



**Trabajo Final de Grado**

**Carrera de Licenciatura en Educación**

**Plan de intervención**

**“Capacitación docente en modelos innovadores y TIC como promotores de aprendizajes significativos en los estudiantes de Nivel Medio de la Unidad Educativa**

**Maryland, Villa Allende, Córdoba, Argentina”**

Alumna: Nahir Bozzano Pastorino

DNI: 36.646.080

Legajo: VEDU015393

Tutora: Sandra Del Valle Soria

Lugar y fecha: Colonia Caroya, 4 de julio de 2021

## Índice

Agradecimientos.....	Página 2
Resumen.....	Página 3
Introducción.....	Página 4
Capítulo I	
Presentación de la línea temática.....	Página 6
Síntesis de la institución.....	Página 8
Delimitación del problema .....	Página 14
Capitulo II	
Objetivo general .....	Página 16
Objetivos específicos.....	Página 16
Justificación.....	Página 17
Marco teórico .....	Página 19
Capitulo III	
Actividades.....	Página 23
Cronograma .....	Página 24
Recursos .....	Página 43
Presupuesto.....	Página 45
Evaluación.....	Página 46
Resultados esperados.....	Página 46
Conclusión.....	Página 47
Bibliografía.....	Página 48
Anexo .....	Página 49

## **Agradecimientos**

En primera instancia, quiero agradecer a mi familia por inculcarme buenos valores, la cultura del estudio, del trabajo y del esfuerzo. Reconozco el valor de este título que estoy próxima a recibir, ya que soy la primera de todas las generaciones que tuvo la posibilidad y la dicha de estudiar. Gracias por todo el sacrificio que hicieron para que yo pueda estar hoy redactando estas líneas en mi último trabajo del Seminario.

Segundo, agradecer a Dios y la vida, porque en este contexto de pandemia, tan lejos de mis seres queridos y después de tantas pérdidas, recibí el milagro de esperar a mi primer hijo, quien llegará a fines de julio y me dará el título más hermoso del mundo, ser mamá. Antonio Nicolás, mi “Tonio”, gracias por ser mi motor durante esta cursada; quiero que crezcas fuerte y sano, que estudies, porque el estudio es la herramienta más valiosa para defenderse en la vida, y ante todo, deseo que seas una buena persona con todos los que te rodean.

Tercero, quiero agradecer a mis compañeros de cursada de Seminario, nos hemos ayudado y apoyado muchísimo unos con otros. Cada uno desde su trabajo, desde sus ideas, pero siempre con la vista puesta en el objetivo de llegar juntos al final de este recorrido. Siempre recordaré a este equipo de trabajo maravilloso que formamos.

Por último, y no menos importante, a mi tutora de seminario, Sandra Soria, quién me guió y acompañó en la creación de este Plan de intervención y en mi formación como futura Licenciada en Educación. Sin su ayuda, esto no sería posible. Gracias por cada corrección, cada intervención, cada consejo. Dicen que los grandes docentes dejan una huella imborrable en sus estudiantes, y sin duda, ella dejó una enorme marca en mi corazón y en mi práctica docente.

## **Resumen**

El siguiente plan de intervención se desarrolla en torno a la Unidad Educativa Maryland, institución ubicada en la ciudad de Villa Allende, provincia de Córdoba.

Nace a partir de la observación de sus objetivos como institución educativa, de su proyecto educativo institucional y de visión que tienen respecto a sus estudiantes y egresados. Al tener como foco central la calidad educativa, se crea este plan de intervención para brindar las herramientas necesarias para sostener e incrementar la misma, a partir de modelos innovadores, con la intervención de las TIC, que se ejecuten a lo largo del año en todos los diseños curriculares del Nivel Medio de dicha institución.

El objetivo principal es generar los espacios de capacitación docente, donde se construyan los modelos innovadores, a partir la implementación de TIC, como promotores del aprendizaje significativo de los estudiantes.

Este plan de intervención tiene un enfoque constructivista, buscando que los docentes se apropien de las herramientas digitales que se brindan en cada jornada de capacitación, y sean capaces de construir sus propios modelos innovadores para cada materia o área.

## **Palabras Claves**

*Modelos Innovadores – TIC – Aprendizaje Significativo – Capacitación Docente – Nivel Medio*

## **Introducción**

En el siguiente documento se presenta el Trabajo del Seminario Final de Educación, impartido por la carrera de Licenciatura en Educación de la Universidad Empresarial Siglo 21. En dicho trabajo se desarrolla un Plan de Intervención, impartido como asesoramiento pedagógico, a llevar a cabo en la Unidad Educativa Maryland, de la ciudad de Villa Allende, Provincia de Córdoba, Argentina.

En primera instancia, se presenta la línea temática, en la cual se explicita los ejes principales con lo que se trabajará a lo largo del plan, teniendo en cuenta que se centra en una base constructivista, adaptándose a los nuevos desafíos de la educación, con el uso e implementación de las TIC, creando modelos innovadores y transformando las aulas y recursos tradicionales que la educación conserva aún en el año 2021.

Se realizará un breve recorrido por la Unidad Educativa Maryland, presentando a sus actores, su historia, sus objetivos, la misión y visión que tiene la institución y el perfil de egresados que sostiene desde sus inicios. Es fundamental conocer la institución para centrar el plan de intervención en sus debilidades, jugando a favor con sus fortalezas. Sabiendo que Maryland es una institución que hace énfasis en la capacitación docente, es que se construye una serie de jornadas de capacitación docente, que se llevarán a cabo durante todo el ciclo lectivo, para sumar herramientas y modelos que contribuyan a la calidad educativa que la escuela busca mantener y mejorar año tras año, para brindarle una propuesta plena a los estudiantes y su familia.

En el segundo capítulo, se exponen los objetivos que se buscan arribar con el plan de intervención, así como también la justificación de la problemática a tratar y el marco teórico con el que se trabajará a lo largo del Plan.

En tercer lugar, se explican las actividades a desarrollar en la capacitación docente, exponiendo en cada una de las jornadas los temas a tratar, cada una de las consignas, las herramientas digitales para aprender, los recursos utilizados y el presupuesto a invertir para la asesoría pedagógica del ciclo lectivo. Se explica también que se realiza un seguimiento mensual a los docentes para acompañarlos en su formación y práctica.

Por último, se exponen los resultados esperados en el plan de intervención y la conclusión de este trabajo final de la carrera.

## Capítulo 1

### Presentación de Línea Temática

A lo largo de la historia de la humanidad, ha habido cambios bruscos que han afectado la manera de vivir, de pensar, de desarrollarse, de convivir con los otros. Las revoluciones y cambios de paradigmas han sido claves para el avance de nuevas formas de producir conocimiento e información, incluso de comercializar con otras regiones del mundo.

En la actualidad, se habla de una revolución tecnológica, que abre paso a la era digital, y que es la plataforma para la vida que desarrollamos en nuestra cotidianidad.

Tal como indica Bates (2015), en su libro *La enseñanza de la era digital*, la tasa de recambio tecnológico no muestra signos de desaceleración. Los avanzados cambios generados por la tecnología abarcan a la economía, a la comunicación y la relación entre las personas, y cada vez más influye en los modelos de aprendizaje. Sin embargo, en un inicio, las instituciones educativas fueron creadas para otra época y otro paradigma, en torno a una actividad industrial en lugar de una era digital. Por esta razón, el cuerpo docente se enfrenta a un enorme reto. ¿Cómo se puede asegurar que las clases están diseñadas para ese futuro cada vez más volátil, incierto y complejo? ¿Qué se debe mantener en los modelos de enseñanza y qué debe cambiar para ir de la mano con los modelos de innovación?

La innovación significa la introducción de algo nuevo que produce mejora; el hecho de pasar de lo que se tenía antes a un estado de mejoría supone la

presencia de un cambio. Sin embargo, no puede afirmarse que todo cambio sea una innovación, un cambio puede ocurrir incluso de manera no deliberada como consecuencia de la intervención de múltiples factores en una situación determinada. (Barranza Macías, 2009, parr. 3).

