



Carrera: Licenciatura en Educación

Profesora: Soria, Sandra del Valle

Alumna: López, Norma Patricia

DNI: 31.900.710

Legajo: VEDU07632

TIPO DE TRABAJO

PLAN DE INTERVENCIÓN

Índice

Capítulo I.....	2
I.I Resumen. Palabras claves.....	2
I.II Introducción	2
I.III Presentación de la Institución	4
I.III.I Datos institucionales.....	4
Descripción de la Institución.....	4
Organización por nivel.....	5
Historia.....	5
Misión	8
Visión	9
Valores	9
Capítulo II Delimitación del problema.....	11
Delimitación de la necesidad objeto del plan de intervención:	11
II.I General	11
II.II Específicos	11
Capítulo III.....	12
Justificación:	12
Marco Teórico:.....	14
III. Actividades:.....	21
JORNADA DE CAPACITACIÓN N° 1.....	23
JORNADA DE CAPACITACIÓN N° 2.....	26
JORNADA DE CAPACITACIÓN N° 3.....	27
JORNADA DE CAPACITACIÓN N° 4.....	29
Diagrama de Gantt	30
Recursos	31
Presupuesto	31
Evaluación.....	32
Capítulo IV.....	35
Resultados esperados	35
Conclusión:	36
Referencias.....	38
Anexo	41

Capítulo I

I.I Resumen. Palabras claves

El presente trabajo de intervención, Modelos de aprendizajes innovadores en la Unidad Educativa Maryland: “Una nueva Plataforma Virtual en la Enseñanza” tuvo como punto de partida la necesidad de ampliar el uso de los recursos disponibles de la Institución (gabinete de capacitación) a través de la incorporación de una Plataforma Educativa para favorecer las trayectorias escolares de los alumnos, consta de cuatro etapas: concientización, capacitación, elaboración de los recursos y aplicación de la nueva plataforma.

La capacitación se brindó al equipo directivo y docentes del nivel primario de la Unidad Educativa Maryland.

Palabras claves: plataforma e-learning - plataforma educativa- docente

I.II Introducción

Toda innovación implica un desafío, y todo desafío es asumido por sus protagonistas de diferentes maneras. Pero aún las tecnologías tradicionales de nuestros espacios de clase alguna vez fueron "nuevas tecnologías". Cada generación de docentes y alumnos se ha apropiado y familiarizado con las herramientas y los diferentes soportes de comunicación cultural. Toda innovación debe enmarcarse dentro del compromiso que exige la profesión docente en materia de formación y actualización de las prácticas. Este Plan de Intervención no es la excepción.

En la Institución Maryland ya se cuenta con un gabinete de computación que es el primer paso para llevar a cabo este trabajo, el segundo paso va a ser la implementación de una plataforma o campus virtual. Pero ¿Qué es un campus virtual?

La definimos como *"una plataforma especialmente desarrollada para impartir cursos online o dar apoyo a clases presenciales. Se compone de un conjunto de herramientas que facilita el entorno colaborativo y la interacción entre los diferentes roles."*

Ahora bien, ¿Por qué sumamos una plataforma e-learning a nuestro trabajo si la Institución desarrolla sus actividades desde la presencialidad?

La experiencia e-learning presupone la idea de generar un espacio virtual de encuentro que, al mismo tiempo oficie de organizador y orientador de las trayectorias de aprendizaje presenciales de nuestros estudiantes.

Aquí se busca lograr la implementación de una estrategia integral conocida como b-learning o blended learning, donde se conjuga lo mejor del acompañamiento presencial con todo el potencial de las nuevas tecnologías en red para el desarrollo en simultáneo de las capacidades y competencias digitales.

Tema: Modelos de aprendizajes innovadores en la Unidad Educativa Maryland:

“Una nueva Plataforma Virtual en la Enseñanza”

I.III Presentación de la Institución

I.III.I Datos institucionales

Descripción de la Institución

Nombre completo: Unidad Educativa Maryland.

Sector: Privado – Laico.

Orientación: Comunicación – Lengua Extranjera.

Jurisdicción: Córdoba.

Departamento: Colón.

Localidad: Villa Allende.

Domicilio: Güemes 702. Córdoba. Villa Allende.

Teléfonos: (03543) 432239/433629/435656

Página: www.maryland.edu.ar

Mail de referencia: administración@maryland.edu.ar

(UES 21,2019. S.F.P.I. Módulo 0. Maryland. Lección N 2.

https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3_)

Organización por nivel

Niveles Educativos de la Institución:

La Unidad Educativa Maryland cuenta con los tres niveles educativos obligatorios: nivel inicial, nivel primario y nivel medio.

Es de jornada simple y se cursa por la mañana con opción de doble escolaridad (no obligatoria): Formación Opcional en Lengua Inglesa (F. O. L. I.).

El nivel medio comprende dos ciclos: Básico y el orientado

(UES 21,2019. S.F.P.I. Módulo 0. Maryland. Lección N 3.

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

Historia

La Unidad Educativa Maryland surgió en el año 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron con las gestiones pertinentes para fundar una escuela. En septiembre de ese mismo año, el grupo societario, que ahora contaba con Dolly Arias, organizó las primeras reuniones destinadas a presentar el proyecto a la sociedad de Villa Allende y a convocar a las personas que luego se harían cargo de la puesta en marcha de ese proyecto. Algunas de esas personas aún pertenecen a la institución, como las maestras de jardín, Viviana y Bettina, y Eduardo, encargado de mantenimiento. Las organizadoras partieron de la premisa de formar un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad, la participación y que los mismos estuvieran presentes en todo momento y donde se

ofreciera la posibilidad de acceder a una modalidad bilingüe del idioma inglés, no obligatorio. Es por ello que crearon un contra turno no obligatorio que denominaron F. O. L. I.: Formación Opcional de Lengua Inglesa, que se extiende desde el horario de salida de cada nivel hasta 3 horas después. A pesar de ser optativo, el 82% de la población escolar asiste a esta doble jornada de capacitación. Comenzó a funcionar efectivamente en marzo de 1995, tras conseguir una casona antigua por medio de la Municipalidad de Villa Allende y el Consejo Deliberante. Comenzaron las clases en la: Sala de 4, de 5, y primero, segundo y tercer grado (donde se habilitó una sola comisión). La matrícula total en ese entonces era de 50 alumnos. Año tras año se fueron construyendo nuevas aulas e instalaciones. En la actualidad, cuenta con los tres niveles: nivel inicial, nivel primario y nivel medio, y con dos secciones por cada curso. A continuación, se detalla su evolución y la conformación de los distintos niveles.

