

Universidad Empresarial Siglo 21



Trabajo Final de Grado

Carrera de Licenciatura en Educación

**Plan de Intervención**

**“Base de datos de recursos didácticos”**

Alumna: Mabres, Luisa

DNI: 32015559

Legajo: VEDU13683

Tutor: Soria, Sandra del Valle

Córdoba, abril 2021



## Índice

Resumen .....	1
1. Presentación de la línea temática escogida .....	4
1.1 Síntesis de la organización o institución seleccionada .....	6
1.2 Historia .....	6
1.3 Misión.....	7
1.4 Visión:.....	7
1.5 Valores: .....	8
2. Objetivos: .....	13
2.1 Objetivos específicos:.....	13
2.2 Justificación:.....	13
2.3 Marco teórico:.....	15
3. Plan de trabajo .....	23
3.1 Diagrama de Gantt del total de los encuentros: .....	24
Encuentro N° 1: .....	24
Encuentro N° 2: .....	27
Encuentro N° 3: .....	30
Encuentro N° 4: .....	32
Encuentro N° 5: .....	34
3.2 Presupuesto:.....	36
3.3 Resultados esperados:.....	37
3.4 Conclusión .....	38
Referencias .....	40
Anexos:.....	43

**Resumen:**

Este proyecto fue pensado para ser realizado en la Institución Santa Ana, por sus características y necesidades. Se buscará ofrecer herramientas tecnológicas y generar un recurso final al cual acudir para la educación presencial cotidiana o para momentos de refuerzo y adaptación de alumnos. Se realizará la capacitación de manera tal que se pongan en práctica los conocimientos y se generen los recursos al momento de los encuentros. Se pretende dar una conceptualización nodal para brindar a la institución un plan de acción en la que se muestre la forma de trabajo, las herramientas y los resultados que se pueden obtener desde esta perspectiva. Esperamos generar un clima de intercambio y resultados útiles para el cuerpo docente y los alumnos, fáciles de usar y prácticos para momentos de necesidad.

**Introducción:**

En este artículo se desarrollará un proyecto de plan de intervención desde una perspectiva tecnológica e innovadora, por lo que se analizará alguna necesidad de la institución Santa Ana, ubicada en Córdoba, Argentina. La institución brinda doble escolaridad con gran carga de contenido en idioma extranjero inglés, por lo que su misión es brindar educación bilingüe de alta calidad que cubriera las necesidades de familias de la zona, generando un ambiente adecuado para la incorporación del conocimiento desde la experimentación, la investigación y la búsqueda.

El proyecto tendrá como objetivo desarrollar una propuesta de capacitación destinada a docentes de inglés mostrando las ventajas y posibilidades de algunos recursos tecnológicos, con la finalidad de formar una base de datos con recursos para poder ser intercambiado y utilizado ya sea para educación presencial o para el apoyo de nuevos ingresantes en su adaptación. Desde una perspectiva colaborativa como nos sugiere el internet desde sus comienzos, en esta red nodal interconectada.

El plan de trabajo consiste en una formación de cinco encuentros, de dos meses y medio de duración con una reunión cada quince días. Se realizará de manera virtual, solo la primer junta será presencial. En cada encuentro se mostrará una herramienta y en la evaluación realizaremos la base de datos con las diferentes propuestas creadas, en conjunto crearemos un lugar a donde acudir cuando se necesiten recursos didácticos creados específicamente para el contexto de la institución. En los anexos se encuentran los recursos que se brindan desde el taller, un programa que resume lo que veremos, una guía para la utilización de la herramienta Padlet, un Padlet creado para el taller que va a permanecer para que puedan

recurrir en otros momentos y un video explicativo de las posibilidades de la herramienta ZOOM.

Esperamos poder no solo dejar los conocimientos en el cuerpo docente, también recursos creados en la base de datos, además de sentar bases de trabajo colaborativo e intercambio entre docentes de la misma área.

## 1. Presentación de la línea temática escogida

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son herramientas que se renuevan constantemente, nuevas aplicaciones, nuevos dispositivos y nuevas posibilidades. En la educación ha costado incorporarlas, existen metodologías muy arraigadas en el rol docente y el del estudiante. En este último tiempo la necesidad de incorporar las TIC en la cotidianeidad de educación se han hecho innegables. Las TIC han cambiado nuestra forma de educar, han modificado nuestras planificaciones y se han metido en la escuela en todos los aspectos.

La Ley nacional de educación N° 26.206 establece objetivos como desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación; el sistema educativo está en el camino a adaptarse para formar ciudadanos con mirada crítica hacia la información y la realidad que nos rodea. (Senado de la Nación. 14/12/2006. Ley de educación nacional. N° 26.206. DO: Boletín oficial de la república Argentina. Pág. 2. <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>.)

La introducción de las TIC en las aulas está poniendo en evidencia una nueva definición de roles, especialmente, para los alumnos y docentes. Los primeros, gracias a estas nuevas herramientas, están adquiriendo mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, lo que obliga al docente a salirse de su rol clásico como única fuente de conocimiento. (Lugo, María Teresa 2010. Las políticas en la educación de América Latina. Monografía. UVQ/UCA. Pág. 7. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/32395/Las%20politic%20tic%20en%20la%20e>

[ducacion%20de%20America%20latina.pdf;jsessionid=C3142F38441EBB7824275728D0960B99?sequence=1&isAllowed=y\)](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/32395/Las%20politic%20tic%20en%20la%20educacion%20de%20America%20latina.pdf;jsessionid=C3142F38441EBB7824275728D0960B99?sequence=1&isAllowed=y)

El desarrollo de las tecnologías no solo impacta en las aulas, también se producen productos y servicios innovadores, favoreciendo la organización escolar, el relevamiento de datos y el análisis, propiciando la implementación de mejoras, auspiciados también por la formación de profesionales creativos.

Las TIC no son la panacea para los problemas educativos sino una ventana de oportunidad para innovar en la gestión del conocimiento, en las estrategias de enseñanza, en las configuraciones institucionales, en los roles de los profesores y los alumnos. (Lugo, María Teresa 2010. Las políticas en la educación de América Latina. Monografía. UVQ/UCA. Pág 7.

[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/32395/Las%20politic%20tic%20en%20la%20educacion%20de%20America%20latina.pdf;jsessionid=C3142F38441EBB7824275728D0960B99?sequence=1&isAllowed=y\)](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/32395/Las%20politic%20tic%20en%20la%20educacion%20de%20America%20latina.pdf;jsessionid=C3142F38441EBB7824275728D0960B99?sequence=1&isAllowed=y)

Las Tic permiten planificar diseños pedagógicos permeables y flexibles que respondan a necesidades de nuestro contexto y brinden aprendizajes de calidad para la formación de nuestros futuros profesionales. A su vez permite agilizar y sistematizar la organización educativa así como los planes de mejora. (Universidad empresarial Siglo 21, 2019. Modelos de aprendizajes innovadores. Módulo 0, Córdoba, Argentina. Pág.5. <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>).

### **1.1 Síntesis de la organización o institución seleccionada**

El Instituto Santa Ana funciona en un edificio propio, ubicado en Argüello, en la ciudad de Córdoba, Provincia de Córdoba, Argentina.

Esta institución es un colegio mixto y laico que cuenta con nivel inicial, primario y secundario. Brinda una educación bilingüe, con gran carga horaria de la enseñanza del idioma inglés, además tiene dos orientaciones humanidades y ciencias sociales.

Las acreditaciones internacionales de la enseñanza de inglés son expedidas por las universidades de Cambridge y London. (Universidad empresarial Siglo 21, 2019. Instituto Santa Ana. Módulo, Córdoba, Argentina. Pág.68, <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>).

El edificio se encuentra en la dirección postal Ricardo Rojas 7253 (5147). Los horarios en los que se brindan las diferentes actividades son de 08:00 a 16:30 hs. y cuenta con una página web: [www.institutosantaana.edu.ar](http://www.institutosantaana.edu.ar).