Los modelos de innovación pueden ser aplicados en distintos campos del conocimiento. Nos centraremos en la innovación en el ámbito educativo y en cómo los actores involucrados atraviesan este proceso de innovación con las nuevas tecnologías del siglo XXI y el contexto de la era digital.

De acuerdo con Bates (2015), la mayoría de las instituciones ya están equipadas con tecnología, en mayor o menor cantidad, ya han ingresado las TIC a las aulas. Aquí es donde surgen los interrogantes de este trabajo. ¿Realmente están capacitados los docentes para hacer uso de las TIC que están a disposición para aplicar en su materia a desarrollar? ¿El uso de la TIC genera un aprendizaje significativo en los estudiantes o simplemente se lo emplea como un recurso novedoso para captar la atención de los mismos?

La Unidad Educativa Maryland no es excepción a esta nueva etapa de modernidad y actualización de la tecnología. Dentro de sus instalaciones, alberga muchos recursos tecnológicos, que son implementados en sus proyectos institucionales y son administrados por el departamento de informática, tal como lo menciona la UES21 (2019) en la presentación de la institución.

A través de este plan de intervención, acercaremos propuestas para sacar mayor provecho a esas herramientas digitales, en las distintas áreas del Nivel Medio.

**Síntesis de la institución:** Unidad Educativa Maryland.

- ***Historia***

La Unidad Educativa Maryland es una institución educativa privada, de orden laico, orientada en el área de la comunicación y la lengua extranjera. Se ubica en la ciudad de Villa Allende, dentro del departamento Colón, provincia de Córdoba, Argentina.

Se inicia en actividades en el año 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry, comenzaron a forjar el proyecto de una escuela con formación en valores y con una modalidad bilingüe, para la ciudad de Villa Allende.

Comienza a funcionar como institución educativa en marzo de 1995, cuando se les sede una casa antigua desde la Municipalidad de Villa Allende y el Honorable Concejo Deliberante, donde se desarrollarían los primeros años de escolaridad. Año tras año, fue incrementando la matrícula de estudiantes y se fue ampliando la oferta académica para los distintos niveles.

En la actualidad, cuenta con los tres niveles: nivel inicial, nivel primario y nivel medio con Orientación en Ciencias Sociales y Humanidades, y con dos secciones por cada curso.

Además, cuenta con la escolaridad no obligatoria a contra turno denominada 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. (UES21, 2019, S.F. Módulo 0. Unidad Educativa Maryland Lección 6 – Sus comienzos, pp. 31,32)

- ***Misión***

La Unidad Educativa Maryland busca garantizar a toda la población una educación laica, obligatoria, de calidad, integral, democrática, con equidad, pertinencia y calidez humana, en los distintos niveles y modalidades, con transparencia y honestidad. (Página Web Unidad Educativa Maryland, 2015, Misión y Visión, en línea <http://www.maryland.edu.ar/>)

- ***Visión***

La Unidad Educativa Maryland aspira llegar a ser una institución educativa que permita la formación de seres humanos íntegros; favoreciendo la cohesión y la paz social en el marco de un desarrollo sustentable, con equidad en la pluriculturalidad e interculturalidad, con sanidad financiera y vida laboral estable. (Página Web Unidad Educativa Maryland, 2015, Misión y Visión, en línea <http://www.maryland.edu.ar/>)

- ***Valores***

En la Unidad Educativa Maryland, unos de los valores que tienen como eje principal para la armonía de la convivencia es el respeto por el otro. Con el respeto se garantiza el bienestar integral de cada uno de los miembros de la comunidad educativa.

Valoran el compromiso y responsabilidad de todos los actores que participan activamente en proyectos y actividades escolares.

También se destaca la importancia del sentido de pertenencia a la institución, el respeto por los símbolos que la identifican, así como también por los símbolos patrios, y el cuidado de los modales dentro y fuera de la institución.

El diálogo y la comunicación es importante para mantener buenos vínculos dentro de la comunidad educativa de Maryland. En sus reglamentos de convivencia, hacen referencia al “encuentro con el otro”, donde se destaca la importancia y riqueza del vínculo humano y el potencial formativo que este otorga.

Promueven los hábitos saludables, el cuidado del entorno de trabajo, el orden y la limpieza de los espacios escolares y de todos los materiales, equipamientos e instalaciones en general.

Maryland una institución que hace hincapié en los valores fundamentales para el buen desarrollo de las actividades educativas y para la formación de buenas personas. (UES21, 2019, S.F. Módulo 0. Unidad Educativa Maryland Lección 11 – Proyectos institucionales por nivel, pp. 60, 61, 62, 63, 64)

- ***Objetivos***

A continuación se desarrollan los objetivos que se proponen en los tres niveles educativos:

- Brindar autonomía a los estudiantes, fomentando el conocimiento sobre sí mismos, confiando en sus posibilidades y aceptando sus límites.
- Iniciar a los estudiantes en el desarrollo de la capacidades fundamentales para desenvolverse en la vida, formarse como personas críticas, creativas, capaces de generar permanentemente nuevos conocimientos y de disponer de ellos para actuar en diferentes contextos; capaces de pensar y actuar de una manera constructiva, ocuparse de su propio crecimiento, vincularse con otros y generar cambios en sus contextos

- Favorecer la enseñanza de conocimientos socialmente significativos que amplíen y profundicen sus experiencias sociales extraescolares, fomentando nuevos aprendizajes.
- Ofrecer ricas experiencias que garantice la formación integral de los estudiantes en el transcurso de la escolaridad.
- Ofrecer situaciones a través de las cuales nuestros estudiantes tomen contacto con los diferentes lenguajes, explorándolos, apreciándolos y expresándose en diferentes contextos.
- Brindar un clima de afecto y confianza donde los estudiantes adquieran seguridad acerca de sus capacidades y desarrollen el deseo por conocer, explorar y aprender.
- Fomentar el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo como estrategias para el aprendizaje.
- Utilizar la palabra como herramienta primordial para expresar necesidades, sentimientos y emociones y la búsqueda del diálogo para la resolución de conflictos.
- Generar actitudes para el cuidado de sí mismos y de los otros.
- Desarrollar el valor del respeto a lo diferente y al medio ambiente.
- Favorecer estrategias que tiendan a iniciar a los estudiantes en el conocimiento y respeto de las normas, participando en su construcción en forma cooperativa. (UES21, 2019, S.F. Módulo 0. Unidad Educativa Maryland Lección 11 – Objetivos educativos, p. 65)

- ***Perfil del egresado***

Los alumnos egresados del Nivel Medio de la Unidad Educativa Maryland están preparados para:

- Abordar con un sentido positivo, constructivo y responsable la realidad de su medio social, con una disposición personal a contribuir al mismo desde su potencial humano e integral.
- Emplear modelos explicativos apropiados, habilidades y operaciones de pensamiento para abordar situaciones problemáticas del entorno, en su complejidad, transfiriendo creativamente los conocimientos adquiridos, en un proceso de reestructuración intelectual y de fortaleza emocional.
- Intervenir -con criterios relevantes y significativos, desde las ideas hasta la acción, en diversos ámbitos de desarrollo; asumiendo las consecuencias de tales intervenciones y configurando al mismo tiempo una pauta valorativa para su propio proyecto personal vital.
- Continuar estudios superiores y/o una experiencia laboral, con un bagaje de conocimientos, herramientas cognitivas y soportes afectivos para la inserción en estos nuevos ámbitos y su desempeño eficaz. (UES21, 2019, S.F. Módulo 0. Unidad Educativa Maryland Lección 10 – Perfil de egresados, pp. 54, 55, 56, 57)

○ *Población*

La institución se conforma por distintos actores:

- La administración, integrado por dos responsables, quienes tienen a cargo los auxiliares administrativos y el personal de mantenimiento.
- La representante legal, Dolly Castagno y la directora general, Prof. Alejandra Lazzarini.
- El equipo directivo de cada uno de los tres niveles y de la formación en lengua inglesa.
- El departamento de Orientación.
- La coordinación de informática.
- Cuerpo docente.
- Cuerpo de auxiliares y preceptores.
- Estudiantes.
- Familias.