El nivel inicial y primario cuenta con una antigüedad de 20 años. La institución abrió sus puertas en 1994, con Sala de 4 y 5 años y con el nivel primario para 1°, 2° y 3° grado. En sus comienzos, contó con una matrícula de 50 alumnos. A medida que los alumnos iban egresando, se iban abriendo nuevas divisiones. De esta manera, luego de tres años desde su apertura, la Unidad Educativa Maryland había completado el nivel medio con una sección por cada división. Debido a la demanda al año siguiente, se comenzaron a ofrecer dos divisiones por cada curso, con un cupo de 22 alumnos por cada una de ellas. Hasta 1998 funcionaba el nivel inicial y el nivel primario completos, con dos secciones por cada división y una matrícula de 245 alumnos. En 1999 comenzó el nivel medio, solo con ciclo básico (1. °, 2. ° 3. °), y funcionaba fuera de la institución, a una

cuadra de ella (en aulas alquiladas de una academia de inglés), ya que no contaban con infraestructura dentro del establecimiento. Lamentablemente, por diversas razones económicas, edilicias y de baja matrícula, el nivel medio cerró sus puertas al año siguiente. En el año 2008, la institución vuelve a ofrecer el ciclo básico para nivel medio, pero esta vez lo hace dentro de la institución, con una adaptación y ampliación dentro del predio. En este nuevo intento, el nivel fue creciendo hasta completar los tres últimos años de especialización en Ciencias Sociales y Humanidades. En la actualidad cuenta con una sección por cada división. La Licenciada Lazzarini, una de las integrantes fundadoras de la institución, tuvo la idea de crear una nueva institución educativa. Ella, como licenciada en Ciencias de la Educación, tuvo la tarea de redactar y materializar en un documento los anhelos de sus fundadoras de crear una nueva escuela en la localidad de Villa Allende, de gestión privada, laica y con una fuerte orientación en lengua inglesa. Una vez redactado el documento, fue presentado por primera vez en DIPE (Dirección General de Enseñanza Privada) en 1992. La propuesta fue aprobada y allí comenzaron las diferentes gestiones y requerimientos solicitados por las autoridades de DIPE y del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Toda esta gestión previa duró dos años y finalmente lograron abrir sus puertas en 1994. En la actualidad cuenta con una matrícula de 620 alumnos en los tres niveles.

Origen de su nombre.

¿Por qué Unidad Educativa Maryland? El nombre de Unidad Educativa Maryland responde a las expectativas e identidad que quería resaltar una de sus fundadoras, que era: “La formación en la lengua inglesa” (Lazzarrini, 2018), ya que ella tenía una fuerte vinculación con el estado de Maryland, en Estados Unidos, de modo que esto se planteaba con la posibilidad de intercambios de alumnos en un futuro. Estos anhelos de intercambios no se pudieron concretar con el tiempo. Pero sí se le pudo dar una orientación y formación en lengua inglesa que se dicta en contra turno bajo el nombre de F. O. L. I.

(UES 21,2019. S.F.P.I. Módulo 0. Maryland. Lección N 6.

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

Misión

La Misión constituye la razón de ser, el propósito y las aspiraciones que como institución nos proponemos realizar y lograr en un determinado contexto temporal e histórico. Está plenamente ligada a la visión estratégica de mediano y largo plazo, más bien, la implementa facilitando con ello su realización final.

En ese sentido, La Unidad Educativa Maryland, define su misión institucional en lo siguiente: “Garantizar un servicio educativo de calidad, en todos los niveles y modalidades del sistema educativo, promoviendo la formación integral y desarrollo de la identidad y autoestima del educando, que facilite su integración social con hábitos de aprendizaje permanente y todo aquello que sirva de soporte para la mejora del servicio educativo”.

Visión

La Visión es la imagen futura de la institución educativa. Constituye una declaración de lo que quieren los actores educativos para el establecimiento de una nueva realidad institucional cualitativamente superior al actual. Resulta un salto hacia el futuro que la comunidad educativa hace desde su propia realidad actual. Visto desde otro punto de vista, se manifiesta como una idea fuerza, que posee como componente, un poderoso factor motivacional, que a su vez, marca la línea directriz de los actores sociales, capaz de centralizar en un puño monolítico en pro de una “utopía”, que en función de determinados factores o variables internos o externos, son objetivamente posibles de conseguir.

“La Institución Educativa Maryland, es reconocida por la comunidad Local, por su gestión eficiente y haber logrado óptimos rendimiento académico en sus alumnos en los distintos niveles por encima del promedio nacional; mantiene liderazgo entre las instituciones similares con propuestas innovadoras en los procesos de gestión con su equipo docente y administrativo competente y motivado que genera un clima organizacional favorable buscando la calidad para mejorar, construir un escenario de sus utopías.

