

Universidad Siglo 21



Trabajo Final de Grado. Plan de Intervención

Licenciatura en Educación

**TIC para construir colaborativamente estrategias didácticas innovadoras en la
Unidad Educativa Maryland.**

Autor: MÉNDEZ, Mariana Valeria

DNI: 25519859

Legajo: VEDU13145

Profesor Tutor: SORIA, Sandra Del Valle

Paraná, septiembre 2021

AGRADECIMIENTOS

A Dios por ser la luz que ilumino mi camino.

A mí amada familia. Lena, Nino y Ariel por el afecto, cariño y comprensión en cada uno de los momentos transitados en este trabajo.

A mis compañeros y compañeras por haber compartido parte de sus vidas como estudiantes y momentos agradables de ayuda que nos brindamos.

A la docente tutora Profesora Sandra Del Valle Soria por su valioso tiempo dedicado a asesorar y guiar mi desempeño.

ÍNDICE

Resumen.....	3
Introducción.....	4
Capítulo 1.....	5
1.1 Presentación de la línea temática.....	5
1.2 Síntesis de la organización.....	7
1.3 Delimitación de la necesidad de intervención.....	11
Capítulo 2.....	13
2.1 Objetivos.....	13
2.2 Justificación.....	14
2.3 Marco teórico.....	16
Capítulo 3.....	20
3.1 Plan de trabajo.....	20
3.1.1 Actividades.....	22
3.1.2 Cronograma.....	30
3.1.3 Recursos.....	31
3.1.4 Presupuesto.....	31
3.1.5 Evaluación.....	32
Capítulo 4.....	33
4.1 Resultados esperados.....	33
Conclusión.....	34
Referencias.....	36

RESUMEN

La UE Maryland se propone, desde su proyecto institucional, contribuir en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes mediante el fortalecimiento de valores democráticos donde el conocimiento que generen de manera creativa y crítica sea significativo.

Esta propuesta de intervención pretende potenciar las prácticas educativas formalizadas en la mencionada institución, estimulando al plantel docente a reflexionar sobre su desempeño como profesionales en educación; y sobre las necesidades y requerimientos de la sociedad del conocimiento en el momento histórico que transitamos.

La modalidad de taller virtual permite que cada encuentro se genere como espacio de desarrollo de habilidades digitales para construir colaborativamente estrategias didácticas innovadoras a través de la capacitación con recursos y herramientas para mejorar la comunicación y lograr una actualización de metodologías acorde a la nueva era digital.

Se puede llegar a una conclusión respecto a la dinámica transformadora en las clases que representa la implementación de esta propuesta, sosteniendo también una evaluación pensada de un modo integral, continuo y formativo que permita realizar una oportuna retroalimentación.

Palabras claves: Tic, Gamificación, Aprendizaje colaborativo, Innovación

INTRODUCCIÓN

Las finalidades generales de esta propuesta de intervención no sólo van dirigidas a que el plantel docente de la UE Maryland internalice determinados contenidos, sino también a que asimilen procedimientos, actitudes, valores y normas. Se debe tener en cuenta, además, que la discusión generada a lo largo de la misma posibilita la interacción entre los conocimientos y habilidades teórico-prácticas adquiridas; y las necesidades latentes en la sociedad actual.

En el capítulo 1 se definen las bases de la mencionada propuesta, sustentadas en la línea temática delimitada e hiladas al análisis del informe de la UE Maryland determinando así la necesidad con la cual se trabajará.

Luego, en el capítulo 2, se fijan los objetivos tanto generales como específicos que guiarán el desarrollo de las actividades a realizar. Se establece el argumento sustentado de un marco teórico que lo cobija dándole sentido.

Posteriormente, en el capítulo 3, está dispuesta la propuesta propiamente formalizada donde el plan de trabajo, enmarcado por la consecución de las actividades, toma vida en el desarrollo de cada encuentro programado. Se especifican los recursos necesarios para llevar adelante la capacitación definiendo un cronograma a seguir, presupuestando los gastos que se deberán tener en cuenta y detallando metodologías para la evaluación del proceso.

Se observará que en el capítulo 4 quedan plasmados los resultados esperados que pretenden ser fieles a la meta establecida.