### **1.2 Historia:**

La escuela abre sus puertas en marzo de 1980 brindando educación en nivel inicial, primer grado y segundo grado. La iniciativa surge a partir de la necesidad de las familias fundadoras que identificaron la falta de una institución escolar bilingüe español-inglés en la zona, en un comienzo se adquirió una casona amplia con un gran espacio verde, pensando en el contacto con la naturaleza y la necesidad de reflexión sobre la relación del hombre con la naturaleza, posteriormente se construye el edificio principal. La modalidad fue desde los inicios doble escolaridad. Comenzaron tres inversores que al paso del tiempo, en el año 2008 quedó solo uno de los socios fundadores.

### **1.3 Misión:**

La institución configura como misión en su quehacer formar ciudadanos que logren configurar su calidad de vida y promuevan igualdad de oportunidades para todos los ciudadanos de la ciudad de Córdoba. (Universidad empresarial Siglo 21, 2019. Instituto Santa Ana. Módulo, Córdoba, Argentina. Págs.26, 95, <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>)

La escuela tiene como objetivo brindar una educación bilingüe que cubriera las expectativas de numerosas familias que, como las fundadoras..., así como el cultivo de valores y actitudes que respondan a las aspiraciones de cada uno de sus integrantes, basada en el cumplimiento pleno de su función sustantiva: su condición de institución enseñante. (Instituto Santa Ana, 1982. Proyecto educativo institucional, PEI. Córdoba, Argentina, pág. 2, <https://articulateusercontent.com/rise/courses/dT1N3ZvNLPMwd3VeZ4TtMHZHyuWTh-iv/hbYBEN20ttMe5ar7-pei.pdf>).

### **1.4 Visión:**

Es una escuela que busca ofrecer una atención real del aula heterogénea (prácticas habituales de enseñanza personalizada). Con el objetivo de buscar un ambiente adecuado para la concentración, el estudio, la experimentación, la investigación y la búsqueda de ideas de exploración, de descubrimiento, de acción, de trabajo y de producción de donde se construya permanentemente un saber no acabado.

La propuesta educativa de favorecerá la autorrealización y el perfeccionamiento de la persona en relación y comunicación para que pueda forjarse su proyecto personal de vida.

Garantizar la calidad de la educación exige redefiniciones en lo que respecta a la formación, a la actualización y al perfeccionamiento resignificando las funciones de las instituciones en lo administrativo, técnico-docente, calidad en el diseño (planeamiento) en la gestión (metodológico-didáctico) y en la evaluación. (Instituto Santa Ana, 1982. Proyecto educativo institucional, PEI. Córdoba, Argentina, pág. 2, <https://articulateusercontent.com/rise/courses/dT1N3ZvNLPMwd3VeZ4TtMHZHyuWTh-iv/hbYBEN20ttMe5ar7-pei.pdf>).

### **1.5 Valores:**

La institución pretende desarrollar la autoestima y la empatía en sus alumnos para que encuentren su rol de actores y lectores críticos de la realidad que los rodea, brinda una educación personalizada priorizando el crecimiento de cada alumno y estimulando sus capacidades individuales. Se intenta abrir caminos a múltiples experiencias, creando escenarios diferentes que promuevan los distintos aprendizajes y el pensamiento crítico de los alumnos. El proyecto educativo busca darle importancia a la formación de un equipo docente que en un trabajo comprometido y responsable brinde un lugar educativo donde a través de sus estructuras, funciones y relaciones se humanice, se personalice y socialice a cada hombre en base a un trabajo cooperativo y participativo. (Universidad empresarial Siglo 21, 2019. Instituto Santa Ana. Módulo, Córdoba, Argentina. Pág.35, <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>)

### **1.6 Población:**

La comunidad educativa se compone por:

Equipo de gestión: Dos representantes legales y seis directores. Personal docente y no docente: dos secretarios.

Equipo docente: 16 docentes para el nivel inicial. 12 docentes para el nivel Primario. 33 docentes para el nivel secundario, 6 docentes de Educación Física, 5 docentes de materias especiales: Arte, Música, Computación. Gabinete psicopedagógico: un docente.

Preceptores: dos.

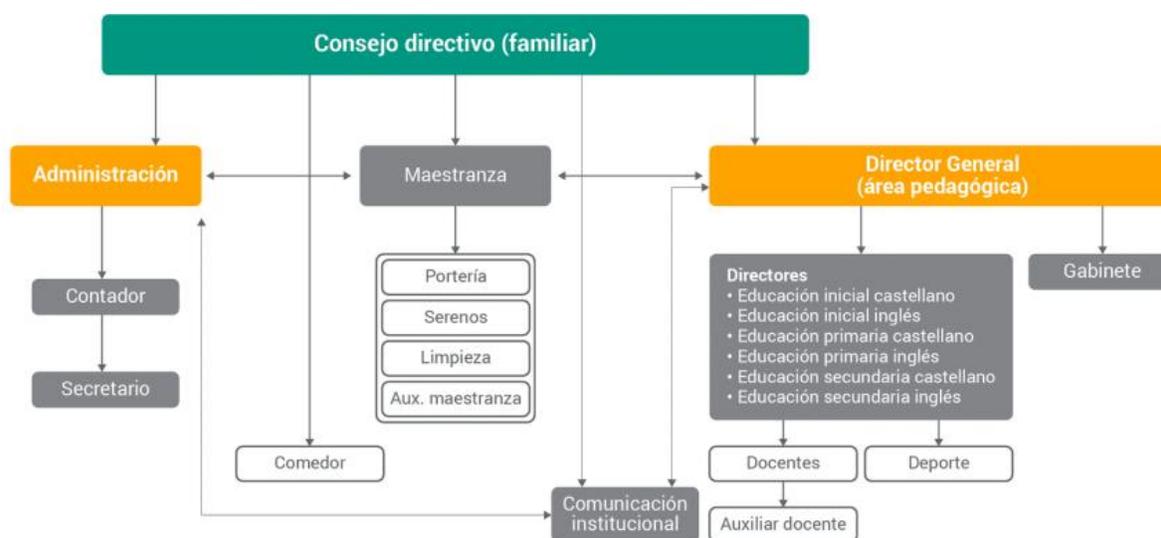
Bibliotecaria: una.

Personal de limpieza: diez no docentes.

Personal del quiosco: entre dos y tres personas.

El servicio de ayudantes técnicos está tercerizado.

### 1.7 Organigrama:



(Instituto Santa Ana, 1982. Proyecto educativo institucional, PEI. Córdoba, Argentina, pág. 44,

<https://articulateusercontent.com/rise/courses/dT1N3ZvNLPMwd3VeZ4TtMHzHyuWTh-iv/hbYBEN20ttMe5ar7-pei.pdf>).

### **1.8 Alumnos:**

La institución cuenta con 407 estudiantes, sus familias pertenecen a clase socioeconómica medio-alta y, por lo general, cuentan con más de un ingreso, en un alto porcentaje, poseen trabajo estable y sus ingresos son producto de diversas ocupaciones, entre las que se pueden destacar: profesionales y ejecutivos de empresas. (Universidad empresarial Siglo 21, 2019. Instituto Santa Ana. Módulo, Córdoba, Argentina. Pág.26 <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>)

Delimitación del problema o necesidad objeto de la intervención.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han inmiscuido en nuestras vidas en todos los aspectos, y el año 2020 nos ha enseñado que es de vital importancia que la educación introduzca las TIC en las actividades, las planificaciones y la organización.

