentes podrán enseñar a los alumnos a ser competentes tecnológicamente y guiarán a los mismos en el buen uso de estas herramientas potenciadoras y facilitadoras del aprendizaje.

Un estudio llevado a cabo por el Departamento de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes de la Universidad Nacional de Río Negro a través de una convocatoria del Ministerio de Educación de la Nación, que abordó como problema el proceso de inclusión de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las escuelas de nivel medio, con el modelo de una computadora portátil por alumno y por docente, centrado en las prácticas de enseñanza que los profesores generaron en los inicios del Programa Conectar Igualdad en la Argentina (Aguar, Capuano, Diéz, Fourés, & Silin, 2016).

Estas prácticas se analizaron en el ámbito de la cotidianeidad que les da significado, abarcando siete escuelas de la provincia de Neuquén y sus experiencias durante el año 2012. Arrojó como resultados la observación de cambios en la dinámica del aula a partir de la inclusión de la netbook que responden a las actividades propuestas por los docentes, algunas modifican la dinámica del aula generando una flexibilidad que no permitía una clase tradicional. Asimismo, se van modificando los tiempos escolares aportando rapidez para la realización de determinadas actividades (Aguar, Capuano, Diéz, Fourés, & Silin, 2016).

La netbook ha permitido un cambio en las formas de comunicación entre docentes y alumnos a partir de la posibilidad de acceder a Facebook, un blog

o comunicarse vía mail. También se ha observado que los mayores cambios en la configuración del aula y los tiempos se logran cuando el docente consigue integrar un conocimiento profundo sobre las posibilidades de la netbook ajustado a su disciplina y articulado pedagógicamente (Aguiar, Capuano, Diéz, Fourés, & Silin, 2016).

2.3. Marco Teórico

Sin duda alguna, las nuevas tecnologías han abierto un abanico de posibilidades para acceder a un mundo de información ilimitada, permitiendo a los estudiantes tomar el timón de la nave que los conduce hacia el aprendizaje, navegando e interactuando en diferentes redes sociales, blogs, wikis, juegos, entre otros, siempre estando conectados para aprender, conocer y compartir.

En esta sociedad cada vez más conectada a la red, surge un nuevo paradigma educativo, en el que el alumno debe tomar una posición activa, frente a una sociedad dinámica y cambiante, donde se tengan en cuenta sus intereses, gustos, habilidades y necesidades. Se fomenta desarrollar las competencias necesarias para colaborar con el otro, formar equipos de trabajo, comunicarse, resolver problemas, ser creativos, favoreciendo a la construcción de los conocimientos tanto individuales como grupales. Se considera que ya no hay conocimientos únicos que solo pueden ser transmitidos por los educadores. “Si damos a los estudiantes la posibilidad de hablar con los demás, les damos marcos para pensar por sí mismos” (Vigotsky, 1978).

La labor de los docentes es brindar actividades basadas en experiencias ricas en contextos, propugnando el trabajo en equipo de forma colaborativa y cooperativa. “El

ambiente de aprendizaje debe sostener múltiples perspectivas o interpretaciones de realidad, construcción de conocimiento, actividades basadas en experiencias ricas en contexto» (Jonassen, 1994)

La utilización de nuevas herramientas, es decir, de los desarrollos tecnológicos actuales, genera en los estudiantes la posibilidad de crear un aprendizaje activo, donde cada uno va construyendo su propio conocimiento a partir de su experiencia, permitiendo además compartirlo con otras personas, colaborando en la construcción de “conocimientos con otros conocimientos”, en forma instantánea fomentando la interacción, la retroalimentación y cooperación.

