



**UNIVERSIDAD SIGLO 21**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN**

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

**PLAN DE INTERVENCIÓN**

**Unidad Educativa Maryland**

**Modelos de Aprendizajes Innovadores y TIC**

**Construcción colectiva del aprovechamiento del Classroom**

**AUTORA:** Nieto, Daniela Lorena

**D.N.I:** 31.901.869

**LEGAJO:** VEDU 06225

**TUTORA:** Sandra del Valle Soria

Córdoba, 2021

### **Agradecimiento**

A mis compañeras de la vida, mi pequeña hija Sol Valentina y mi Mamá Norma que son mi razón de vivir y quienes están a mi lado frente a cada nuevo desafío.

<b>Índice</b>	<b>Página</b>
Resumen	5
Introducción	6
Presentación de la Línea Temática escogida	7
Descripción de la Institución seleccionada	8
Historia	11
Misión	12
Visión	12
Valores	12
Delimitación del Problema/Necesidad objeto de la Intervención	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Justificación	15
Marco Teórico	17
Plan de Trabajo	26
Actividades	26
Cronograma	32
Recursos	33
Presupuesto	33
Evaluación	33
Resultados Esperados	34
Conclusión	35
Referencias	36
Anexo	38

## **Resumen**

El presente trabajo surge como respuesta a la necesidad planteada en la Unidad Educativa Maryland y, además, articulando con la línea temática “Modelos de Aprendizajes Innovadores y TIC”, con el propósito de capacitar a los docentes del nivel primario de manera que puedan innovar las prácticas de enseñanza de los contenidos de manera articulada con las Tecnologías Digitales de la Información logrando así, un aprovechamiento de la sala de informática y sus recursos. Así, a partir de espacios virtuales se constituye como una fuente potencial para ampliar y penetrar en el conocimiento, trascendiendo las barreras del tiempo y el espacio. La educación sustentada en espacios virtuales de enseñanza-aprendizaje, se impone como una modalidad educativa imprescindible que obliga a las instituciones responsables de ofrecerla a transformar sus elementos, adaptando sus estructuras académicas, administrativas y políticas a la nueva demanda. Evaluar la usabilidad de plataformas virtuales viene convirtiéndose en un aspecto crítico, más aún para una plataforma virtual educativa ya que, para este tipo de aplicaciones, no sólo es importante lograr los objetivos de aprendizaje, sino la generación de un ambiente que sea atractivo y motivador para el usuario.

**Palabras claves:** Tecnología de la Información y la Comunicación –Plataformas virtuales – Usabilidad -

## Introducción

El propósito de este plan de intervención, es implementar la usabilidad de una plataforma virtual educativa llamada “Classroom” que permite establecer hasta qué punto los componentes del mismo cumplen los requisitos de usabilidad para dar soporte al proceso de enseñanza-aprendizaje. Por esta razón, el interés por evaluar la usabilidad de plataformas virtuales educativas.

El presente trabajo, surge como una inquietud por investigar el soporte que los métodos y herramientas actuales ofrecen a la evaluación de la usabilidad de plataformas virtuales educativas, y en qué medida es posible combinar éstos para poder presentar una alternativa de evaluación más adecuada.

Este trabajo se encuentra en esta línea, y consiste en el *desarrollo de una propuesta para plataformas virtuales educativas*, con un enfoque de evaluación centrado en la perspectiva del usuario, de manera tal de conocer la percepción de la usabilidad que tienen los docentes de la Unidad Educativa Maryland al usar la plataforma Classroom que da soporte a los espacios curriculares de la misma.

Plantear propuestas de estrategias para incluir en forma adecuada las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) en la organización escolar, ya que mirar para otro lado utilizar alguno que otro dispositivo no solo es insuficiente, sino que hasta podría resultar contraproducente.

## **Presentación de la Línea Temática**

El presente Plan de Intervención, busca innovar las prácticas de enseñanza en los docentes del nivel primario de la Unidad Educativa Maryland ubicada en la localidad de Saldan, perteneciente a la provincia de Córdoba. Para ello, como primer paso, se presenta la línea temática escogida la cual es “Modelos de Aprendizajes Innovadores y TIC”.

La emergente sociedad de la información, impulsada por el vertiginoso avance y el uso generalizado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Particularmente, sus efectos se manifiestan de manera muy especial en el mundo educativo, donde ha comenzado un proceso de revisión que abarca desde la razón de ser de las instituciones educativas hasta la formación básica que precisan las personas, la forma de enseñar y de aprender, así como la infraestructura y los medios utilizados para ello (Morffe, 2010).

La introducción de las TIC en las distintas actividades humanas, no implica solamente la realización de las mismas actividades que antes, por otros canales, sino que ha modificado profundamente hábitos, procedimientos, y, la cantidad y calidad de información, lo que dio lugar a transformaciones profundas, calificadas por algunos como un cambio de paradigma e incluso como el paso de una época a otra: de la sociedad industrial a la sociedad del conocimiento.

Para esto, una propuesta de enseñanza que amplíe las fronteras del aula al integrar las TIC implica la reconfiguración de los roles de docentes y de estudiantes y con ellos las actividades de aprendizaje y los materiales educativos.

## Presentación de la Escuela

### Datos generales de la institución

#### Nombre de la institución

- Nombre completo: Unidad Educativa Maryland.
- Sector: Privado – Laico.
- Orientación: Comunicación – Lengua Extranjera.

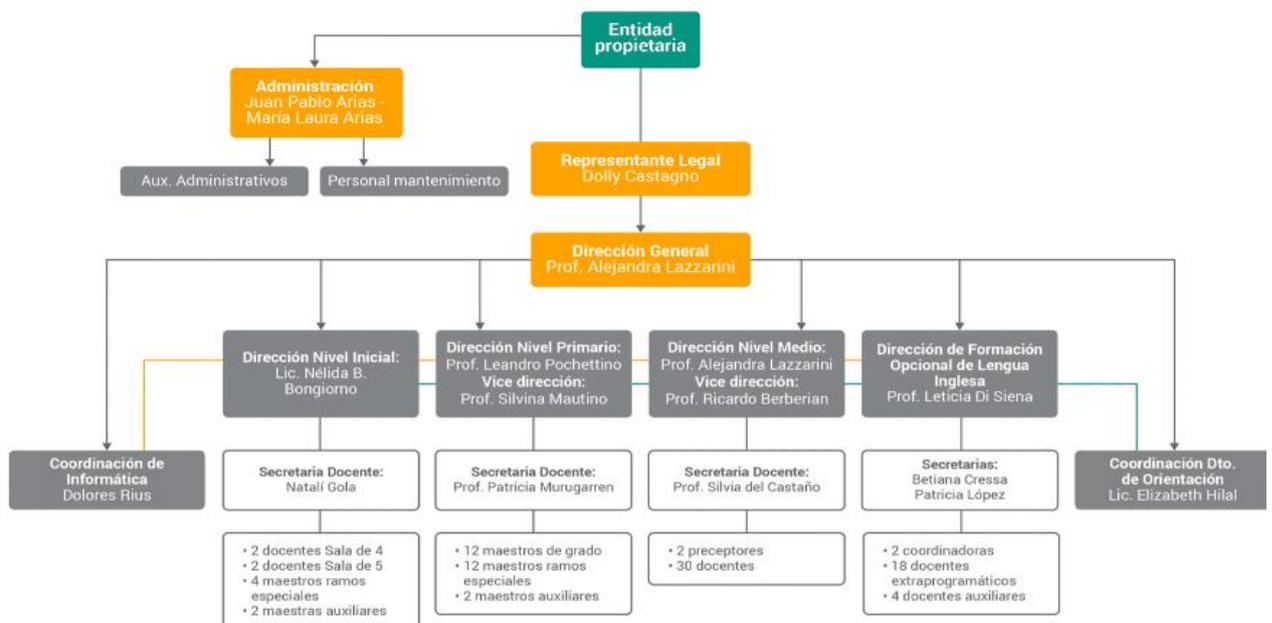
#### Ubicación geográfica

- Jurisdicción: Córdoba.
- Departamento: Colón.
- Localidad: Villa Allende.
- Domicilio: Güemes 702. Córdoba. Villa Allende.

#### Datos de contacto

- Teléfonos: (03543) 432239/433629/435656
- Página: [www.maryland.edu.ar](http://www.maryland.edu.ar)
- Mail de referencia: [administración@maryland.edu.ar](mailto:administración@maryland.edu.ar) (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland\_ Contexto Sociohistórico, Cultural y Geográfico, Lección 5, pág. 27. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

La Unidad Educativa Maryland cuenta con los tres niveles educativos obligatorios: nivel inicial, nivel primario y nivel medio. Es de jornada simple y se cursa por la mañana con opción de doble escolaridad (no obligatoria): Formación Opcional en Lengua Inglesa (F. O. L. I.). A continuación, se detalla la estructura académica por nivel y conformación de equipo institucional. Estructura académica: Sala de cuatro (4) y cinco (5) años. 1 coordinación general, 1 Dirección. 1 equipo psicológico y fonoaudiología 1. área de secretaria docente Nivel primario: Estructura académica: la escuela primaria está dividida en primer ciclo y segundo ciclo



Fuente: UES 21, 2019. S.F. Módulo 0. Unidad Educativa Maryland

La institución escolar, Unidad Educativa Maryland pertenece al sector privado y laico, se caracteriza por tener orientación en comunicación y formación de Lengua Extranjera. Se encuentra ubicada en barrio Centro, con domicilio en calle Güemes 702, Villa Allende, departamento Colón, Córdoba, que dista 19 kilómetros de la capital provincial. Se encuentra a 510 metros sobre el nivel del mar y tiene una economía fuertemente ligada al turismo y a la ciudad de Córdoba (UES21, 2019.S.F. Módulo 0.

Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland\_ Contexto Sociohistórico, Cultural y Geográfico, Lección 5, pág. 27.

<https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

En la actualidad, cuenta con una matrícula de 620 alumnos en los tres niveles educativos: Nivel Inicial, Nivel Primario y Nivel Medio, con dos secciones por cada curso y funcionan por la mañana con opción de doble turno (no obligatorio) en Formación Opcional de Lengua Inglesa (F.O.L.I.). La Unidad Educativa Maryland comienza en el año 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron con las gestiones pertinentes para fundar una escuela. En septiembre de ese mismo año, el grupo societario, que ahora contaba con la participación de Dolly Arias, organizó las primeras reuniones destinadas a presentar el proyecto a la sociedad de Villa Allende y a convocar a las personas que luego se harían cargo de la puesta en marcha de ese proyecto. Algunas de esas personas aún pertenecen a la institución, como las maestras de jardín, Viviana y Bettina, y el encargado de mantenimiento, Eduardo. Las organizadoras permiten dejar en evidencia que la misión institucional era formar un centro educativo donde se practiquen valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad, la participación y que los mismos estén presentes en todo momento, donde se ofrezca la posibilidad de acceder a una modalidad bilingüe del idioma inglés, es por ello que crean un contra turno no obligatorio que denominaron F.O.L.I. (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Conformación y Evolución de niveles, Lección 6, pág. 32. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3> ).

