



UNIVERSIDAD SIGLO 21

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

PLAN DE INTERVENCIÓN

**“Las TIC como herramientas de motivación en Educación Artística –Música”**

Autor: Vargas Pamela Eugenia

DNI: 30.273.920

Legajo: VEDU11987

Tutora: Magda Teresa Dávila Durán

8 de octubre del 2021

## INDICE

Resumen.....	3
Línea temática .....	5
Síntesis de la organización .....	7
Problema .....	9
Objetivos .....	11
Justificación .....	11
Marco teórico .....	14
Plan de Trabajo .....	16
Actividades .....	16
TABLA Nº 1. Objetivos, Actividades y sub-tareas en el Taller para docentes.....	17
TABLA Nº 2 .Objetivos, actividades y sub-tareas durante las clases con los alumnos del 2º año del I.P.E.M. Nº 193 .....	21
Cronograma.....	25
TABLA Nº 3. Cronograma de actividades en el taller con los docentes .....	25
TABLA Nº4. Cronograma de actividades con los alumnos.....	27
Recursos .....	29
TABLA Nº 5. Objetivos, Actividades y Recursos; para los talleres docentes. ....	30
TABLA Nº 6. Objetivos, Actividades y Recursos; para las clases con los alumnos. ....	32
Presupuesto.....	35
TABLA Nº 7. Presupuesto para el taller y las clases. ....	35
TABLA Nº 8. Sistema de Evaluación, para el taller: en la siguiente tabla se distinguen los diferentes indicadores que se tuvieron en cuenta al momento de realizar la evaluación cualitativa del proyecto, y a los que se llegó conjuntamente a la recolección de datos de observación participante, realizadas durante los talleres. ....	36

TABLA Nº 9 Instrumento de análisis – Registro de observación participante: .....	37
TABLA Nº 10. Sistema de Evaluación, durante las clases. ....	39
TABLA Nº 11 Instrumento de análisis – Registro de observación por alumno:.....	40
Resultados Esperados .....	42
Conclusión .....	42
Referencias.....	45
Anexos.....	47

## Resumen

El siguiente plan de intervención fue elaborado con la finalidad de incorporar a la práctica docente elementos tecnológicos que ayudaran a fomentar una motivación general, y se opto por trabajar en dos instancias: un taller de capacitación con docentes del establecimiento y las horas cátedra de cada docente, donde progresivamente se fueron agregando los contenidos aprendidos. Este proyecto se desarrollo dentro de las instalaciones del I.P.E.M. N° 193 José María Paz de la localidad de Saldán (Córdoba) y se utilizaron las herramientas tecnológicas con las que la institución contaba en ese momento, por ejemplo: las netbook del establecimiento, elementos de las salas de informática y audiovisual y algunos celulares particulares. El propósito general del proyecto llevó a desplegar actividades mediadas por Tecnologías de la información y la comunicación promoviendo así un aumento en la motivación general; en primer lugar se desarrolló un taller con los docentes del área de Educación Artística- Música en un total de cuatro encuentros divididos en dos meses, con la finalidad de capacitarlos y motivarlos a introducir herramientas de TIC a sus horas de clase y en segundo lugar se propuso a estos incluir el material a las clases con los alumnos del 2° año del Instituto secundario, donde se incorporaron las actividades aprendidas durante los talleres. Todo lo anterior dio pie a delimitar un nuevo proyecto de motivación e innovación educativa a nivel institucional que fue el festival de cortos.

Palabras clave: Motivación, proyectos, tecnologías, capacitación, innovación.

## **Introducción**

El siguiente plan de intervención surgió a partir de un problema con la falta de motivación en los alumnos del establecimiento educativo; I.P.E.M. N° 193 José María Paz de la Localidad de Saldán (Córdoba). Y como posible solución a esta problemática se elaboró el proyecto de intervención incorporando actividades relacionadas con herramientas de T.I.C. que llevaron a los participantes a trabajar de forma diferente a lo habitual o acostumbrado.

Ryan & Deci, (2000) citados por González (2006, p.19) afirman que las personas tienen una tendencia natural por realizar acciones y actuar en función de su curiosidad, y desenvolverse de forma eficaz con el entorno, lo cual produce satisfacción de las necesidades psicológicas presentes en la motivación intrínseca generando a su vez sensaciones de autodeterminación y auto eficacia. La forma en que las tecnologías activan la curiosidad y la desenvoltura natural de las personas fue uno de los disparadores para el desarrollo del plan de intervención, realizado con los alumnos y docentes de la institución.

A continuación se detallaron las dimensiones del plan: en primer lugar la Línea temática donde se tuvo en cuenta la necesidad y las problemáticas que surgieron a partir de esta, como por ejemplo: el abandono escolar; luego se hizo una descripción de los componentes de la Institución, tanto edilicias como humanas incorporando también una reseña histórica, la visión y los valores institucionales; se planteó el problema o necesidad; los objetivos se plantearon para solucionar el problema trazado; surgió entonces una justificación abalando los objetivos; un marco teórico que sustente la intervención, luego se propuso un Plan de trabajo delimitando las actividades realizadas con los docentes y otro

con las desarrolladas por los alumnos; se elaboro un cronograma para los talleres y otro para las horas cátedra; en los recursos se puntualizaron los materiales utilizados; también se estimó el costo de la propuesta en un presupuesto general; la evaluación se especifico a través de dos tablas; luego se especifico a los resultados esperados y para finalizar se cerró con una conclusión .

### **Línea temática**

La pérdida de motivación en los estudiantes del secundario siempre fue uno de los factores más influyentes en el porcentaje de abandono escolar y la incorporación de las TIC (Tecnologías de la Información y la comunicación) como herramienta que tiende al desarrollo de esta, apareció manifestada en un gran número de investigaciones, por ello se incorporo en el I.P.E.M. N° 193 un plan de motivación escolar mediada por TIC con el departamento de Educación Artística-Música.

La actualidad requiere y exige que los docentes tengan conocimientos e incorporen las nuevas tecnologías a la vida y al trabajo para no caer dentro de una educación monótona y tradicionalista, que provoque distracciones y falta de atención.

A causa de esto Hernandez (2007) citado por Valencia y Casas Moreno (2019, p.38) expresa que, es necesario trabajar la motivación con el alumnado, de modo que, no infiera un impedimento para la enseñanza de los conocimientos, así como evitar que se convierta en una dificultad para los docentes en su desempeño diario de impartir clases. Por ello, la educación actual requiere que los docentes generen nuevas formas de utilizar

las herramientas Tecnológicas a su favor, con la introducción de proyectos que sirvan para mediar las situaciones de desmotivación y rápida distracción en los alumnos.

Como sostienen Batista, Celso y otros (2007) la integración pedagógica de las TIC exige:

Formar capacidades para la comprensión y participación en esta realidad mediatizada. En este sentido, la formación sistemática resulta una oportunidad para jóvenes y adultos de convertirse tanto en consumidores reflexivos como productores culturales creativos; Es una oportunidad para desarrollar saberes y habilidades. (p.12).

De allí surgió la necesidad de abordar la problemática de la falta de motivación y demostrar que las nuevas Tecnologías (TIC) son herramientas capaces de desarrollar diferentes campos de aptitud, capacidad y destreza. Esas cualidades son las que se procuró desarrollar en adolescentes y alumnos, que se encontraban cursando el 2º año de la escuela secundaria en el Instituto I.P.E.M. N° 193 José María Paz de la localidad de Saldán (Córdoba).

El plan estratégico consistía en implementar actividades, en las materias de Educación Artística Música, relacionadas con herramientas de TIC y luego demostrar el desarrollo de las habilidades, individuales y grupales, que ayudaron a reducir el porcentaje de alumnos con falta de interés, motivándolos a seguir sus propias investigaciones y ayudando a disminuir el índice de abandono escolar.

Como lo afirman Batista, Celso y otros (2007) el uso de las tecnologías fomenta el desarrollo de habilidades y técnicas cognitivas creativas y comunicativas necesarias; para lo cual las TIC ofrecen innumerables recursos (blog`s, wikis, doc`s, webquest, mapas conceptuales digitales, entre otros recursos, sitios, aplicaciones y programas). El proyecto de aprendizaje consistía en la incorporación y utilización de dos aplicaciones informáticas, para manipular sonidos (Mezclador de Audio, Acid Pro), videos y o imágenes (Editor de videos, Movie Maker), que los alumnos debieron combinar para lograr simetrías en duración, intensidades, tiempos y creatividad.