Algunas de las características de estas nuevas herramientas digitales son:

- *Inmaterialidad*: su materia prima es la información en cuanto a su generación y procesamiento, así se permite el acceso de grandes masas de datos en cortos períodos de tiempo, presentándola por diferentes tipos de códigos lingüísticos y su transmisión a lugares lejanos.
- *Interactividad*: permite una relación sujeto-maquina adaptada a las características de los usuarios.
- *Instantaneidad*: facilita que se rompan las barreras temporales y espaciales de las naciones y las culturas.
- *Innovación*: persigue la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de sus predecesoras, elevando los parámetros de calidad en imagen y sonido.

- *Digitalización de la imagen y sonido*: lo que facilita su manipulación y distribución con parámetros más elevados de calidad y a costos menores de distribución, centrada más en los procesos que en los productos.
- *Automatización e interconexión*: pueden funcionar independientemente, su combinación permite ampliar sus posibilidades, así como su alcance.
- *Diversidad*: las tecnologías que giran en torno a algunas de las características anteriormente señaladas y por la diversidad de funciones que pueden desempeñar (Castro, Guzmán, & Casado, 2007).

La ventaja de desarrollarse dentro de estos espacios tecnológicos en el terreno educativo, con las características antes señaladas, permite a los docentes la creación de espacios y la utilización de recursos innovadores, como por ejemplo el uso de plataformas virtuales, videojuegos y Apps que contribuyan a la construcción de los conocimientos por parte de los alumnos, al fomentar su participación, motivación, comunicación y organización, dentro de un ámbito que les resulta familiar y ameno.

Los alumnos de hoy quieren ser escuchados, que se valoren sus opiniones, que se confíe en ellos, trabajar colaborativamente, cooperar y competir entre ellos, poder tomar decisiones, ser protagonistas de su propio aprendizaje, conectar con sus iguales, y una educación conectada con la realidad, que les resulte útil y aplicable (Prensky, 2010).

En este contexto es en el que surge la posibilidad de gamificar el aprendizaje. La gamificación es un término que proviene del inglés “gamification”, y hace referencia a la aplicación de conceptos que

encontramos habitualmente en juegos, videojuegos y otro tipo de actividades lúdicas. La gamificación no es un juego en sí mismo, sino que alude al hecho de utilizar los elementos básicos que componen los juegos para convertir la enseñanza en algo con marcado carácter lúdico por lo que utiliza los elementos del diseño de juegos en contextos o entornos que no son juegos como sería el caso de la educación y el aprendizaje (Simões, Díaz-Redondo & Fernández-Vilas, 2012) mediante la introducción de recompensas, insignias, tableros de puntuaciones, entre otros, propias de los juegos de forma que la dinámica en el aula y el proceso de enseñanza se transforma en un juego (Martínez Navarro, 2017).

Quizizz, por ejemplo, es una App dinámica y sencilla, con la que los profesores pueden crear “test” para que los alumnos realicen tanto en clase, en tiempo real como en diferido, estos son planteados en forma lúdica y divertida. Además, es una aplicación flexible que permite agregar audios, textos e imágenes a la que se puede acceder a través de la PC o teléfono celular.

De esta manera y con estos recursos se facilita construir los conocimientos a través del juego, al integrar también, funcionalidades de informes en la que los docentes puedan acceder a los resultados, en cualquier momento y según lo requieran, para un seguimiento más cercano de cada uno de sus alumnos, permitiendo detectar aquellos contenidos en los que estos presentan mayores dificultades.

CAPÍTULO 3

3.1. Plan de Trabajo

Primera Instancia

Jornada de presentación de la propuesta-Reunión con equipos Directivo y de informática

El Primer momento del plan de trabajo consistirá en llevar a cabo una reunión, en la que estarán presentes el equipo directivo de la institución, y el asesor pedagógico, en la que los temas a desarrollar harán referencia al presente plan de intervención, con la propuesta de innovar en los canales de comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, informando al equipo directivo sobre esta necesidad observada en el año 2021 y considerando si ellos han podido detectar en el ciclo actual este menester.

Una vez planteada la propuesta se dará detalles sobre los recursos que se van a necesitar, el presupuesto y el cronograma de actividades.