Es un reto para los docentes incorporar la virtualidad y la utilización de herramientas tecnológicas para brindar clases, también se ha percibido la necesidad de sistematizar la organización escolar, digitalizar documentos, facilitar información en la Web y demás. Como menciona Edith Litwin “las tecnologías ofrecen otros usos, tales como presentar materiales nuevos que reorganizan la información, tender puentes para favorecer comprensiones, ayudar a reconocer la información en contextos diferentes...” (Litwin,

Edith. 2005. Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Buenos Aires Amorrortu editores. Pág. 5 [https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1GNWMM0B7-1L1N1LP-P7D/NT\\_Litwin.pdf](https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1GNWMM0B7-1L1N1LP-P7D/NT_Litwin.pdf)

A partir de la lectura del documento se identifica la necesidad de nivelar contenidos en especial de inglés para alumnos ingresantes de otras escuelas. La recepción de alumnos sin un nivel adecuado de inglés debido a una escasa matrícula siempre ha sido un problema que resolver porque se deben poner en marcha cursos niveladores o bajar el nivel del idioma.

La escuela cuenta con un plan de mejora institucional para el crecimiento de la matrícula y la ampliación de las instalaciones. En este plan de mejora se ha comenzado a trabajar, entre otras acciones, desde la Dirección en el programa Córdoba Mejora. En este programa se describen las amenazas que identifica la institución, en la que informa la oferta de escuelas subvencionadas o públicas de un modelo educativo semejante, por lo que no colabora al aumento de la matrícula. (Universidad empresarial Siglo 21, 2019. Instituto Santa Ana. Módulo, Córdoba, Argentina. Pág.126 <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>)

Según el programa de mejora en las oportunidades de incorporar nuevos alumnos, en su mayoría, éstos habiendo asistido a escuelas con menor carga horaria en idioma extranjero inglés, no pueden incorporarse al nivel que le correspondería a su grupo etario, por lo que se genera la necesidad de nivelar estos nuevos ingresantes.

La creación o la obtención de buenos materiales para la enseñanza generan preocupaciones respecto de su reutilización. La adaptabilidad de algunos de ellos o la posibilidad de tratamientos variados hace que los docentes sostengan que un buen material

es el que puede ser usado para destinatarios diferentes ya que permite el desarrollo de múltiples propuestas a partir de su exposición y posee una calidad tal que potencia las propuestas de enseñanza. ((Litwin, Edith. 2005. Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Buenos Aires Amorrortu editores. Pág. 11

[https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1GNWMM0B7-1L1N1LP-P7D/NT\\_Litwin.pdf](https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1GNWMM0B7-1L1N1LP-P7D/NT_Litwin.pdf))

## **2. Objetivos:**

Diseñar una propuesta de capacitación destinado a docentes de inglés del ciclo de básico (CBC) con el objetivo de generar recursos digitales que se utilicen a fin de nivelar el idioma extranjero a estudiantes que ingresen de otras instituciones a la escuela Santa Ana.

### **2.1 Objetivos específicos:**

Realizar una capacitación de dos encuentros dirigida a docentes de inglés de ciclo orientado de las aplicaciones “zoom”, “padlet” la página “<https://mobbyt.com>” con el propósito de mostrar el funcionamiento y las ventajas de recursos virtuales en la enseñanza del idioma inglés, donde constituya un proceso de actualización y mejora para la construcción de recursos digitales.

Desarrollar una reunión donde se intercambien experiencias en la utilización de las aplicaciones y puesta en común de los diferentes recursos realizados.

Organizar una base de datos con todos los recursos creados para que puedan ser utilizados por todos los docentes de inglés de la institución.

### **2.2 Justificación:**

Las tecnologías de la información y la comunicación nos han facilitado acceso a conocimientos y la distribución de los mismos, pero ¿Qué tipo de información encontramos en internet?, ¿Quién está produciendo el contenido que se consume? Estos son nuevos

interrogantes que debemos plantearnos a la hora de buscar la incorporación de las TIC en la educación.

La producción de contenidos multimedia específicos depende en gran medida de las competencias digitales desarrolladas por los actores de la educación, que se alcanzarán a través de una capacitación activa y participativa. Gestionar entornos virtuales de aprendizaje, enseñar a través de internet, preparar clases y actividades en la virtualidad, producir y distribuir contenidos digitales ha pasado a formar parte de las competencias que tienen que manejar los docentes y los equipos directivos en estos tiempos, en forma articulada con sus conocimientos disciplinares y pedagógicos. (Educ.ar S.E. Claves y caminos para enseñar en ambientes virtuales / dirigido por Laura Marés. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Educ.ar S.E., 2021. Libro digital, PDF <https://www.educ.ar/recursos/155487/claves-y-caminos-para-ensenar-en-ambientes-virtuales/download>)

La elaboración de los contenidos multimedia interactivos encuentra una serie de especificaciones, limitaciones, determinaciones de los contenidos y del campo de aplicación, definición de tareas educativas, configuración multimedia y contextualizaciones; dependiendo, ya en parte, del soporte de difusión, de la conectividad, de la accesibilidad, de la usabilidad y de las características propias de la naturaleza del soporte mismo; ya en parte muy especialmente del sistema educativo, áreas, niveles, modalidad educativa (educación presencial, educación a distancia o semipresencial); ya en parte, debido a las características y condiciones tecnológicas de diseño y elaboración. (García, Francisco (2006). Contenidos educativos digitales: Construyendo la Sociedad del

Conocimiento, Revista de tecnologías de la información y la comunicación educativas.  
Recuperado de: [http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/pdf/Articulos\\_1.pdf](http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/pdf/Articulos_1.pdf) )

Los nuevos soportes, aplicaciones y tecnologías nos dan la ventaja de introducir el juego y lo que se considera ocio a la educación, la importancia del juego en la educación lo han resaltado grandes pedagogos como Piaget, Vygotsky y las nuevas tecnologías nos dan la posibilidad de ampliar el campo lúdico a lo digital y virtual.

A su vez el conocimiento es una construcción, por lo que generar una base de datos y espacios de intercambio de experiencias favorecen a la producción en conjunto, a la incorporación de diferentes puntos de vista y aplicaciones de los mismos contenidos.

### **2.3 Marco teórico:**

Una red es un conjunto de nodos interconectados. Un nodo es el punto en el que una curva se intersecta a sí misma. Lo que un nodo es concretamente depende del tipo de redes a que nos refiramos. Aunque la forma en red de la organización social ha existido en otros tiempos y espacios, el nuevo paradigma de la tecnología de la información proporciona la base material para que su expansión cale toda la estructura social. (Castells, M. (ed.) (2006). La sociedad red: una visión global. Madrid: Alianza Editorial )

En este sentido, el aprendizaje de la Era Digital se puede definir como un aprendizaje diverso, desordenado y lejos del tradicional conocimiento perfectamente empaquetado y organizado. El conocimiento en red se basa en la cocreación, lo que implica un cambio de mentalidad y actitud. Pasar de ser meros consumidores de los contenidos elaborados por otras personas a ser los expertos y aficionados los propios co-creadores del conocimiento.

(Blanco, Viñals; Cuenca, Ana; A., Jaime. “El rol del docente en la era digital”. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 30, núm. 2, agosto, 2016, pp. 103-114. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf> )

Nicholas C. Burbules y Thomas A. Calliste nos advierten, cuanto más rica la sustancia, mayor el desperdicio y el caos. El mero caudal y cantidad de voces crea una especie de efecto nivelador; todo parece surgir del mismo lugar y, a primera vista, nada parece mucho más confiable que el resto. Por este motivo la importancia de la producción de materiales virtuales que se restrinjan a los contenidos, actividades y temas que suscriban a la planificación de cada docente. (Nicholas C. Burbules y Thomas A. Calliste, 2001, “Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información”, España, Editorial Granica, pp. 119)

Castells (2006), en su libro “La sociedad red: una visión global” nos cuenta la evolución de la era digital, el internet, las tecnologías de la información y la comunicación y resalta:

Muchas de las aplicaciones de Internet provinieron de invenciones inesperadas de sus primeros usuarios, lo que indujo una praxis y una trayectoria tecnológica que se convertirían en rasgos esenciales de Internet.

Desde sus comienzos la información en la red se fue creando de forma comunitaria por los usuarios que tienen acceso. La creación de conocimiento comunitario es una herramienta de las TIC que debemos incorporar al ejercicio docente.