### **Síntesis de la organización**

La Institución seleccionada se ubica en la localidad de Saldán, provincia de Córdoba, departamento: Colón, llamada: Institución Educativa Pública: I.P.E.M. N° 193 José María Paz, comenzó a funcionar en el año 1966 como escuela privada en un edificio prestado por la escuela Nogal Histórico en horario vespertino. En el año 1988 paso a ser de administración Pública y a depender de la Dirección general de educación secundaria D.E.M.E.S., en ese mismo año se comenzó con la gestión de un edificio propio.

Actualmente se encuentra ubicada en el centro de la localidad a 18 km de la Ciudad de Córdoba que tiene aproximadamente 10.650 habitantes, según el censo del año 2010, el mayor porcentaje de población es de una posición socioeconómica baja y en menor cantidad media. (Universidad Siglo 21, 2019).

El I.P.E.M. tenía una matrícula con 644 alumnos distribuidos en dos turnos - mañana y tarde - y se dividía en dos orientaciones: economía y Gestión Turística. El



edificio tenía doce aulas, dos baterías de baños para estudiantes, dos baños para docentes, un baño para discapacitados, una sala dividida para dirección; vicedirección, secretaría, archivo y recepción; una biblioteca, sala de profesores, un comedor, una cocina, sala de preceptores, un depósito, un patio, dos playones, un estacionamiento, una sala Multimedia y una sala de laboratorio Informático en los cuales se realizaron las actividades del plan de intervención, con 2º año “A” T.M. del ciclo básico. (Universidad Siglo 21, 2019).

En el informe histórico Universidad Siglo 21 (2019) durante el año 2008 la institución participo del programa “Mejoramiento del sistema educativo” por lo que obtuvo, en ese momento, equipamiento informático incluyendo 12 notebook, 3 televisores smart e insumos para reparación que casi no se habían utilizado por la falta de conocimientos y temor a que los adolescentes mal utilicen el recurso. Por ello casi no se realizaban actividades que incorporaran a las nuevas tecnologías en el salón de clases, a diferencia de las actividades que los jóvenes llevaban para desarrollar en sus casas como tareas que tenían que ver con investigación, por ejemplo, buscando información sobre canciones, ritmos e instrumentos musicales, etc.

La Universidad Siglo 21 (2019) Propuso reformular proyectos para mejorar las trayectorias escolares, una de las acciones que programo estaba dirigida a ampliar tiempos de permanencia en la escuela realizando competencias deportivas y artísticas; para ayudar a realizar lo que la institución visualizaba.

La visión: de la institución estaba dirigida hacia una formación integral y permanente de sus educandos, brindándoles herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en un espacio de intercambio enmarcado

en la educación de valores que favoreciera, en general, a la realización personal y en particular, a la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral, así como la continuidad en estudios superiores. (Universidad Siglo 21, 2019).

Los Valores: los miembros de la institución educativa se propusieron educar a los jóvenes en un clima de confianza y de respeto mutuo promoviendo el valor del respeto, la libertad, la tolerancia y la empatía aceptando las diferencias físicas, culturales y socioeconómicas entre sus miembros. Por ello no se permitiría ninguna forma de discriminación, hostigamiento o exclusión de las interacciones diarias, así como tampoco los insultos, la violencia física, la falta de respeto o las agresiones como formas de relación entre los miembros de la institución. (Universidad Siglo 21, 2019).

## **Problema**

Como se planteo en el informe de la Universidad Siglo 21 (2019) el problema principal detectado, en ese momento, era la falta de motivación y esta a su vez podría estar relacionada con el deterioro del interés en general y esto llevaba al alumno a frustrar su transitar escolar; dirigiéndolo a un posible abandono.

Según Lieury y Fenouillet (2016), generalmente cuando a los alumnos les falta interés, curiosidad, voluntad, pasión, o no tienen metas ni proyectos, se considera que carecen de motivación. Y este es un estado que se observa, a lo largo del tiempo, en muchas instituciones por eso la búsqueda constante de formas, métodos y técnicas que ayuden a apartar esos estados de ánimo.

En la entrevista a la directora de la institución Giojala Susana Universidad Siglo 21 (2019), se pudo ver que existía una gran preocupación por la falta de interés, el mal uso de los medios tecnológicos y a su vez el desaprovechamiento; el alumno le daba mayor importancia a lo que podía encontrar en el celular que a lo que se estaba trabajando en el aula, perdiendo la calidad de la labor humana.

El avance progresivo de las nuevas tecnologías o TIC en la vida social y en casi todos los aspectos de la escolaridad ha desarrollado, progresivamente, un abanico tanto de posibilidades como de desaciertos, e incertidumbres, que empujan directamente a los docentes a incorporar estos insumos a la vida diaria. Por lo tanto a la introducción de herramientas de TIC al aula no solo como activadora de capacidades sino también como propuesta de desarrollo general.

La creatividad, y las aptitudes artísticas tienen que ver con la desenvoltura personal y motivacional de cada adolescente, en edad escolar, y con el continuo crecimiento de la tecnología el docente puede encontrar la forma de incorporar a la planificación áulica el uso de estos dispositivos, transformándolo en un instrumento didáctico que refuerce la práctica docente.

## **Objetivos**

Objetivo general:

- Desarrollar actividades motivadoras con alumnos y docentes (del departamento de Educación Artística Música), incorporando elementos de las TIC.

Objetivos específicos:

- Ampliar el grado de conocimiento que tienen los Docentes y alumnos en el campo de las TIC a través de actividades.
- Realizar proyectos motivadores donde intervengan las herramientas Tecnológicas.
- Vincular actividades áulicas con proyectos escolares que impulsen una mejora en la predisposición del alumnado.
- Motivar a docentes y alumnos en la búsqueda de nuevos contenidos, basados en T.I.C., para el aula.

## **Justificación**

La falta de motivación es un problema frecuente en la escolaridad, generalmente se da con más presencia durante la educación secundaria, y llega a ser uno de los factores de abandono más común en los análisis del ciclo lectivo. Por lo tanto: “La mayoría de los especialistas coinciden en definir la motivación como un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta.” (Bacete y Betoret, 1997, p.1).

Por ende una estimulación positiva hacia el trabajo en el aula puede ayudar a dirigir la atención del alumno hacia actividades de creación y producción incentivándolo a continuar en la escuela.

Los Investigadores Valencia y Moreno (2019) indican que: “En este ambiente de desmotivación las TIC juegan un rol importante debido a su gran influencia como activadoras de la motivación”(p.38). Por ello se promueve, en las diferentes materias escolares, a la integración de las nuevas tecnologías a los proyectos de aula en el siglo veintiuno.

En la actualidad la mayoría de la población docente se ha vuelto mucho más consciente de que la integración de las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son una herramienta útil en el proceso de enseñanza y aprendizaje, además de, contenido facilitador.

Según Valencia y Moreno (2019), “Resulta muy recomendable la práctica en el aula para adquirir competencias digitales que ayuden a dar respuesta a las nuevas necesidades educativas.”(p.38) Teniendo en cuenta estas necesidades se realizó un proyecto de aplicación con el objetivo de posibilitar, a los alumnos, el uso de los programas editores de audio y video en las netbook y celulares durante la clase, de música. Ambos editores son de fácil comprensión y manejo, además de que los pueden descargar de la web, son de uso gratuito y posibilitan una enorme gama de combinaciones artísticas.

En la revista Pixel se precisó que: “Las tecnologías creadas con fines educativos, facilitan el proceso de conocimiento, de manera que dan soporte, guían y extienden los

procesos de pensamiento de sus usuarios”. (Choque, 2009, p.6). En la actualidad es fundamental que los jóvenes aprendan a utilizar las TIC y vean el enorme abanico de medios que estas tecnologías traen, que además los motiva a seguir investigando para su propio aprendizaje, y esto a su vez colabora motivándolos a continuar sus estudios.

El docente está al tanto de que las nuevas tecnologías están presentes en todas partes del mundo y que los alumnos, en su mayoría, son nativos digitales por ende se propuso utilizar estos conocimientos a fin de darles un uso productivo y provechoso en el salón de clases, ayudando así a generar un mayor interés, principalmente de los alumnos, por su propio aprendizaje. Como explicó Daniel Filmus (2007) citado por Batista y Celso (2007):

El desafío requiere inventar modos de mediación de las tecnologías en el aula, que logren alterar las relaciones que los niños y jóvenes han construido espontáneamente con ellas y potencien su utilización en beneficio del aprendizaje, el conocimiento, el análisis de la información, el acceso a nuevas formas de organizar el pensamiento. (p. 9).