Valores

La Visión es la imagen futura de la institución educativa. Constituye una declaración de lo que quieren los actores educativos para el establecimiento de una nueva

realidad institucional cualitativamente superior al actual. Resulta un salto hacia el futuro que la comunidad educativa hace desde su propia realidad actual. Visto desde otro punto de vista, se manifiesta como una idea fuerza, que posee como componente, un poderoso factor motivacional, que a su vez, marca la línea directriz de los actores sociales, capaz de centralizar en un puño monolítico en pro de una “utopía”, que en función de determinados factores o variables internos o externos, son objetivamente posibles de conseguir.

“La Institución Educativa Maryland, es reconocida por la comunidad Local, por su gestión eficiente y haber logrado óptimos rendimiento académico en sus alumnos en los distintos niveles por encima del promedio nacional; mantiene liderazgo entre las instituciones similares con propuestas innovadoras en los procesos de gestión con su equipo docente y administrativo competente y motivado que genera un clima organizacional favorable buscando la calidad para mejorar, construir un escenario de sus utopías.

Capítulo II Delimitación del problema

Delimitación de la necesidad objeto del plan de intervención:

La Institución Educativa Maryland trabaja con un departamento de informática que tienen como objetivo:

“la utilización de la computadora como una herramienta, formemos personas que tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con juicio crítico, de manera que la misma les permita tomar decisiones trascendentes.

(UES 21,2019. S.F.P.I. Módulo 0. Maryland. Lección N 8.

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

Frente a esta realidad surge la necesidad de complementar este trabajo con la implementación de una nueva plataforma digital e-learning ya que esta constituye un espacio virtual de aprendizaje orientado a facilitar la experiencia de capacitación a distancia, para los alumnos de segundo ciclo de nivel primario.

II.I General

- Proponer a la Institución Educativa Maryland el uso de los entornos virtuales plataforma digital e-learning- para integrar los procesos de enseñanza y aprendizaje a la cultura digital.

II.II Específicos

- Coordinar con el docente de Informática las estrategias del uso de la plataforma digital.

- Capacitar a los docentes en la dimensión de la gestión académica para poner en práctica la plataforma e-learning.
- Diseñar actividades de aprendizaje mediante el software especializado para la creación de actividades y recursos en las áreas de matemática.
- Gestionar la plataforma e-learning para el desarrollo de las unidades didácticas, para los alumnos de segundo ciclo de nivel primario.

Capítulo III

Justificación:

La sociedad actual es muy diferente de la que dio origen a los sistemas educativos modernos, por lo que es necesario integrar las prácticas contemporáneas de la cultura digital a las escuelas. Esto no se traduce en la mera incorporación de tecnologías en el aula, sino que implica una propuesta de innovación pedagógica mucho más abarcadora y compleja.

Con el uso de las aulas virtuales o plataformas educativas buscamos que Internet nos sirva también como una vía de intercomunicación con otros miembros de la comunidad escolar, como un banco de recursos específicos de un área o asignatura, como una lugar común donde trabajar colaborativamente o desde el que plantear actividades de enseñanza y aprendizaje variadas que extiendan el aula más allá de su dimensión física.

La alfabetización se reconoce ahora como un concepto cambiante en el tiempo, donde adquiere mayor relevancia el dominio de los procesos y estrategias cognitivas que

la asimilación de contenidos, y en donde ya no existen barreras espacios-temporales que limiten los aprendizajes.

En este marco de innovación y cambio, la opción de generar entornos virtuales de aprendizaje basados en las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC), supone responder de forma integral a los requerimientos que impone la Sociedad del Conocimiento y a las nuevas necesidades del entorno educativo.

Es dentro de este contexto de innovación donde surgen las plataformas educativas virtuales.

En la plataforma e- learning se produce la interacción entre tutores y alumnos, y entre los mismos alumnos; como también la realización de evaluaciones, el intercambio de archivos, la participación en foros, chats, y una amplia gama de herramientas adicionales.

Este plan de Intervención:

- Brinda capacitación flexible y económica al docente
- Combina el poder de internet con el de las herramientas tecnológicas (recurso que posee la institución)
- Anula la distancia geográfica temporales (Posibilita un trabajo sincrónico y asincrónico)
- Permite al docente y al alumno utilizar la plataforma con mínimos conocimiento (Enriquece el conocimiento de los distintos software que la Institución trabaja en todos los niveles)

- Ofrece libertad en cuanto a tiempo y ritmo de aprendizaje (alumno como protagonista de su propio aprendizaje)

Marco Teórico:

Con la aparición de nuevas tecnologías de educación, así como el uso de las computadoras, software para la enseñanza exclusiva de algunas materias o para la resolución de cálculos complicados. Es que se hace necesario que nos tengamos que adaptar a este mundo cambiante. El avance de la ciencia y tecnología ha permitido que la sociedad tenga a su disposición muchos medios para aprender, esto hace imperante que sean impulsados proyectos de educación a todos los niveles, para satisfacer la demanda de conocimiento que solicita un mundo globalizado.

Los entornos virtuales de formación:

Con la irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación, aparecen nuevos canales de comunicación, lo que permite a las instituciones educativas, desarrollar sesiones de aprendizajes, en entornos virtuales, diseñados para ello.

Como plantea Roll (1995), citado por Nava (2009) afirma que: “La manera de realizar los procesos de enseñanza en el futuro será empleando el potencial de las tecnologías, con determinadas estrategias educativas”. (p. 57)

Por otro lado Bruner (2001), citado por Vásquez (2011) afirma que: “La educación será determinada por un conjunto de hechos significativos, entre los cuales podemos mencionar, que el conocimiento se duplica cada 5 años, dejando de ser lento y estable”. (p. 125) Todo esto es apoyado con el uso de las redes, el internet se convierte en una

herramienta de los docentes y estudiantes, lo que nos permite tener abundante información, sin embargo debemos navegar en sitios web confiables.