## Historia

La unidad Educativa Maryland, comenzó a funcionar efectivamente en marzo de 1995 en una vieja casona que fue modificándose paulatinamente. Contó con la ampliación del edificio que se realizó en tres etapas finalizado en el año 1999. Actualmente cuenta con diferentes espacios recreativos y de aprendizaje con una extensión de 1278,30 m<sup>2</sup>. En la institución se desarrollan escenas de la vida cotidiana que reflejan la visión, el hecho de brindar espacios de reflexión tanto en el hogar como en la escuela, nos permite crecer en nuestra humanización posibilitando un desarrollo subjetivo que valore la paz en el encuentro y el respeto por el otro. El centro de aprendizaje cuenta con un equipo de orientación escolar que está conformado por profesionales que se identifican con el trabajo en equipo como factor de respaldo y garantía de una institución educativa sana y dinámica en el desempeño de las funciones de cada uno de los actores que la conforman (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Conformación y Evolución de niveles, Lección 6, pág. 32. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

La institución promueve como objetivo principal realizar tareas preventivas en el ámbito educativo a través del abordaje en espacios objetivos y subjetivos de autoría de pensamiento junto a docentes, alumnos y padres. Para dar respuesta a las propuestas curriculares, los aprendizajes y contenidos han sido incorporados a los diferentes espacios de la propuesta académica, atendiendo a los intereses e inquietudes de la comunidad educativa en sus acuerdos institucionales, modos de organización y prácticas que involucren a todos los actores de dicha comunidad (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Conformación y Evolución de

niveles, Lección 6, pág. 32. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

### **Misión**

Su misión institucional se forja en la práctica de valores y comportamientos presentes en todo momento como la tolerancia, solidaridad y participación. Ambos elementos claves de la institución se construyen por medio de la reflexión y el trabajo colaborativo que dan vida y fortalecen PEI” (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Conformación y Evolución de niveles, Lección 6, pág. 32. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3> ).

### **Visión**

Como escuela, la Unidad Educativa Maryland (2019) destaca que: La visión institucional se promueve en la reflexión en espacios de aprendizaje que permiten crecer en la humanización, el desarrollo subjetivo que valore la paz en el encuentro y el respeto por el otro (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Conformación y Evolución de niveles, Lección 6, pág. <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 6, pág. 32.

<https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3> ).

### **Identificación de la Necesidad**

Luego de realizar un recorrido acerca de la realidad institucional que atraviesa la Unidad Educativa Maryland y, además, articulando con la línea temática “Modelos de Aprendizajes Innovadores y TIC”, se identifica la necesidad de capacitar a los docentes del nivel primario de manera que puedan innovar las prácticas de enseñanza de los contenidos de manera articulada con las Tecnologías Digitales de la Información logrando así, un aprovechamiento de la sala de informática y sus recursos.

Esta necesidad se identifica en base a la información obtenida del documento institucional que menciona lo siguiente:

La escuela posee una sala de informática que cuenta con 20 computadoras conectadas en red, Internet con banda ancha en todas las PCs, un cañón y aire acondicionado. En el Nivel Inicial y en el Primer Ciclo, los contenidos específicos de Informática, se impartirán de una forma eminentemente práctica, mediante el uso cotidiano de la computadora como herramienta de apoyo al aprendizaje integral de los niños. En el Segundo Ciclo creemos que, si bien la informática es una herramienta que es útil a todas las materias, los contenidos en este ciclo, son distribuidos para que en cada grado se pueda estudiar en profundidad un software seleccionado para ellos. Al finalizar el sexto grado se rinde un examen otorgado por el Consejo de Ciencias Informáticas de la Provincia de Córdoba, donde se le otorga al alumno un certificado de Operador de Pc. (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa

Maryland. Departamento de Informática, Lección 8, pág. 50.  
<https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3> ).

Se observa entonces, que, si bien existen muchos recursos digitales, no afirma una articulación en el total de las materias con la sala de informática, puesto que, a raíz de esto, se capacitará a los docentes del nivel Primario para que tengan un buen manejo de estas herramientas digitales a la hora de planificar.

“No es suficiente que los docentes tengan acceso a la teoría acerca de qué significa enseñar con TIC o que conozcan recursos o contenidos digitales aislados, sino que también es necesario que reflexionen y planifiquen acerca de cómo van a integrar las TIC a su enseñanza y lo experimenten en sus contextos” (Manso , Pérez, Libedinsky, Light, & Garzón, 2011).

### **Objetivo General**

- Desarrollar instancias de capacitación teóricas y prácticas en plataformas virtuales educativas durante el primer semestre del año lectivo, a los docentes del segundo ciclo de la Unidad Educativa Maryland, para garantizar la innovación pedagógica en las planificaciones áulicas.

### **Objetivo Especifico**

- Formar un equipo de trabajo con los profesores de informática del nivel primario de la unidad educativa Maryland para lograr una integración de contenidos en el desarrollo de las jornadas.

- Concretar cuatro jornadas de capacitación en la plataforma Classroom a los docentes del segundo ciclo para aportar indicadores de usabilidad que contribuyan a evaluaciones de entornos de enseñanza-aprendizaje.
- Realizar una jornada práctica para planificar contenidos que permitan afianzar la implementación de la plataforma digital para garantizar la incorporación de las TIC.

### **Justificación**

La Educación en mayúsculas está muy relacionada con las nuevas tecnologías porque ambas respiran optimismo. La Educación desea, trabaja y anhela un futuro mejor para todos, un progreso y avance en los individuos y sociedad. Este optimismo también lo encontramos en las aplicaciones de las nuevas tecnologías en los campos sociales, como en el hogar con casas domóticas que esperan hacernos más fácil y cómoda la existencia. En la misma función, los equipos informáticos aplicados a la educación, permiten a los docentes y estudiantes gestionar, de otra forma, la variable tiempo para organizar su trabajo en el aula (Doménech Villa, 2010).

Vivimos un período de profundas transformaciones sociales, económicas, científicas y tecnológicas en el cual va quedando atrás un modelo de sociedad construido sobre los valores de la Ilustración y el sistema de producción e intercambio económicos surgidos de la revolución industrial. La informática y otras tecnologías de la información y la comunicación (TIC) cumplen un rol primordial en la configuración del modelo emergente de organización social que recibe diferentes denominaciones:

Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad Red son las más habituales.

Se busca realizar en este Plan de Intervención instancias de capacitación teóricas y prácticas en plataformas virtuales educativas durante el primer semestre del año lectivo, a los docentes del segundo ciclo de la Unidad Educativa Maryland, para garantizar la innovación pedagógica en las planificaciones áulicas.

El desarrollo de estas jornadas será de beneficio tanto para los docentes como para sus alumnos ya que a través de los mismos lo que se aprenderá será innovar los procesos de enseñanza y aprendizaje utilizando herramientas digitales en todas sus materias. Esto mejorará la incorporación y el manejo de las TIC en la institución por parte de los docentes y de los alumnos.

Así poder responder a la necesidad de adquirir conocimientos, sobre el manejo de herramientas informáticas, destacando la importancia de la alfabetización digital como medio útil para lograr una inserción en la sociedad de la información y ejercer sus derechos, enfatizando el uso de la plataforma virtual, (classroom), no como un fin en sí mismo sino que permita crear soluciones haciendo uso de las nuevas metodologías y tecnologías disponibles en el ámbito de la informática aplicados a la vida diaria.

Con el objetivo de promover el encuentro y potenciar un proyecto social de igualdad para los docentes.

Formar a un niño o a un joven en la siempre móvil sociedad contemporánea requiere ofrecerle herramientas que le permitan comprender la realidad compleja en la que vive.

Simultáneamente se le ha de ayudar a adquirir las competencias necesarias para desenvolverse en esta realidad. El objetivo de la formación no puede ser otro que brindarle a cada uno de ellos la oportunidad de comprometerse con su propio desarrollo vital y con el de sus semejantes. “No es suficiente enseñar a los hombres una especialidad. Con ello se convierten en algo así como máquinas utilizables, pero no en individuos válidos (...) El hombre (..) debe aprender a comprender las motivaciones, ilusiones y penas de las gentes para adquirir una actitud recta respecto a los individuos y a la sociedad” (Einstein 1997, 29).

Mientras estos avances se intensifican, y se modifica la cultura, la economía la política y otros ámbitos, se nota que la educación poco ha cambiado y se terminó convirtiendo en uno de los espacios más reticentes y lento para adoptar estas modalidades de comunicarse y de acceder a la cultura.

### **Marco teórico**

La actividad profesional de los profesores tiene lugar en un contexto caracterizado por un elevado grado de complejidad y por un gran dinamismo, que les obliga a integrar conocimientos diversos que tienen que ver con el contenido curricular que enseñan, con la naturaleza de los procesos cognitivos y volitivos de sus alumnos y, en la actualidad, cada vez con mayor relevancia, con el conocimiento sobre el uso de tecnologías para el aprendizaje.

La utilización de las TIC, en sí misma, no supone innovación alguna, entendiendo innovación como un conjunto de cambios, o mejores procesos, que producen mejora, cambios que responden a un proceso planeado, deliberado, sistematizado e intencional; no de simples

novedades, de cambios momentáneos ni de propuestas visionarias (Salinas, 2004).

Las tecnologías escolares son experimentales por naturaleza, siempre mejorables por ensayo y error, una y otra vez. Encontrar la forma y formarse a uno mismo requiere esfuerzo y paciencia. Las tecnologías escolares son técnicas que, por un lado, implican y comprometen a los jóvenes y, por otro, presentan el mundo, es decir, centran la atención en algo.

Conviene dejar claro qué entendemos por innovación, desde otra perspectiva menos reduccionista, podemos considerar la innovación como la selección organización y utilización creativas de recursos humanos y materiales de formas nuevas y propias que den como resultado el logro de objetivos previamente marcados (Salinas, 2004).

La intencionalidad es despertar en los alumnos la importancia de la tecnología en sus vidas, gestándoles de esta manera una cultura tecnológica y creativa en la misma. Vivimos en una sociedad que presenta transformaciones y los sistemas educativos también se encuentran atravesados por estos cambios que han cambiado sustancialmente el escenario con la aparición de Internet que puede acceder con un solo click a un sinfín de conocimientos disponibles y a diferentes formas de expresarse y ser oído por sus pares.