Por lo tanto el docente se ve directamente envuelto en adquirir, previamente, los conocimientos necesarios para desenvolverse y resolver problemáticas que surjan a lo largo de sus propias clases. Por ello, también, en los objetivos se propuso el desarrollo de actividades que nutrieran los conocimientos en TIC tanto para los alumnos como para los docentes que estuvieron participando en el desarrollo de la Intervención. Como expresaban Batista y Celso (2007) es necesario:

Un fortalecimiento que permita un acercamiento a los nuevos lenguajes y a las nuevas culturas, repensar estrategias de enseñanza y diseñar nuevas propuestas didácticas. Es necesario re posicionarse al docente como mediador de los procesos educativos. Los jóvenes requieren ser guiados para lograr producciones con sentido crítico y creativo. (p. 14)

La incorporación de los talleres, con actividades donde los docentes pudieron desarrollar y ampliar sus conocimientos en la utilización de tecnologías, se propuso justamente con la finalidad de otorgar y ampliar la propuesta didáctica además de aportar nuevas herramientas a la clase diaria.

### **Marco teórico**

Los jóvenes del siglo XXI nacieron dentro de un ambiente digital donde las herramientas de las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) forman parte de su vida cotidiana, la adaptación y el aprendizaje para estos nativos es común y constante. Por ello los docentes deberíamos acondicionar los proyectos áulicos a estas necesidades y así fomentar progresivamente la motivación en los alumnos. Como lo explican Valencia y Moreno (2019):

A lo largo de la historia la sociedad se ha ido transformando debido a la introducción de la tecnología en los ámbitos económicos, culturales o educativos. Por lo tanto no se puede considerar a la educación bajo un punto de vista estático, pero tampoco mostrarse ajenos a las nuevas herramientas y dispositivos tecnológicos existentes. ( p.38).

Para lograr resolver algunas necesidades, desde el área, se debió plantear y proyectar el uso de estas herramientas con metodologías activas que fomentaran la participación de los alumnos en actividades de retroalimentación y que además resolvieran las problemáticas de falta de atención, que podían surgir en las horas de clase. Valencia y Moreno (2019) decían que:

En cuanto al actuar del docente en el aula, su función principal es ser mediador, y a la vez disponer de recursos, materiales concretos, metodologías (flipped classroom, aprendizaje colaborativo) y actividades, para lograr que el aprendizaje sea adquirido y conseguir oportunidades de comunicación entre los estudiantes. (p.41).

El docente del siglo XXI necesariamente se capacita para llegar a abarcar el mayor porcentaje de competencias que la profesión requiere, ya que el universo de posibilidades que se hacen presentes en las aulas año tras año, así lo demanda.

Como nos decía Martínez (2009) “Los profesores buscamos continuamente nuevas estrategias de intervención e instrumentos de enseñanza que ayuden a los alumnos a sacar el máximo partido a sus posibilidades, y una de ellas es el ordenador”. (p.2). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se convirtieron en una herramienta útil y fundamental en el ámbito escolar, con la intención de mejorar la calidad de los procesos educativos.

Por lo tanto y como sostiene Rodríguez (2011): “Es evidente que todos estos cambios tecnológicos tienen una incidencia clara en los colegios e instituciones y que es



necesario adecuar los conocimientos y actitudes del profesorado para dar respuesta a la nueva sociedad de la información” (p.152). Además de ayudar a mejorar la calidad de los procesos educativos, las nuevas tecnologías de la comunicación y la información demostraron ser conductoras de motivación y competencia digital.

Los investigadores, Romeau, Barrios y Suelves (2018) sostienen que: “Desarrollan la competencia digital y, además, conocimientos musicales a través de un aprendizaje motivador en el que el alumno es un agente activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p.3). Por lo tanto el docente debe formular nuevas formas de adaptar estas herramientas a la práctica como una oportunidad de inclusión en la cual los adolescentes puedan expresarse desde lo que saben y desde lo que pueden llegar a crear en un universo de posibilidades tecnológicas.

## **Plan de Trabajo**

### **Actividades**

Estas actividades se dividieron en cuatro objetivos específicos: el primero consistía en la realización de actividades donde se pudieran desarrollar las capacidades de los docentes y alumnos en utilización de herramientas de TIC, para ocuparlas en el área de Educación Artística- Música; el segundo en la realización de proyectos motivadores donde intervinieran dichas herramientas y elementos de la tecnología; el tercero tenía que ver con la vinculación de actividades áulicas a proyectos escolares, que impulsaran hacia una mejora en la predisposición de los alumnos y por último se esperaba un incremento en la

motivación general que estimulara a la búsqueda de nuevos contenidos que pudieran ser desarrollados bajo la mediación de las nuevas tecnologías.

Como los objetivos estaban estipulados tanto para docentes como para alumnos se decidió dividir el plan en dos propuestas de actividades una para los docentes del departamento de Educación Artística-Música, al que asistieron a contra turno, en clases tipo taller. Y la otra propuesta se realizó con los alumnos, en el salón de clases, durante la hora de Música. El orden de las actividades está relacionado, directamente, con la función de los objetivos específicos que se detallan a continuación:

**TABLA N° 1**

*Objetivos, Actividades y sub-tareas en el Taller para docentes.*

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES	SUB-TAREAS
<p><b>Objetivo específico N° 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliar el grado de conocimiento que tienen los docentes en el campo de las TIC a través de actividades.</li> </ul>	<p><b>Actividad 1.1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “Propuestas de TIC para el aula”.</li> <li>- Introducción.</li> <li>- Video motivacional sobre actividades en Educación Artística desarrollados con TIC.</li> <li>- Cada docente trabajó con una netbook y se observó el armado de gráficos en Paint y Word, donde también pudieron incorporar imágenes y gif de los buscadores de internet para ser usados luego en las producciones.</li> </ul>	<p><b>Sub-tareas 1.1.1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Charla explicativa.</li> <li>- Muestreo de producciones simples con los programas y muestra de otros programas de fácil uso.</li> <li>- Intercambio de ideas y acotaciones sobre conocimientos individuales sobre TIC.</li> </ul>

	<p><b>Actividad 1.2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>“Movie maker”</b> Se dió una explicación sobre la utilización de este programa con el apoyo del proyector o cañón de la escuela.</li> <li>- Cada docente trabajo desde una netbook (en las cuales con antelación se descargo el programa).</li> <li>- Con el uso de imágenes, textos y efectos de video se armaron, cada uno, pequeñas producciones de un minuto.</li> <li>- Se agregó música descargada desde el You tube con el convertidor más confiable.</li> <li>- Por último se agregó la música seleccionada modificando, con el mismo programa (movie maker), el tiempo de entrada y salida para que convine con el tiempo de la proyección visual.</li> </ul>	<p><b>Sub-tarea 1.1. 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se observaron trabajos realizados con antelación en el software.</li> <li>- Se guardaron los trabajos como videos en las carpetas de documentos y se hizo un cierre de la clase.</li> </ul>
	<p><b>Actividad 1.3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>“Acid Pro”.</b></li> <li>- Se dió una explicación del uso del software Acid pro con el uso del proyector y muestreo de como descargarlo, desde la red.</li> <li>- Cada docente ingresó a la aplicación desde su netbook (previamente descargada) siguiendo las explicaciones del docente coordinador.</li> <li>- Cada docente descargó un mp3 desde You tube</li> </ul>	<p><b>Sub-tareas 1.1.3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descargaron las producciones en los celulares particulares, para recordar los arreglos.</li> <li>- Atendieron a una explicación sobre los usos que se le pueden dar al software.</li> </ul>