Según Duarte (2000), citado por Cámara (2006); las comunidades virtuales creadas por la tecnología, genera espacios de interacción humana, donde las personas se relacionan en forma sincrónica o asincrónica, formando un entorno virtual. (p. 341)

En conclusión, podemos mencionar que con las nuevas tecnologías, se demandan nuevas capacidades y competencias, lo que ocasiona en los docentes una constante actualización. Y los ambientes virtuales nos abren espacios, donde vamos a concurrir a discutir algún tema de interés, o aprender de otras personas.

Entorno virtual:

Para entender lo que es un entorno virtual, citaremos algunos autores que nos permitirán tener diferenciado a un entorno virtual.

Por un lado Salinas (2004) citado por Cámara (2006) afirma: “Un entorno virtual, es aquel espacio o comunidad, creado con un el fin de lograr el aprendizaje, pero que para ello es necesario de ciertos componentes, como: la función pedagógica, la tecnológica, y la estrategia de implantación”. (p. 173)

Para Gisbert (1998), manifiesta que un entorno virtual, en el que se realiza la enseñanza-aprendizaje, no es más que un conjunto herramientas informáticas, las cuales nos permiten la comunicación y el intercambio de información; bajo lo cual se realizan los procesos de enseñanza aprendizaje. (p. 256)

Según Duarte (2000), citado por Ramírez (2010), afirma: “Los entornos virtuales de aprendizaje, deben tener como base, a las nuevas tecnologías de la información y comunicación, donde se facilite el aprendizaje de forma individual y luego de esto el trabajo colaborativo; así mismo se debe tener acceso a diversas fuentes de información”. (p. 321)

En conclusión, podemos afirmar que un entorno virtual, es un espacio creado por la tecnología, con el propósito de abrir un canal de comunicación entre varias personas, las cuales cumplen un rol educativo y de esta manera generar estrategias y actividades de enseñanza aprendizaje.

Plataforma virtual.

La plataforma virtual, en el ámbito educativo, traen consigo un reto, lo que ha permitido que muchas instituciones educativas, cambien sus procesos educativos, ya que su implantación requiere de un conjunto de requisitos. Sin embargo comprenderemos lo que es una plataforma virtual.

Para Marcelo (2002) citado por Ramírez (2010) define que: “Las Plataformas tecnológicas, son herramientas que hacen posible el desarrollo del proceso de aprendizaje, brindando para ello una información de diversa índole, accediendo a direcciones URL, compartiendo recursos elaborados por los docentes y alumnos, haciendo uso de recursos como el correo, foro, chat, video conferencia, fomentado el aprendizaje colaborativo”. (p. 253)

Una plataforma virtual desde el punto de vista educativo, es un software, el cual se convierte en una herramienta didáctica, que tiene ciertos componentes como el de soporte técnico, el administrativo, el pedagógico; donde se distribuye diversos tipos de materiales en diversos formatos. Todo ello permite que docentes y estudiantes interaccionen.

Plataformas virtuales y las herramientas que lo conforman:

Las plataformas tecnológicas, creadas bajo un lenguaje de programación y un enfoque educativo, tienen dentro su estructura ciertas herramientas o módulos, los cuales permiten la administración de cursos desarrollados a través del internet, dichas herramientas son comunes entre las diversas plataformas que existe, entre dichas herramientas se encuentran:

- Herramienta para la distribución de contenidos, es una de las herramientas fundamentales, pues permiten publicar información en diversos formatos.
- Herramienta para la comunicación, esta herramienta permite la comunicación sincrónica y asincrónica, mediante el uso de foros, correo electrónico, blogs, chat, entre otros.
- Herramienta de evaluación y seguimiento, el desarrollo de capacidades de los estudiantes, es posible visualizar con el seguimiento y evaluación de las actividades realizadas por los estudiantes, permitiendo obtener estadísticas, comparación de calificaciones, filtrar y clasificar los resultados obtenidos.

- Herramienta para la administración de la plataforma, dicha herramienta, permite administrar los usuarios que harán uso de la plataforma, sus permisos y perfiles; así como una personalización de la plataforma.

Dimensión Pedagógica:

La dimensión pedagógica dentro de una plataforma es muy importante, ya que ella permitirá el grado de participación de integrantes de dicha plataforma. Como afirma Fernández (2010), está referida a las metodologías didácticas que se van a utilizar, el soporte y las políticas de promoción en el e-learning. De modo que una plataforma virtual presenta una serie metodologías, entre ellos tenemos:

- Comunicación: La comunicación en una plataforma se manifiesta de diversas formas y para ello se pueden utilizar foros, chat, los cuales se programan y se abren en función a las necesidades de los participantes, los cuales participan en forma sincrónica o asincrónica, para ello es posible notificar a los participantes a través de un email, o estar programada en una de sus actividades.

- Herramientas de colaboración: Las herramientas de colaboración, permiten ayudar a los participantes y permitir que se realice el interaprendizaje, para se utiliza recursos como los enlaces externos a otras URL, enlaces a bases de datos especializados o a blogs de los participantes.

Pertinencia en las teorías que fundamentan la propuesta:

La propuesta se basa en un aprendizaje que para Vygotsky, se realiza en esas relaciones entre individuos, sin embargo dicho proceso de aprendizaje, al igual que el

desarrollo, no es espontáneo. Kohl (1996), citado por Mendoza (2012). Un proceso de aprendizaje, no tiene que tener presente físicamente a una persona que hace de educador, sino que el “otro”, se puede manifestar por diferentes medios, como objetos, organización del ambiente, entre otros. (p. 95).

- Estrategias metodológicas pertinentes con el enfoque. El aprendizaje que se realiza mediante el uso de las plataformas se basa en el enfoque de sistemas, y para ello utilizan diversas estrategias metodológicas como la comunicación sincrónica y asincrónica, mediante el uso de los foros, chat, email, entre otros. Una plataforma es un sistema, cuyo conjunto de elementos interdependientes e interactuantes; grupo de actividades y recursos combinados forman un todo organizado, el cual permite se realice el aprendizaje.