Luego se procederá a una reunión con el equipo de informática de la Unidad Educativa Maryland, desde un rol organizativo, informando sobre los recursos tecnológicos que se utilizarán y las distintas aplicaciones y plataformas virtuales con las que se trabajará. Además, se designará un responsable, del equipo informático, que será el encargado de facilitar el acceso a los recursos tecnológicos correspondientes a cada una de las jornadas de capacitación.

La capacitación constará de tres encuentros de tres horas, a realizarse los días miércoles entre las 8 y 11hs. de la segunda semana de cada mes, dando inicio en marzo de 2022 y finalizando en mayo del mismo año. Previo al inicio de las jornadas, cada

participante deberá enviar un correo electrónico al asesor indicando nombre y apellido, adjuntando una imagen de cuando era niño/a y crearse una cuenta Gmail, en el caso que no la tengan, y desconozcan como realizarlo, el equipo informático les brindará asesoramiento.

Los destinatarios de la capacitación serán los docentes de nivel medio de las distintas áreas, y tendrán como fin innovar en sus prácticas, mediante la incorporación de herramientas digitales, que propicien interactuar con los alumnos a través de los medios de comunicación en la que estos se encuentran inmersos, sobre todo las apps a las que se pueden acceder a través de celulares. Agilizando así, las vías de comunicación, y favoreciendo a los estudiantes en la posibilidad de adquirir habilidades y aptitudes como por ejemplo la socialización y el trabajo en equipo, a tomar conciencia sobre los procesos sociales de participación y democratización y al desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, el lenguaje y el razonamiento.

Segunda Instancia

1^{ra}. Jornada- Capacitación en TIC

Actividad N°1- Presentación

Para iniciar, luego de una breve presentación por parte del asesor, se compartirá un código QR que los docentes escanearán con sus celulares y los dirigirá a un cuestionario en Quizizz, donde encontrarán distintas fotografías de niños y niñas, solicitadas antes a cada uno de los participantes de la formación, y deberán responder quién de los presentes es el personaje de cada una de las imágenes. Al final del cuestionario, deberán responder a las preguntas “*¿Qué recursos tecnológicos se utilizaban en tu escuela en tu etapa de estudiante?*” “*¿Qué recursos tecnológicos utilizas, en la actualidad, en tus clases?* de esta

manera se realizará un primer acercamiento de la app a utilizar y será una forma divertida de romper el hielo y generar un clima más relajado, además de brindar al asesor un diagnóstico sobre el uso de TIC por parte de los docentes. Tiempo Aprox. 30 minutos.

Actividad N° 2- TIC y gamificación educativa

En este momento, el asesor brindará a los docentes información sobre la importancia en capacitar en innovaciones y TIC y los beneficios de utilizar apps como herramientas útiles para la gamificación del aprendizaje. Para introducirse en el tema se proyectará el siguiente video del sitio de YouTube llamado: “La Importancia de las TIC en la Educación”. Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=h40pXhuyNRM>. Tiempo aprox. 40 minutos.

Al concluir estas dos actividades se realizará un refrigerio de 25 minutos.

Actividad N° 3- Experiencias con TIC

Una vez finalizado el breve receso (refrigerio), se recuperará lo desarrollado en la actividad n° 2, para esto se dividirá a los docentes en grupos iguales y se les pedirá que compartan en el mismo su experiencia y evolución en el uso de TIC, desde su etapa como alumnos de secundaria hasta su formación y práctica docente. Luego para realizar un intercambio entre los distintos grupos y para que el asesor pueda recuperar lo que estos trabajaron, se utilizará una ruleta virtual que un integrante de cada grupo hará girar y estos deberán responder a la consigna que se plantee. Tiempo Aprox. 40 minutos

Consignas de la Ruleta (las respuestas deben ser en base a lo conversado en el grupo)

Mencionar en menos de 1 minuto 5 TIC en educación

Representar 2 TIC con mímica para que el grupo adivine

Decir 3 características de una TIC sin mencionarla. El grupo debe descubrir cuál es