(UES21, 2019, S.F. Módulo 0. Unidad Educativa Maryland Lección 4 – Organigrama institucional, p. 26)

### **Delimitación del problema**

Las nuevas tecnologías de información y comunicación atraviesan cada minuto de la rutina cotidiana. Desde el inicio hasta el fin del día, las actividades y acciones que se desarrollan se ven influenciadas por la era digital y el consumo de tecnología para solucionar cualquier problema o satisfacer cualquier necesidad.

Como elemento primordial en el mundo tecnológico, las computadoras se han convertido en una herramienta fundamental para la vida, pero sobre todo para la educación, por la posibilidad de integrar imagen, sonido, movimiento, simulación, comunicación e interactividad, los cuales son factores que se aplican perfectamente a los modelos innovadores que se pretenden insertar en los diseños curriculares de la actualidad.

El lenguaje universal que manejan quienes utilizan una computadora trasciende los niveles básicos del aprendizaje, y permite que los niños y adolescentes desarrollen estímulos y competencias de una persona independiente y autónoma.

Nuestro objetivo es que a través de 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. (Unidad Educativa Maryland, s. f., en línea <http://www.maryland.edu.ar/informatica/>).

La Unidad Educativa Maryland posee gran cantidad de recursos tecnológicos, administrados por el departamento de Informática. Cada aula posee una pizarra táctil para el uso en las distintas asignaturas. En el Nivel Medio, los alumnos trabajan con una Aula

Virtual, con notebooks conectada a la red de la escuela y a Internet para trabajar en el aula. Se desarrollan proyectos interdisciplinarios donde los alumnos aplican todos los conocimientos aprendidos en los ciclos anteriores. Estos proyectos son realizados por el profesor de área junto con el profesor de informática. (UES21, 2019, S.F. Módulo 0. Unidad Educativa Maryland Lección 8 – Departamento de Informática, pp. 49, 50)

A su vez, los docentes están dispuestos a las capacitaciones que brinda la institución en temas como el oficio de ser docente, la gestión, la intervención y el rol dentro del aula, entre otros. (UES21, 2019, S.F. Módulo 0. Unidad Educativa Maryland Lección 14 – Capacitaciones docentes y equipo directivo, p. 88)

Lo que se propone en este plan de intervención es mediar entre las capacitaciones docentes y el conocimiento de las TIC's para generar modelos innovadores para el aprendizaje significativo, adaptándose a los diseños curriculares, al proyecto educativo institucional y al requerimiento específico de cada materia.

Se considera fundamental la preparación del docente para enfrentar las innovaciones tecnológicas que llegan al aula, y ser utilizadas a favor del desarrollo del conocimiento y de competencias que acompañen a los objetivos y valores que trae la institución desde sus orígenes.

## **Capítulo 2**

### **Objetivo general:**

Generar espacios de capacitación docente del Nivel Medio de la Unidad Educativa Maryland, sobre modelos innovadores e implementación de TIC como promotores del aprendizaje significativo de los estudiantes de dicho nivel.

### **Objetivos específicos:**

- Recolectar los saberes previos sobre las TIC de los docentes del Nivel Medio de la Unidad Educativa Maryland y los propios juicios que tienen sobre la implementación de las mismas.
- Indagar sobre la aplicación de TIC en sus planificaciones anuales, respecto a cada diseño curricular.
- Implementar estrategias motivacionales que acompañen el proceso de aprendizaje significativo de los estudiantes de Nivel Medio.
- Diseñar herramientas virtuales, dentro de la innovación con TIC, que acompañen al proyecto educativo de la institución.
- Vincular las estrategias de aprendizaje significativo con las herramientas de TIC diseñadas.
- Organizar los encuentros de capacitación, los espacios y ejes de trabajo.

## **Justificación**

En todos los niveles educativos, la implementación de las TIC brinda oportunidades de mejorar la calidad educativa, más si tenemos en cuenta que vivimos en una sociedad donde la vida cotidiana se rige por la tecnología. Los niños crecen con computadoras, tablets, celulares, videojuegos, etc. Son estos mismos niños, los denominados por Marc Prensky (2001) como *nativos digitales*, cuya cultura es la virtualidad, donde prevalece lo audiovisual y lo multimedia, los que llegan al aula y esperan que ésta se adapte a sus intereses, con un docente capaz de ponerse a su nivel y dar respuesta a sus interrogantes. El conocimiento está disponible en las redes, y lo que ellos necesitan es un lugar donde puedan organizarlo, estructurarlo y asimilarlo, y por tal razón la escuela debe transformarse en ese espacio, y las clases deben girar en torno a modelos innovadores que estén a la altura de la incorporación de las TIC para generar aprendizajes significativos.

Para que esto suceda, el docente necesita capacitación que le permita enfrentarse a estos nuevos desafíos, teniendo como fin adaptarse al nuevo modelo de sociedad. Tal como postulan Rodríguez y Pozuelos (2009), la capacitación docente enfocada a la aplicación de las TIC en el aula, debe ser capaz de generar competencias tanto en los aspectos técnicos, como pedagógicos y metodológicos de estas nuevas herramientas, ya que sin esa combinación las posibilidades de las tecnologías se ven notablemente reducidas.

El plan de intervención que llevaremos a cabo se basa en la capacitación docente para la correcta implementación de las TIC, dentro de los modelos innovadores, para que se generen aprendizajes significativos de cada materia, dentro del Nivel Medio de la Unidad Educativa Maryland. Es una gran oportunidad para brindarles a los educadores el espacio para formarse, perder los miedos y eliminar los juicios que traen consigo las TIC. Se

ofrecen las herramientas necesarias para que las TIC no sean sólo la novedad, sino el recurso bien aplicado para generar el aprendizaje significativo y, a su vez, sea adquirida la capacidad o la competencia de resolver situaciones mediante el uso de la tecnología.

Los docentes tienen el deber de preparar a los niños y jóvenes para una sociedad y un mercado laboral cada vez más volátil, incierto y complejo, en palabras de Bates (2015). Como este mismo autor remarca, en la sociedad del conocimiento “se requieren más cerebros y menos fuerza física. De hecho, los trabajadores del conocimiento tienden a crear sus propias empresas para proveer nuevos servicios o productos que no existían antes de graduarse” (Bates, 2015, p. 20). El mercado laboral actual demanda trabajadores capaces de conformar equipos colaborativos e interdisciplinarios que operen muchas veces disgregados por el mundo para los cuales la comunicación digital es fundamental. En este sentido, la tecnología juega un rol fundamental. No solo transformando la economía y la forma en que nos comunicamos, sino también demandando una reformulación total de las formas de enseñar y aprender.

Al finalizar la capacitación que se propone en este plan de intervención, la Unidad Educativa Maryland dispondrá de nuevas herramientas para implementar en su Nivel Medio, y replicar en los otros niveles educativos, con el fin de ampliar su propuesta académica y afianzar lo que el proyecto educativo institucional viene trabajando respecto a las TIC y la calidad en educación. Será una institución que reflejará, a la comunidad en general, la calidad educativa para los futuros egresados, con un perfil abocado al futuro dentro de la era digital que la sociedad y el mercado laboral exigen, siendo capaces de hacer buen uso de las TIC y adquiriendo los conocimientos y aprendizajes a través de los modelos innovadores de cada materia.

### **Marco teórico**

Este plan de intervención tiene como eje transversal el aprendizaje significativo a través de modelos de innovación con la aplicación correcta de las TIC. Para ello, debemos partir de los conceptos básicos que nos permitan explayarnos en este campo y así ser capaces de diseñar las herramientas correctas para brindar en la capacitación de los docentes de Nivel Medio de la Unidad Educativa Maryland.