Teorías del aprendizaje y entornos virtuales:

Vygotsky y la Teoría del Aprendizaje, nos permite relacionar los procesos del desarrollo humano y el aprendizaje, así como la inserción del hombre, en un ambiente histórico y cultural.

Según Kohl (1996), citado por Mendoza (2012). El ser humano, desde el comienzo de su vida está relacionado, donde el aprendizaje es un aspecto necesario y universal, y es el aprendizaje lo que permite despertar procesos internos de desarrollo. Todo esto gracias a la relación con su ambiente cultural. (p. 93).

Mendoza C. (2010). *Corrientes psicopedagógicas contemporáneas*. Perú: Vallejana.

De modo que para Vigosky, el aprendizaje se realiza en esas relaciones entre individuos, sin embargo dicho proceso de aprendizaje, al igual que el desarrollo, no es espontáneo. Kohl (1996), citado por Mendoza (2012). Un proceso de aprendizaje, no tiene que tener presente físicamente a una persona que hace de educador, sino que el “otro”, se puede manifestar por diferentes medios, como objetos, organización del ambiente, entre otros. (p. 95)

Gómez (1995), citado por Mendoza (2010). En el aprendizaje, Vygotsky, nos manifiesta que una persona, tiene una zona de desarrollo real, o la zona que actualmente tiene (ZDR); dicha zona se va desarrollar hasta la zona de desarrollo potencial, llamada también próxima (ZDP), sin embargo dicha zona es alcanzada con el ejercicio que ella la persona hace; pero lo más seguro es que otra persona le preste su ZDR; esto le permitirá a la persona dominar su nueva zona de desarrollo próximo y dicha zona pase hacer ZDR. (p. 97)

III. Actividades:

El siguiente trabajo se extenderá por 7 meses, los cuales se organizaron para poder desarrollarlo en cuatro etapas. La primera se remite a la preparación del proyecto donde el único responsable es el tutor quien debe anticipar cuales serán las actividades, estrategias, los recursos, tiempo... para poder presentarlo en la institución Educativa Maryland. En la segunda etapa que durará un mes el proyecto se presentará en la institución ya nombrada para ser evaluado y posteriormente comenzar a preparar todos los recursos necesarios para su implementación en este último periodo ya se realizará un trabajo en conjunto con el docente de computación para aunar criterios de trabajos de los próximos meses. En la tercera etapa se entenderá por dos semanas ya se trabajará con cuatro jornadas donde el tutor como guía, capacitará a lo largo de cuatro jornadas de trabajo que requerirán de la presencialidad y del trabajo que cada participante, (el equipo directivo y a los docentes de nivel primario). Finalmente en la última etapa cada participante deberá aplicar todo lo aprendido, planificando y armando sus clases en la plataforma para ser visadas por el tutor quien realizará los aportes necesarios para las mismas. A la par el docente de computación ya estará en condiciones de asumir su rol como web master y coordinar la plataforma.

Etapas	Actividades	Tiempo	Recursos	Responsables
<u>Etapa N°1:</u> Preparación de proyecto.	<u>Actividad N°1 Preparación del proyecto:</u> -Elaboración del proyecto de implementación de la plataforma en la escuela Maryland	4 meses, desde marzo hasta junio	Recurso de contenidos: -Aporte bibliográfico de la cátedra -Internet	-Alumna cursante de la carrera: López Norma Patricia -Profesora a cargo de la cátedra: Soria Sonia
	<u>Actividad N°2:</u> Presentación y aprobación del proyecto por la universidad Siglo 21	1 mes, julio	Recurso de contenido: -Aporte realizado por el docente	-Profesora a cargo de la cátedra: Soria Sonia
<u>Etapa N°2:</u> Presentación y organización de la Plataforma	<u>Actividad N°1:</u> -Presentación del proyecto: “Una nueva Plataforma Virtual en la Enseñanza” al equipo directivo de la institución Maryland.	Primera semana Mes de Agosto: (para el análisis y toma de decisiones)	Nota presentada junto al proyecto impreso	-Asesor: presenta la propuesta -Equipo directivo: Analiza la viabilidad del proyecto en la institución y su aplicación.
	<u>Actividad N°2:</u> Implementación de la plataforma a nivel institucional Reunión con el equipo	Segunda semana mes de Agosto: 40 minutos	-Instalación del software en el gabinete de computación	-Asesor -Equipo directivo -Docente de informática

	directivo y el docente de informática para el análisis de la plataforma		-Presentación de power point.	
	Actividad N°3: Organización de la plataforma a nivel	Tercer y cuarta semana de agosto	-Software de la plataforma -Computadora de la institución	-Asesor -Profesor de computación
Etapas N°3: Desarrollo de actividades en talleres de capacitación:	Actividad N1: Presentación de la plataforma (Ver jornada de capacitación N1)	Primer semana del mes de setiembre: 1 día durante tres horas	Sala de computación de la institución Proyector Hojas A4 fibrones.	-Asesor -Profesor de computación -Equipo directivo docentes
	Actividad N2: -Recorrido del aula virtual desde el gabinete de computación -Tutorial para el uso de la plataforma (Ver Jornada de capacitación N °2)	Primer semana del mes de setiembre: 1 día durante 40 minutos (junto al asesor en el gabinete de computación) 40 minutos (cada docente podrá observar nuevamente los tutoriales)	-Gabinete de computación -Uso de internet -Tutorial N 1 y 2	-Asesor -Profesor de computación -Equipo directivo docentes
	Actividad N3: Diseño de actividades para clases en la plataforma (Ver capacitación N 3)	Segunda semana del mes de setiembre: 1 día durante 2 horas (junto al asesor en el gabinete de computación) 40 minutos (cada docente podrá observar nuevamente los tutoriales).	-Gabinete de computación -Uso de internet -Tutorial N 3	-Asesor -Profesor de computación -Equipo directivo docentes