	<p>y una vez convertido lo arrastro a la carpeta de elementos del Acid.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizaron arreglos y debieron agregar loops de sonido, grabaron audios aparte para ir agregando a cada producción.</li> <li>- Guardaron la producción como mp3 o mp4.</li> </ul>	
	<p><b>Actividad 1.4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>“Producciones y juegos interactivos.”</b></li> <li>- Cada docente en su netbook buscó el audio, realizado con el Acid pro, y debió arrastrarlo al movie maker.</li> <li>- Con imágenes y videos de los encuentros más material desarrollado en otros programas, los docentes desarrollaron un proyecto final en Movie maker.</li> <li>- Como cierre se pidió a los docentes que dieran su opinión sobre las temáticas y como podrían llevar esto al aula desde la materia.</li> </ul>	<p><b>Sub-tarea 1.1.4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se efectuó un muestreo de cada video.</li> <li>- Se mostraron algunos juegos interactivos que podrían ayudar a colaborar con el desarrollo de actividades para el aula y o como premio motivador a los trabajos finalizados de los alumnos.</li> </ul>
<p><b>Objetivo específico N° 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar proyectos motivadores donde intervengan las herramientas Tecnológicas.</li> </ul>	<p><b>Actividad 2.1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La realización de las actividades del taller estuvieron organizadas de forma gradual, para que con forme se avanzara en las producciones los docentes pudieran ir viendo las posibilidades que estas herramientas</li> </ul>	<p><b>Sub-tarea 2.1.1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se plantearon tareas que sirvieron para que los docentes pudieran manipular y subir videos editados, por ellos mismos, a los blocks, whats App, facebook de la institución ; como por ejemplo para el día de las Malvinas, día de la</li> </ul>

	podrían aportar a sus clases y a sus conocimientos en general.	Bandera, etc.
<p><b>Objetivo específico N° 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vincular actividades áulicas con proyectos escolares que impulsen una mejora en la predisposición del alumnado.</li> </ul>	<p><b>Actividad 3.1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Durante los encuentros se propuso a los docentes, de educación artística-música, la elaboración de un proyecto institucional donde se pudieran mostrar las diferentes producciones logradas por los alumnos, con la implementación de las herramientas de TIC como un festival de cortos.</li> </ul>	<p><b>Sub-tarea 3.1.1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para poder observar las mejoras en los alumnos se planteó que los mismos sean responsables de diferentes contribuciones durante la realización del festival de cortos.</li> </ul>
<p><b>Objetivo específico N° 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Motivar a docentes en la búsqueda de nuevos contenidos, basados en T.I.C., para el aula.</li> </ul>	<p><b>Actividad 4.1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los docentes buscaron información sobre otros programas que podrían ser desarrollados en el aula, como por ejemplo: sibelius (programa de escritura musical), vegas pro ( editor de videos de uso profesional), simply piano (aplicación para aprender a tocar el piano), etc.</li> </ul>	<p><b>Sub-tarea 4.1.1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les planteó investigar algunas aplicaciones gratuitas, con sus celulares, para que luego en los encuentros pudieran explicarlas y mostrar a los demás colegas sus funciones.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia, 2021

TABLA N° 2

*Objetivos, actividades y sub-tareas durante las clases con los alumnos.*

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES	SUB-TAREAS
<p><b>Objetivo específico N° 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ampliar el grado de conocimiento que tienen los alumnos en el campo de las TIC a través de actividades.</li> </ul>	<p><b>Actividades 1.1</b>  <b>1° clase: “Ver que herramientas de TIC conocen”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Charla introductoria.</li> <li>Muestreo de proyecciones con temáticas diferentes como la violencia de género, la libertad, el trabajo, bulling, etc.</li> <li>Preguntas sobre qué herramientas informáticas conocen.</li> </ul>	<p><b>Sub-tareas 1.1.1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entrega de netbooks a los alumnos y algunos de ellos trabajaron de a dos poniéndose de acuerdo.</li> <li>Los alumnos Mostraron que programas informáticos conocían y para que los utilizaban.</li> </ul>
	<p><b>Actividad 1.2</b>  <b>2° clase: “Introducción a Movie maker”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Explicación de la actividad, utilizando las netboos con los programas ya descargados anteriormente, vieron cómo se ingresa al movie maker con la ayuda del proyector institucional.</li> <li>Debieron ingresar a Paint y armar algunas imágenes para luego pegarlas en el movie maker.</li> <li>Siguiendo la demostración del docente con el proyector incorporaron textos.</li> </ul>	<p><b>Sub-tarea 1.1. 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizaron videos de coreografías, representaciones, también canciones para incorporar a su proyecto audio-visual, siempre tenían que tener en cuenta la temática seleccionada.</li> </ul>

	<p><b>Actividad 1.3</b>  <b>3° clase: “En camino a mi producción”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollaron una producción de un minuto y medio con las temáticas de bulling, violencia de género, la evolución de la tecnología, la igualdad y o las drogas.</li> <li>- Descargaron algunos gif e imágenes que les servirían en sus producciones.</li> <li>- Llevaron las imágenes a Paint o a Word para editarlas.</li> </ul>	<p><b>Sub-tareas 1.1.3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscaron información sobre la temática que seleccionaron, para darle una mayor profundidad a la elaboración de su producción.</li> <li>- Guardaron la producción para seguirla trabajando en la siguiente clase.</li> </ul>
	<p><b>Actividad 1.4</b>  <b>4° clase: “Acid pro”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de la actividad con la ayuda del proyector.</li> <li>- Abrieron acid pro en las computadoras (previamente descargado con anterioridad).</li> <li>- Descargaron un tema musical, desde you tube con ayuda del convertidor de mp3 gratuito, para arreglarlo decodificarlo, cortarlo o modificarlo a criterio.</li> </ul>	<p><b>Sub-tarea 1.1.4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les expuso que herramientas podrían usar y las configuraciones y o arreglos a los que podían llegar, con la utilización de ese programa de edición.</li> <li>- Mostraron sus producciones a la clase incorporando los parlantes.</li> </ul>
	<p><b>Actividad 1.5</b>  <b>5° clase: “producciones con temática”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de la actividad.</li> <li>- Los alumnos abrieron el Acid pro y convirtieron sus producciones, de la clase anterior, al mp3 para poder llevarlas a la carpeta del Movie Maker.</li> <li>- Iniciaron el Movie</li> </ul>	<p><b>Sub-tareas 1.1.5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada producción debía contener nombre de los productores (los alumnos), área de trabajo y temática que querían exponer.</li> </ul>

	<p>Maker para trabajar con las imágenes y videos que ya habían editado, colocaron la música del m3 y comenzaron a editar su producción.</p>	
	<p><b>Actividad 1.6</b>  <b>6° clase: “productores de su aprendizaje”</b>  - Los alumnos convirtieron sus producciones en videos.  - Se realizo un muestreo de las producciones dentro del salón de clases.  - Se les propuso organizar una muestra de producciones frente a todo el colegio, padres y organizadores del festival del Locro.</p>	<p><b>Sub-tareas 1.1.6</b>  – Se realizo una charla grupal para ver qué actividades los atraparon más durante el proceso, que fue lo que más les llamo la atención, y con qué temáticas les gustaría trabajar.</p>
	<p><b>Actividad 1.7</b>  <b>7° clase: “festival de cortos”</b>  – Los alumnos, organizaron junto a la asesoría de los docentes un festival de cortos que se pudo desarrollar en uno de los playones de la institución.</p>	<p><b>Sub-tareas 1.1.7</b>  - Los adolescentes organizaron quienes se encargarían de llevar y traer el mobiliario (sillas y algunas mesas para los equipos de música y parlantes), se encargaron de ver cómo se podría mejorar la iluminación y donde estaría ubicado el proyector, contemplando que todos pudieran apreciar desde sus asientos.  - Se encargaron de invitar a los otros cursos y ver si había otros números artísticos que quisieran participar del festival.</p>
<p><b>Objetivo específico N° 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar proyectos motivadores donde intervengan las</li> </ul>	<p><b>Actividad 2.1</b>  - Los alumnos debieron trabajar en la construcción de las producciones con la</p>	<p><b>Sub-tarea 2.1.1</b>  - Se incorporaron al programa de música las actividades donde intervenían las</p>



herramientas Tecnológicas.	necesidad de aprobar, y allí descubrieron el inmenso abanico de posibilidades que esta herramienta puede brindar a su creatividad; aportando una mejoría a la motivación en el aula.	herramientas de TIC. - Se propusieron actividades para gestionar ingresos que ayuden a comprar y o a conseguir más productos tecnológicos, para la institución.
<b>Objetivo específico N° 3</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vincular actividades áulicas con proyectos escolares que impulsen una mejora en la predisposición del alumnado.</li> </ul>	<b>Actividad 3.1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se elaboro un proyecto denominado Festival de Cortos donde los alumnos pudieron mostrar las diferentes producciones logradas en las horas de clase.</li> <li>- También se propuso que los estudiantes, además de colaborar con las producciones, fueran los encargados de organizar el evento con la ayuda y guía de su docente coordinador.</li> </ul>	<b>Sub-tarea 3.1.1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sub-tarea 1.1.7</li> </ul>
<b>Objetivo específico N° 4:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivar a los alumnos en la búsqueda de nuevos contenidos, basados en T.I.C., para el aula.</li> </ul>	<b>Actividad 4.1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos buscaron información sobre otros programas que podrían ser desarrollados en el aula y que además alcancen a ser usados como aplicación desde los dispositivo celulares, como por ejemplo: simply piano (aplicación para aprender a tocar el piano), Audacity (editor de audio), incredibox (aplicación para componer ), etc.</li> </ul>	<b>Sub-tarea 4.1.1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscaron información sobre los dispositivos de hardware que pueden ser utilizados en una producción musical.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia, 2021