Mencionar cuatro beneficios de trabajar con TIC

Mencionar tres dificultades de trabajar con TIC

Enlace a trabajar: <https://herramientasyutilidades.com/entretenimiento/ruleta-aleatoria/>

Actividad N° 4-Evaluación de la jornada

A modo de cierre el capacitador destacará los aspectos importantes del trabajo en grupo, realizado en la actividad anterior, y pedirá a los docentes que completen un formulario en “Encuestas.com”, que será muy útil para que el asesor pueda conocer un poco más a los destinatarios de la capacitación y le permitirá realizar modificaciones a las planificaciones de las próximas jornadas, según los requerimientos y necesidades del grupo. El formulario tiene las siguientes preguntas: *¿Qué tan satisfechos están con los recursos didácticos utilizados durante la jornada?*, *¿Con qué recursos se sintió más cómodo/a?*, *¿Cuál aplicarías a tu clase y con qué variante?* Y se dejará un espacio abierto para agregar alguna sugerencia para la próxima jornada de capacitación.

Como tarea para el hogar, se solicitará que todos descarguen en sus teléfonos Quizizz y Google Calendar y los que se animen interactúen con ellas. Tiempo aproximado

20 minutos. Se utilizará el siguiente enlace:

<https://encuesta.com/survey/K8L9NII9NK/primera-jornada-de-capacitacion-en-tic>

2^{da}. Jornada- Incorporación de TIC

Actividad N°1-Introducción a Quizizz

Para iniciar, se comenzará consultando a los docentes si han podido descargar las aplicaciones a sus teléfonos móviles y si han experimentado con las mismas. Además, se preguntará qué han descubierto al utilizarlas. Luego el asesor profundizará en la utilización de Quizizz y las distintas herramientas que esta brinda para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para esto se proyectará un breve video de YouTube llamado “*Qué es Quizizz*” con una presentación de la aplicación utilizando el enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=cvqM3Zy6tkE> . Luego, el asesor junto con el equipo de informática de la institución asistirá a los docentes en las dudas o dificultades que presenten para ingresar a la aplicación. Tiempo aproximado una hora.

Actividad N° 2-Introducción a Google Calendar

Se utilizará la aplicación Google Calendar, como herramienta útil y práctica para la mejora de los canales de comunicación con los alumnos y sus familias, donde podrán incorporar información sobre fechas de evaluaciones, trabajos prácticos y compartir la agenda de la institución mediante notificaciones y alarmas que anunciarán los distintos eventos. Luego de una introducción al uso de la aplicación, el asesor a modo de práctica pedirá a los docentes que fijen en el calendario virtual la fecha y horario del próximo encuentro formativo y alarmas como recordatorio. Tiempo Aproximado 40 minutos.

Se compartirá el siguiente link para acceder a un manual de uso de Google Calendar: <https://profesoradeinformatica.com/wp-content/uploads/2016/08/Tutorial-Google-Calendar.pdf> .

Luego de estas actividades, se realizará un refrigerio de unos 20 minutos aproximadamente.

Actividad N° 3-Experimentar con las Apps

Se diseñará por grupos, coordinados por los miembros del equipo informático, una presentación o cuestionario en Quizizz sobre el tema o los temas que cada grupo determine. Luego, se les pedirá que establezcan a modo de simulación una fecha de evaluación, sobre el tema o los temas con los que han trabajado en Quizizz, la agenden en Google Calendar y configuren recordatorios días previos a la misma, agregando en estos el link de la presentación o el cuestionario que han creado y lo compartan con los integrantes de los otros grupos para realizarlo en sus hogares. Tiempo Aproximado 50 minutos.