#### ***Aprendizaje significativo como motor de la construcción del conocimiento.***

El aprendizaje y la retención de carácter significativo, basados en la recepción, son importantes en la educación porque son los mecanismos humanos por excelencia para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas y de información que constituye cualquier campo de conocimiento. Sin duda la adquisición y la retención de grandes corpus de información es un fenómeno impresionante si tenemos presente, en primer lugar, que los seres humanos, a diferencia de los ordenadores, sólo podemos captar y recordar de inmediato unos cuantos elementos discretos de información que se presenten una sola vez y, en segundo lugar, que la memoria para listas aprendidas de una manera memorista que son objeto de múltiples presentaciones es notoriamente limitada tanto en el tiempo como en relación con la longitud de la lista, a menos que se sometan a un intenso sobreaprendizaje y a una frecuente reproducción. La enorme eficacia del aprendizaje significativo se

basa en sus dos características principales: su carácter no arbitrario y su sustancialidad.

(Ausubel, 2002, p. 47)

El primero en plantear el término de aprendizaje significativo fue el psicólogo David Ausubel. Este autor postulaba que el aprendizaje significativo es la plataforma para adquirir el conocimiento necesario y, a través del mecanismo humano de la retención, generar el almacenaje de dicha información para ser empleada en cualquier momento. Para ello el conocimiento debe tener relevancia y debe conectarse directamente con los saberes previos del aprendiz.

Ausubel fue influenciado por la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y la pedagogía constructivista, la cual se basa en la forma en la que entiende e interpreta la información. El Constructivismo invita a reflexionar sobre los distintos puntos de observación e interpretación de las situaciones, y que el significado de los sucesos varía para todas las personas, según la lectura de cada uno.

Es por ello que el aprendizaje significativo se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje. Cuando un estudiante le atribuye un significado a un contenido, ahí se genera el aprendizaje. Por esta razón es necesario que, en cada momento de la escolaridad, los aprendizajes sean lo más significativo posible, y que los aprendices sean capaces de profundizar y ampliar los significados que construyen mediante su participación activa en las actividades.

Hay condiciones que deben darse para generar un aprendizaje significativo:

- Se deben rescatar los conocimientos previos, ya que son importantes para acceder a los conocimientos nuevos.
- El contenido ha de poseer una lógica, es difícil construir un significado si el contenido no es preciso o estructurado.
- Se debe generar una motivación para aprender, un motor que genere un interés por el aprendizaje y el nuevo conocimiento a adquirir.

A partir de estos tres puntos, se desarrollarán los modelos de innovación que se implementarán en el plan de intervención.

#### ***Antecedentes de capacitaciones docentes con uso y aplicación de TIC.***

Ante la necesidad de elevar los niveles educativos, los países del mundo han reaccionado de diversas maneras. Tal como menciona Bates (2015), algunos países, como ser Canadá, han invertido desde el fondo estatal en las instituciones de educación postsecundaria igualando o incluso superando el aumento del número de estudiantes. Otros países, como Estados Unidos, Australia o Inglaterra, han realizado principalmente recortes en la financiación estatal directa de los presupuestos operativos, junto con un aumento masivo en los honorarios docentes. Todas estas estrategias ha sido positivas para aumentar la matrícula de estudiantes, sostener la escolaridad y mejorar la calidad educativa. Los docentes pueden trabajar con dedicación exclusiva y capacitarse para contribuir con estos avances en el nivel educativo.

Para generar una formación y capacitación continua, se han creado nuevas modalidades además de las presenciales. Una de ellas es la modalidad de Cursos Masivos Abiertos

Online (MOOC). En 2008, la University of Manitoba en Canadá ofreció el primer MOOC con poco más de 2.000 matriculados, que combinaba un seminario en la web y entradas de blog por expertos y mensajes de Twitter de los participantes. Los cursos estaban abiertos a cualquier persona interesada y no tenía ninguna evaluación formal. En 2012, dos profesores de la Stanford University ofrecieron un curso MOOC basado la captura de las conferencias sobre inteligencia artificial, que convocó a más de 100.000 estudiantes, y desde entonces los MOOC se han expandido rápidamente en todo el mundo.

En Argentina, desde el Ministerio de Educación, viene promoviendo la capacitación docente en recursos tecnológicos e implementación de las TIC en las aulas. Se ofrecen propuestas presenciales y virtuales. También son muchas las instituciones privadas que, a través de sus plataformas digitales ofrecen capacitación docente en TIC. El gran debate es si los docentes concurren a las capacitaciones para adquirir los conocimientos y emplearlos en las aulas o para incrementar su puntaje docente para tomar más cargos titulares en lo que respecta al régimen estatal.

### *Categorías*

Se trabajará con las siguientes categorías:

- Saberes previos
- Motor motivacional
- Selección de contenidos del diseño curricular
- Herramientas tecnológicas.
- Evaluación.

### **Capítulo 3**

#### **Actividades**

##### ***Alcance, destinatarios y espacio.***

Las actividades se desarrollan en el marco de cinco encuentros de capacitación en herramientas virtuales innovadoras que permitan generar aprendizajes significativos en el Nivel Medio, distribuidos durante todo un ciclo lectivo. También, se realizan cuatro visitas a la institución para acompañar y evaluar el progreso de los docentes, colaborar con la inclusión de las TIC en los diseños curriculares de cada área y cada año, y motivarlos para que generen un sentido de apropiación de las herramientas y recursos que se vean en cada una de las jornadas.

Los destinatarios son docentes de todas las materias del Nivel Medio de la Unidad Educativa Maryland.

Están pensadas cada una de las jornadas para ser llevada a cabo en el Salón de Usos Múltiples y Gimnasio de la institución, en un horario no laboral para contar con la participación de todos los actores, sin la interrupción de las clases, y con el objetivo de compartir y generar un vínculo de convivencia docente. Puede ofrecerse a la institución que se lo encare como actividad obligatoria, y con certificado de participación, propuesta en la primera reunión de personal.

## Cronograma

Se dispone un cronograma para cada una de las jornadas:

### *Jornada I: primer sábado de marzo*

<b>Actividades Jornada I</b>	08:30	08:45	09:00	09:15	09:30	09:45	10:00	10:15	10:30	10:45	11:00	11:15	11:30	11:45	12:00	12:15	12:30	12:45	13:00	13:15	13:30	
Recepción y Bienvenida																						
Presentación personal																						
Actividad de presentación																						
Actividad 1: Herramientas digitales para rescatar saberes previos																						
Actividad 2: Herramientas digitales aplicados como motor motivacional																						
Actividad 3: Planificación de Contenidos específicos con TIC																						
Coffe Break																						
Actividad evaluativa 4: Ahora, nosotros.																						
Puesta en común de la actividad																						
Espacio de consultas																						
Cierre y breve encuesta digital de la jornada I																						

8:30: Recepción y Bienvenida

8:45: Presentación personal

9:00: Actividad de presentación

9:30: Actividad 1: Herramientas digitales para rescatar saberes previos

10:00: Actividad 2: Herramientas digitales aplicados como motor motivacional

10:30: Actividad 3: Planificación de Contenidos específicos con TIC

11:15: Coffe Break

11:45: Actividad evaluativa 4: Ahora, nosotros.

12:30: Puesta en común de la actividad en común

13:00: Espacio de consultas

13:15: Cierre y breve encuesta digital de la capacitación

***Jornada II: Primer sábado de mayo***

<b>Actividades Jornada II</b>	08:30	08:45	09:00	09:15	09:30	09:45	10:00	10:15	10:30	10:45	11:00	11:15	11:30	11:45	12:00	12:15	12:30	12:45	13:00	13:15	13:30	
Recepción y Bienvenida																						
Breve intercambio para conocer cómo trabajaron durante el mes.																						
Desarrollo teórico de los ejes de la capacitación.																						
Debate																						
Actividad: Planificación de Contenidos específicos con TIC																						
Coffee Break																						
Puesta en común sobre la actividad																						
Explicación de Aulas virtuales																						
Espacio de consultas																						
Cierre y breve encuesta digital de la capacitación																						

8:30: Recepción y Bienvenida

8:45: Breve intercambio para conocer cómo trabajaron durante el mes.