Este proceso se caracteriza por la complejidad derivada del hecho de introducir cambios sustanciales en los sistemas educativos ya que implican nuevas formas de comportamiento y una consideración

diferente de los alumnos. Requiere, por tanto, un proceso de sistematización, formalización, seguimiento y evaluación (Salinas, 2004).

Dado que el objetivo principal de este trabajo final es contribuir, a medir y evaluar la usabilidad de plataformas virtuales educativas, es importante revisar, inicialmente, la evolución del concepto de usabilidad, y posteriormente los tipos de plataformas virtuales, el desafío de utilizar las nuevas tecnologías en la escuela de hoy, radica en mejorar no solo la equidad sino la desigualdad.

Entendemos que el énfasis se traslada de la enseñanza al aprendizaje y esto supone nuevos alumnos usuarios que se caracterizan por una nueva relación con el saber, por nuevas prácticas de aprendizaje que requieren que sean capaces de adaptarse a situaciones educativas en permanente cambio. Las implicaciones sobre el rol del alumno son más serias, profundas y complejas de lo que a veces se considera (Martínez, 2007).

El contexto socio-cultural contemporáneo, caracterizado por la presencia ubicua y el uso intensivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, coloca a la escuela frente a la demanda de desarrollar en sus alumnos la alfabetización digital necesaria para la utilización competente de las herramientas tecnológicas.

Los entornos virtuales de aprendizaje resultan un escenario óptimo para promover dicha alfabetización, ya que permiten abordar la formación de las tres dimensiones básicas que la conforman: el conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas; la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de información hipertextual y multimedia; y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva

para valorar tanto la información, como las herramientas tecnológicas disponibles. Por estas razones, resulta necesario que los docentes conozcan las funcionalidades técnicas y las potencialidades didácticas de los entornos virtuales, como paso previo para su integración significativa en las propuestas curriculares.

La idea de que no se inventan nuevas metodologías, sino que la utilización de las TIC en educación supone nuevas perspectivas respecto a una enseñanza mejor y apoyada en entornos on-line, cuyas estrategias son estrategias habituales en la enseñanza, pero que ahora son simplemente adaptadas y redescubiertas en su formato on-line. El centro del sistema didáctico lo constituye el contexto, la situación, el escenario de aprendizaje y allí es donde se desarrollan metodologías de enseñanza y las relaciones de comunicación (Salinas, 2009).

Los nuevos ambientes de aprendizaje que contribuyen a diversificar la oferta formativa, deben ser analizados desde la innovación educativa. La evolución de un software social que permite nuevas formas de interacción y comunicación más horizontal, generan otros entornos como redes sociales y comunidades virtuales, que indudablemente aportan grandes posibilidades a la formación.

En este sentido, las tradicionales instituciones de educación, ya sean presenciales o a distancia, tienen que reajustar sus sistemas de distribución y comunicación. La igualdad en términos pedagógicos supone ofrecer a todo el legado cultural, distribuirlo y alentar la libertad; respetar las diferencias para que cada quien avance y profundice en aquello que despierta su amor, el cuidado, el estudio, y, en esta línea, la renovación de lo que le ha sido dado.

En contraste con las tecnologías tradicionales, las tecnologías digitales son *versátiles* (utilizables en diferentes formas), *inestables* (cambian rápidamente) y *opacas* (su funcionamiento interno está oculto al usuario).

Por otra parte, el funcionamiento interno de la mayoría de las tecnologías digitales es *opaco* para quienes las utilizan. Esta cualidad hace que la interacción con el ordenador sea simbólica y, con frecuencia, arbitraria. El hecho de que la mayoría del software esté diseñado para contextos no educativos contribuye aún más a esta opacidad. Adaptar software de propósito general del entorno laboral (p ej. las hojas de cálculo) a la práctica escolar requiere trabajar a través de esta opacidad para reconfigurar y modificar sus propósitos iniciales a las necesidades educativas (Koehler & Mishra, 2008).

Estos desafíos exigen respuestas y las instituciones de Educación deben revisar sus referentes actuales y promover experiencias innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje apoyados en las TIC, es decir, en los procesos de innovación docente, enfatizar la disponibilidad y las potencialidades de las tecnologías.

La preparación de los profesores en los usos educativos de la tecnología es un componente clave en todos los planes de reforma educativa y factor clave en el desarrollo de Buenas Prácticas educativas con TIC (Redalyc, 2002).

Pues, entonces, los entornos virtuales de aprendizaje no deben entenderse como experiencias generadas por tecnología de “realidad virtual”, sino como lugares de aprendizaje por inmersión en los cuales la creatividad, la

solución de problemas, la comunicación, la colaboración, la experimentación, y la investigación capturan la atención de los participantes. Estos “lugares” son virtuales no en función de ningún tipo de “realidad artificial”, como se entiende normalmente, sino en relación con las dinámicas de intereses, compromiso, imaginación e interacción que promueven una participación activa entre el estudiante y el entorno de aprendizaje (Burbules, 2014).

Las más usuales responden bien cuando el aprendizaje se define en términos de transmisión de conocimiento, ya que el elemento central es el diseño del contenido más que el diseño del proceso de aprendizaje. Esto se corresponde muy bien con la práctica habitual en los EVEA de poner contenido en web y que permite utilizar estrategias didácticas muy planificadas y predefinidas. Pero si se define el aprendizaje como construcción de conocimiento en lugar de transmisión, entonces el aprendizaje se convierte en una actividad que principalmente proporciona significados y en la que el estudiante busca construir una representación mental coherente a partir del material presentado. En estos casos, se están observando limitaciones por parte de las distintas plataformas, sean de software propietario o sean de software libre (Salinas, 2009)

En el marco de un escenario de desigualdad y heterogeneidad, América Latina se enfrenta a la certeza de que, a pesar que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) llegaron para quedarse, no hay evidencia empírica de que su integración en las escuelas promueva —per se— mejores logros de aprendizajes (Lugo, 2010).

La educación en todo el mundo, debe enfrentar el desafío del uso de las tecnologías como herramienta pedagógica, con el fin de que los estudiantes desarrollen estrategias que le servirán para enfrentar y solucionar las necesidades de la sociedad futura. Por lo tanto, el principal protagonista de la enseñanza y uso de estas TIC, es sin duda los profesores, independiente de su especialidad.

Las predicciones iniciales sobre el potencial transformador de las TIC, tendía a presentarlas como un elemento intrínsecamente democratizador, que igualaría las oportunidades y elevaría la calidad y el nivel de la educación de manera automática. Hoy se debe asumir que no habrá transformación de la cultura escolar, si la integración de las TIC se realiza sin una mirada pedagógica innovadora y si no existe acompañamiento por parte de las administraciones educativas (Buckingham, 2008).

Se considera que el uso efectivo de la tecnología presente en nuestro sistema es algo que depende de todos los actores involucrados. El liderazgo de las instituciones, disponiendo no sólo máquinas sino generando espacios más flexibles en todo sentido, que reflejen nuevas ideas sobre el aprendizaje es fundamental. De parte de docentes y estudiantes, arriesgarse a experimentar con nuevas formas de desarrollar y enriquecer sus labores se torna igualmente crítico.

En este escenario, la región latinoamericana se enfrenta a nuevas demandas. Por una parte, los estados tienen la necesidad de incluir a las TIC dentro del sistema educativo, sin dejar de lado su potencialidad democratizadora e igualadora en términos de

calidad, y, por otra parte, deben superar las brechas digitales. Desde IPE-UNESCO (Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación) se han desarrollado diversas propuestas dirigidas a gobiernos e instituciones educativas de América Latina, en pos de una superación de esta situación y una integración de las TIC para lograr una verdadera transformación pedagógica (Lugo, 2010).

La capacitación docente, es muy importante, ya que se presentan retos para el profesor día a día y es de suma importancia que este cuenta con las herramientas necesarias para poder darles solución, el profesor tiene la responsabilidad de formar a los alumnos en todos sus aspectos.

Sin embargo, un dato que sobresale es la heterogeneidad de la pobreza entre países: —Los menores niveles de pobreza se registran en Argentina (datos sólo del área urbana), Chile, el Uruguay y Costa Rica, con tasas de pobreza inferiores al 22% y tasas de indigencia de entre un 3% y un 7%. Por su parte, el grupo de pobreza media-baja está constituido por el Brasil, Panamá y la República Bolivariana de Venezuela, en los que la tasa de pobreza se mantiene por debajo del 30%. Por su parte, el grupo de países con niveles de pobreza media-alta incluye a Colombia, el Ecuador (datos del área urbana), México, El Salvador, el Perú y la República Dominicana, con tasas de pobreza de entre un 35% y un 48%. Los países con las tasas más altas de pobreza e indigencia, que superan el 50% y el 30% respectivamente, son Bolivia, Guatemala, Honduras, Nicaragua y el Paraguay (CEPAL. (2009) p.7). Estos datos hablan de las nociones de desigualdad y brechas existentes a nivel internacional,

que funcionan como condicionantes en el momento de planificar cualquier iniciativa de integración de TIC en el sistema educativo (Lugo, 2010).

Según el estudio mencionado, uno de los grupos más vulnerables en América Latina es el de los niños. Son ellos los que están más expuestos a la situación de pobreza, solo por el hecho de ser menores de edad (Lugo, 2010).

#### Desempeño del docente

El Flipped Classroom invierte la clase tradicional. Aquello que hacíamos en clase, al desarrollar un contenido, ahora sale, en formatos digitales, con ayuda de las TIC y, lo que tradicionalmente los estudiantes hacían fuera de la escuela, ahora lo hacen dentro.

Esto implica una modificación en roles tanto de docentes como de estudiantes.

Recordemos que la escuela, tal como está concebida actualmente, data del siglo XIX. Pero, el cambio tecnológico y el giro cultural que vivimos en los últimos años la desafiaron, poniendo en cuestión sus formas de enseñanza y aprendizaje, su estructura organizacional y edilicia, y las capacidades y roles de los actores institucionales (Dussel-Quevedo, 2010).

La información disponible en cualquier momento y lugar, hace que el docente deje de ser el centro del saber y se asuma como un mediador entre aquella y el estudiante, para que pueda seleccionar la que sea pertinente y transformarla en conocimiento.

¡Vaya tarea! Siempre el estudiante necesitará del docente como guía, como facilitador, como el experto que acompaña, que asiste, que colabora en la construcción del conocimiento.

### **Plan de Trabajo**

El desarrollo de este Plan de trabajo será a través de cuatro etapas, dentro de cada una de ellas habrá actividades que permitirán su desarrollo.

Jornadas a desarrollar:

- Convocatoria y consulta al Equipo directivo
- Incorporando el classroom como recurso didáctico con el Equipo docente de Segundo ciclo.
- ¡Manos a la obra!
- Evaluar mediante rúbricas en Google Classroom.