En una perspectiva educativa, las tecnologías se entran dentro de las diversas formas del pensamiento disciplinar y su inclusión en las prácticas de la enseñanza potencia formas especializadas de construcción del conocimiento; son propuestas didácticas que integran a

las tecnologías de manera tal que promueven la reflexión en el aula y abren un espacio comunicacional que favorece la comprensión disciplinar. (Educ.ar S.E. Claves y caminos para enseñar en ambientes virtuales / dirigido por Laura Marés. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Educ.ar S.E., 2021. Libro digital, PDF <https://www.educ.ar/recursos/155487/claves-y-caminos-para-ensenar-en-ambientes-virtuales/download>)

Vygotski (1966) Y Elkonin (1980) explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social. El juego no es el rasgo predominante de la infancia; sino un factor básico en el desarrollo, nos ilustra Vigotsky en su libro “El papel del juego en el desarrollo del niño”. (Revista digital para profesionales de la enseñanza, 2011, Federación de la enseñanza CC OO, Andalucía, <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>)

El significado de gamificación o ludificación consiste en usar el estado del espíritu y el mecanismo del juego en la resolución de problemas, de modo que envuelva varios participantes en la búsqueda de soluciones para el diseño o propuesta del juego. La gamificación ha sido aplicada en varios sectores, ha generado experiencias divertidas y comprometidas, y busca convertir al usuario en jugador. (Gutiérrez Ríos, Mirta Yolima, 2015, “El juego en el escenario educativo actual : discursos y prácticas de juego en la educación preescolar, primaria, secundaria, media y superior”, Bogotá D.C., Kimpres,

Universidad de la Salle, pp 13, [http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117125101/el\\_juego\\_en\\_el\\_escenario.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117125101/el_juego_en_el_escenario.pdf) )

La mayoría de actividades humanas socialmente relevantes comportan un trabajo en grupo. De esta manera, ser competente, en su doble acepción de que una tarea o responsabilidad compete a alguien y de que alguien es competente para realizar una tarea o asumir una responsabilidad, difícilmente puede considerarse como un atributo exclusivamente individual, al margen de la competencia de otros que están, directa o indirectamente, implicados en la situación e influyendo y condicionando procesos y productos.

Sin duda, la nueva herramienta más estudiada en relación con su impacto en el desarrollo cognitivo, social y emocional es la de los videojuegos, probablemente porque fue la primera relacionada con los ordenadores que se introdujo en la vida cotidiana de niños y adolescentes. Volviendo a los videojuegos, su potencial motivador es presentado en muchos estudios como elemento central. En una revisión de las investigaciones sobre las potencialidades educativas de los videojuegos, MÉNDIZ y cols. (2001) mencionan algunos trabajos que ya en la década de 1980 subrayan su capacidad motivadora como estímulo de la fantasía infantil, y la presencia de otros factores atractivos para la infancia como pueden ser el reto y la curiosidad.

A la anexión de contenido ajeno se la denomina sindicación de contenidos. Junto a esta potencialidad, existe otro mecanismo tan simple como poderoso, la folksonomy, término utilizado para referirse a la organización colaborativa de la información en categorías a partir de una serie de etiquetas (tags) propueátás por los mismos usuarios. (Coll, César;

Monereo 2008, “Psicología de la Educación Virtual”, España, Madrid, Morata. Pp 33.

<https://mediacaotecnologica.files.wordpress.com/2012/08/psicologia-de-la-educacion-virtual-coll-y-monereo.pdf> )

### Entornos virtuales de aprendizaje

Las herramientas tecnológicas virtuales en cada lugar geográfico tienen su sigla correspondiente, también llamados entornos virtuales de aprendizaje como nos ilustra Beatriz Rodríguez Martín y Carlos Alberto Castillo Sarmiento (2019) “es un enfoque del aprendizaje, es decir, una manera de entender cómo aprendemos utilizando las tecnologías que tenemos a nuestra disposición. No es un concepto nuevo”, en cada época se cuentan con nuevas tecnologías que se utilizan en la educación. Y por lo tanto las posibilidades que las TIC ofrecen y fomentan en esta nueva era donde estamos rodeados de tecnología y virtualidad, las TIC se incluyen dentro de nuestro ecosistema de aprendizaje entonces, estas mismas, no sólo de determinar nuestra manera de aprender, sino que también son consideradas grandes herramientas de mejora de los procesos de aprendizaje individual y colectivo.

### Padlet:

Padlet es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos. Estos recursos se agregan como notas adhesivas, como si fuesen “post-its”.

Con este mural o póster interactivo podrás publicar, almacenar o compartir recursos tanto de manera individual o en colaboración. En el terreno del aprendizaje es muy valioso

ya que docentes y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo, dentro de un mismo entorno. Además, es posible trabajar con otras personas que usen la plataforma de cualquier parte del mundo. (Gómez, María Mercedes, 08/03/2019, *¿Qué es Padlet y su aplicación en la educación en línea?*, E-learning masters, recuperado de: <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/03/08/que-es-padlet-y-su-aplicacion-en-la-educacion-en-linea/>)

### Mobbyt:

Mobbyt S.R.L. es una compañía argentina con sede en Villa Ascasubi, Córdoba, que opera en el sector tecnológico de Internet. Uno de sus principales productos es la plataforma de videojuegos educativos mobbyt.com que ofrece a los usuarios una herramienta para crear sus propios videojuegos de manera muy sencilla. El uso de la plataforma permite además aprender, capacitarse y adquirir nuevas habilidades mientras se juega.

Con el lema Todos tenemos algo para aprender o enseñar, Mobbyt inicia sus actividades en 2016 tras varios años de planificación de la propuesta de servicio y del modelo de negocio por implementar. (Anónimo, 2016, “¿Quiénes somos?” ,Córdoba, Argentina ,Recuperado de: <https://mobbyt.com/seccion/about.php>)

### Zoom:

Zoom es una empresa de telecomunicaciones online que fue creada en 2011 por un grupo de emprendedores estadounidenses. La compañía se especializa en video comunicaciones empresariales modernas con una plataforma en la nube para conferencias de audio y video, colaboración, chat y seminarios web en todos los dispositivos móviles, de

escritorio y sistemas de salas. Sus diferentes formatos permiten la creación de juntas, reuniones, salas de conferencias, capacitaciones, oficinas ejecutivas y aulas. Es ideal para empresas y organizaciones que buscan evitar la modalidad presencial y deseen reunir a sus equipos en un entorno virtual y cómodo. (Anónimo, 13/06/2021, Qué es Zoom, la aplicación más buscada en cuarentena para hacer videollamadas, *Página 12*, Recuperado de: [https://www.pagina12.com.ar/255235-que-es-zoom-la-aplicacion-mas-buscada-en-cuarentena-para-hac?gclid=CjwKCAjw2ZaGBhBoEiwA8pfP\\_tJ7Wiv1BmKp-wre8wwjDfdbEvWBekXLe-9vsmqhsMZ7jZWn5oX1PRoCU2AQAvD\\_BwE](https://www.pagina12.com.ar/255235-que-es-zoom-la-aplicacion-mas-buscada-en-cuarentena-para-hac?gclid=CjwKCAjw2ZaGBhBoEiwA8pfP_tJ7Wiv1BmKp-wre8wwjDfdbEvWBekXLe-9vsmqhsMZ7jZWn5oX1PRoCU2AQAvD_BwE))

### Evaluación:

La evaluación supone un proceso que también atraviesa por diferentes etapas: una etapa de diseño o planificación, un momento de ejecución o trabajo de campo, el procesamiento y análisis de la información recolectada y la presentación de resultados, para luego dar paso a la toma de decisiones.