9:00: Desarrollo teórico de los ejes de la capacitación.

9:45: Debate

10:15: Actividad: Planificación de Contenidos específicos con TIC

11:15: Coffee Break

11:30: Puesta en común sobre la actividad

12:00: Explicación de Aulas virtuales

13:00: Espacio de consultas

13:15: Cierre y breve encuesta digital de la capacitación

***Jornada III: Primer sábado de julio***

<b>Actividades Jornada III</b>	08:30	08:45	09:00	09:15	09:30	09:45	10:00	10:15	10:30	10:45	11:00	11:15	11:30	11:45	12:00	12:15	12:30	12:45	13:00	13:15	13:30	
Recepción y Bienvenida																						
Juego "El ojo que busca"																						
Debate																						
Uso de simuladores																						
Actividad: creación de un simulador o animación.																						
Coffee Break																						
Puesta en común de la actividad en común																						
Espacio de consultas																						
Cierre y breve encuesta digital de la capacitación																						

8:30: Recepción y Bienvenida

8:45: Presentación personal

9:00: Actividad de presentación

9:30: Actividad 1: Herramientas digitales para rescatar saberes previos

10:00: Actividad 2: Herramientas digitales aplicados como motor motivacional

10:30: Actividad 3: Planificación de Contenidos específicos con TIC

11:15: Coffe Break

11:45: Actividad evaluativa 4: Ahora, nosotros.

12:30: Puesta en común de la actividad en común

13:00: Espacio de consultas

13:15: Cierre y breve encuesta digital de la capacitación

*Jornada IV: Primer sábado de septiembre*

<b>Actividades Jornada IV</b>	08:30	08:45	09:00	09:15	09:30	09:45	10:00	10:15	10:30	10:45	11:00	11:15	11:30	11:45	12:00	12:15	12:30	12:45	13:00	13:15	13:30	
Recepción y Bienvenida																						
Actividad de movimiento corporal																						
Desarrollo teórico de los ejes de la capacitación.																						
Presentación de los instrumentos de evaluación																						
Uso de CoRubrics																						
Actividad: Creación de instrumentos de evaluación.																						
Coffee Break																						
Puesta en común de la actividad en común																						
Espacio de consultas																						
Cierre y breve encuesta digital de la capacitación																						

8:30: Recepción y Bienvenida

8:45: Actividad de movimiento corporal

9:00: Desarrollo de los ejes de la capacitación

9:45: Presentación de los instrumentos de evaluación

10:15: CoRubrics

10:45: Actividad

11:45: Coffe Break.

12:00: Puesta en común de la actividad en común

12:45: Espacio de consultas

13:15: Cierre y breve encuesta digital de la capacitación

***Jornada V: Primer sábado de noviembre***

<b>Actividades Jornada V</b>	08:30	08:45	09:00	09:15	09:30	09:45	10:00	10:15	10:30	10:45	11:00	11:15	11:30	11:45	12:00	12:15	12:30	12:45	13:00	13:15	13:30	
Recepción y Bienvenida																						
Actividad para evaluar el progreso de toda la capacitación																						
Debate sobre el progreso personal y de cada área																						
Actividad Integradora de todos los contenidos aprendidos																						
Coffee Break																						
Puesta en común																						
Devolución personal y grupal																						
Espacio de consultas																						
Cierre final																						

8:30: Recepción y Bienvenida

8:45: Actividad para evaluar el progreso de toda la capacitación

9:15: Debate sobre el progreso personal y de cada área

9:30: Actividad Integradora de todos los contenidos aprendidos

10:45: Coffee Brea

11:15: Puesta en común

12:15: Devolución personal y grupal

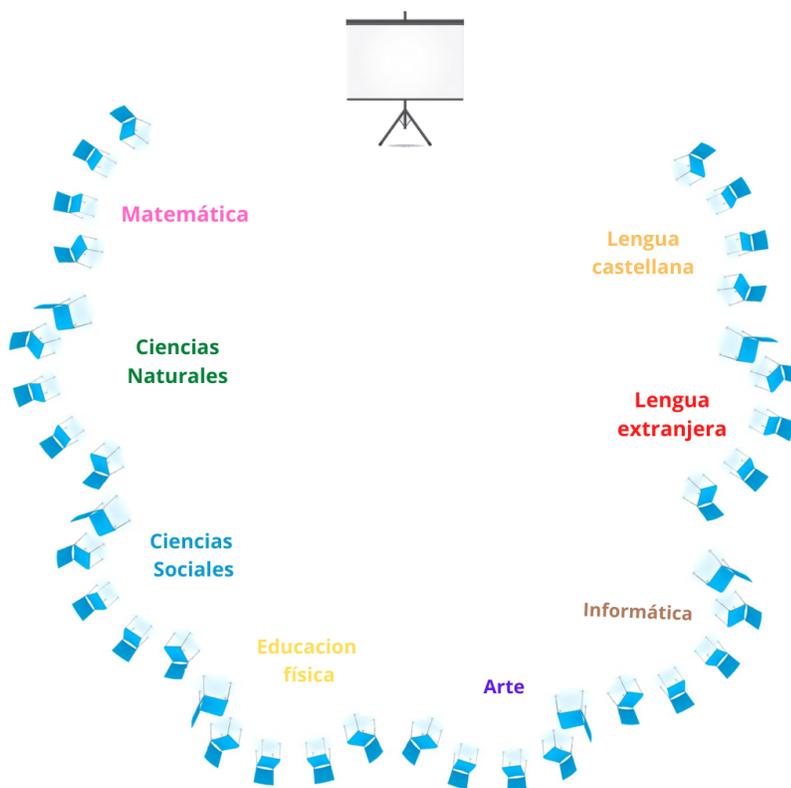
12:45: Espacio de consultas

13:15: Cierre final

## *Jornada I*

### *Inicio y presentación.*

En la recepción, se ubicará a los docentes de a grupos según el departamento o área en el que se encuentren. Las sillas se encontrarán ubicadas en semicírculo y tendrán un cartel de color indicando el área:



- Lengua Castellana.
- Lengua Inglesa.
- Matemática.
- Ciencias Naturales
- Ciencias Sociales
- Informática
- Educación artística
- Educación física

En la pantalla estará la presentación de Power Point (Anexo 1), la cual servirá de guía durante la capacitación y se expondrá en la misma las actividades, ideas y herramientas con las que se trabajará durante la jornada.

Se les dará la bienvenida, explicando que debajo de cada asiento hay un sobre que deben tomar pero no deben abrir hasta recibir la indicación correspondiente. Únicamente deberán escanear el código QR que figura en el sobre para ingresar al grupo de WhatsApp, donde irán recibiendo la información de la jornada.

Se pasará a dar una breve reseña personal de la asesora pedagógica, contando sobre sus gustos personales, su familia y su elección por la profesión docente y capacitadora. Esta actividad sirve para estrechar un vínculo y generar una conexión con el público presente.

Luego, se les pedirá que se pongan de pie y, a medida que vaya nombrando las consignas deberán sentarse si la respuesta es negativa o permanecer de pie si la respuesta es positiva.

Se mantendrán de pie aquellas personas que:

- Tienen celular o computadora.
- Tienen internet en sus casas.
- Usan redes sociales.
- Han utilizado un video en sus clases.
- Han dado una clase virtual sincrónica.
- Han utilizado un aula virtual con sus estudiantes.
- Han recurrido a una biblioteca virtual con sus estudiantes.