Como cierre del trabajo se precisa la conclusión altamente crítica sobre las limitaciones y fortalezas de todo el recorrido del plan.

CAPÍTULO 1

1.1 PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA. MODELOS DE APRENDIZAJES INNOVADORES.

Los nuevos formatos, recursos digitales y desarrollos en tecnología brindan oportunidades en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es por eso que podemos decir que estamos frente a un nuevo mundo donde la inmediatez, el acceso constante de información y la cultura visual son un desafío que enfrentan las escuelas para atender las necesidades de los estudiantes y de los maestros.

El acercamiento a los recursos digitales se origina a edades cada vez más prematuras. Debemos ser conscientes de que en la escuela confluyen generaciones antagónicas en su naturaleza; inmigrantes digitales tratando de direccionar la formación académica de nativos digitales que utilizan cotidianamente la tecnología y naturalizan su uso; y para los cuales sus principales intereses se vinculan desde un plano cruzado, porque atraviesan y conviven con ambos códigos (digitales y no virtuales). (Scherer, 2018)

Teniendo en claro que la pura interacción con la tecnología no avala el desarrollo de competencias o capacidades para su uso crítico y responsable, se requiere abordar desde el sistema educativo este desafío para dar respuesta al siguiente interrogante: ¿Cómo se podrían presentar los contenidos curriculares a los estudiantes de manera más provocadora y desafiante para generar un aprendizaje para la vida; incorporando a nuestras propuestas pedagógicas herramientas, juegos, plataformas, videos, apps, portales, para que, desde esa creatividad, difundamos el uso de la digitalización de manera que nos transforme en una sociedad más inclusiva?

Los aprendizajes que se adquieren en los primeros años son esenciales para el desarrollo de conocimientos a lo largo de toda la vida. Los estudiantes de hoy –desde la

guardería a la universidad- representan las primeras generaciones que han crecido con esta nueva tecnología. Han pasado toda su vida rodeados de, y usando, ordenadores, videojuegos, reproductores digitales de música, videocámaras, móviles, y todos los demás juguetes y herramientas de la era digital. (Prensky, 2001)

Es fundamental promover la alfabetización digital induciendo a los que tienen la función de guiar a esta nueva generación. El rol que ocupa el docente dentro de la comunidad educativa debe impulsar a concebir y madurar nuevas propuestas fomentando la imaginación educativa. Esto es particularmente importante porque permite promover igualdad de posibilidades de aprendizaje y generar mayores oportunidades para el futuro.

Esta idea constituye una extensión de lo propuesto por Cobo Romaní (2009) como definición sobre TICs:

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): Dispositivos tecnológicos (hardware y software) que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que cuentan con protocolos comunes. Estas aplicaciones, que integran medios de informática, telecomunicaciones y redes, posibilitan tanto la comunicación y colaboración interpersonal (persona a persona) como la multidireccional (uno a muchos o muchos a muchos). Estas herramientas desempeñan un papel sustantivo en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento.

Estableciendo así una correlación respecto de su perspectiva y la aplicabilidad en las disímiles tramas de la sociedad digital:

La acelerada innovación e hibridación de estos dispositivos ha incidido en diversos escenarios. Entre ellos destacan: las relaciones sociales, las estructuras organizacionales, los métodos de enseñanza aprendizaje, las formas de expresión

cultural, los modelos negocios, las políticas públicas nacionales e internacionales, la producción científica (I+D) [Investigación + Desarrollo], entre otros. En el contexto de las sociedades del conocimiento, estos medios pueden contribuir al desarrollo educativo, laboral, político, económico, al bienestar social, entre otros ámbitos de la vida diaria. (Cobo Romaní, 2009)

1.2 SÍNTESIS DE LA INSTITUCIÓN SELECCIONADA

La síntesis que se presenta a continuación está basada en la descripción realizada por la Universidad Siglo 21 en el año 2019.