<p><b>Actividad 2:</b> Con el uso de imágenes, textos y efectos cada docente armó una pequeña producción visual. Seguidamente se agregó música descargada de internet.</p>								
<p><b>Actividad 3:</b> se procedió a editar la música descargada para combinarla con la producción visual. Se guardaron los trabajos como videos y se realizó un cierre.</p>								
<p><b>ETAPA 3 “Acid Pro”(Software)</b></p>								
<p><b>Actividad 1:</b> Explicación del uso del software. Seguidamente cada docente ingresó a la aplicación, desde su netbook y se procedió a descargar un mp3 desde internet</p>								
<p><b>Actividad 2:</b> Abrieron el audio con el Acid Pro y con las herramientas modificaron el mp3. Luego agregaron loops además de sonidos y grabaciones.</p>								
<p><b>Actividad 3:</b> Guardaron las producciones como mp3 y descargaron en sus celulares para recordar los arreglos realizados. Cierre del encuentro.</p>								
<p><b>Etapa 4 “Producciones y juegos interactivos”</b></p>								
<p><b>Actividad 1:</b> Cada docente en su netbook buscó los audios realizados en Acid Pro y los llevo a movie maker. Se inició el desarrollo del proyecto audio-visual.</p>								
<p><b>Actividad 2:</b> Muestreros de las producciones audio-visuales. Con la ayuda del cañón se mostraron algunos juegos interactivos que podrían motivar a la creación.</p>								
<p><b>Actividad 3:</b> Como cierre se pidió a los docentes que dieran su opinión sobre las temáticas desarrolladas y como se las podría llevar al aula, desde un contenido.</p>								

Fuente: Elaboración propia, 2021



<b>Actividad 4:</b> Siguiendo la demostración del docente con el proyector incorporaron textos libres.								
<b>ETAPA 3 “En camino a mi producción”</b>								
<b>Actividad 1:</b> Explicación de la actividad, donde desarrollaron una producción de un minuto y medio, como mínimo, con las temáticas de bullying, violencia de género, la evolución de la tecnología, la igualdad y o las drogas.								
<b>Actividad 2:</b> Ingresaron a google y descargaron algunos gif e imágenes para sus producciones.								
<b>Actividad 3:</b> Llevaron las imágenes a Paint o a Word para editarlas.								
<b>Actividad 4:</b> Guardaron la producción para seguirla trabajando en la siguiente clase.								
<b>ETAPA 4 “Acid Pro”</b>								
<b>Actividad 1:</b> Explicación de la actividad. Abrieron acid pro en las computadoras (el programa ya había sido descargado con anterioridad).								
<b>Actividad 2:</b> Se fueron mostrando herramientas para realizar las ediciones arreglos y configuraciones.								
<b>Actividad 3:</b> Descargaron un tema musical de su gusto, de you tube con el convertidor de mp3 gratuito, para arreglarlo decodificarlo, cortarlo o modificarlo a criterio.								
<b>Actividad 4:</b> Mostraron su producción a la clase incorporando los parlantes.								
<b>ETAPA 5 “Producciones con temática”</b>								
<b>Actividad 1:</b> Explicación de la actividad.								
<b>Actividad 2:</b> Los alumnos abrieron el Acid pro convirtiendo sus producciones, de la clase anterior, al mp3, y las llevaron a la carpeta del Movie Maker.								
<b>Actividad 3:</b> Abrieron el Movie Maker para trabajar con las imágenes y videos que ya habían editado, colocaron la música del m3 y comenzaron a editar su producción.								
<b>Actividad 4:</b> Cada producción debía contener nombre de los productores (los alumnos), área de trabajo y temática que pretendían exponer.								
<b>ETAPA 6 “Productores de su aprendizaje”</b>								

<b>Actividad 1:</b> Charla grupal para ver qué actividades los atraparón más, que fue lo que más les llamó la atención durante el proyecto, con que temáticas les gustaría trabajar en un futuro.									
<b>Actividad 2:</b> Los alumnos convirtieron sus producciones en videos.									
<b>Actividad 3:</b> Se realizó un muestreo de las producciones dentro del salón de clases.									
<b>Actividad 4:</b> Se les propuso organizar una muestra de producciones frente a todo el colegio, padres y organizadores del festival del Locro.									
<b>ETAPA 7 “Festival de cortos”</b>									
<b>Actividad 1:</b> Organizaron junto a la asesoría de los docentes un festival de cortos, que se pudo desarrollar en uno de los playones, este fue adaptado a las necesidades del evento.									
<b>Actividad 2:</b> Los adolescentes organizaron quienes se encargarían de llevar y traer el mobiliario (sillas y algunas mesas para los equipos de música y parlantes), se encargaron de ver cómo se podría mejorar la iluminación y donde estaría ubicado el proyector, contemplando el que todos puedan apreciar desde sus asientos.									
<b>Actividad 3:</b> Los alumnos se encargaron de invitar a los otros cursos y ver si había jóvenes que quisieran participar del festival con canciones o danzas.									
<b>ETAPA 8 “Cierre”</b>									
<b>Actividad 1:</b> Cierre con reflexión individual y juegos interactivos.									

Fuente: Elaboración propia, 2021

## Recursos

Para la realización de los talleres se dispuso, en primer lugar, de la autorización de los directivos para el uso de las herramientas escolares y espacios multimediales, con los que cuenta la institución, además de la conectividad al internet del local escolar. Para desarrollar el taller fue ventajoso contar con el apoyo y acompañamiento de un profesor de

informática y un técnico audiovisual, que poseen conocimientos amplios sobre las temáticas desarrolladas en el taller; además del tratamiento y uso de los dispositivos que fueron necesarios en esta intervención. En cuanto a la participación de los docentes del área de Educación Artística – música se solicitó a la dirección que emitiera una circular interna de convocatoria a capacitación con el cronograma, programa y objetivos ya establecidos con varios días de antelación para que todos, los docentes del área, pudieran participar.

Los materiales que se utilizaron en el taller y en el proyecto de aula fueron: las 12 notebook del establecimiento, el proyector, el internet el salón multimedia o la sala de informática, los parlantes y celulares con los que contaban los participantes y para el festival de cortos se seleccionó uno de los playones. En cuanto al material de contenido a medida que se avanzó, en los proyectos, se fueron desarrollando capacidades en software de edición (Movie Maker y Acid pro) inter- relacionando programas de procesamiento de texto (Word) y edición de gráficos e imágenes (Paint). No se requirieron recursos financieros importantes para la aplicación del plan, pero con la propuesta del festival de cortos se propuso gestionar un ingreso para la compra de materiales escolares que beneficie a la institución (con una cantina que vendiera comidas donadas por los docentes y padres).