3^{ra}. Jornada-Planificación con TIC

Actividad N° 1-Vincular las APP

Para iniciar con esta primera actividad el asesor realizará un breve repaso de los temas abordados en el encuentro anterior, recuperando experiencias sobre las presentaciones y evaluaciones que se compartieron entre los distintos grupos, destacándolas como herramientas útiles que permiten mejorar los procesos de enseñanza e innovar en los canales de comunicación. Dicho esto, se explicará cómo se puede combinar la aplicación Quizizz con otras plataformas virtuales educativas, en este caso Google Classroom y Canvas, permitiendo así englobar diferentes tipos de herramientas virtuales dentro de un mismo espacio. Para esto se utilizará el proyector y los dispositivos móviles ya sean celulares o notebooks. Tiempo aproximado una hora.

Actividad N° 2- Planificar con APP

Luego de haber profundizado y experimentado en la utilización de las aplicaciones Quizizz y Google Calendar, se propondrá a los docentes volcar estos conocimientos en sus planificaciones como potenciadores y gamificadores del aprendizaje. Para esto, a modo de lluvia de ideas, los docentes irán respondiendo a las siguientes preguntas en Quizizz “¿Qué contenidos, de los desarrollados hasta el momento, podrías tomar para a tus planificaciones áulicas? y ¿de qué modo?”, en ese momento se irá desarrollando una clase sincrónica en la aplicación, en la que todos los docentes participarán, y el asesor proyectará en la pantalla su cuenta de Quizizz y los docentes irán observando cómo van apareciendo las distintas respuestas en el panel. Luego, se podrá descargar una tabla de Excel, con el compendio de respuestas, para compartir entre todos los participantes. Tiempo aproximado 50 minutos.

enlace: <https://quizizz.com/admin/quiz/60b9789c1948ae001c56a406>

20 minutos de refrigerio

Actividad N° 3-Cierre de las Jornadas

En este momento el asesor retomará todo lo trabajado para realizar un cierre de estos encuentros formativos, destacando la importancia de la participación y el aporte de cada uno, y la necesidad de continuar formándose en innovaciones y TIC, considerándolas herramientas útiles que permitan mejorar los procesos de enseñanza, adentrándose en un universo que por el momento no tiene límites ni fronteras, encontrando en ellas una forma de potenciar la educación.

Evaluación de la Jornada						X										
2 ^{da} . Jornada-Incorporación de las TIC Duración 3hs.										X						
Introducción a Quizizz										X						
Introducción a Google Calendar										X						
Experimentar con las APP										X						
3 ^{ra} Jornada-Planificación con las TIC Duración 3hs.															X	
Vincular las APP															X	
Planificar con APP															X	
Cierre de las jornadas															X	

Fuente: Elaboración Propia, 2021.

3.1.2. Recursos:

- Humanos: docentes del nivel medio de la Unidad Educativa Maryland, equipo informático, Asesor Pedagógico.
- Materiales/ Técnicos: mesas, sillas, proyector, pantalla, notebooks, celulares y conectividad a internet.
- De contenido: Video de YouTube *“La Importancia de las Tic en la Educación”*- Video de YouTube *“Qué es Quizizz”*- manual de uso de Google Calendar. Todo este material se enviará a los docentes en formato digital, favoreciendo e incentivando al uso de dispositivos tecnológicos.

3.1.3. Presupuesto del Plan de Intervención en Innovaciones y TIC

UNIDAD EDUCATIVA MARYLAND

ITEM	RESPONSABLE	DESCRIPCIÓN	COSTO
PROYECTOR	INSTITUCIÓN	LA INSTITUCIÓN YA CUENTA CON ESTOS SERVICIOS, RECURSOS MATERIALES Y TECNOLÓGICOS	\$ 0,00
PANTALLA			
INTERNET			
MESAS			
SILLAS			
NOTEBOOKS			
ELECTRICIDAD			
CELULARES	DOCENTES	DISPOSITIVOS TIPO SMARTPHONE, EN EL CASO QUE NO CUENTEN CON EL RECURSO, PODRÁN UTILIZAR LAS NOTEBOOK DE LA INSTITUCIÓN	\$ 0,00
RECURSOS	CAPACITADOR	VIDEOS, INFORMACIÓN DE PAGINAS WEBS Y APPS.	\$ 0,00
HONORARIOS ASESOR (14 HS CAT.)	INSTITUCIÓN		\$24.980,00
REFRIGERIO	INSTITUCIÓN		\$3.000,00
			TOTAL: \$27.980,00

Fuente: Elaboración Propia, 2021.