En el caso de los programas y proyectos educativos de incorporación de TIC que suponen diferentes niveles de decisión, es posible pensar en muy diversos objetivos y alcances de las acciones de evaluación dependiendo del escenario que se observe. La comprensión involucra una lógica cualitativa, de descubrimiento, un tipo de dato blando, de mayor subjetividad, que se va construyendo por medio de un diálogo.

En cuanto a los recursos concretos, se espera registrar la presencia de plataformas virtuales de distribución, como tener un sitio web, un blog, Facebook y/o Twitter institucionales, así como las aplicaciones y usos que se les da a estos espacios (difusión de noticias entre la comunidad educativa, intercambio de materiales educativos, entre otros).

(Equipo de Evaluación ,“Manual para la evaluación de proyectos de inclusión de TIC en educación”, IBERTIC, Recuperado de:

[https://oei.org.ar/ibertic/evaluacion/pdfs/ibertic\\_manual.pdf](https://oei.org.ar/ibertic/evaluacion/pdfs/ibertic_manual.pdf))

### **3. Plan de trabajo**

El plan de intervención propuesto tendrá como finalidad capacitar en *herramientas tecnológicas virtuales* que permitan generar una base de datos con la que cuente la institución para brindar a los nuevos estudiantes con las que podrán llegar al nivel de idioma extranjero que corresponde a su ciclo de cursado. El objetivo es proporcionar un artefacto ágil para poder aumentar la currícula sin que esto genere inconvenientes a la comunidad educativa por las diferencias académicas de las diferentes instituciones.

Para llevar a cabo el plan de trabajo, se realizarán cinco (5) encuentros con sus respectivas actividades, una reunión presencial y cuatro (4) encuentros virtuales. La primera junta presencial será de carácter informativa donde se presentará el plan de acción, los objetivos de las capacitaciones, los fundamentos teóricos sobre los que se pensó el plan de trabajo. Los tres encuentros siguientes se presentarán las herramientas tecnológicas virtuales.

En la primera capacitación se presentará la herramienta “Padlet”, los docentes podrán visualizar las potencialidades de esta herramienta como tablero donde el alumno podrá acudir y encontrar de forma ordenada las diferentes actividades, clases, explicaciones y juegos. En este encuentro podremos analizar las diferentes formas de organizar la información que luego iremos creando con las siguientes reuniones.

En el segundo encuentro mostrará las utilidades de la página web Mobbyt.com, se detallará el funcionamiento de esta plataforma para poder seleccionar los contenidos que se quieran abarcar o para crear juegos de algún contenido específico.

Por último se analizará el programa gratuito zoom como herramienta de comunicación sincrónica o asincrónica en el tercer encuentro virtual, también se mostrará cómo estas tres herramientas pueden articularse para generar una base de datos distribuyendo los contenidos en las diferentes docentes para poder ser utilizados por el resto de la comunidad educativa. Al finalizar, en la última capacitación se realizará una puesta en común y una evaluación.

A continuación se detalla cómo se ha dispuesto llevar a cabo la dinámica de cada encuentro:

### 3.1 Diagrama de Gantt del total de los encuentros:

ACTIVIDADES	FEBRERO	MARZO	ABRIL
Recursos didácticos tecnológicos y base de datos”			
Recurso Tecnológico Padlet			
Recurso virtual Mobbyt			
Recurso Tecnológico Zoom			
Organizar la base de datos y evaluar			

Figura 1: Elaboración propia.

#### Encuentro N° 1:

- Tema: Reunión inicial informativa “Recursos didácticos tecnológicos y base de datos”.
- Objetivo de la actividad: El primer encuentro se realizará con el fin de informar al equipo docente sobre los contenidos de la capacitación, el objeto final de la

misma es una base de datos de los contenidos relevantes del idioma extranjero inglés.

- Destinatarios: Docentes de inglés del ciclo básico unificado y directivos.
- Modalidad: Presencial
- Recursos: Sala de reunión - Computadora – Proyector – Material impreso – Servicio de internet.
- Tiempo estimado: Una jornada de una hora y media.

#### Momento de inicio:

Comenzamos con una dinámica de grupo donde participan todos los presentes, docentes de inglés, los directivos y la capacitadora. Se elige un objeto de la mochila, cartera o bolso. Relacionamos el objeto con alguna cualidad que tenemos cada uno como docente, comienzan a hablar por orden alfabético del nombre del objeto y antes de hablar sobre algo que nos caracteriza en el quehacer docente decimos nombre, apellido y área o año donde trabaja. Esta actividad tiene 30 min de duración.

#### Momento de desarrollo:

Luego se presenta un resumen de la capacitación con el plan de acción (Anexo1: [https://drive.google.com/file/d/1p4O\\_NB5tN2UwRqzDinarh-tdylRCDUmE/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1p4O_NB5tN2UwRqzDinarh-tdylRCDUmE/view?usp=sharing)), se describe cada uno de los días y los contenidos que se desarrollarán. Se indagará en conocimientos previos de las herramientas que expondrán y como lo han utilizado anteriormente. Luego se expondrán los lineamientos teóricos sobre los que se sienta la capacitación, la elección de herramientas virtuales y el resultado, la base de datos.

### Momento de cierre:

Para cerrar la jornada se presentará la página de juegos y jugaremos en conjunto al ahorcado con palabras de educación virtual que nos brinda la plataforma (<https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=76152>) luego de la partida diremos una frase de cierre cada participante, que pueden ser dudas inquietudes o percepciones.



Figura 2, Juego ahorcado, <https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=76152>

### Diagrama de Gantt del encuentro 1:

Recursos didácticos tecnológicos y base de datos	0-10 min	10-20 min	20-30 min	30-40 min	40-50 min	50-60 min	60-70 min	70-80 min	80-90 min
Dinámica de grupo									
Presentación de la capacitación									
Marco teórico									
Juego virtual									

Figura 3: elaboración propia.

**Encuentro N° 2:**

- Tema: Capacitación formativa “Recurso Tecnológico Padlet”.
- Objetivo de la actividad: El segundo encuentro se realizará con el fin de mostrar las posibilidades y opciones que nos brinda la herramienta Padlet, para utilizarlo como base de datos o plataforma educativa a la cual podrán recurrir los alumnos con independencia o el cuerpo docente según sea necesario, conceptualización de entornos virtuales de aprendizaje.
- Destinatarios: Docentes de inglés del ciclo básico unificado.
- Modalidad: Virtual.
- Recursos: Computadora - Servicio de internet - Plataforma virtual Zoom - plataforma Padlet - Material digital.
- Tiempo estimado: Una jornada de una hora y media.

**Momento de inicio:**

Cada docente se conecta a la reunión pactada de zoom previamente enviado del link. En el comienzo de la capacitación se realiza un pequeño repaso de la primera reunión, se responden algunas dudas que hayan surgido y se procede a la capacitación de Padlet. Utilizaremos un Muro de Padlet creado para la capacitación (<https://padlet.com/artesvisualespeterpan2a6/bvv5ri5yok5ir391>) en el que se encontraran todos los materiales utilizados y se podrá mantener la comunicación a través de comentarios de las publicaciones del Padlet.

The image shows a Padlet wall interface. At the top, it says 'padlet' and 'Seño Luisa M. · 1m'. The main title is 'Capacitación en Recursos didácticos tecnológicos y base de datos' with the subtitle 'Modelos de aprendizajes innovadores – Escuela Santa Ana'. The wall is divided into three columns representing different sessions:

- Primer encuentro presencial:** A post by 'Seño Luisa M. · 21m' titled 'Introducción a la capacitación'. The text says: 'Hola Profes! Dejo el programa de la capacitación y pueden dejarme en comentarios: ¿Qué les pareció la dinámica para conocernos? ¿Qué expectativas tienen del taller? ¿Qué les gustaría saber de la plataforma?'. There is an 'Añadir comentario' button below.
- Segundo encuentro:** A post by 'Seño Luisa M. · 17m' titled 'Padlet'. The text says: 'Compártanos en posteos los Padlets que hicieron, comenten las ventajas del formato, características y datos relevantes que observaron.' Below the text is a screenshot of a Padlet board with the text 'It's a beautiful day. Make something beautiful.' and several colorful icons. There is an 'Añadir comentario' button below.
- Tercer encuentro:** A post by 'Seño Luisa M. · 27m' titled 'Mobbyt'. The text says: 'Compartimos en posteos los juegos creados, comenten su percepción de la página y de la creación de juegos. si encontraron algún juego que les pareció súper útil compartan. si encontraron otras páginas de este tipo también pueden compartir. Les dejo un tutorial de los tantos que ofrece la página para crear trivias educativas:'. There is a yellow arrow icon pointing to the right at the bottom.