#### **TABLA N° 5**

*Objetivos, Actividades y Recursos; para los talleres docentes.*

<b>Objetivos</b>	<b>Actividades</b>	<b>RECURSOS</b>
------------------	--------------------	-----------------

		Tecnológicos	Materiales	Logística	Humanos
<b>Objetivo Específico N°1:</b> Ampliar el grado de conocimiento que tienen los docentes en el campo de las TIC a través de actividades.	<b>Actividad 1.1</b> “Propuestas de TIC para el aula”.	Netbooks de la institución, proyector o cañón de la institución, conexión a Internet, celulares particulares (para la búsqueda de recursos y contenidos, si así lo quisieran), software de edición (Movie maker y Acid Pro) y luz eléctrica.	Salón de informática y o sala multimedia, baños para los docentes, 8 mesas y 8 sillas.	Proyecto de taller aprobado para su implementación, pedido del salón de informática o área multimedia con sus herramientas. Circular de invitación a docentes del área de Educación Artística.	Profesor de informática, profesor coordinador y técnico audiovisual.
	<b>Actividad 1.2</b> “Movie Maker”				
	<b>Actividad 1.3</b> “Acid Pro”				
	<b>Actividad 1.4</b> “Producciones y juegos interactivos”				
<b>Objetivo específico N° 2:</b>  Realizar proyectos motivadores donde intervengan las herramientas Tecnológicas.	<b>Actividad 2.1</b>  La realización de las actividades del taller estuvo organizada gradualmente, para que a medida que se avanzara, en las producciones, los docentes alcanzaran a ver las posibilidades que estas herramientas agregan a sus clases y a sus conocimientos en general.				
<b>Objetivo específico N° 3:</b>  Vincular actividades áulicas con proyectos escolares que impulsen una	<b>Actividad 3.1</b>  Durante los encuentros se propuso, a los docentes de educación artística-música, la				



mejora en la predisposición del alumnado.	elaboración de un proyecto institucional donde se pudieran mostrar las diferentes producciones logradas por los alumnos, en las horas de clase, con la implementación de las herramientas de TIC, como un festival de cortos.				
<p><b>Objetivo específico N° 4:</b></p> <p>Motivar a docentes en la búsqueda de nuevos contenidos, basados en T.I.C., para el aula.</p>	<p><b>Actividad 4.1</b></p> <p>Los docentes buscaron información sobre otros programas que pudieran ser desarrollados en el aula como por ejemplo: sibelius (programa de escritura musical), vegas pro ( editor de videos de uso profesional), simply piano (aplicación para aprender a tocar el piano), etc.</p>				

Fuente: Elaboración propia, 2021

## TABLA N° 6

*Objetivos, Actividades y Recursos; para las clases con los alumnos.*

Objetivos	Actividades	RECURSOS			
		Tecnológicos	Materiales	Logística	Humanos

<p><b>Objetivo Específico</b></p> <p><b>N° 1:</b></p> <p>Ampliar el grado de conocimiento que tienen los alumnos en el campo de las TIC a través de actividades.</p>	<p><b>Actividad 1.1</b></p> <p>“Ver que herramientas de TIC conocían”</p>	<p>Netbooks de la institución, proyector o cañón de la institución, conexión a Internet, celulares particulares (para la búsqueda de recursos y contenidos, si así lo quisieran), software de edición (Movie maker y Acid Pro), parlantes de la institución y luz eléctrica.</p>	<p>Salón de informática y o sala multimedia, baños para los alumnos, mesas y sillas suficientes, espacio para el desarrollo del festival de cortos.</p>	<p>Proyecto de clase aprobado para su implementación, pedido del salón de informática o área multimedia con sus herramientas - aprobado, Circular de notificación para invitación a todos los docentes de participar activa o pasivamente del festival de cortos, pedido formal de un espacio para desarrollar el festival de cortos.</p>	<p>Profesor del área de Educación Artística- Música y al ser aprobado el proyecto del festival se solicitó colaboración a los demás profesores de la institución (organización) para que el evento salga lo mejor posible.</p>
	<p><b>Actividad 1.2</b></p> <p>“Movie Maker”</p>				
	<p><b>Actividad 1.3</b></p> <p>“En camino a mi producción”</p>				
	<p><b>Actividad 1.4</b></p> <p>“Acid Pro”</p>				
	<p><b>Actividad 1.5</b></p> <p>“Producciones con temática”</p>				
	<p><b>Actividad 1.6</b></p> <p>“Productores de su aprendizaje”</p>				
	<p><b>Actividad 1.7</b></p> <p>“Festival de Cortos”</p>				
	<p><b>Actividad 1.8</b></p> <p>“Cierre”</p>				
<p><b>Objetivo específico</b></p> <p><b>N° 2:</b></p> <p>Realizar proyectos motivadores donde intervengan las herramientas Tecnológicas.</p>	<p><b>Actividad 2.1</b></p> <p>El alumno debió trabajar en la construcción de las producciones por la necesidad de aprobar, y allí descubrió el inmenso abanico de posibilidades que esta herramienta puede brindar a su creatividad y así mejorar la motivación general en el aula.</p>				

<p><b>Objetivo específico</b></p> <p><b>N° 3:</b></p> <p>Vincular actividades áulicas con proyectos escolares que impulsen una mejora en la predisposición del alumnado.</p>	<p><b>Actividad 3.1</b></p> <p>Se elaboro un proyecto denominado Festival de Cortos donde los alumnos mostraron las diferentes producciones logradas en las horas de clase.</p> <p>Asimismo se propuso que los estudiantes, además de colaborar con las producciones, fueran los encargados de organizar el evento con la ayuda y guía de su docente coordinador.</p>				
<p><b>Objetivo específico</b></p> <p><b>N° 4:</b></p> <p>Motivar a los alumnos en la búsqueda de nuevos contenidos, basados en T.I.C., para el aula.</p>	<p><b>Actividad 4.1</b></p> <p>Los alumnos buscaron información sobre otros programas que pudiesen desarrollar en el aula y que además logren ser utilizados como aplicación desde los dispositivo celulares, por ejemplo: simply piano (aplicación para aprender a tocar el piano), Audacity (editor de audio), incredibox (aplicación para componer ), etc.</p>				

Fuente: Elaboración propia, 2021

## Presupuesto

**TABLA N° 7**

*Presupuesto para el taller y las clases.*

<b>Recursos</b>	<b>Monto inversión en pesos \$</b>
Talento humano para el taller 3 personas los profesores eran de la casa y se contrataría el servicio del técnico audiovisual.	1000 \$
Recursos materiales (elementos del establecimiento)	0 \$
Logística (beneficio institucional así que se presentó como proyecto institucional).	0 \$
Recursos tecnológicos (elementos de las salas de informática y audiovisual)	0 \$
Servicios internet, luz y agua (edificio escolar subsidiado por el estado)	0 \$
<b>TOTAL PRESUPUESTO</b>	<b>1000 \$</b>

Fuente: Elaboración propia, 2021

## Evaluación

**TABLA N° 8**

*Sistema de Evaluación, para el taller.*

En la siguiente tabla se distinguen los diferentes indicadores que se tuvieron en cuenta al momento de realizar la evaluación cualitativa del proyecto, y a los que se llegó conjuntamente a la recolección de datos de observación participante, realizadas durante los talleres.

Objetivos	Indicadores de Resultados	Indicadores de Gestión	Indicadores de Evaluación
<b>Objetivo N°1:</b>	_ Nivel de interés del personal, del departamento de Educación Artística-Música, en la incorporación de capacitaciones; sobre el desarrollo de aplicaciones nuevas (con T.I.C) para el aula.	_ Toma de decisiones y desarrollo profesional.	_ Asistencia y participación activa.
<b>Objetivo N° 2:</b>	_ Incorpora a la práctica de enseñanza elementos de las TIC.	_ Planificación e implementación.	_ Proyectos audiovisuales de producción propia.
<b>Objetivo N° 3:</b>	_ Colaboración en la realización y formulación del proyecto, tanto áulico como institucional.	_ Motivación y apoyo permanente.	_ Participación.
<b>Objetivo N° 4:</b>	_ Investigó sobre	_ Investigación y	_ Conclusiones

	herramientas y software de las TIC, que se puedan llevar al aula y que además sean fomentadoras de motivación.	colaboración.	propias y sugerencias.
--	--	---------------	------------------------

Fuente: Elaboración propia, 2021

## TABLA N° 9

*Instrumento de análisis – Registro de observación participante.*

La siguiente tabla demuestra la forma en que se evaluó el trabajo con los docentes, durante los talleres.

<b>REGISTRO DE OBSERVACIÓN</b>				
<b>Cantidad de Hs:</b>	<b>Fecha:</b>	<b>Docente:</b>		
<b>Objetivo N° 1</b>		<b>Actividad:</b>		
<b>Indicadores de Resultado</b>		<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
1- Alto grado de Compromiso con la capacitación.				
<b>Indicadores de Gestión</b>				
2- Toma de decisiones y desarrollo profesional.				
<b>Indicadores de Evaluación</b>				
3- Asistencia y participación activa.				
<b>Objetivo N° 2</b>		<b>Actividad:</b>		
<b>Indicadores de Resultado</b>		<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
1- Incorpora a la práctica de enseñanza elemento de las T.I.C.				