A continuación, se detallan las actividades que se llevarán a cabo dentro del establecimiento escolar de la Unidad Educativa Maryland ya que cuenta con los espacios físicos óptimos para la puesta en marcha de las mismas. El desarrollo de las actividades será en días a convenir con la institución.

1. *Primera Jornada:* Convocatoria y consulta al Equipo directivo y docente

*Actividad N° 1:*

Responsable: Equipo Directivo y Asesor Pedagógico (Lic. en Educación Nieto, Daniela Lorena)

Coordinador: Asesor Pedagógico (Lic. en Educación Nieto, Daniela Lorena).

Destinatarios: Equipo Docente de Segundo Ciclo

Duración: Cuatro jornadas de 2 horas.

La Lic. en Educación Nieto, Daniela Lorena, se hará presente en el establecimiento escolar de la Unidad Educativa Maryland, para dar a conocer el plan de trabajo. Esta reunión se llevará a cabo en el mes de marzo y estará a cargo del Director/a del establecimiento quien será la encargado/a de presentar Lic. en Educación Nieto, Daniela Lorena y comentar acerca del plan de trabajo. En la misma se tendrán a cuenta los recursos informáticos que se van a necesitar, el presupuesto con el que se cuenta y así mismos los días y horarios en los que se desarrollara cada jornada establecida.

Temas:

- Normativa que regula la elaboración y puesta en marcha del aula virtual.
- La importancia del aula virtual como recurso didáctico dentro de la Unidad Educativa Maryland y socialización de los contenidos aprendidos.
- Coordinación y desarrollo de actividades. Determinación de ejes de trabajo.

Modalidad y Dinámica de trabajo:

- Análisis y elaboración del aula virtual que fundamentan la misma.
- Diseño de cronogramas para convocatoria al resto de actores institucionales para iniciar el proceso y coordinación de actividades ejes de trabajo.
- Definición de tiempo, espacio y roles. Selección de material de trabajo.

- Elaborar PowerPoint con los esquemas contruidos que fundamentan la elaboración del aula virtual para proyectar en la próxima jornada, utilizándola posteriormente como evidencia.

2. Segunda: “Incorporando el Classroom como recurso didáctico con el Equipo docente de Segundo ciclo”

Coordinador: Asesor Pedagógico (Lic. en Educación Nieto, Daniela Lorena).

Destinatarios: Equipo Docente de Segundo Ciclo

Duración: Jornadas de 2 horas.

Inicio: Dinámica y juego para trabajar y estimular el liderazgo

Se divide al grupo en equipos de igual número de integrantes preferiblemente, entre 5 y

6. Cada equipo escoge un nombre que se les ocurra, por ejemplo: los pumas, los leones,

los vaqueros, los invencibles, y cosas así. En cada equipo se nombra a un líder. Este

debe aprenderse los nombres de todos los integrantes, para luego llamarlos a que se

reúnan con él. Los demás se distribuyen por el salón y se vendan los ojos. Los líderes se

ubican en diferentes lugares del espacio de juego.

A una señal, el juego empieza. Cada líder empieza a llamar a los miembros de su equipo

para que lleguen a su lugar, pero el líder no se puede mover de donde está.

Los otros avanzando a tientas, el líder los debe guiar, para que no se choquen o se vayan

hacia otro sitio. Aquí veremos la capacidad de orientación y de comunicación entre los

miembros del equipo con su líder.

El primer equipo que logre reunirse de nuevo, es el ganador y recibe alguna

recompensa. (duración 10 minutos).

Desarrollo: La Licenciada Nieto, comenzará la capacitación de la plataforma Classroom “Tutorial Básico para Profesores” (ver anexo). (tiempo estimado 90 minutos).

Luego se realizará un pequeño break de 10 minutos.

Cierre: Se realizará una puesta en común entre todos respecto a lo aprendido. (duración 10 minutos)

3.Tercera Jornada: “¡Manos a la obra!”

Coordinador: Asesor Pedagógico (Lic. en Educación Nieto, Daniela Lorena).

Destinatarios: Equipo Docente de Segundo Ciclo

Duración: Jornadas de 2 horas.

Inicio: *Actividad N° 1*

A continuación, se propone comenzar a registrar (un listado escrito, o bien capturas de pantalla) aquellos sitios de interés que navegan cotidianamente, seguidores de Twitter que más les interesan, ¿cuáles son sus blogs favoritos?, ¿cuáles son las plataformas de videos y los canales de YouTube que más visitan? Al revisar y organizar estas búsquedas estamos visualizando los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE) que frecuentemente utilizamos para la búsqueda, edición y socialización de la información.

Adell Jordi invita a reflexionar sobre los entornos personales de aprendizaje y su uso didáctico. Video de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=xKUxBD6Ckmg>

Dichos entornos nos permiten acceder a la información y al conocimiento de una manera personalizada, acorde a nuestros intereses y necesidades, agilizando las posibilidades de acceso a contenidos, recursos, fuentes de información, experiencias,

opiniones e ideas, y permitiendo la creación de una red de personas. (duración 20 minutos).

Desarrollo: Tema de capacitación para ambas jornadas: “Tutorial Básico para Profesores” (ver anexo). (duración 90 minutos).

Cierre: Se realizará una puesta en común entre todos respecto a lo aprendido. (duración 10 minutos)

#### 4. Cuarta Jornada: “Evaluar mediante rúbricas en Google Classroom”

Coordinador: Asesor Pedagógico (Lic. en Educación Nieto, Daniela Lorena).

Destinatarios: Equipo Docente de Segundo Ciclo

Duración: Jornadas de 2 horas.

Inicio: Se dará la bienvenida a los docentes tomando como punto de partida a los sistemas de evaluación alternativas como las rúbricas que involucran al alumnado haciéndoles partícipes de su propio proceso de aprendizaje. (duración 10 minutos)

Desarrollo:

Actividad 1: Se les presentará a los docentes un tutorial que refiere a las rúbricas de la plataforma Classroom (ver Anexo 2). (duración 70 minutos)

Actividad 2: Terminada la capacitación, se les pedirá a los docentes que plasmen una rúbrica de su rutina escolar con los indicadores aprendidos (30 tiempo de duración).

Cierre: Se realizará una puesta en común entre todos respecto a lo aprendido. (duración 10 minutos)

## Mapeo

The illustration shows a woman in a yellow shirt and blue pants pointing to a presentation board. The board is divided into three main sections:

- Actividades:** A section with a blue wavy border at the top, containing a list of three stages: ETAPA 1, ETAPA 2, and ETAPA 3.
- RECURSOS:** A section with a paperclip icon at the top left, containing a list of resources: Humanos (Director/a, Docentes, Asesora), Materiales (Pizarrón, marcador, sillas, mesas, lapiceras, hojas), and Técnicos (sala de informática).
- PRESUPUESTO:** A section with a paperclip icon at the top right, containing information about work hours: Horas de trabajo de la Licenciada en Educación, tomando en consideración un total de 10 horas, alcanzando un importe de \$18000.

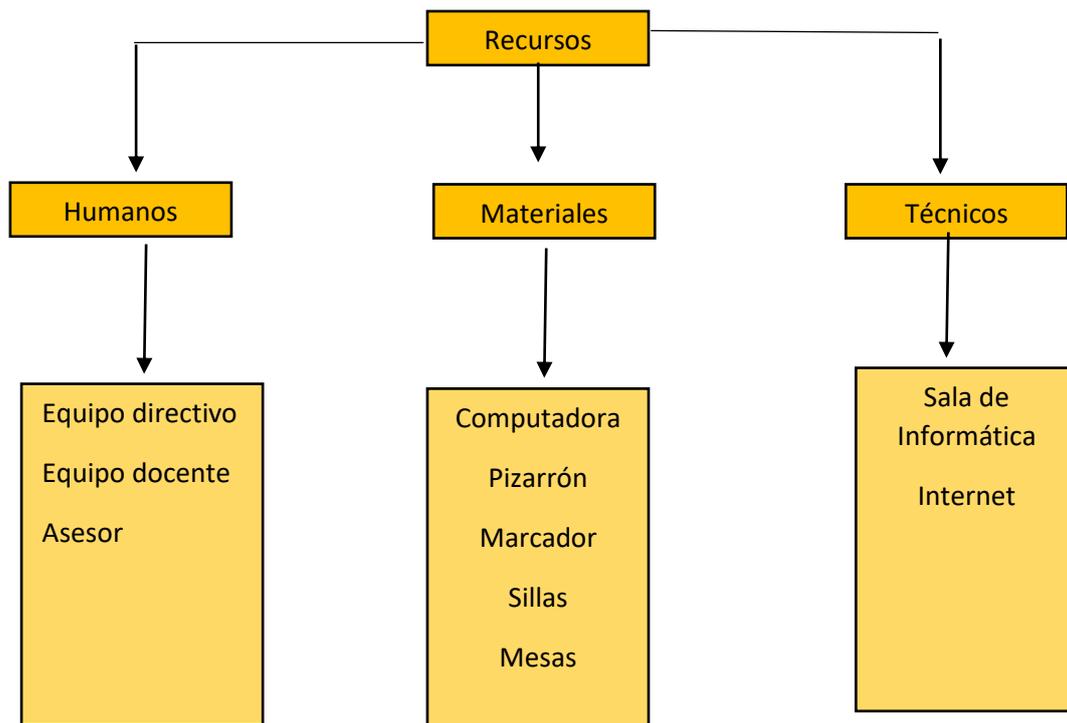
A yellow box on the left side of the board indicates the month **MARZO** and the year **2022**. The background is green with decorative starburst and paperclip icons.

## Cronograma

Actividades	Mes de Marzo			
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
<b>Etapa 1</b>				
Convocatoria y consulta al Equipo Directivo.				
<b>Etapa 2</b>				
Incorporando el classroom como recurso didáctico con el Equipo docente de Segundo ciclo.				
<b>Etapa 3</b>				
¡Manos a la obra!				
<b>ETAPA 4</b>				
Evaluar mediante rúbricas en Google Classroom				

Fuente: Elaboración Propia

## Recursos



Fuente: Elaboración Propia, 2021.

## Presupuesto

En primer lugar, se debe mencionar el presupuesto correspondiente a las horas de trabajo de la Licenciada en Educación, Nieto, Daniela Lorena, tomando en consideración un total de 10 horas, alcanzando un importe de \$18.000-, el cual podrá ser solicitado al Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, o financiado mediante rifas, ventas de buffet y entradas a los eventos organizados por los alumnos.

## Evaluación

Cada uno de los momentos, serán evaluados por el asesor pedagógico, la Lic. en Educación Nieto, Daniela Lorena. Al finalizar la jornada institucional, el asesor realizará la evaluación final correspondiente a los docentes del segundo ciclo de la Unidad Educativa Maryland, para saber sobre la implementación de la plataforma

Classroom, cuáles son los principales problemas que atraviesan y posibles soluciones a través de una encuesta personal a cada integrante, según se observa a continuación:

*Instrumento de evaluación cualitativa: Entrevista* mediante el documento drive de Google a los docentes.