- Han visitado un museo de manera virtual con sus estudiantes.
- Han puesto música en sus clases.
- Han pedido a sus estudiantes que usen una aplicación de celular para aprender algún contenido.
- Han dejado guía de preguntas por mail o en el aula virtual.
- Han puesto en práctica algún simulador virtual.
- Han solicitado a sus estudiantes que armen un video tutorial.
- Han jugado en clase con alguna TIC.
- Han jugado en clase con algún recurso didáctico no tecnológico.
- Han cambiado de roles con sus estudiantes en la clase.
- Han evaluado con recursos tecnológicos a sus estudiantes.

Se les explica que esta actividad tenía dos objetivos importantes. El primero es el poner en movimientos los cuerpos para tener una actitud de alerta y activa en el inicio de la exposición, y que lo mismo puede ser empleado con sus estudiantes tanto en las primeras horas de clase como en las últimas. Segundo, ha permitido ver la variedad de actitudes que toman los docentes de distintas áreas a la hora de estar frente a su curso, y también explicita la cantidad de recursos que tenemos a nuestro alrededor para utilizar, como ser recursos naturales, tecnológicos, humanos, y que todos ellos pueden ser recursos aplicables a modelos innovadores dependiendo la finalidad que el usuario le dé.

Esa finalidad de la que se habla en los recursos puede ser para rescatar saberes previos, para generar un motor motivacional, para aprender un contenido específico o para evaluar la trayectoria educativa. Todo esto es parte del aprendizaje significativo que se debe

perseguir en todos los niveles educativos, pero en especial en el Nivel Medio, ya que los diseños curriculares exigen grandes números de contenidos, que se secuencian por correlatividad, y no por un grado de importancia y relevancia para el estudiante.

### ***Presentación de las TIC.***

Continuaremos con la presentación de herramientas digitales, softwares, páginas web y aplicaciones que iremos trabajando en cada una de las jornadas, que están a disposición de la educación y podremos orientar su función en base a la finalidad de la que se habla anteriormente.

Se realizará un juego de preguntas en [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) (ver anexo 2) para rescatar los saberes previos sobre las TIC que conocen los docentes y los propios prejuicios que tienen sobre las herramientas digitales. De esta forma, se da a conocer la primera plataforma con la que se puede generar la recuperación de saberes y ejecutar un diagnóstico del grupo con el que se trabaja. Se presenta en el Power Point alternativas similares a Kahoot para realizar cuestionarios virtuales, tales como NearPod, Plickers y Socrative. Se verán ventajas y desventajas de cada una de estas páginas web.

Como segunda actividad de presentación de las TIC, se les solicitará a los docentes que abran el sobre y escaneen el código QR que se encuentra en el interior. (Anexo 3). El mismo les arrojará una frase motivacional personalizada para cada grupo de docentes. Con esa sencilla actividad, se demuestra cómo se mantiene la atención de las personas en algo tan simple como un sobre, cómo la tecnología es el medio para descubrir lo que esconde el código QR, y la finalidad de la frase que nos arroja, como motor motivacional para conectar desde las emociones con el estudiante, en este caso el docente. Se les muestra en la

pantalla cómo se generan códigos QR, con la página web QR-CODE-GENERATOR, para distintos materiales interactivos o audiovisuales, como ser videos, música, frases, memes, adivinanzas, desafíos mentales, entre otros.

Ya en la tercera actividad, se expondrá directamente sobre cómo diseñar herramientas que me permitan generar un aprendizaje significativo en cada estudiante de un contenido específico. Para ello se muestran en la presentación de Power Point, diversas propuestas para las distintas áreas, los criterios a tener en cuenta a la hora de seleccionar el contenido y las TIC a utilizar, así como también se explicita la idea principal que es hacer foco en el aprendizaje del contenido mediante la TIC y evitar que la herramienta se vuelva un distractor para el estudiante.

- Mapas mentales virtuales:
  - Popplet
  - MindMup
- Simulaciones y animaciones:
  - Animaker
  - Simuladores Phet
- Aulas virtuales:
  - Classroom
  - Canvas
- Evaluación mediante rúbricas
  - CoRubrics

- Sitios 360° y cámaras.
  - Museos virtuales 360°
  - Skyline Webcams
  - Google Maps Street View

Todas estas herramientas se irán desarrollando en cada una de las jornadas.

### ***Coffee Break***

Tomaremos un receso para luego continuar con la última actividad que constará de la evaluación y puesta en común del grupo de docentes.

### ***Evaluación de la jornada de presentación.***

Dado que se valora el aprendizaje documentado como una forma de profesionalización de la tarea docente, ya que supone el desarrollo de habilidades reflexivas y condiciones creativas de abordaje de las propias prácticas, se propone como instrumento de evaluación de esta primera jornada de capacitación, confección de un plan de clase grupal, por área, utilizando alguno de los recursos y estrategias trabajadas en la jornada. Luego se generará una puesta en común para intercambiar ideas, reflexiones y propuestas.

La manera de llevarse a cabo será por áreas, seleccionando un contenido de un determinado año para desarrollar una clase implementando lo visto y las TIC explicadas. Para ello deben elegir el curso y el contenido, cuál es el aprendizaje significativo de dicho tema, los objetivos a los que quieren arribar, la o las TIC que mejor se adapten, la secuenciación de las actividades, la administración del tiempo y la evaluación.

Esto, dará una orientación de qué TIC desarrollar en las jornadas posteriores, y cómo encarar la asistencia para la planificación anual de cada área.

Se les recuerda que el próximo mes, tendrán la visita de la asesora pedagógica, para trabajar una hora cada dos áreas, para guiarlos en el proceso de planificación anual incluyendo las TIC. Dicha planificación debe ser flexible para poder ir agregando más recursos, a medida que se transita la capacitación, jornada tras jornada.

Para la próxima jornada, deberán llevar las planificaciones y programas anuales de cada curso.

Al finalizar, se les pedirá que respondan una breve encuesta virtual con sus celulares. La misma se enviará mediante link al grupo de WhatsApp de la capacitación.

(Anexo 4)

### **Intervenciones por áreas**

Se les explica a los docentes que, cada dos meses, la asesora pedagógica realizará una visita para intervenir por áreas para acompañarlos con el progreso de sus diseños curriculares, chequear la aplicación de las herramientas digitales, asistir en la apropiación de las herramientas digitales y la adaptación para cada área.

Para ello, se dispone un encuentro de una hora para trabajar cada dos áreas:

- Matemática e informática
- Ciencias Sociales y Ciencias Naturales
- Lengua Extranjera y Lengua Castellana
- Arte y Educación Física

## ***Jornada II***

### ***Inicio de la jornada***

Nuevamente las sillas estarán ubicadas para centralizar cada área en un espacio. Se comenzará haciendo un breve repaso de lo visto en la primera jornada y una devolución de lo visto en la primera intervención de cada área.

Luego se comenzará a desarrollar, desde el punto de vista teórico, los términos *aprendizaje significativo, saberes previos, planificación*, teniendo en cuenta que serán los ejes de la segunda jornada. A partir de esto, se generará el debate sobre cómo rescatan saberes previos, en qué instancias, cómo planifican, qué contenidos de cada área aportan un aprendizaje significativo y cómo lo encaran.

### ***Actividad de la jornada***

A partir del debate, se les solicita a cada área que trabajen en equipo, seleccionando un curso, y teniendo de referencia la planificación y el programa anual de dicho año, identifiquen cómo se rescatan los saberes previos, cuáles son los aprendizajes significativos que deben priorizarse en cada unidad temática y qué TIC incluirían para satisfacer estas dos categorías en dicha planificación respecto de cada eje temático.

Se irá supervisando a cada área, respondiendo interrogantes que puedan surgir. Por último se realizará una puesta en común, buscando las similitudes y diferencias en las herramientas utilizadas según cada equipo y sus especificidades.