	Actividad N4: Uso individual de la plataforma (Ver capacitación N °4)	Segunda semana del mes de setiembre: 1 día durante 2 horas (junto al asesor en el gabinete de computación) 40 minutos (cada docente podrá observar nuevamente los tutoriales.	-Gabinete de computación -Uso de internet	-Asesor -Profesor de computación -Equipo directivo docentes
Etapas N° 4: Implementación y evaluación de la plataforma	Actividad N°1: Las aulas virtuales: El asesor diariamente ingresará a cada aula virtual para poder analizar y enriquecer la propuesta realizada individualmente por cada docente.	Tercera semana del mes de setiembre durante toda la jornada escolar en las diferentes aulas y materias.	-Sala de computación -Uso de internet	-Asesor y docentes de cada sección
	Actividad N° 2 El asesor delega la función al profesor de computación para que sea el Web máster del Sistema.	Cuarta semana de setiembre	-Aula virtual -Internet	-Profesor de computación -Equipo de dirección

JORNADA DE CAPACITACIÓN N° 1

Fecha: Primer semana del mes de setiembre

Tema: La Plataforma E-learning

Modalidad: Presencial

Tiempo: 3 horas (Desde 9:00hs hasta: 12.00 hs)

Importancia del uso de la Tics en el aula.

- Presentar a los docentes la plataforma.

Inicios: (30 minutos)

- Se iniciará la jornada dando la bienvenida a todos los presentes.(5 minutos)
- <https://classroom.google.com/c/MzY5MzUyMjU2Mjc4?cjc=x4bo6rl>
- Presentación del asesor y socialización de los objetivos de la jornada.(10 minutos)
- Se compartirá una imagen para poder indagar a los docentes (5 minutos)



Imagen <https://es.calameo.com/books/00459286430c140be0c3b>

- Se indagará ¿Que son las Tics?

¿Qué uso y cuáles utiliza? (10 minutos)

Desarrollo: (2.15 horas)

- Presentación de siguiente video: (10 minutos)

<https://youtu.be/9eqYVc13pps>

- Cierre de esta actividad a cargo del asesor que los motivará a animarse a usar las tecnologías vigentes.(20 minutos)

Desayuno: Se invitará a los docentes a desayunar para luego retomar con las actividades (30 minutos)

- Se realizará Indagación de ideas previas a los docentes (30 minutos)
- Se realizará trabajos en pareja, donde cada grupo recibirá una hoja

A4 con la siguiente consigna

¿Qué plataformas educativas conocen?

- Exposición al resto de su compañeros (30 minutos)
- Presentación a través de un power point de la plataforma Classroom que se implementará a nivel institucional.(15 minutos)

<https://youtu.be/WGjCC1w-TiI>

Cierre: (15 minutos)

- Escribirán abiertamente (15 minutos)

¿Cómo se sintieron en la jornada?

Menciones las inquietudes con respecto a la aplicación de las Tics a nivel institucional.

Observaciones: Se solicitará a los docentes que escriban su número de celular y el correo electrónico para poder armar el grupo de whatsapp del aula virtual y a través de esos medios evacuar dudas.

JORNADA DE CAPACITACIÓN N° 2

Fecha: Primer semana del mes de setiembre

Tema: Conociendo la plataforma

Modalidad: Presencial

Tiempo: 40 minutos.

Objetivos:

- Conocer y realizar un recorrido en la plataforma educativa (generación de usuario- contraseña y recorrido por el aula virtual)
- Diseñar la bienvenida de las aulas virtuales.

Inicio: 10 minutos

- El asesor desde la computadora realizará la apertura en paralelo de la plataforma educativa conjuntamente con las computadoras de cada docente haciendo uso del usuario y la contraseña enviada con anterioridad a cada docente a su correo electrónico.
- El asesor como guía realizará un recorrido desde su computadora para que los docentes puedan observar cómo se organizó la plataforma y se armaron y habilitaron las aulas virtuales para cada grado y con las materias que cada docente debe desarrollar de acuerdo a su caja curricular

Desarrollo: 20 minutos

- Ubicación en el espacio de la plataforma

- Dar a conocer las interfaces de la plataforma:

Docente como administrador o editor: TUTORIAL N 1

- Presentar la interface de bienvenida y de edición TUTORIAL N 2

Cierre: 10 minutos

- Confección de la bienvenida de las aulas virtuales.
- El asesor enviará a cada docente los tutoriales N° 1 y 2 a cada correo electrónico y grupo de whatsapp para evacuar dudas,

Observación:

Se solicitara que cada docente que asista con su carpeta didáctica al próximo encuentro (se trabajará con la planificación anual)

JORNADA DE CAPACITACIÓN N° 3

Fecha: Segunda semana del mes de setiembre

Tema: Diseño de actividades para clases en la plataforma

Modalidad: Presencial

Tiempo: 2 horas

Objetivos:

- Diseñar en el aula virtual los temas de la planificación que deben abordar en el segundo semestre del año.
- Organizar en la plataforma una clase virtual.

Inicio: 30 minutos

- Cada docente analizará en su planificación los contenidos a desarrollar en el segundo semestre.
- Elegir un contenido para desarrollar una clase virtual.

Desarrollo: 1 hora

- Presentación y explicación del tutorial.
- El asesor presentará el tutorial N3 donde se visualiza como cargar un video, imágenes y las actividades según el área elegida.