[https://docs.google.com/document/d/1hooyxreWqtaMmZR0toSZDUtPUU9Bd1cvP\\_MJv\\_dTsfVE/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1hooyxreWqtaMmZR0toSZDUtPUU9Bd1cvP_MJv_dTsfVE/edit?usp=sharing)

### **Resultados esperados**

Culminada la puesta en acción de este Plan de intervención que fue llevado a cabo en etapas, se espera que, a lo largo de este proceso de participación todos los integrantes de la comunidad educativa puedan conocer el sentido de transitar la era de la conectividad, asistimos a grandes vertiginosas transformaciones.

El presente plan de intervención hace hincapié en una de las Plataformas Virtuales Educativas (*Classroom*), la cual intenta contribuir para el uso de un enfoque multiperspectivo, operativo, flexible y robusto, por lo tanto lo que se espera además es el logro de un buen clima escolar que favorezca los procesos de enseñanza y aprendizaje presentando un espacio de encuentro entre pensamientos y concepciones educativas que giren en torno a los sujetos y a estrategias de acción buscando generar un trabajo en común que habiliten esos espacios en un sentido amplio y democratizador.

## **Conclusión**

El mundo se ha transformado de modo decisivo, al igual que nuestras prácticas sociales, y por ello la forma de vincularnos con los dispositivos tecnológicos está íntimamente ligada al dinamismo de la vida cotidiana.

El presente plan de intervención, se observa como beneficio hacer énfasis en la plataforma virtual (Classroom), que es parte de G Suite, que tiene un grupo de aplicaciones gratuitas para instituciones educativas. Por ejemplo, permite gestionar las actividades de un aula de clase mediada por tecnologías de la información y comunicación (TIC), para convertirla en un aula mixta (presencial con actividades en línea) o completamente en línea, permitiendo trabajar una clase de manera colaborativa. El ahorro de tiempo, sin necesidad de documentos en papel, los profesores pueden crear, revisar y calificar las tareas con rapidez desde un único lugar. Además, los alumnos pueden adelantar trabajos, ponerse al día o repasar desde cualquier parte del mundo.

Por ello, se lleva a cabo el plan de intervención en cuatro etapas, siendo ésta una manera viable, pero con limitaciones de incorporar paulatinamente a los sujetos que forman parte de la institución y promover el aprendizaje, las relaciones interpersonales y el vínculo pedagógico. Se considera clave a modo de propuesta de mejora para su elaboración y puesta en acción a futuro de la participación de todos los actores institucionales, como así también el reconocimiento de posibles formas de resolución, el ejercicio del diálogo y su progresiva valoración como herramienta para la construcción y la resolución de prácticas de enseñanza y aprendizaje.

## Referencias

- Burbules, N. (2014). *Los Significados de Aprendizaje Ubicuo*. Archivos analíticos de Políticas Educativas. Obtenido de [https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Burbules-Aprendizaje\\_Ubicuo.pdf](https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Burbules-Aprendizaje_Ubicuo.pdf)
- Doménech Villa, R. (2010). *Enseñanza con TIC en el Siglo XXI*. Facultad de Educación. Universidad de Murcia. Obtenido de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/112071>
- Lugo, M. T. (octubre de 2010). *Las Políticas TIC en la Educación de América Latina*. Tendencias y Experiencias: Obtenido de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/32395/Las%20politicass%20tic%20en%20la%20educacion%20de%20America%20latina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Manso , M., Pérez, P., Libedinsky, M., Light, D., & Garzón, M. (2011). *Las TIC en las Aulas. Experiencias Latinoamericana*. Córdoba: Paidós.
- Morffe, A. (Abril de 2010). *Las TIC como Herramientas Mediadoras del aprendizaje significativo*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1701/170121894009.pdf>
- Salinas, J. (2004). *Innovación Docente y Uso de las TIC en la Enseñanza Universitaria*. Obtenido de <https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/view/v1n1-salinas.html>
- Salinas, J. (2009). *Innovación Educativa y TIC en el Ámbito Universitario: Entornos Institucionales, Sociales y Personales de Aprendizaje*. Congreso Internacional

de Educación a Distancia y TIC. Lima, Perú: Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/232242279\\_Innovacion\\_educativa\\_y\\_TIC\\_en\\_el\\_ambito\\_universitario\\_Entornos\\_institucionales\\_sociales\\_y\\_personales\\_de\\_aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/232242279_Innovacion_educativa_y_TIC_en_el_ambito_universitario_Entornos_institucionales_sociales_y_personales_de_aprendizaje)

UES 21. (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>

UES 21. (2019). S.F. Módulo 0. Plan de Intervención. *Unidad Educativa Maryland*. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Valverde Berrocoso, J., Garrido Arroyo, M. d., & Fernández Sánchez, R. (2002). *Enseñar y Aprender con Tecnologías: un Modelo Teórico para las Buenas prácticas con TIC*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201014897009.pdf>

## **Anexos**

### Anexo 1

Tema de capacitación para ambas jornadas: “Tutorial Básico para Profesores” (ver anexo)



Google Classroom

### **¿Qué es Google Classroom?**

Classroom Google es el aula virtual que Google ha diseñado para completar las Google Apps para educación, con el objetivo de organizar y mejorar la comunicación entre profesores y alumnos.

Google Classroom se ha diseñado para ayudar a los profesores a crear y recibir las tareas de los alumnos sin necesidad de usar documentos en papel, e incluye funciones que les permiten ahorrar tiempo y colaborar en vivo los unos con los otros, así como recibir retroalimentación inmediata de sus avances, preguntas o tareas.

Es una herramienta gratuita y sencilla que ayuda a los educadores a administrar y evaluar el progreso de forma eficiente, a la vez que se mejoran las conexiones con los alumnos desde la escuela, el hogar o dondequiera que estén.

La ventaja fundamental es la interconexión de las apps de Google para educación, como ejemplo, cada vez que un profesor programa una tarea y añade documentos se crea una carpeta en Google Drive de manera automática para esa tarea y los documentos compartidos con los alumnos pueden ser configurados para que se guarde una copia de ese documento en la carpeta de Google Drive del alumno y así pueda trabajar en su documento propio, documento que el profesor puede supervisar y evaluar el progreso del trabajo del estudiante.

Para comenzar a utilizarse la aplicación de Google Classroom podemos hacerlo de dos maneras:

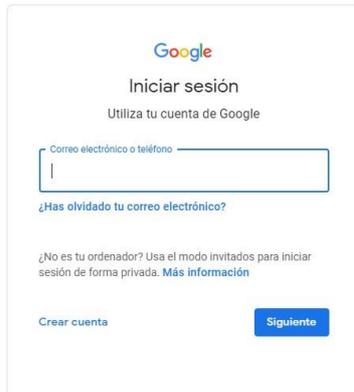
- Accediendo a su página [classroom.google.com](https://classroom.google.com)
- o puedes bajar la aplicación a tu dispositivo móvil. La aplicación está disponible tanto para dispositivos Androides o IOs. Apps para dispositivos móviles:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.classroom&hl=es>  
[4 19](#)

## **1. Registro y acceso.**

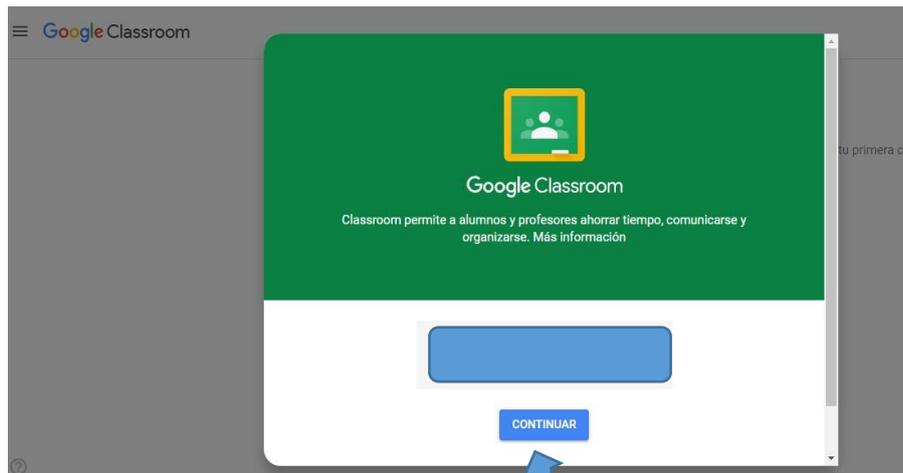
**Importante:** para acceder al aula virtual es necesario que cuente un correo electrónico de Gmail.

Para acceder al aula virtual, debes ingresar a [https:// classroom.google.com](https://classroom.google.com) e inicias sesión con tu cuenta de correo electrónico de Google.

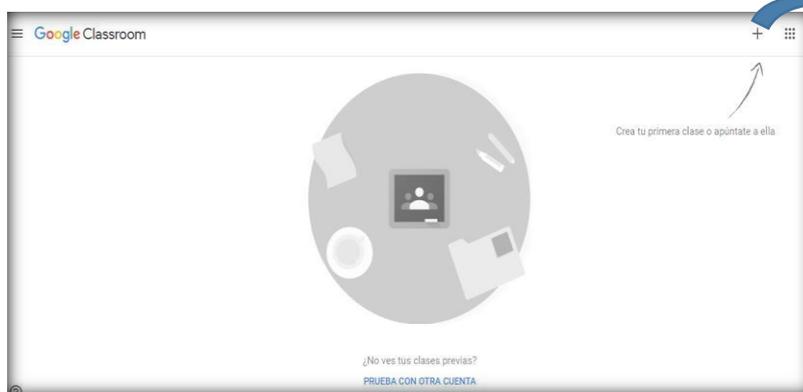


The image shows the Google login interface. At the top is the Google logo. Below it, the text reads "Iniciar sesión" and "Utiliza tu cuenta de Google". There is a text input field labeled "Correo electrónico o teléfono" with a cursor inside. Below the input field is a link that says "¿Has olvidado tu correo electrónico?". Further down, there is a note: "¿No es tu ordenador? Usa el modo invitados para iniciar sesión de forma privada. [Más información](#)". At the bottom, there are two buttons: "Crear cuenta" and "Siguiente".

Una vez que ingreses tu usuario y contraseña podrás acceder y este será el aspecto que tendrá el aula virtual.



Hacer clic aquí



Para unirse a la clase de un compañero/a

Para crear tu propia clase

## 2. Crear una clase

Elegir la pestaña **“crear una clase”** y llenamos con los datos correspondientes.