Una vez vista la forma de encarar la planificación anual, pensándola como una guía flexible para alcanzar los objetivos de cada materia, rescatando saberes previos, incluyendo las TIC como recursos innovadores y herramientas de apoyo para alcanzar los aprendizajes

significativos, se procede a explicar el manejo de las aulas virtuales Classroom y Canvas, sus ventajas y desventajas, quedando a criterio de cada docente el uso de cada una de estas plataformas para diseñar su materia de manera virtual. La idea es que esta herramienta sea el soporte para todo el año, de esta forma el estudiante tendría tanto su carpeta física como soporte papel y el aula virtual como soporte digital. Esto evita que, ante ausencias del estudiante, pérdidas del soporte físico o cualquier inconveniente, lo el curso tenga a disposición durante todo el año el material de estudio, las clases grabadas, las calificaciones, entre otros puntos.

Se les recuerda que el siguiente mes se realizará la Intervención II, cada dos áreas, en la cual se realizará un acompañamiento y asesoramiento en la creación de sus aulas virtuales.

Al finalizar, se les pedirá que respondan una breve encuesta virtual con sus celulares. La misma se enviará mediante link al grupo de WhatsApp de la capacitación. (Anexo 5)

### ***Jornada III***

#### ***Inicio de la jornada***

Nuevamente las sillas estarán ubicadas para centralizar cada área en un espacio. Se comenzará haciendo un juego llamado “El ojo que busca”, donde se utilizarán los museos 360°, mapas y cámaras en vivo de todo el mundo.

El objetivo es que los docentes usen el recurso para buscar objetos, obras, calles, objetos, entre otras cosas, dando referencias puntuales para que sean capaces de cumplir con la consigna. De esta forma, se enseña cómo utilizar recursos virtuales turísticos para

llevar al aula, satisfacer la atención de los estudiantes y poner en práctica diversos conocimientos adquiridos en distintas materias.

Se desarrolla un debate a partir de la actividad, teniendo como interrogante principal si las actividades lúdicas son un distractor para el aprendizaje significativo del estudiante o si éstas generan un motor motivacional para conectarse con el aprendizaje.

### ***Actividad de la jornada***

Luego del debate, se les enseña a utilizar los simuladores Animaker y Simuladores Phet. Estas herramientas ayudan a llevar a la práctica todo conocimiento que se quiera enseñar, como así también evaluar. Puede ser utilizado al principio de un eje temático para problematizar el contenido a enseñar o puede ser expuesto para evaluar que sucede en distintos casos de dicho contenido.

Una vez que se finaliza la explicación, se les solicita a cada docente que trabaje un contenido de su materia, quedando a criterio propio la selección del mismo, en equipo, y deberá diseñar una animación en Animaker. Al finalizar, deberá cerrar el video y compartirlo al grupo de Whatsapp de la capacitación para intercambiar entre todos sus producciones. Se expondrán algunas para ver cómo implementaron el uso de la TIC y si es utilizada como disparador del contenido o como enseñanza por casos.

Se les recuerda que el próximo mes tendrán la Intervención III, en la que nos focalizaremos en la aplicación de simuladores como recursos dentro del eje temático que estén transitando, y también se abarcará la creación de mapas mentales como técnicas de estudio que llevarán a cabo con sus estudiantes para cerrar la unidad que estén viendo.

Al finalizar, se les pedirá que respondan una breve encuesta virtual con sus celulares. La misma se enviará mediante link al grupo de WhatsApp de la capacitación. (Anexo 6)

### ***Jornada IV***

#### ***Inicio de la jornada***

Nuevamente las sillas estarán ubicadas para centralizar cada área en un espacio.

Se les solicitará que dejen sus cosas en las sillas y se mantengan de pie. Se les pasará un video con movimientos que deberán repetir para movilizar el cuerpo (Anexo 7).

Se les explica que esta actividad es para distender a los estudiantes, de esta forma los predispone con buen humor a encarar la actividad que le continúe.

Se pasará a desarrollar de manera teórica el eje con el que se trabajará en la jornada: *la evaluación*. Sin realizar un juicio de valor, buscaremos, mediante el debate, indagar sobre la manera de evaluar de cada docente, de cada área, qué objetivos y parámetros se tienen en cuenta a la hora de evaluar. La idea es arribar a la premisa primordial que es que la evaluación debe ser retroalimentativa, formativa y alejada de lo que es una nota cuantitativa. La evaluación es un instrumento más para seguir formando a los estudiantes en su trayectoria educativa. Usándola de indicio, la evaluación debe arrojarle datos de cómo continuar la enseñanza, y no poner a esta como el punto final del contenido visto, sino como el nivel que mida si el aprendizaje significativo realmente fue aprendido o debe reforzarse para conectarlo al siguiente. También sirve para cambiar de roles con los estudiantes, siendo ellos los que evalúen su proceso de aprendizaje, y sean

capaces de medir objetivamente cuánto han aprendido, sin la necesidad de tomar un examen tradicional para hablar de evaluación.

Luego, se continuará mostrando los distintos instrumentos de evaluación para cada instancia del proceso de aprendizaje. Entre estas herramientas veremos las rúbricas, las listas de cotejo, las autoevaluaciones; y como TIC se verá CoRubrics.

### ***Actividad de la jornada***

Una vez que se finaliza la explicación, se les solicita a cada área que trabajen un con uno de los instrumentos de evaluación para poner en práctica en el curso que ellos opten. Deben proponer los objetivos que buscan alcanzar con dicho proceso evaluativo. Se realizará una puesta en común para comparar los instrumentos utilizados.

Se les recuerda que el próximo mes tendrán la intervención IV, y última, donde se seguirá profundizando en los instrumentos de evaluación. Se les solicita que para la próxima jornada, busquen una TIC que no se haya visto en el resto de las jornadas y que sería útil para implementar en el área.

Al finalizar, se les pedirá que completen una lista de cotejo personal. La misma se enviará mediante link al grupo de WhatsApp de la capacitación. (Anexo 8)

## ***Jornada V***

### ***Inicio de la jornada***

Nuevamente las sillas estarán ubicadas para centralizar cada área en un espacio. Esta vez tendrán un sobre con sus nombres en cada una de las sillas. El mismo no podrá abrirse hasta finalizada la jornada.

Luego, se les pedirá que se pongan de pie y, a medida que vaya nombrando las consignas deberán sentarse si la respuesta es negativa o permanecer de pie si la respuesta es positiva.

Se mantendrán de pie aquellas personas que:

- Tienen celular o computadora.
- Tienen internet en sus casas.
- Usan redes sociales.
- Han utilizado un video en sus clases.
- Han dado una clase virtual sincrónica.
- Han utilizado un aula virtual con sus estudiantes.
- Han recurrido a una biblioteca virtual con sus estudiantes.
- Han visitado un museo de manera virtual con sus estudiantes.
- Han puesto música en sus clases.
- Han pedido a sus estudiantes que usen una aplicación de celular para aprender algún contenido.
- Han dejado guía de preguntas por mail o en el aula virtual.
- Han puesto en práctica algún simulador virtual.
- Han solicitado a sus estudiantes que armen un video tutorial.
- Han jugado en clase con alguna TIC.
- Han jugado en clase con algún recurso didáctico no tecnológico.
- Han cambiado de roles con sus estudiantes en la clase.
- Han evaluado con recursos tecnológicos a sus estudiantes.

Esta actividad, que también se hizo en la primera jornada, sirve para medir cuántas personas han trabajado durante el año con las TIC que se han desarrollado en cada encuentro. Se generará un debate para ver si reconocen objetivamente su progreso, la apropiación de las herramientas, si en alguna de las consignas de la primera jornada no se mantuvieron de pie y ahora, luego de lo transitado si lo hicieron ya que transitaron ese avance de implementación de los recursos tecnológicos.

### ***Actividad de la jornada***

A cada área de les dará una guía con distintas actividades a llevar a cabo con todas las herramientas digitales vistas, teniendo que dividirse las tareas para planificar y ejecutar cada una de las actividades que se proponen. Luego, deberán adjuntar el trabajo final y enviarlo por mail para su revisión final.