<b>Indicadores de Gestión</b>			
2- Planifica la implementación de las T.I.C., a su materia.			
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
3- Proyecto audiovisual propio.			
<b>Objetivo N° 3</b>	<b>Actividad:</b>		
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
1- Colaboración en la realización de Proyectos.			
<b>Indicadores de Gestión</b>			
2- Motivación y apoyo a alumnos y colegas.			
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
3- Participación.			
<b>Objetivo N° 4</b>	<b>Actividad:</b>		
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
1- Investigaciones propias sobre Software y herramientas de T.I.C. para el aula.			
<b>Indicadores de Gestión</b>			
2- Investigación y colaboración.			
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
3- Conclusiones propias y sugerencias.			
<b>Descripción de lo observado:</b> Se detalla lo observado durante la actividad sin hacer juicio de valor.	<b>Interpretación:</b> Se hace referencia al logro del objetivo basándose en los indicadores de resultado, gestión y evaluación.		

Fuente: Elaboración propia, 2021

**TABLA N° 10**

*Sistema de Evaluación, durante las clases.*

En la evaluación para el proyecto de aula se consideraron habilidades, capacidades, comportamientos y actitudes, además de, productos terminados y objetivos.

<b>Objetivos</b>	<b>Indicadores de Resultados</b>	<b>Indicadores de Gestión</b>	<b>Instrumentos de Evaluación</b>
<b>Objetivo N°1:</b>	_ Grado de compromiso con las actividades propuestas. _ Utilizaron las herramientas de las TIC apropiadamente, además de respetar los parámetros de comportamientos institucionales.	_ Trabajo activo durante las horas de clase. _ Actitud, compromiso y motivación.	_ Participación activa.
<b>Objetivo N° 2:</b>	_ Manipularon los elementos tecnológicos cordialmente y los emplearon en investigaciones propias.	_ Planificar, crear y compartir.	_ Proyectos audiovisuales de producción propia.
<b>Objetivo N° 3:</b>	_ Colaboración en la realización del proyecto institucional.	_ Motivación y apoyo permanente.	_ Colaboración y predisposición al trabajo.
<b>Objetivo N° 4:</b>	_ Investigaron sobre herramientas y software de las TIC, que se pudieran llevar al aula y que	_ Investigación y colaboración.	_ Conclusiones propias y sugerencias.



	además sean fomentadoras de motivación.		
--	---	--	--

Fuente: Elaboración propia, 2021

### TABLA N° 11

*Instrumento de análisis – Registro de observación por alumno.*

La siguiente tabla demuestra la forma en que se evaluó el trabajo con los alumnos, durante las clases con el proyecto de intervención.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN POR ALUMNO			
Materia:	Fecha:	Alumno:	
<b>Objetivo N° 1</b>		<b>Actividad:</b>	
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
1- Alto grado de Compromiso con las actividades.			
2- Utiliza las herramientas de T.I.C. apropiadamente.			
3- Respeta los parámetros de comportamiento.			
<b>Indicadores de Gestión</b>			
4- Trabajo activo.			
5- Buena actitud y motivación.			
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
6- Participación.			
<b>Objetivo N° 2</b>		<b>Actividad:</b>	

<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
1- Manipulación de elementos tecnológicos.			
2- Investigaciones propias (relacionadas a la temática).			
<b>Indicadores de Gestión</b>			
3- Planifican, crean y comparten.			
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
4- Proyecto audiovisual propio.			
<b>Objetivo N° 3</b>	<b>Actividad:</b>		
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
1- Colaboración en la realización de Proyectos.			
<b>Indicadores de Gestión</b>			
2- Motivación y apoyo a sus compañeros			
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
3- Pre disposición al trabajo y colaboración.			
<b>Objetivo N° 4</b>	<b>Actividad:</b>		
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
1- Investigaciones propias sobre Software y herramientas de T.I.C. para el aula.			
<b>Indicadores de Gestión</b>			
2- Investigación y colaboración.			
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
3- Conclusiones propias y sugerencias.			

<b>Descripción de lo observado:</b>	<b>Interpretación:</b>
Se detalla lo observado durante la actividad sin hacer juicio de valor.	Se hace referencia al logro del objetivo basándose en los indicadores de resultado, gestión y evaluación.

Fuente: Elaboración propia, 2021

### **Resultados Esperados**

El objetivo principal que se proyectó lograr con la intervención era el de poder visualizar una mejora general en la motivación escolar, evidenciando así la eficacia y flaquezas de la incorporación de las herramientas tecnológicas a los proyectos escolares. También se pretendía que los docentes incorporasen a la práctica laboral más herramientas de las TIC, que a su vez colaboraron con el desarrollo de diferentes capacidades y aptitudes en alumnos y en docentes.

Además de aportar y renovar conocimientos en los docentes interesados y alumnos del 2do año del I.P.E.M. N° 193, el plan estaba pensado como un acercamiento a la idea de aula invertida que favorece a la búsqueda de información e investigación, optimizando así el propio aprendizaje.

### **Conclusión**

De acuerdo con lo desarrollado en este informe se puede finalizar con que existe una gran posibilidad de mejorar la motivación escolar general si se utilizan las herramientas tecnológicas de la información y la comunicación en el aula o en talleres,

pero siempre manipulándolas de forma controlada y bajo una supervisión o dándole un fin específico que dirija al alumno a seguir su propia investigación en la temática.

Se debe tener en cuenta que las actividades mediadas por las T.I.C. deben ser elaboradas con suficiente tiempo, como para que el alumno aproveche al máximo el uso de estas y llegue a demostrar el desarrollo de sus cualidades, además el docente necesita prepararse con suficiente antelación. Ya que una de las limitaciones que se pudieron advertir es la falta de docentes suficientemente capacitados en la utilización de estos medios y o con dudas al respecto; sobre la incorporación de los dispositivos a las clases y por eso se gestiona, desde el departamento, la elaboración del taller, con la finalidad de preparar a los docentes del área de Educación Artística- Música en la implementación de esta nueva propuesta.

Otra de las limitaciones detectadas fue la falta de notebook para cada alumno y esto obliga a que dos alumnos o más dependan de un dispositivo haciendo que el tiempo de producción de cada uno sea limitado, a comparación del que puede trabajar solo en su dispositivo, y esto se ve claramente en la impronta de la producción, cuando vamos al resultado.

Por otro lado se percibieron las fortalezas de la intervención, que fueron, por ejemplo, durante las actividades propuestas en el desarrollo de las producciones los alumnos y los docentes debieron buscar e informarse sobre aplicaciones, programas, elementos que les sirvieran para el armado de las producciones. Esta búsqueda, al mismo tiempo, los estimuló a seguir sus propias investigaciones, como sucede en la enseñanza del aula invertida, donde el docente es guía y el alumno protagonista de su propio aprendizaje.

Otra de las fortalezas fue el cambio de actitud de los alumnos al poder trabajar directamente con las tecnologías y que sus producciones serían las responsables de crear una nueva jornada institucional, donde ellos debieron trabajar como responsables directos de la realización del evento, o sea fomentando su actitud de responsabilidad grupal.

Es necesario que los docentes reflexionemos sobre la importancia que tiene el seguir capacitándonos, ya que los alumnos seguirán evolucionando hacia un futuro lleno de tecnologías, cada vez más actualizadas que nosotros como sus profesores no podemos ignorar.

Por ello se pueden crear nuevas líneas de trabajo colaborativo como por ejemplo, actividades con las nuevas capacitaciones en robótica donde los proyectos realizados son para el mejoramiento de la institución; incorporar los festivales de la localidad como punto de referencia y que ellos desarrollen proyectos que puedan ser elegidos para representar estos eventos en los diferentes medios (televisión, radio, facebook, you tube,etc.); salidas educativas a centros de conocimiento y tecnológicos, donde participen otros departamentos y o áreas, y así seguir aportando nuevas estrategias de motivación

## Referencias

- Batista, M. A.; Celso V. E. y otros. (2007). Tecnologías de información y la comunicación en la escuela: trazos, claves oportunidades para su integración pedagógica. Recuperado de: <http://repositorio.educacion.gov.ar:8080/dspace/bitstream/handle/123456789/94978/tic.pdf?sequence=1>
- Choque L., R. (1 de Julio de 2009). Eficacia en el desarrollo de Capacidades TIC en estudiantes de Educación Secundaria de Lima, Perú. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3040804>
- González, J.(2016). *Motivación y Abandono escolar en Educación Media* (Trabajo final de grado). Universidad de la República, Uruguay. [https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/7740/1/Gonz% c3% a1lez% 2c% 20Jimena.pdf](https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/7740/1/Gonz%c3%a1lez%2c%20Jimena.pdf)
- Leury, A. y Fenouillet, F. (2016). *Motivación y éxito escolar*. México, D.F. : Fondo de Cultura Económica.
- Martínez, A.M.M. (24 de noviembre de 2009). Las Nuevas Tecnologías en la Educación. *Revista Digital: Innovación y Experiencias Educativas*. Recuperado de [https://www.iberclase.com/wp-content/uploads/2019/06/ANTONIA\\_M\\_MOYA\\_1.pdf](https://www.iberclase.com/wp-content/uploads/2019/06/ANTONIA_M_MOYA_1.pdf)