3.1.4. Evaluación:

A modo de evaluar si los objetivos planteados para este plan de intervención fueron alcanzados, el asesor al cumplirse un tiempo pertinente, luego de finalizadas las jornadas de capacitación, enviará a los docentes un link por correo electrónico que los dirigirá a un breve formulario, que permitirá recopilar información sobre la implementación y utilidad de las TIC dentro de las planificaciones de clases. Siendo además una importante fuente de datos, para que el asesor, pueda realizar un monitoreo, seguimiento y evaluación del proyecto, identificando las fortalezas y debilidades del mismo. Para esto, el Licenciado en Educación, sistematizará las respuestas ordenando las mismas en indicadores que permitan afianzar el desarrollo en futuros planes de intervención. Luego, entregará un informe al equipo directivo para dar conocimiento de los resultados obtenidos. Enlace del formulario: <https://encuesta.com/survey/zzVr1T4QaX/formacion-en-innovaciones-y-tic>

Indicadores de la evaluación:

- Nivel de importancia de las TIC como recurso educativo
- Cantidad de docentes que incorporaron aplicaciones virtuales a sus planificaciones
- Nivel de mejora en los canales de comunicación
- Nivel de innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje
- Nivel de conformidad en cuanto al tiempo de desarrollo de la capacitación

CAPÍTULO 4

4.1. Resultados esperados

A través de la utilización de aplicaciones virtuales se espera que los docentes del nivel medio de la Unidad Educativa Maryland puedan innovar y mejorar en los canales de comunicación entre alumnos-docentes-familia. Además de potenciar la utilización de TIC como herramientas necesarias para el desarrollo de aprendizajes innovadores, permitiendo acceder a una amplia variedad de recursos digitales.

Para que la propuesta sea satisfactoria se espera que los docentes, luego de las jornadas de capacitación, logren incorporar estos recursos virtuales para utilizar en el aula, aunque no sea en su totalidad, pero por lo menos un 60% de ellos lo hagan, proponiendo a los alumnos aprendizajes innovadores, que favorezcan su autonomía y creatividad, teniendo en cuenta sus gustos e intereses y que estos recursos sean sobre todo accesibles, como por ejemplo a través de dispositivos móviles como los son los Smartphone, tablets o Netbooks, logrando acceder de este modo, a un contexto que a los jóvenes les resulta familiar y ameno.

4.2. Conclusión

Este trabajo, surge como una propuesta de intervención para la Unidad Educativa Maryland, que se enfoca en innovar en los canales de comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, a través de aplicaciones virtuales. Por medio de tres jornadas de capacitación a los docentes del nivel medio.

Al detectar la necesidad de mejora y el objetivo antes mencionado, que surge luego de una profunda lectura de documentos proporcionados por la Universidad Siglo 21,

se observa la dificultad de no conocer en profundidad al grupo para el cuál fue diseñado este plan de intervención, por lo que será necesario que, al momento de ser implementado se tenga en cuenta el perfil de los distintos destinatarios. Mientras que, en cuanto a recursos tecnológicos, se observa a una institución que cuenta con un completo y equipado departamento de informática que facilita el buen desarrollo de las jornadas de capacitación.

El presente plan de mejora, tiene como debilidad no alcanzar a todos los docentes de esta institución, sino que está pensado solo para los de nivel medio, esto es así por una cuestión de tiempos, aunque, sería interesante llegar a todos los docentes de la institución con jornadas de capacitación de este tipo, logrando articular los distintos niveles educativos que conforman la Unidad Educativa Maryland.