Nuestra clase creada se puede ver así:

Podes crear trabajos o tareas para tus alumnos

Podes enviar invitaciones a tus alumnos para que accedan a tus clases.

Programacion Avanzada  
4 Año

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

Código de la clase: sctyanc

Código de tu Clase

Fecha de entrega próxima  
No tienes ninguna tarea para esta semana  
Ver todo

Comparte algo con tu clase...

Seleccionar tema  
Subir foto

Podes cambiar la imagen de presentación de tu clase

Comunícate con tu clase aquí

- Crea y programa anuncios.
- ☰ Responde a las publicaciones de los alumnos

### 3. Menú general

Da acceso a la página de inicio en la que aparecen todas las clases del profesor, a las Tareas, a las Clases que tiene creadas el profesor que están activas o que han sido archivadas y a los Ajustes de la cuenta (perfil y configuración).

Programacion Avanzada  
4 Año

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

Programacion Avanzada  
4 Año

Código de la clase: sctyanc

Fecha de entrega próxima  
No tienes ninguna tarea para esta semana  
Ver todo

Comparte algo con tu clase...

Comunícate con tu clase aquí

- Crea y programa anuncios.
- ☰ Responde a las publicaciones de los alumnos

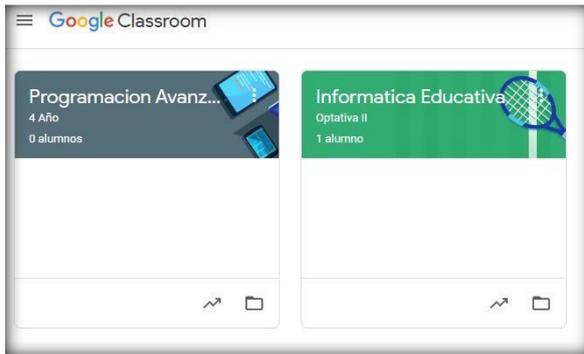
Clases

Calendario

Cursos impartidos

- Tareas pendientes
- Programacion Avanzada 4 Año
- Informatica Educativa Optativa II
- Ajustes

Encontraremos todas nuestras clases creadas.



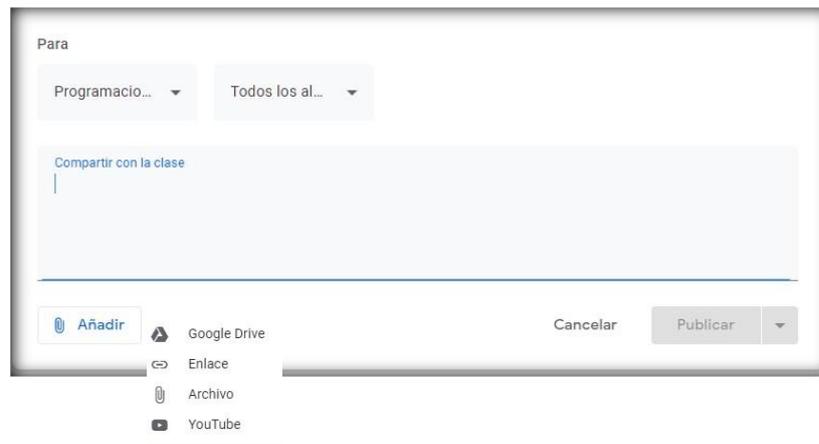
#### 4. Código de Clase

El código de clase lo podés compartir con tus alumnos para que puedan acceder a tu curso. Si haces clic en el recuadro se hará más grande para que lo puedas visualizar mejor.



#### 5. Publicaciones





Publicar

Puedes elegir cuando quieras compartir una publicación con tu clase:

- Publica el trabajo para los alumnos enseguida.
- Elige la fecha en la que aparecerá la publicación.
- Guarda un borrador y térmalo más tarde.

Añadir

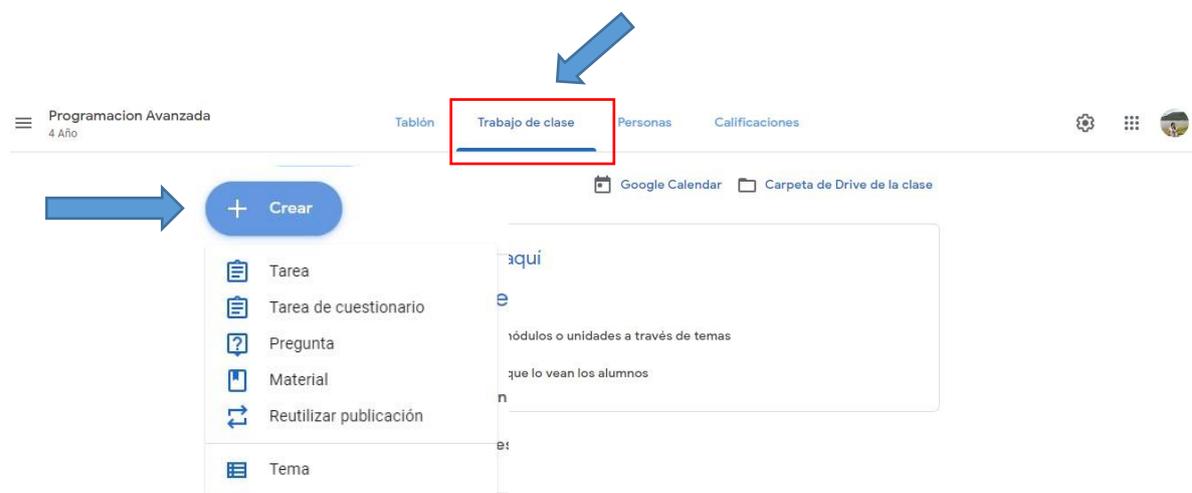
- Permite Adjuntar:

- Adjuntar archivos de tu Drive
- Adjuntar un enlace
- Adjuntar archivos tuyos
- Adjuntar vídeos de Youtube

## 6. Trabajo de Clase

Aquí podrás asignar trabajo a tu clase:

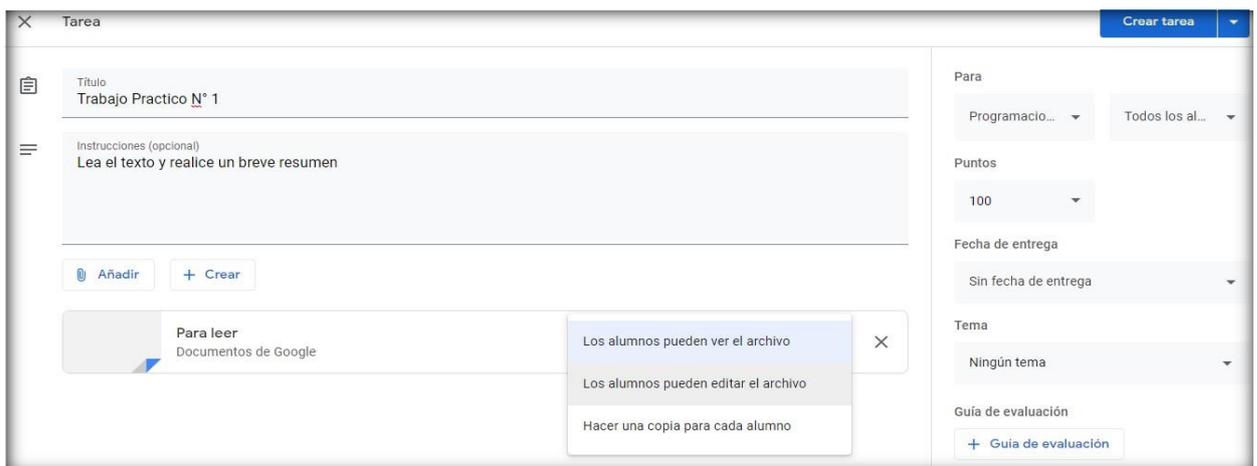
- Crear tareas y preguntas
- Organiza el trabajo de clase en módulos o unidades a través de temas u ordena el trabajo como quieres que lo vean los alumnos.



**Añadir o crear tareas:** dentro de tu tarea añade o crea documentos, presentaciones, hojas de cálculo, dibujos y formularios.

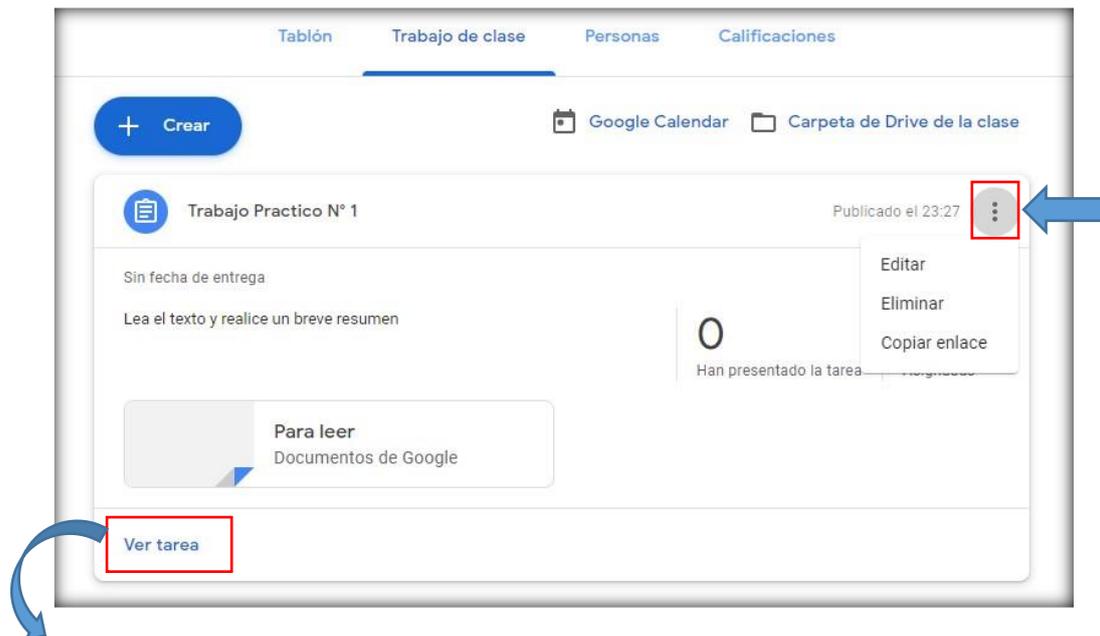
The screenshot shows the 'Crear tarea' form. On the left, there are two text input fields: 'Título' and 'Instrucciones (opcional)'. Below these fields are two buttons: 'Añadir' and '+ Crear'. On the right, there is a sidebar with various settings: 'Para' (Programación... and Todos los al...), 'Puntos' (100), 'Fecha de entrega' (Sin fecha de entrega), 'Tema' (Ningún tema), and 'Guía de evaluación' (+ Guía de evaluación). At the top right of the sidebar is a 'Crear tarea' button with a dropdown arrow.