Momento de desarrollo:

Luego de realizar un análisis visual de la plataforma, se muestra como es la utilización de la misma desde el comienzo de la creación de un usuario, compartiendo la pantalla de manera que los participantes lo visualicen en el momento, también se muestra otro ejemplo de un instructivo de creación propia (Anexo 2: [https://drive.google.com/file/d/1FZtpzCbxbR8m83FLT2MIQ5yKCAy\\_OH/view?usp=s\\_haring](https://drive.google.com/file/d/1FZtpzCbxbR8m83FLT2MIQ5yKCAy_OH/view?usp=s_haring)) que se dejará en el Padlet de la clase para poder revisarlo en cuando sea necesario, mostraremos la capacidad de una cuenta gratuita, e invitaremos a la primera actividad: Cada participante va a crear su cuenta en padlet a medida que van ingresando van eligiendo el tipo de padlet, cada docente va a elegir un formato distinto, para inspeccionar las ventajas y desventajas. Para finalizar pensamos un contenido o varios que podría ser expuesto en ese formato (muro, tablero, lista, columna, conversación, mapa, lienzo, cronología). Para luego poder darle la estética que les parezca adecuada a los contenidos que podrían utilizar en ese formato, fondo, icono y demás elementos.

#### Momento de cierre:

Al finalizar la actividad cada docente expondrá las ventajas y desventajas que encontró en cada formato, mostrarán la estética que eligieron y contarán que tipo de contenidos creen pertinente para el formato seleccionado y creado. Para cerrar habrá un momento para aclarar dudas y una pequeña autoevaluación (anexo 3: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdIUj8bgD5nUs7uE8BdfO8xRvwHpL\\_-08maa\\_lfOxHrklheZQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdIUj8bgD5nUs7uE8BdfO8xRvwHpL_-08maa_lfOxHrklheZQ/viewform?usp=sf_link) ).

#### **Diagrama de Gantt del encuentro 2:**

Recurso Tecnológico Padlet	0-10 min	10-20 min	20-30 min	30-40 min	40-50 min	50-60 min	60-70 min	70-80 min	80-90 min
Repaso de primera reunión									
Presentación de Padlet									
Actividad									
Cierre									

Figura 4: elaboración propia.

### Encuentro N° 3:

- Tema: Capacitación formativa “Recurso virtual Mobbyt”.
- Objetivo de la actividad: La tercera capacitación se realizará con el fin de mostrar las oportunidades que nos brinda la plataforma Mobbyt, para incorporar elementos lúdicos en las clases virtuales y presenciales como forma de actividad y práctica de los contenidos.
- Destinatarios: Docentes de inglés del ciclo básico unificado.
- Modalidad: Virtual.
- Recursos: Computadora - Servicio de internet - Plataforma virtual Zoom - plataforma Padlet – plataforma Mobbyt - Material digital.
- Tiempo estimado: Una jornada de una hora y media.

#### Momento de inicio:

Vamos a comenzar con una actividad para conocernos mejor y para conectar con nuestro lado más lúdico. Cada participante va a hacer un dibujo del momento más divertido que recuerda de su infancia, luego lo mostraremos y contaremos la anécdota. Vamos a

recordar que juegos nos divertían de niños y vamos a contar que tipo de juegos divierten hoy a los niños de 11 a 15 años.

#### Momento de desarrollo:

Luego de las anécdotas comenzaremos la presentación de la página Mobbyt, se mostrará compartiendo pantalla como crear un usuario y contraseña, las opciones de juegos y los espacios lúdicos virtuales creados por otras personas. Se indagará en la plataforma las maneras de buscar contenido y para qué tipo de alumnos va dirigido. Para finalizar la muestra de la página crearemos un juego de manera conjunta con contenidos de la materia inglés. Luego individualmente cada participante creará un usuario y un juego, puede ser con contenidos de la materia o con lo que más les guste.

#### Momento de cierre:

Realizaremos un debate sobre las posibilidades y dificultades de la plataforma, posibles usos, se consultará si conocen otras opciones de este tipo de plataformas si alguna vez usaron este tipo de actividades y el grado de utilidad que le encuentran los participantes.

#### **Diagrama de Gantt del encuentro 3:**

Recurso virtual Mobbyt	0-10 min	10-20 min	20-30 min	30-40 min	40-50 min	50-60 min	60-70 min	70-80 min	80-90 min
Inicio - Dinámica lúdica.									
Presentación de Mobbyt									
Actividad									
Cierre									

Figura 5: elaboración propia.

**Encuentro N° 4:**

- Tema: Capacitación formativa “Recurso Tecnológico Zoom”.
- Objetivo de la actividad: El cuarto encuentro se realizará con la finalidad de inspeccionar las virtudes de este programa, para afianzar conocimientos y descubrir nuevas posibilidades, para convertirlo en una herramienta de uso cotidiano para la comunicación sincrónica o asincrónica.
- Destinatarios: Docentes de inglés del ciclo básico unificado.
- Modalidad: Virtual.
- Recursos: Computadora - Servicio de internet - Plataforma virtual Zoom - plataforma Padlet - Material digital.
- Tiempo estimado: Una jornada de una hora y media.

**Momento de inicio:**

En esta oportunidad ingresaremos a Meet, con la dirección de la reunión previamente enviado a la Padlet del taller.

Se indagará en los conocimientos previos de la plataforma, en los modos de uso que le han dado a la misma, en las dificultades o los inconvenientes que se han presentado al momento de su uso.

**Momento de desarrollo:**

Se compartirá pantalla para poder ver la metodología de uso, como programar una reunión y las opciones dentro del programa, compartir pantalla (básico, avanzado, archivos).

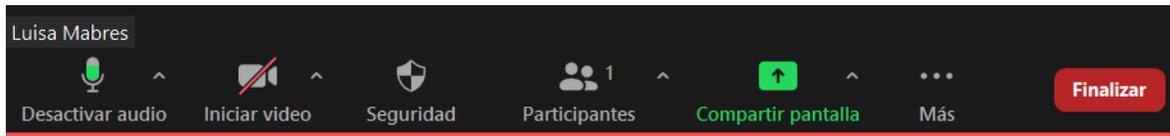


Figura 5: registro de zoom

Así como las opciones avanzadas de compartir pantalla:

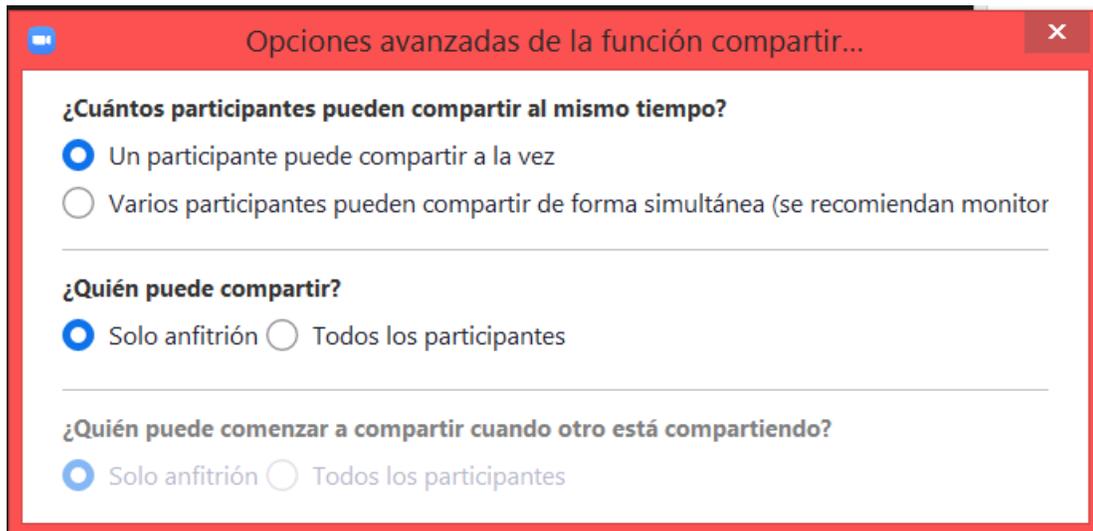


Figura 5: registro de zoo

Por ultimo indagaremos en las opciones que nos brinda la aplicación de realizar grabaciones de reuniones donde podemos generar comunicación asincrónica. Se mostrará un video de ejemplo (Anexo 4: <https://drive.google.com/file/d/1o32pVaf45WAanewrJp-Ho-4vq-aKHTPe/view?usp=sharing>).

La actividad consistirá en que generen una reunión de zoom en el momento y graben un pequeño video con un saludo, se darán 20 (veinte) minutos de desconexión para la grabación.

Momento de cierre:

En el cierre veremos los videos generados, conversaremos sobre las dificultades y ventajas que encuentran a esta aplicación o esta metodología asincrónica.

**Diagrama de Gantt del encuentro 4:**

Recurso Tecnológico	0-10 min	10-20 min	20-30 min	30-40 min	40-50 min	50-60 min	60-70 min	70-80 min	80-90 min
Zoom									
Inicio									
Presentación de Zoom									
Actividad									
Cierre									

Figura 5: elaboración propia.

**Encuentro N° 5:**

- Tema: Capacitación formativa “Organizar la base de datos y evaluación”.
- Objetivo de la actividad: La última reunión virtual se realizará con el fin de mostrar las de qué manera se pueden articular las tres plataformas para generar una base de datos que puede ser utilizada por los docentes para abordar temas en común con otros docentes del área y también como plataforma virtual para educación a distancia de alumnos que se puede complementar con encuentros u horarios de consulta presenciales.
- Destinatarios: Docentes de inglés del ciclo básico unificado.

- Modalidad: Virtual.
- Recursos: Computadora - Servicio de internet - Plataforma virtual Zoom - plataforma Padlet - plataforma Mobbyt - Material digital.
- Tiempo estimado: Una jornada de una hora y media.

#### Momento de inicio:

En el inicio de la reunión repasaremos los debates y comentarios de las diferentes plataformas que desarrollamos en el taller, por medio del Padlet del taller. En una puesta en común planificaremos como realizaríamos una base de datos o plataforma para alumnos y docentes.

#### Momento de desarrollo:

En el desarrollo realizaremos una pequeña actividad donde se seleccionarán contenidos que pudieran estar en el Padlet creado por cada participante. Como podrían distribuirlos para que no se repitan y en conjunto se decidirá cuál será de las herramientas que conocimos la adecuada para cada contenido.

La evaluación: se realizará por medio de un enfoque metodológico cualitativo ya que no se pondrán valor numérico al finalizar la misma. Tendrá como finalidad asentar los conocimientos desarrollados en la capacitación. El instrumento será la generación de un producto que ya lo vinimos generando en el transcurso de los encuentros, tendrán 30 minutos de manera individual se desarrollaran tres contenidos de la materia Ingles en la plataforma Padlet incorporando tres juegos de la página Mobbyt, con uno en video como

mínimo de zoom gravado. Se darán 30 (treinta) minutos para su realización. Se podrán incorporar elementos que tengan previamente el cuerpo docente.

#### Momento de cierre:

En el cierre se mostrarán las plataformas generadas y se evaluarán mutuamente en tres aspectos, creatividad, posibilidad de uso, secuencia de contenidos. Al terminar las exposiciones conversará sobre la experiencia y se recibirán sugerencias en cuento a algunos aspectos: utilidad de las herramientas, coherencia entre los diferentes encuentros, posibilidad de uso de los conocimientos.

#### **Diagrama de Gantt del encuentro 5:**

Organizar la base de datos y evaluación	0-10 min	10-20 min	20-30 min	30-40 min	40-50 min	50-60 min	60-70 min	70-80 min	80-90 min
Inicio									
Actividad									
Evaluación									
Cierre									

Figura 5: elaboración propia.

### **3.2 Presupuesto:**

Los costos de la propuesta de intervención son un valor aproximado calculándose a través de la sumatoria de los honorarios del capacitador encargado del proyecto por 8 hs. y media durante 3 meses y el costo del material impreso necesario.

Recursos	Cantidad	Importe	Costo estimado
<b>Insumos</b>			
Computadora	1 por participante	-	-
Proyector	1	-	-
Fotocopias	10	\$ 2	\$ 200
<b>Honorarios</b>			
Asesor pedagógico	8:30 hs.	\$ 1.200,00	\$ 9.000,00
<b>Total</b>			\$ 9.200,00

Figura 6: elaboración propia.

### 3.3 Resultados esperados:

Como se presentó anteriormente el plan de intervención tiene la finalidad de desarrollar una plataforma de contenidos comunes para poder ser utilizado por docentes de la materia de inglés, pero también de podrán ser incorporadas por otras materias y alumnos de manera virtual o presencial. Se espera que, con los conocimientos adquiridos en las capacitaciones los docentes cuenten con las capacidades para generar nuevos recursos desde estas plataformas presentadas a lo largos del taller, así como también la utilización de los recursos creados en las distintas instancias de encuentro, éstas podrán ser llevada a las prácticas áulicas virtuales o presenciales en diferentes momentos del ciclo lectivo, para realizar repasos para exámenes o para nivelar nuevos alumnos buscando solucionar la problemática planteada.

Esta propuesta de capacitación espera diferentes tipos de resultados, los físicos como la base de datos y los recursos, los resultados individuales como los conocimientos nuevos para generar nuevos recursos y por último los resultados grupales siendo estos la generación de vínculos y una organización de trabajo que pueda seguir en el futuro como

apoyo y red de herramientas, en donde se podrá ir solucionando la problemática planteada así como también, nuevas situaciones que requieran refuerzos de contenidos.

Estos recursos y herramientas permitirán a los docentes tener una visión más amplia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, manejando nuevas herramientas o encontrando en ellas nuevas utilidades. Posteriormente la institución podrá implementar nuevas capacitaciones virtuales de otras aplicaciones o programas que puedan irse incorporando en la base de datos o plataforma creada.

### **3.4 Conclusión:**

A manera de cierre es necesario destacar la importancia del proceso del plan de intervención ya que es progresivo y cada momento es necesario para lograr los objetivos, y así poder mejorar la problemática planteada en la institución Santa Ana desde las herramientas tecnológicas que se presentan en la capacitación y se encuentran a nuestro alcance.

En el recorrido de esta capacitación esperamos no sólo generar nuevos conocimientos incursionando en herramientas innovadoras, también generar nuevas inquietudes y caminos de búsqueda para los participantes y la institución, que enriquezcan las planificaciones, las actividades áulicas y las futuras capacitaciones. Se proyecta también dejar las bases de un trabajo colaborativo articulado que genere un plan de acciones para poder continuarlo en el tiempo.

Se analiza luego de la realización del proyecto que se dejaron fuera algunas posibilidades de las herramientas que se trabajaron, en el proceso de investigación se encontraron muchas plataformas y herramientas que podrían haber sido desarrolladas, pero

se limitó a las mostradas en el trabajo para poder darle coherencia y ser implementada en un tiempo determinado. La resolución de la problemática planteada es un proceso que se comienza con la capacitación pero que se puede seguir analizando por ejemplo por medio de encuestas o exámenes a los alumnos, otorgándole valores numéricos a los resultados. La problemática identificada puede ser abordada de muchas maneras pero siempre brindando recursos didácticos para llegar a nivelar a los alumnos en la materia de idioma extranjero, para incorporar los nuevos conocimientos o para reforzar contenidos.