Cierre: 30 minutos

- Presentación de su clase virtual
- El asesor enviará a cada docente el tutorial N 3 (cada correo electrónico y grupo de whatsapp)

JORNADA DE CAPACITACIÓN N° 4

Fecha: Segunda semana del mes de setiembre

Tema: Uso individual de la plataforma

Modalidad: Presencial

Tiempo: 2 horas

Objetivo:

- Ampliar los recursos de la plataforma educativa en el aula virtual.

Inicio: 30 minutos

- El asesor junto al equipo directivo y profesor de computación solicitarán a los docentes que seleccionen un área para trabajar durante un mes la aplicación de la plataforma educativa

Desarrollo: 1 hora

- Cada docente elaborará su clase virtual y ante dudas podrá consultar al asesor y el profesor de computación sobre dudas de la aplicación de la plataforma.

Cierre: 30 minutos

- Una vez aplicada la clase virtual, en una reunión de pares se realizará la exposición de la misma.

Cada clase virtual será guardada en la plataforma institucional con el propósito que el próximo periodo escolar sirva como recurso para otro docente.

Diagrama de Gantt

Meses	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Setiembre			
Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ETAPA N 1																												
Actividad N °1 Preparación del proyecto:																												
Actividad N °2: Presentación y aprobación del proyecto por la universidad																												
ETAPA 2:																												
Actividad N °1: -Presentación del proyecto en la institución.																												
Actividad N °2: Implementacion de la plataforma a nivel institucional y capacitación al docente de informática																												
Actividad N °3: Implementación de la plataforma en el laboratorio de computación																												
ETAPA N 3:																												
Actividad N °1: Jornada de capacitación N 1																												
Actividad N °2: Jornada de capacitación N 2																												
Actividad N °3: Jornada de capacitación N 3																												
Actividad N °4: Jornada de capacitación N 4																												
ETAPA N 4:																												
ActividadN°1: Asesoramiento para el enriquecimiento de las clases virtuales.																												
Actividad N°2: Docente de computación asume rol de administrador de la plataforma.																												

Fuente Elaboración propia

Recursos

A lo largo de la implementación de la propuesta los recursos que serán necesarios son los siguientes.

Recursos			
Humanos	Técnicos /Materiales	De contenidos	económicos
<ul style="list-style-type: none"> • Asesor • Equipo directivo • Grupo de docentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Sala de computación • Gabinetes de computación • Hojas A4 • Fibrones • Tarjetas • Lápiz / lapiceras 	<ul style="list-style-type: none"> • Material aportado por la cátedra de la universidad Siglo XXI • Power point (plataforma e-learning) • Tutoriales(navegación y uso de la plataforma) 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Material de librería: hojas A4, fibrones, lápices, lapiceras)

Fuente. Elaboración propia

Presupuesto

Aspectos	Cantidad	Precio por unidad	Total
Salario del asesor del proyecto (durante tres meses)	3 sueldos	\$10.000	\$30.000
Costo de material de librería	1 resma de hoja A4	\$425	\$425
	12 lapiceras Bic azul	\$40	\$360
	12 fibrones marca "Filgo"	\$70	\$840
Uso de internet institucional (durante tres meses)	10 computadoras de gabinete	\$2000	\$6.000
Gasto total de la implementación del proyecto			\$37.625

Evaluación

Este proyecto consta de 4 Etapas, que será evaluadas con los tres momentos de la evaluación: Inicial, Procesual y Final, con el objetivo de revisar, en un principio, lo que se había planificado, organizado y preparado para saber si se puede implementar en la Institución Educativa Maryland “Una Nueva Plataforma Educativa”, cómo se ha ido desarrollando y comprobar si los objetivos propuestos han sido alcanzados

Evaluación	Indicadores
Inicial	<ul style="list-style-type: none"> • El proyecto cuenta con recursos suficientes para garantizar la calidad de su desarrollo. • La Plataforma esta lista para empezar la capacitación.
Procesual	<ul style="list-style-type: none"> • Las estrategias utilizadas (capacitación presencial, power point, imágenes y tutoriales) son las apropiadas para llevar a cabo el proyecto. • El 90% de los docentes asiste a la capacitación y realiza las actividades planteadas entregándolas en tiempo y forma. • Se cumple el cronograma de la implementación de la plataforma.
Final	<ul style="list-style-type: none"> • Los objetivos del proyecto se han logrado de modo satisfactorio. • Los recursos utilizados fueron adecuados con los resultados conseguidos. • El 90% de los docentes ha cumplido con las actividades propuestas • El 90% de los docentes se declaran capaces de utilizar la plataforma educativa.

El instrumento que se utilizará para poder evaluar el avance del trabajo son grillas con los indicadores que darán cuenta del progreso de cada etapa (inicio- proceso- final).

Grilla de Inicio: Esta grilla guiará y evaluará las tareas que se deben realizar para acondicionar el laboratorio donde se desarrollarán las capacitaciones.

Trabajo con el docente de computación y directivos				Observaciones
Realizar un recorrido por el laboratorio	Establecer tiempo y acuerdos con el docente de computación	Incorporar el software en la institución	Coordinar junto al director fecha y horarios de las jornadas	

Grilla de proceso: Se realizaron cuatro grillas y cada una responde a los objetivos que se desea lograr en cada capacitación.