- Puedes publicar en varias clases a la vez
- Puedes elegir al alumnado que le mandas la tarea
- Puedes ponerle nota a la tarea o dejarla sin puntuar
- Puedes ponerle fecha límite a la entrega
- Organiza las tareas por tema
- Cuando se adjunta un archivo a la tarea hay diferentes opciones.
- Podes crear una rúbrica y úsala para calificar o hacer comentarios.

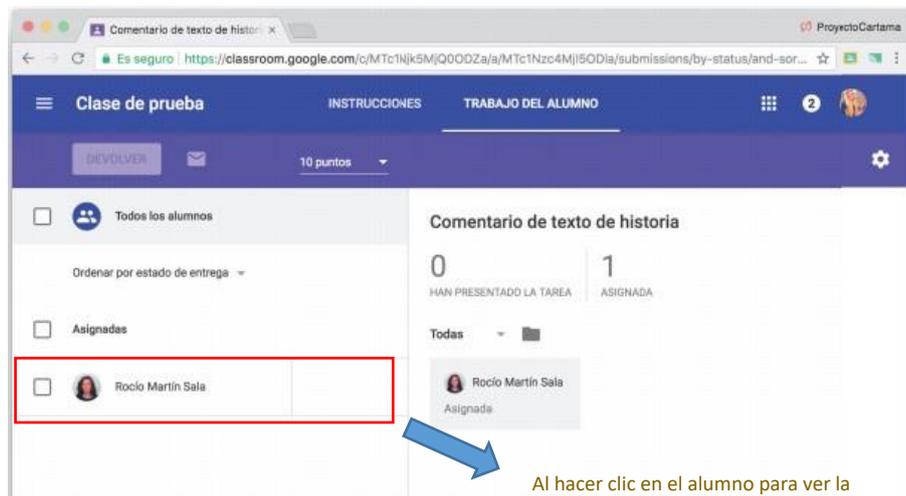


Tener en cuenta que no es necesario añadir material ni crear documentos si la tarea no lo requiere.

Una vez creada la tarea, podremos visualizar nuestra tarea creada brindando la posibilidad de eliminar, editar y copiar su enlace.



Hacer clic en **“Ver tarea”** para ver los trabajos entregados por alumnos y poner las notas.



Al hacer clic en el alumno para ver la tarea entregada por el alumno.

Seleccionando el alumno o todos los alumnos, puedes asignar la nota de la tarea o devolverla.

Haciendo doble clic nos permite poner



Al hacer clic en Enviar se informará al alumno de que puede comprobar la calificación que le has puesto y también podés agregar un comentario si lo deseas.



### Tarea de cuestionario

Permite crear formularios, el formulario ofrece una forma de recopilar y organizar información.

- ⊕ **Añade una pregunta:** ¿Qué te interesa saber? Elige entre las opciones de tipo test, respuesta corta y muchas otras.
- 🗨 **Elige un tema:** elige un tema que concuerda con tu estilo o usa tu propia imagen (foto o logotipo).
- ⚙ **Más opciones:** elige de que forma la gente puede rellenar el formulario, añade un mensaje de confirmación o habilita las funciones de examen.

### Respuestas

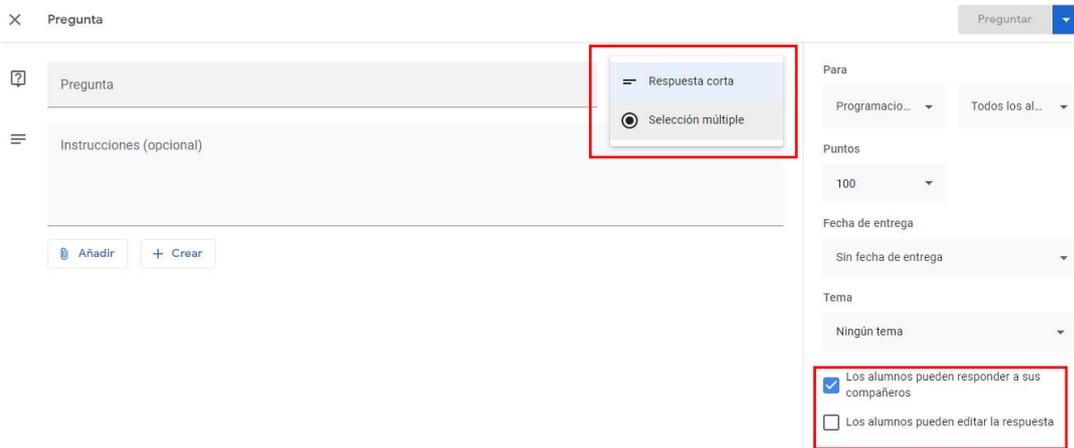
Recibe respuestas en tiempo real: consulta un resumen rápido, lee respuestas sueltas o

analiza datos más a fondo con una hoja de calculo

## Pregunta

- Crea una pregunta o debate a tu alumnado
- Haz protagonista a tu alumnado en el debate
- Enseña a saber participar en internet y redes sociales

Puedes poner dos opciones de respuesta y si los alumnos pueden responder o editar su comentario:



× Pregunta Preguntar ▾

 Pregunta

 Instrucciones (opcional)

Añadir + Crear

Respuesta corta  
 Selección múltiple

Para  
 Programacio... ▾ Todos los al... ▾

Puntos  
 100 ▾

Fecha de entrega  
 Sin fecha de entrega ▾

Tema  
 Ningún tema ▾

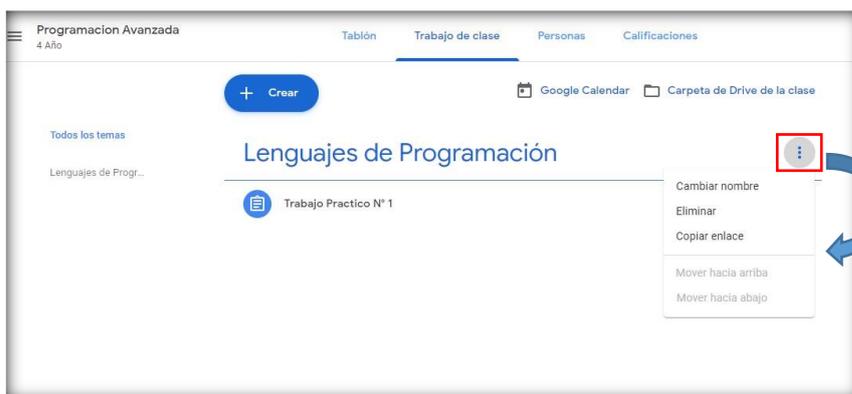
Los alumnos pueden responder a sus compañeros  
 Los alumnos pueden editar la respuesta

## Material

Crea acceso directo a material de la materia, como por ejemplo, el programa, rúbricas, etc.



Organiza el material de trabajo de clase por temas para que esté más ordenado. Crea los temas y posteriormente a las tareas dile a qué tema pertenece.



Arrastra y suelta los temas y el trabajo de clase en el orden en el que quieras que los vean los alumnos

## 7. Personas

En esta sección puedes:

- Invitar a otros profesores/as a tu clase

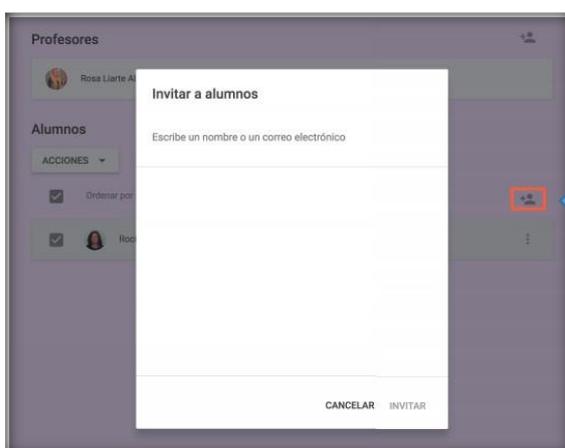
- Invitar al alumnado
- Invitar a sus familias por email para que les lleguen resúmenes de las notas
- Eliminar o silenciar al alumnado

Existen dos formas de invitar al alumnado y a los profesores invitados:

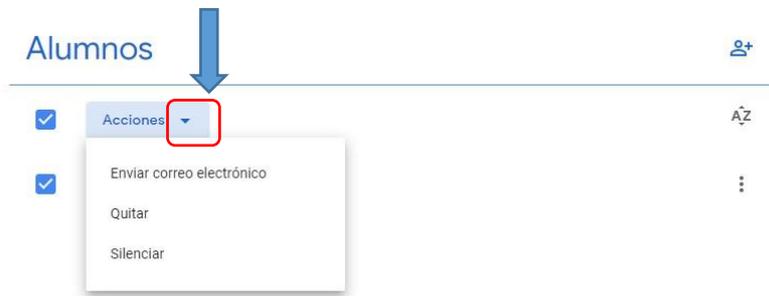
- Proporcionándoles el código de tu clase (apartado 4 )
- Agregándolo desde tus contactos, para ello tendrás que introducir a la persona que quieres agregar en tus contactos de google. A continuación, te mostramos como hacerlo.



El profe invitado podrá hacer todo lo que tú haces, excepto eliminar la clase y contactar con las familias del alumnado



Haciendo clic en “Acciones” podemos enviar correos electrónicos, eliminar o silenciar a los alumnos seleccionados

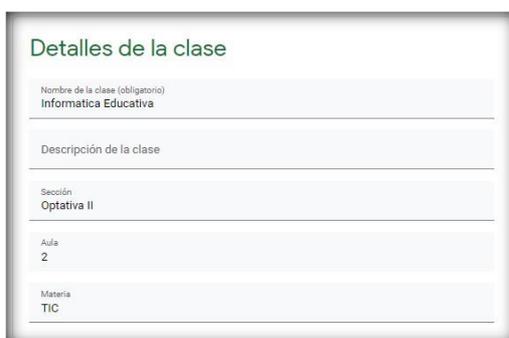


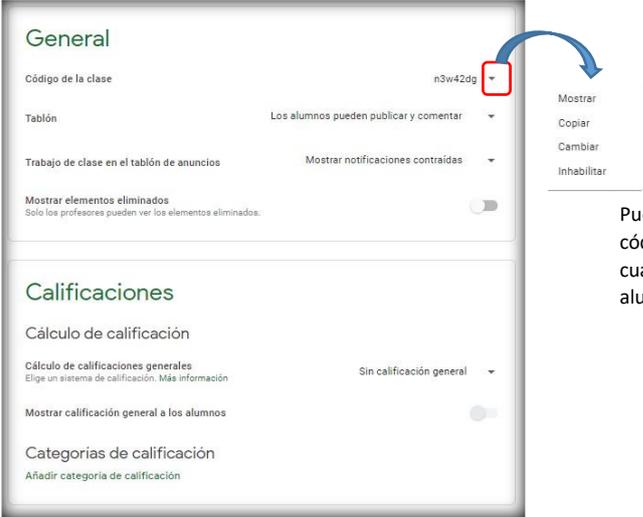
Haz clic en el nombre de un alumno para ver una lista de todas sus tareas, notas y trabajos pendientes en un mismo lugar.