La fortaleza de mejorar e innovar en los canales de comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje se traduce en, formar equipos de trabajo, ser creativos, favorecer a la construcción de los conocimientos tanto individuales como grupales participando de comunidades y redes de aprendizaje, formar y formarse para la innovación, considerar distintas modalidades de aprendizaje, fomentar al aprendizaje autogestivo creando escenarios novedosos y motivadores, entre otras tantas.

Seguramente este plan de intervención, requiera de ajustes y carezca de precisión, pero es al menos una bisagra, para abrir la puerta a un mundo de información e innovaciones, tanto educativas como comunicacionales, donde el buen uso y conocimiento de ellas, permita acceder a un campo que está en constante expansión y del que se pueden recuperar aprendizajes significativos, experiencias motivadoras y diseñar nuevos ambientes de aprendizaje.

Referencias

- Aguiar, D., Capuano, A. M., Diéz, M., Fourés, C., & Silin, I. (2016). *Cambios y Permanencias en las Prácticas de Enseñanza con TIC. Ciencia, Docencia y Tecnología*. Obtenido de <https://rid.unrn.edu.ar/bitstream/20.500.12049/4317/1/Cambios%20y%20permanencias.pdf>
- Busquet Durán, J., Medina Cambrón, A., & Balano Macías, S. (2013). *El Uso de las TIC y el Choque Cultural en la Escuela. Encuentros y Desencuentros entre Maestros y Alumnos*. Obtenido de Universidad de Alicante: <https://www.mediterranea-comunicacion.org/article/view/2013-v4-n2-el-uso-de-las-tric-y-el-choque-cultural-en-la-escuela-encuentros-y-desencuentros-entre-maestros-y-alumnos>
- Chiecher, A. C., & Melgar, M. F. (25 de junio de 2018). *¿Lo Saben Todo? Innovaciones Educativas Orientadas a Promover Competencias Digitales*. Obtenido de Universidad de Guadalajara: <http://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v10n2/2007-1094-apertura-10-02-110.pdf>
- Educlíc. (21 de octubre de 2014). *La Importancia de las TIC en la Educación*. Video de *YoyTube*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=h40pXhuyNRM>
- Freire, J. (2009). *Monográfico: "Cultura Digital y Prácticas Creativas en Educación"*. *Universities and Knowledge Society Journal*. ISSN-e 1698-580X, Vol 6 n° 1. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2938393>
- Jonassen, D. (1994). *Pensando en la Tecnología: Hacia un Modelo de Diseño Constructivista*. Obtenido de Tecnología Educativa.

Maestro.21 . (18 de enero de 2021). *¿Qué es Quizziz?_ Video de YouTube*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=cvqM3Zy6tkE>

Maryland, Unidad Educativa. (s/f). *Una Experiencia Nueva de Ser y Saber*. Obtenido de <http://www.maryland.edu.ar/informatica/>

Prensky, M. (octubre de 2001). *Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales*. Obtenido de <http://poetadasmoreninhas.pbworks.com/w/file/attach/60222961/Prensky%20-%20Imigrantes%20e%20nativos%20digitais.pdf>

Profesora de Informática. (s/f). *Tutorial de Google Calendar*. Obtenido de <https://profesoradeinformatica.com/wp-content/uploads/2016/08/Tutorial-Google-Calendar.pdf>

UES. (2019). S.F. Módulo 0. P.I. Unidad Educativa Maryland. Lecciones: 3, 8, 11 y 13. Obtenido de: <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

UES. (2019). S.F. Módulo 0. Plan Estratégico: Modelos de Aprendizajes Innovadores. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Vigotsky, L. (1978). *El Mundo en Sociedad*. Obtenido de Universidad de Cambridge: <https://educra.cl/el-modelo-constructivista-con-las-nuevas-tecnologias-aplicado-en-el-proceso-de-aprendizaje/>