Apellido y nombre	Capacitación N1					observaciones
	Participa activamente	Reconoce las Tics que usa diariamente	Identifica plataformas de uso actual	Identifica características de la plataforma presentada.	Trabaja de modo coordinado con su colega	

Apellido y nombre	Capacitación N2					observaciones
	Participa activamente	Ingresa a la plataforma de modo individual	Realiza recorrido individual de la plataforma	Observa atentamente los tutoriales	Confecciona la bienvenida de su aula virtual	

Apellido y nombre	Capacitación N3					observaciones
	Participa activamente	Selecciona los contenidos para elaborar la clase virtual	Elabora la clase virtual aplicado lo aprendido	Carga video, imágenes y actividades de la clase virtual	Confecciona de modo individual su aula virtual	

Apellido y nombre	Capacitación N4					observaciones
	Participa activamente	Selecciona los contenidos para elaborar el aula virtual	Elabora la clase virtual aplicado lo aprendido	Carga video, imágenes y actividades de la clase virtual	Confecciona de modo individual su aula virtual	

Grilla final: Con la siguiente grilla se realizara una evaluación final donde al delegar la función de coordinador al docente de computación, el será quien organice y motive el uso y la implantación de la plataforma en la institución hasta que cada docente pueda hacer uso autónomo formando sus aulas virtuales

Post capacitación: Web master					Observaciones
Asume su nuevo rol de modo autónomo	Asesora a los docentes	Realiza intervenciones pertinentes	Establece agenda de trabajo para asesora a sus docentes	Establece comunicación con el asesor	

Capítulo IV

Resultados esperados

Con la Implementación de la Plataforma Educativa se espera que:

- El docente en su papel de guía y promotor incorpore periódicamente el uso de la nueva plataforma educativa a los procesos de enseñanza-aprendizaje para fortalecer las trayectorias escolares de los alumnos de nivel primario de la escuela.
- El docente de computación realice un seguimiento y acompañamiento al equipo de docentes para continuar con el uso de la plataforma.
- Con la incorporación de la Plataforma digital la institución mejoraría su oferta educativa al medio donde se encuentra.
- La implementación de la plataforma educativa permita el desarrollo de la cultura digital docente y alumnos.

Conclusión:

Las actuales tecnologías, demandan nuevas capacidades y competencias, lo que impulsa a los docentes a una constante actualización. A través de la implementación del proyecto la institución Educativa Maryland continuará potenciando sus caminos hacia la alfabetización tecnológica, por lo tanto es de gran utilidad para todos los actores institucionales que hayan integrado a sus clases presenciales el uso de las aulas virtuales para complementar las mismas favoreciendo la bimodalidad.

Para Rincón (2008) los entornos virtuales son espacios mediados por tecnología organizados para el logro de aprendizajes (función pedagógica) que se constituyen como estrategia de inserción en la práctica. Hacer uso de la plataforma permitió crear un entorno virtual en nuestra institución; la tecnología (implementación de la plataforma), la función pedagógica (docentes capacitados), estrategias de implementación (Uso de la plataforma por cada docente).

Los recursos utilizados por el docente; video, imágenes, power point, se consideran como un motor para la enseñanza que captan la atención de los educando. Nuestro plantel docente adquirió nuevas estrategias de trabajo que potenciaron las ya conocidas e implementadas, siendo sumamente prácticas en función de las actividades cotidianas y facilitando la tarea del docente.

No debemos perder de vista que los procesos comunicativos son la "espina dorsal" de la educación. De éstos dependerá que el proceso enseñanza aprendizaje se desarrolle, no

importa el medio. La revolución Tecnológica ha hecho que la comunicación evolucione y se complemente con los nuevos procesos educativos.

En la presencialidad la comunicación es fluida y sincrónica, pero no habilita muchas variaciones de temporalidades ni recorridos posibles en torno a la apropiación de los saberes. Por ello, la aplicación de esta herramienta ha permitido una comunicación efectiva entre docentes-docentes, docentes-alumnos, ya que es confiable, versátil y optimiza el tiempo y los recursos en cada clase.

Referencias

Cámara, P. (2006). *El uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de filosofía*. (Tesis de postgrado). Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.

Duarte, A. (2000). *Los materiales hipermedias y multimedia aplicados en la educación*. [En línea]. Consultado: [09 setiembre 2012]. Disponible en: [<http://www.cibereduca.com/esp/edudistancia/teleformacion>].

Fernández, A (2011). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en internet*. [En línea]. Consultado: [11 octubre 2017]. Disponible en: [http://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf].

Gilbert, M. (2002). El Nuevo rol del profesor en entornos tecnológicos. *Revista acción pedagógica educación y nuevas tecnologías*, 11, 48-59.

Gómez, V. (2012). *Las herramientas tecnológicas de la información y comunicación (Tics) aplicadas en el desarrollo del servicio de tutoría universitaria*. (Tesis de maestría). Universidad San Martín de Porres, Lima.

Nava, A. (2009). *Los procesos interactivos como medio de formación de profesores de matemáticas*. (Tesis de postgrado). Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.

Ramírez, D. (2010). *Modelo de acción docente para el desarrollo de prácticas pedagógicas con medios informáticos y telemáticos en el contexto aula*. (Tesis de postgrado). Universidad Rovira Virgili, Tarragona.

Rincón, María Lourdes (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (25), [fecha de Consulta 4 de Julio de 2021]. ISSN: 0124-5821. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194215513009>

Ripani, María Florencia

Anexo curricular de educación digital nivel primario / María Florencia Ripani y Gabriela Azar; adaptado por Mercedes Miguel; María

Florencia Ripani; Gabriela Azar. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Secretaría de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, 2014.

Vázquez, E. (2011). *Diseño, implementación y evaluación de un entorno virtual de formación para la enseñanza de la matemática en la escuela secundaria, basado en los estilos de aprendizaje*. (Tesis de postgrado). Universidad Nacional de Educación a Distancia de España, Madrid.

(UES 21,2019. S.F.P.I. Módulo 0. Maryland. Lección N 2.
<https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>)

(UES 21,2019. S.F.P.I. Módulo 0. Maryland. Lección N 3.
<https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>.)

(UES 21,2019. S.F.P.I. Módulo 0. Maryland. Lección N 6.
<https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>.)

(UES 21,2019. S.F.P.I. Módulo 0. Maryland. Lección N 8.

[https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3.\)](https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3.)

Anexo