## 8. Ajustes

En este apartado puedes:

- Editar el nombre de tu clase y su información
- Cambiar o inhabilitar el código de la clase
- Habilitar los elementos eliminados
- Elegir si el alumnado puede comentar y publicar





**General**

Código de la clase n3w42dg

Tablón Los alumnos pueden publicar y comentar

Trabajo de clase en el tablón de anuncios Mostrar notificaciones contraídas

Mostrar elementos eliminados Solo los profesores pueden ver los elementos eliminados.

**Calificaciones**

Cálculo de calificación

Cálculo de calificaciones generales Elige un sistema de calificación. Más información Sin calificación general

Mostrar calificación general a los alumnos

Categorías de calificación Añadir categoría de calificación

Puedes restablecer el código o inhabilitarlo cuando ya estén todos los alumnos en tu clase.

Si haces algún cambio no te olvides de guardar para que tus modificaciones se vean reflejadas en tus clases.

## Anexo 2

### ¿Qué son las rúbricas?

Las rúbricas son herramientas que ayudan a evaluar el aprendizaje de los alumnos de forma que conozcan previamente las expectativas de su trabajo y los criterios con los que se les va a evaluar.

Con las rúbricas se especificará **qué es lo que se espera con el trabajo solicitado o del proyecto** que se ha de realizar

Es un cuadro de doble entrada, que se integra por tres elementos primordiales:

- **Indicadores:** aspectos centrales de aquello que interesa lograr y valorar.
- **Niveles de logro:** por ejemplo excelente, muy bien, bien, regular.
- **Descriptor de logro** (sólo para las rúbricas analíticas): progresión desde los niveles inferiores a los superiores o viceversa.

### Para saber cómo usar y crear las rúbricas de Classroom seguimos estos pasos

Paso 1: Accedemos a Classroom

Accedemos a Classroom, vamos a una clase y le damos clic en “Trabajo de clase”

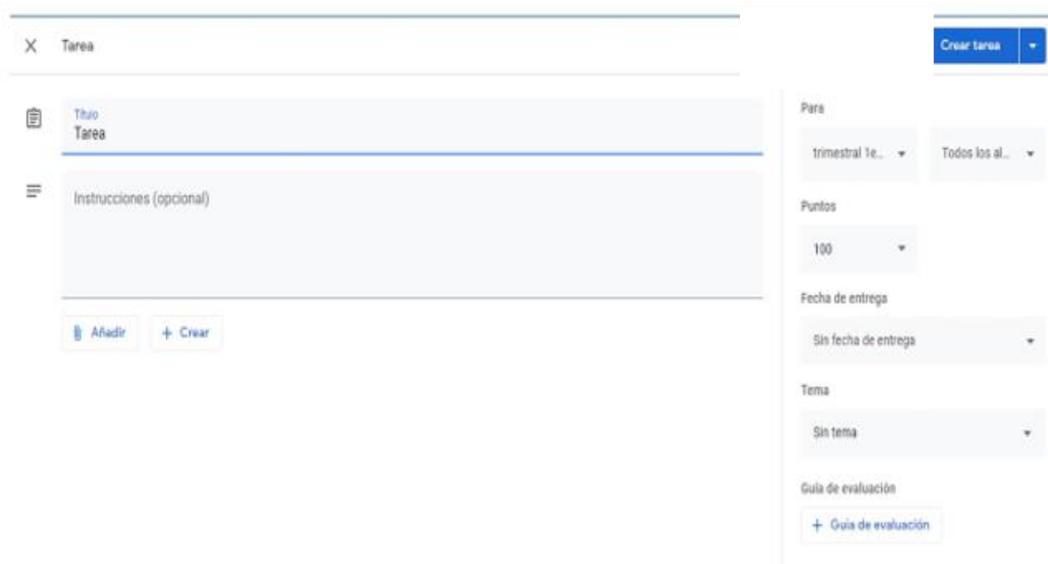


Paso 2: Creamos una nueva tarea

Nos vamos a la parte donde dice trabajo de clase > crear > Tarea

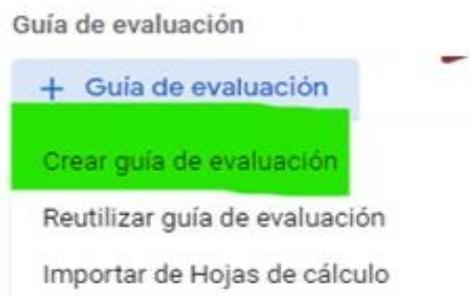


Le colocamos un título a la tarea y le ponemos las indicaciones no olviden las siguientes opciones de llenar



Paso 3: Le damos clic en “Guía de Evaluación”

De lado derecho en la parte inferior le damos clic en la Guía de Evaluación y crear guía de evaluación



En LA OPCIÓN GUÍA DE EVALUACIÓN podemos agregar los criterios de los alumnos

Los alumnos van a recibir una copia de esta guía de evaluación con su tarea, así sabrán cómo se va a evaluar su trabajo

Paso 4: Agregamos las Rúbricas

Desde este apartado podemos colocar la puntuación

Recuerda colocarle Título del criterio y la descripción

Después en los recuadros serán los niveles de rendimiento

Podemos agregar hasta 50 criterios y 10 niveles para las rúbricas de classroom

Desde el signo más podemos agregar un nuevo nivel

Puntos (obligatorio)  
2

Título del nivel  
Excelente

Descripción  
Se ha profundizado en las actividades y el contenido se ajusta a lo solicitado. Se relaciona adecuadamente con el enunciado.

Y así se realizan los criterios, ahora podemos realizar el segundo

**Tarea**

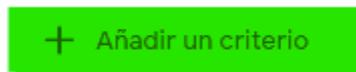
Añade los criterios que usarás para evaluar el trabajo de los alumnos, así como los niveles de rendimiento o las descripciones que quieras incluir. Los alumnos recibirán una copia de esta guía de evaluación con su tarea.

Usar puntuaciones

Orden de la puntuación: Descendente

Puntos (obligatorio) 2	Puntos (obligatorio) 1.5	Puntos (obligatorio) 1	Puntos (obligatorio) 0.5
Título del nivel Excelente	Título del nivel avanzado	Título del nivel Aceptable	Título del nivel Mejorable
Descripción Se ha profundizado en las actividades y el contenido se ajusta a lo solicitado. Se relaciona adecuadamente con el enunciado.	Descripción	Descripción	Descripción

Desde este apartado podemos agregar otros criterios



Así quedaron los criterios, de igual manera los podemos contraer para que podamos ver uno por uno

Igual desde este apartado se pueden editar o eliminar

Comentarios de texto

/10

Contenido		/2	
Desarrollo de actividades			
<b>Excelente</b> 2 puntos Se ha profundizado en las actividades y el contenido se ajusta a lo solicitado y está correctamente relacionado con la materia.	<b>Avanzado</b> 1,5 puntos El contenido se ajusta a lo solicitado, pero no se profundiza en exceso o bien tiene alguna carencia.	<b>Aceptable</b> 1 punto El contenido es general ideas excesivamente generales y/o simples.	<b>Mejorable</b> 0,5 puntos El contenido es excesivamente escaso.
Organización		/2	
Formato y estructura			
<b>Excelente</b> 2 puntos El formato es el indicado por el profesor, excepto algunos apartados e imágenes que completan el contenido.	<b>Avanzado</b> 1,5 puntos El formato es el indicado por el profesor, con todos los apartados e imágenes que completan el contenido.	<b>Aceptable</b> 1 punto El formato es similar al indicado por el profesor. Faltan algunos apartados e imágenes que completan el contenido.	<b>Mejorable</b> 0,5 puntos El formato no responde a lo solicitado.
Redacción		/2	
Gramática, ortografía y puntuación			
<b>Excelente</b> 2 puntos El trabajo tiene más de 4 errores gramaticales, ortográficos o de	<b>Avanzado</b> 1,5 puntos El trabajo presenta múltiples errores gramaticales.	<b>Aceptable</b> 1 punto Hay errores gramaticales, pero no ortográficos o puntuación.	<b>Mejorable</b> 0,5 puntos Hay errores de gramática, ortografía o puntuación.

Los alumnos podrán ver las rubricas así

Fecha de entrega: Hoy

## Comentarios de texto

9,5/10

**LUIS ALFONSO RUIZ HURTADO** 26 mar. (Última modificación: 31 mar.)

Después de leer y comprender los correspondientes textos, responde a las cuestiones siguientes:  
 Pág. 220, cuestiones 1 y 2  
 Pág. 221, cuestiones 3 y 4  
 Pág. 222, cuestión 5  
 Pág. 223, cuestiones 6 y 7  
 Pág. 224, cuestiones 8 y 9  
 Sube todo el trabajo en un documento.

9,5/10

Contenido	1,5/2
Organización	2/2
Redacción	2/2
Originalidad	2/2
Puntualidad	2/2

**Tu trabajo** Tarea calificada

Actividades Tema-8  
Documentos de Goog...

+ Añadir o crear

Volver a entregar

1 comentario privado

**LUIS ALFONSO RUIZ HURTADO** 17:07  
Excelente trabajo.

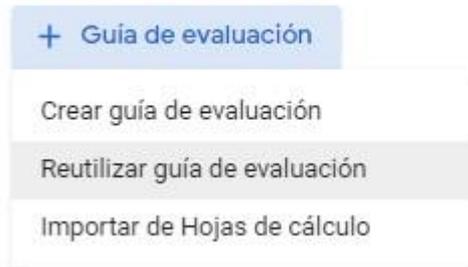
Añade un comentario priv.

De igual manera una vez entregado el trabajo muchas veces mandamos corr para mejorar las calificaciones esas correcciones las podemos hacer desde este apartado. Aquí podemos notar como se modifica la calificación y vemos el trabajo de nuestros alumnos



Quando realicemos una nueva tarea **podemos reutilizar nuestras rubricas en el apartado de Trabajo en clase/+ Crear/tarea** encontramos la opción guía de evaluación desde este apartado podemos encontrar la opción reutilizar guía las cuales podemos modificar para nuestras nuevas actividades

### Guía de evaluación



Y listo, con eso puedes crear todas las rúbricas que necesites para tus clases