Poder alcanzar cambios significativos y perdurables en el sistema educativo es necesario, deberemos generar una sistematización en capacitación del cuerpo docente, los nuevos conocimientos y los resultados de los mismos, así como también dotarnos de instrumentos perdurables, esto colabora a la generación conjunta de metodologías didácticas y agiliza el trabajo interdisciplinario entre los diferentes niveles de la institución.

Este proceso de capacitación virtual es de suma importancia, ya que está planteada con el fin de generar fortaleza a la educación media utilizando como elemento indispensable la tecnología con el valor del trabajo colaborativo. Esto permite a los docentes tener un mayor acercamiento a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Esta actualización académica por parte de cuerpo docente genera nuevos incentivos en el ámbito profesional e individual, estos aprendizajes con perspectivas innovadoras y actuales, enriquecen la labor educativa así como los procesos de enseñanza y aprendizaje de los mismos participantes.

## Referencias

- Anónimo, 13/06/2021, Qué es Zoom, la aplicación más buscada en cuarentena para hacer videollamadas, *Página 12*, Recuperado de: [https://www.pagina12.com.ar/255235-que-es-zoom-la-aplicacion-mas-buscada-en-cuarentena-para-hac?gclid=CjwKCAjw2ZaGBhBoEiwA8pfP\\_tJ7Wiv1BmKp-wre8wwjDfdbEvWBekXLe-9vsmqhsM77jZWn5oX1PRoCU2AQAvD\\_BwE](https://www.pagina12.com.ar/255235-que-es-zoom-la-aplicacion-mas-buscada-en-cuarentena-para-hac?gclid=CjwKCAjw2ZaGBhBoEiwA8pfP_tJ7Wiv1BmKp-wre8wwjDfdbEvWBekXLe-9vsmqhsM77jZWn5oX1PRoCU2AQAvD_BwE)
- Anónimo, 2016, “¿Quiénes somos?” ,Córdoba, Argentina ,Recuperado de: <https://mobbyt.com/seccion/about.php>
- Blanco, Viñals; Cuenca, Ana; A., Jaime. “El rol del docente en la era digital”. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 30, núm. 2, agosto, 2016,pp. 103-114. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>
- Castells, M. 2006. La sociedad red: una visión global. Madrid: Alianza Editorial.
- Castillo Sarmiento, Carlos Alberto; Rodríguez Martín, Beatriz, “Entornos virtuales de aprendizaje: posibilidades y retos en el ámbito universitario”, Ediciones de la universidad de Castilla – La Mancha, Cuenca, 2019. <https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/22118/ENTORNOS%20VIRTUALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Coll, César; Monereo 2008, “Psicología de la Educación Virtual”, España, Madrid, Morata <https://mediacaotecnologica.files.wordpress.com/2012/08/psicologia-de-la-educacion-virtual-coll-y-monereo.pdf> .
- Educ.ar S.E. Claves y caminos para enseñar en ambientes virtuales / dirigido por Laura Marés. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Educ.ar S.E., 2021. Libro digital, PDF <https://www.educ.ar/recursos/155487/claves-y-caminos-para-ensenar-en-ambientes-virtuales/download>
- Equipo de Evaluación ,“Manual para la evaluación de proyectos de inclusión de TIC en educación”, IBERTIC, Recuperado de: [https://oei.org.ar/ibertic/evaluacion/pdfs/ibertic\\_manual.pdf](https://oei.org.ar/ibertic/evaluacion/pdfs/ibertic_manual.pdf)
- García, Francisco (2006). Contenidos educativos digitales: Construyendo la Sociedad del Conocimiento, Revista de tecnologías de la información y la comunicación

- educativas. Recuperado de:  
[http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/pdf/Articulos\\_1.pdf](http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/pdf/Articulos_1.pdf)
- Gómez, María Mercedes, 08/03/2019, *¿Qué es Padlet y su aplicación en la educación en línea?*, E-learning masters, recuperado de:  
<http://elearningmasters.galileo.edu/2019/03/08/que-es-padlet-y-su-aplicacion-en-la-educacion-en-linea/>
- Gutiérrez Ríos, Mirta Yolima, 2015, “El juego en el escenario educativo actual : discursos y prácticas de juego en la educación preescolar, primaria, secundaria, media y superior”, Bogotá D.C., Kimpres, Universidad de la Salle,  
[http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117125101/el\\_juego\\_en\\_el\\_escenario.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117125101/el_juego_en_el_escenario.pdf)
- Instituto Santa Ana, 1982. Proyecto educativo institucional, PEI. Córdoba, Argentina, pág. 2,  
<https://articulateusercontent.com/rise/courses/dT1N3ZvNLPMwd3VeZ4TtMHZHyuWTh-iv/hbYBEN20ttMe5ar7-pei.pdf>
- Litwin, Edith. 2005. Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Buenos Aires Amorrortu editores. Pág. 5 [https://cmappublic.ihmc.us/rid=1GNWMM0B7-1LIN1LP-P7D/NT\\_Litwin.pdf](https://cmappublic.ihmc.us/rid=1GNWMM0B7-1LIN1LP-P7D/NT_Litwin.pdf)
- Lugo, María Teresa 2010. Las políticas en la educación de América Latina. Monografía. UVQ/UCA. Pág 7.  
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/32395/Las%20politic%20tic%20en%20la%20educacion%20de%20America%20latina.pdf;jsessionid=C3142F38441EBB7824275728D0960B99?sequence=1&isAllowed=y>
- Nicholas C. Burbules y Thomas A. Calliste, 2001, “Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información”, España, Editorial Granica.
- Revista digital para profesionales de la enseñanza, 2011, Federación de la enseñanza CC OO, Andalucía, <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>
- Senado de la Nación. 14/12/2006. Ley de educación nacional. N° 26.206. DO: Boletín oficial de la república Argentina.  
<https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>

Universidad empresarial Siglo 21, 2019. Instituto Santa Ana. Módulo, Córdoba, Argentina.

Pág.68, <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad empresarial Siglo 21, 2019. Modelos de aprendizajes innovadores. Módulo 0,

Córdoba, Argentina.. <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

## Anexos:

**Anexo1:** Plan de acción - Programa de “Recursos didácticos tecnológicos y base de datos”

[https://drive.google.com/file/d/1p4O\\_NB5tN2UwRqzDinarh-tdyIRCDUmE/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1p4O_NB5tN2UwRqzDinarh-tdyIRCDUmE/view?usp=sharing)



**Anexo 2:** Guía del usuario de Padlet:

[https://drive.google.com/file/d/1FZtpzCbxbR8mgs83FLT2MIQ5yKCAY\\_OH/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1FZtpzCbxbR8mgs83FLT2MIQ5yKCAY_OH/view?usp=sharing)



**Anexo 3:** Auto evaluación de Padlet

<https://forms.gle/gRCU9kBp84XvG6Y49>



The image shows a screenshot of a Padlet form. At the top, there is a decorative header with vertical stripes in various colors (green, blue, brown, yellow, red). Below the header, the title 'Autoevaluación Padlet' is displayed in a large, bold, black font. Underneath the title, the text 'Capacitación "Base de datos de recursos didácticos" 2º encuentro' is written in a smaller font. The form includes a field for 'Correo \*' (Email) with a red asterisk indicating it is required. Below this field, there is a placeholder text 'Correo válido' and a dotted line indicating the input area. At the bottom of the form, there is a question '¿Qué es Padlet?'.

**Anexo 4:** Video de zoom.

<https://drive.google.com/file/d/1o32pVaf45WAanewrJp-Ho-4vq-aKHTPe/view?usp=sharing>