Romeu, C. de S.; Barrios, A.R. y Suelves, D.M. (Junio de 2019). Análisis DAFO de herramientas tecnológicas para el área de Música. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6973674>

Sánchez -Rodríguez, V. (23 de febrero de 2011). Innovaciones Metodológicas en Educación secundaria: TIC, Música y Medios Audiovisuales. *Edetania: Estudios y propuestas socioeducativas*. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3721977>

Universidad Siglo 21 (2019), Instituto Provincial de Enseñanza Media I.P.E.M. N° 193 José María Paz. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/5491/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org>

Valencia, A y Moreno, P. (07 de Diciembre de 2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español. *Hamut'ay*. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1845>

## Anexos

Se muestra en las siguientes tablas, a modo de ejemplo, como se desarrolló el registro de observación a docentes, por ejemplo a dos docentes durante el taller y a un alumno de la institución durante las clases.

<b>REGISTRO DE OBSERVACIÓN</b>			
<b>Horas:</b> 3hs. de 60 minutos por semana	<b>Fechas:</b> 01/04, 08/04, 06/05 y 13/05	<b>Docente:</b> Vargas, Pamela Eugenia prof. Música	
<b>Objetivo N° 1</b>		<b>Actividades:</b> Propuestas de TIC para el aula.	
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
4- Alto grado de Compromiso con la capacitación.	X		
<b>Indicadores de Gestión</b>			
5- Toma de decisiones y desarrollo profesional.	X		
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
6- Asistencia y participación activa.	X		
<b>Objetivo N° 2</b>		<b>Actividad:</b> Movie Maker (uso del software).	
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
7- Incorpora a la práctica de enseñanza elemento de las T.I.C.	X		
<b>Indicadores de Gestión</b>			
8- Planifica la implementación de las T.I.C., a su materia.		X	
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
9- Proyecto audiovisual propio.	X		
<b>Objetivo N° 3</b>		<b>Actividad:</b> Acid Pro (producciones de audio)	



<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
10- Colaboración en la realización de Proyectos.	X		
<b>Indicadores de Gestión</b>			
11- Motivación y apoyo a alumnos y colegas.	X		
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
12- Participación.	X		
<b>Objetivo N° 4</b>	<b>Actividad:</b> Producciones y juegos interactivos.		
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
13- Investigaciones propias sobre Software y herramientas de T.I.C. para el aula.	X		
<b>Indicadores de Gestión</b>			
14- Investigación y colaboración.	X		
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
15- Conclusiones propias y sugerencias.	X		
<b>Descripción de lo observado:</b> El docente trabajo en las diferentes actividades utilizando las herramientas propuestas y generando nuevas ideas que pueden ser utilizadas en el aula. Además, colaboro con alumnos y docentes para que el festival de cortos fuera posible y así incorporar una nueva tradición al año escolar.	<b>Interpretación:</b> Según lo observado, el docente demuestra una gran motivación por la incorporación de las herramientas a las clases y planea seguir con estas propuestas el siguiente año introduciendo el uso de nuevas aplicaciones, que puedan resultar beneficiosas a las clases y que además ayuden a una motivación progresiva.		

REGISTRO DE OBSERVACIÓN			
<b>Horas:</b> 3hs. de 60 minutos por semana	<b>Fechas:</b> 01/04, 08/04, 06/05 y 13/05	<b>Docente:</b> Barraza, Walter Omar prof. Música	
<b>Objetivo N° 1</b>		<b>Actividades:</b> Propuestas de TIC para el aula.	
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
1- Alto grado de Compromiso con la capacitación.	X		
<b>Indicadores de Gestión</b>			
2- Toma de decisiones y desarrollo profesional.	X		
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
3- Asistencia y participación activa.	X		
<b>Objetivo N° 2</b>		<b>Actividad:</b> Movie Maker (uso del software).	
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
4- Incorpora a la práctica de enseñanza elemento de las T.I.C.	X		
<b>Indicadores de Gestión</b>			
5- Planifica la implementación de las T.I.C., a su materia.	X		
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
6- Proyecto audiovisual propio.	X		
<b>Objetivo N° 3</b>		<b>Actividad:</b> Acid Pro (producciones de audio)	
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
7- Colaboración en la realización de Proyectos.	X		
<b>Indicadores de Gestión</b>			
8- Motivación y apoyo a alumnos y colegas.	X		

<b>Indicadores de Evaluación</b>			
9- Participación.	X		
<b>Objetivo N° 4</b>		<b>Actividad:</b> Producciones y juegos interactivos.	
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
10- Investigaciones propias sobre Software y herramientas de T.I.C. para el aula.	X		
<b>Indicadores de Gestión</b>			
11- Investigación y colaboración.	X		
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
12- Conclusiones propias y sugerencias.	X		
<b>Descripción de lo observado:</b> El docente trabajo en las diferentes actividades utilizando las herramientas propuestas y generando nuevas ideas que pueden ser utilizadas en el aula. Colaboró desde el inicio con el desarrollo del Proyecto de Cortos ya que, por su experiencia, las actividades institucionales son fuente de motivación para todo el alumnado.		<b>Interpretación:</b> Según lo observado, el docente demostró una gran motivación por la incorporación de las herramientas a las clases y ya anteriormente las había trabajado con aplicaciones en el celular. Investigo sobre nuevas metodologías y técnicas y con su participación hizo grandes aportes a las clases desarrolladas.	

<b>REGISTRO DE OBSERVACIÓN POR ALUMNO</b>			
<b>Materia:</b> Música	<b>Fecha:</b> 04/08, 11/08, 18/08, 25/08, 01/09, 08/09, 15/09, 22/09	<b>Alumno:</b> Joaquín Emiliano, Malaquías	
<b>Objetivo N° 1</b>		<b>Actividad:</b> Herramientas de TIC e introducción al Movie Maker.	
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
7- Alto grado de Compromiso con las actividades.	X		
8- Utiliza las herramientas de T.I.C.	X		

apropiadamente.			
9- Respeta los parámetros de comportamiento.	X		
<b>Indicadores de Gestión</b>			
10- Trabajo activo.	X		
11- Buena actitud y motivación.	X		
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
12- Participación.	X		
<b>Objetivo N° 2</b>	<b>Actividad:</b> En camino a su producción e introducción al Acid Pro.		
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
5- Manipulación de elementos tecnológicos.	X		
6- Investigaciones propias (relacionadas a la temática).		X	
<b>Indicadores de Gestión</b>			
7- Planifican, crean y comparten.		X	
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
8- Proyecto audiovisual propio.	X		
<b>Objetivo N° 3</b>	<b>Actividad:</b> Producciones con temática, festival de cortos.		
<b>Indicadores de Resultado</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
4- Colaboración en la realización de Proyectos.	X		
<b>Indicadores de Gestión</b>			
5- Motivación y apoyo a sus compañeros	X		
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
6- Pre disposición al trabajo y	X		

colaboración.			
<b>Objetivo N° 4</b>	<b>Actividad:</b> Productores de su aprendizaje		
<b>Indicadores de Resultado</b>	Logrado	En proceso	<b>No logrado</b>
13- Investigaciones propias sobre Software y herramientas de T.I.C. para el aula.		X	
<b>Indicadores de Gestión</b>			
14- Investigación y colaboración.	X		
<b>Indicadores de Evaluación</b>			
15- Conclusiones propias y sugerencias.	X		
<p><b>Descripción de lo observado:</b></p> <p>El alumno trabajo en las diferentes actividades utilizando las herramientas propuestas y colaboró con sus pares en todas las cuestiones que conllevaran a un trabajo activo manual, demuestro positivamente que desarrollo gusto por el trabajo de producción audio-visual.</p>	<p><b>Interpretación:</b></p> <p>Se pudo ver que el alumno demostró un gran progreso en los indicadores de colaboración y pre disposición al trabajo con sus compañeros, algo que anteriormente no sucedía, por ser un alumno con actitud retraída. También se pudo observar que las actividades con las T.I.C. hicieron que su parte creativa floreciera haciendo que participara productivamente.</p>		