Al finalizar, se realizará una puesta en común para ver el trabajo de cada área, cómo dividieron las tareas y usaron los recursos tecnológicos, cuál fue la propuesta para rescatar saberes previos y los aprendizajes significativos, cómo encararon la planificación y la evaluación de contenidos.

La idea de esta actividad, es fortalecer al área como equipo de trabajo. Que para los próximos años, sean capaces de liderar juntos las estrategias para lograr un aprendizaje significativo en cada año, lo que generará una correlatividad en los contenidos de cada curso, podrán facilitar una secuenciación del aprendizaje sin tener que empezar todos los años por los temas básicos.

Como último aprendizaje, se les explica la importancia de la devolución personalizada de la trayectoria educativa. Esta es una herramienta valiosa por la

importancia que se le da al vínculo docente- estudiante. Genera confianza, autoestima, es un motor de perseverancia. Para ello, se les solicita que abran los sobres con sus nombres, que encontraron en las sillas al llegar a la jornada. En cada sobre estará la devolución del proceso de aprendizaje de cada docente, de forma personalizada, para que atesoren qué se ha vivido con el vínculo generado mes a mes, entre jornadas e intervenciones, cuál fue el crecimiento visto en cada profesor, cuáles son las cualidades que se destacan de cada uno.

Al finalizar, se les pedirá que envíen un audio o video al grupo de whatsapp con la devolución personal sobre la capacitación anual. Esta devolución sirve para almacenar referencias del plan de acción, para generar una autoevaluación del plan de intervención, generar mejoras y adaptarlo para ser propuesto a más instituciones educativas.

### **Recursos**

Los recursos que se utilizarán son los siguientes:

- Solicitados con anticipación a la institución:
  - Para las cinco jornadas:
    - Espacio de SUM disponible.
    - Pantalla y proyector
    - Conexión a Internet
    - Sillas para los 40 docentes del Nivel Medio

- Celulares y computadoras– Se les solicita mediante comunicación a los docentes que dispongan de sus equipos electrónicos durante las jornadas.
- Mesas para el coffee break
- Para la jornada I:
  - Programa anual de la materia que da cada uno de los profesores en cada curso.
- Para las próximas jornadas:
  - Planificación y programa anual de cada materia y cada curso ya trabajada en la intervención I.
- Para los encuentros por área.
  - Aula o espacio destinado para tener el encuentro con los docentes de cada área. Este espacio será utilizado durante cuatro horas.
  - Sillas.
  - Conexión a internet.
  - Computadora.
- Previstos por la asesora pedagógica para todos los encuentros:
  - Computadora y Pen drive
  - Power Point (Anexo 1)
  - Sobre para cada docente con:
    - Código QR de WhatsApp
    - Código QR de frase motivacional (Anexo3)

- Carpetas para cada docente con:
  - Cronograma
  - Hojas
  - Lapiceras
  - Tarjetas para trabajar con Plickers
- Servicio de Coffee Break

### **Presupuesto**

Gastos de la capacitación	Precio unitario	Cantidad	Precio Total
Viático desde Colonia Caroya a Villa Allende	\$ 2.000,00	9	\$ 18.000,00
Horas de preparación	\$ 500,00	90	\$ 45.000,00
Horas de capacitación	\$ 500,00	50	\$ 25.000,00
Sobres	\$ 10,00	50	\$ 500,00
Impresiones de códigos QR	\$ 10,00	50	\$ 500,00
Carpetas	\$ 20,00	50	\$ 1.000,00
Impresión de Cronograma	\$ 10,00	50	\$ 500,00
Hojas	\$ 10,00	250	\$ 2.500,00
Lapiceras	\$ 40,00	50	\$ 2.000,00
Tarjetas para trabajar con Plickers	\$ 20,00	50	\$ 1.000,00
Servicio de Coffe Break	\$ 200,00	250	\$ 50.000,00
Total de gasto de la capacitación			\$ 146.000,00

Puede abonarse los \$146.000 al iniciar la capacitación en el mes de marzo, o bien, puede financiarse en nueve cuotas de \$18.000 cada una, abonada mes a mes.

## **Evaluación**

A partir de todas las encuestas y trabajos recolectados en cada una de las jornadas, se dispondrá de material para evaluar el plan de intervención, y modificar o adaptar el mismo para ser ofrecido a otras instituciones educativas, como asesoría pedagógica con orientación en modelos innovadores con implementación de TIC:

## **Resultados esperados**

A partir del plan de intervención, se busca obtener como resultados, que los docentes que asistan a la capacitación sean capaces de:

- Recolectar los saberes previos de sus estudiantes identificando la importancia para planificar los ejes temáticos.
- Apropiarse de los recursos y TIC para ejecutar en sus clases.
- Implementar estrategias motivacionales que acompañen el proceso de aprendizaje significativo.
- Diseñar herramientas virtuales, dentro de la innovación con TIC.
- Vincular las estrategias de aprendizaje significativo con las herramientas de TIC diseñadas.

## **Conclusión**

El trabajo de Seminario Final de Educación es una gran oportunidad para enfrentarse con las problemáticas actuales de la educación. El plan de intervención da la posibilidad de poner en juego todos los conocimientos adquiridos en la carrera para realizar una correcta asesoría pedagógica a cualquier institución, identificando sus posibles debilidades o falencias, y creando modelos que se adapten a las instituciones para potenciarlas, mejorar su calidad educativa y contribuir en el desarrollo de su identidad.

Este trabajo tiene como limitaciones, los tiempos para conectarse personalmente con la institución, recorrerla, conocer a sus actores de manera personal, para establecer objetivos más específicos. Como fortalezas, se genera la posibilidad de crear un asesoramiento que se mantenga en el tiempo durante un ciclo lectivo, sosteniendo y acompañando los procesos de formación docente. Es valioso ver esa trayectoria que realizan los colegas, a medida que van adquiriendo y apropiándose de las herramientas, y es más satisfactorio aun cuando se evidencia en ellos la capacidad de generar modelos innovadores con uso de TIC que generen aprendizajes significativos en sus estudiantes.

## **Bibliografía**

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Ed. Paidós.

Barranza Macías (2009) parr. 3 Recuperado de:  
[http://sitios.itesm.mx/vie/boletin/numeros\\_anteriores/13/13\\_7.htm](http://sitios.itesm.mx/vie/boletin/numeros_anteriores/13/13_7.htm)

Bates, A. W. T. (2015). *La enseñanza en la era digital. Una guía para la enseñanza y el aprendizaje*. Asociación de Investigación Contac North.

McLuhan, M.I (1993). *La Aldea Global*. (2 ed.) Barcelona: Editorial Gedisa, p. 203.

Prensky, M. (2001) *Digital Natives, Digital Immigrants*. MCB University Press, Vol. 9.  
 Recuperado de: <https://acortar.link/0aQw1>

Rodríguez Miranda, F.P. y Pozuelos Estrada, F.J. (2009). *Aportaciones sobre el desarrollo de la formación del profesorado en los centros TIC*. Revista de Medios y Educación, pp. 33-43.

UES21 (2019). *Plan de Intervención: Línea Temática: Los recursos didácticos y las TIC como promotoras de aprendizajes significativos en los estudiantes de 3° año de anatomía patológica del Instituto Universitario de Ciencias Biomédicas de Córdoba* - Módulo 0. Recuperado de  
<file:///C:/Users/Usuario/Desktop/Modelos%20de%20aprendizajes%20Innovadores.pdf>

UES21 (2019). *Plan de Intervención - Módulo 0*. Recuperado de  
<https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0>

Unidad Educativa Maryland. (s.f.). *Perfil del Egresado de Nivel Medio*. Recuperado de  
<http://www.maryland.edu.ar/>

**Anexo**

- Carpeta Drive: [https://drive.google.com/drive/folders/1Lviv\\_nGQdgGmrubwk-6iu0TkNabvnajb?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1Lviv_nGQdgGmrubwk-6iu0TkNabvnajb?usp=sharing)