- Nombre completo: Unidad Educativa Maryland.
- Sector: Privado – Laico.
- Orientación: Comunicación – Lengua Extranjera.
- Domicilio: Güemes 702. Córdoba. Villa Allende. Colón.
- Horario: de 8:00 a 16:15h (varía según nivel y prolongación optativa)
- Teléfonos: (03543) 432239/433629/435656
- Página: www.maryland.edu.ar
- Mail de referencia: administración@maryland.edu.ar
- Es una escuela de jornada simple con posibilidad de prolongarla de manera optativa (no obligatoria) en la formación de Lengua Inglesa (F. O. L. I.).

Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry querían crear y moldear un centro educativo donde se practiquen valores y comportamientos como la tolerancia, la solidaridad y la participación; y donde se ofrezca la posibilidad de acceder a una modalidad bilingüe del idioma inglés. Auguraban que estos valores formarían parte de la identidad de la que se llamaría posteriormente Unidad Educativa Maryland.

Esta institución recibe su nombre respondiendo a las expectativas de una de las fundadoras de realizar una formación en lengua inglesa que se pudo efectivizar con el proyecto opcional FOLI.

La UE Maryland se sitúa en Villa Allende que es una ciudad del centro de la provincia de Córdoba, en el departamento Colón a casi 20k de la capital de la provincia. Está atravesada por el Arroyo Saldán que en armonía con las atenuadas lomadas y valles, componen una estampa que otorga belleza ante quien transite por sus alrededores. Con una economía fuertemente ligada al turismo, ofrece espacios para la recreación, deportes y vida nocturna. Realizan actividades de atracción como competencias de bicicross, el Sanmartiniano Gaucho, el Encuentro Nacional de Escultores en Madera, la Fiesta Patronal de la virgen del Carmen y el Festival de la Solidaridad, entre otros; que fomentan el desarrollo para el progreso conservando su estilo propio, donde la serenidad y armonía destacan en un entorno natural de considerable belleza entremezclada de lujosas residencias y casas de veraneo.

En 1994 se comenzaron las gestiones para fundar una escuela, y tras conseguir una casona vieja en Villa Allende donada por la Municipalidad de la localidad; logrando hacer funcionar efectivamente la institución en 1995.

Comenzaron utilizando las habitaciones como salas para el nivel inicial y aulas para el nivel primario teniendo una matrícula total de 50 alumnos. Posteriormente fueron

ampliando las instalaciones hasta completar los tres niveles con dos secciones por cada curso. La UE Maryland tiene creados los tres niveles educativos obligatorios: nivel inicial, nivel primario y nivel medio.

Los niveles inicial y primario cuentan con una antigüedad de 20 años. En 1999 comenzó a funcionar el nivel medio pero por diversas razones (económicas, edilicias y de baja matrícula), el nivel medio cerró sus puertas al año siguiente. En el año 2008, el nivel vuelve retomar activamente sus funciones contando con el ciclo básico para nivel medio, pero esta vez lo hace dentro de la institución, con una adaptación y ampliación dentro del predio; contando en la actualidad con 620 estudiantes en la totalidad de los tres niveles educativos.

La planta educativa está conformada por 11 docentes en Nivel Inicial, 34 en Nivel Primario, 35 en Nivel Medio y 28 docentes extraprogramáticos en FOLI.

Actualmente, en lo edilicio, la UE Maryland cuenta con espacio para dos salas de 4 años y dos de 5 años en Nivel Inicial. También dispone de aulas para dos divisiones de cada grado de 1ro a 6to en el Nivel Primario. En el Nivel Medio, cuentan con una división de cada uno de los años tanto para el Ciclo Básico como para el Orientado. Dentro de la construcción cuentan con espacios destinados para la administración, dirección, secretaría, gabinete de orientación, baños, aula de informática la cual posee 20 computadoras, internet y cañón como recursos materiales para el Nivel Inicial y Primario, y en el Nivel Medio, los estudiantes trabajan en Aula Virtual con 35 notebooks conectadas en red. En el área de recreación y actividades de educación física cuentan con el patio y una cancha de fútbol.

Se visualiza como MISIÓN en esta institución, una educación en valores donde es imperante el diálogo permanente entre Escuela – Familia; donde la diversidad es puesta como valía que desafía a construir colaborando en un creciente proceso de humanización, generando un clima institucional democrático que afianza y favorece el desarrollo de estos

aprendizajes que constituyen identidad y pertenencia.

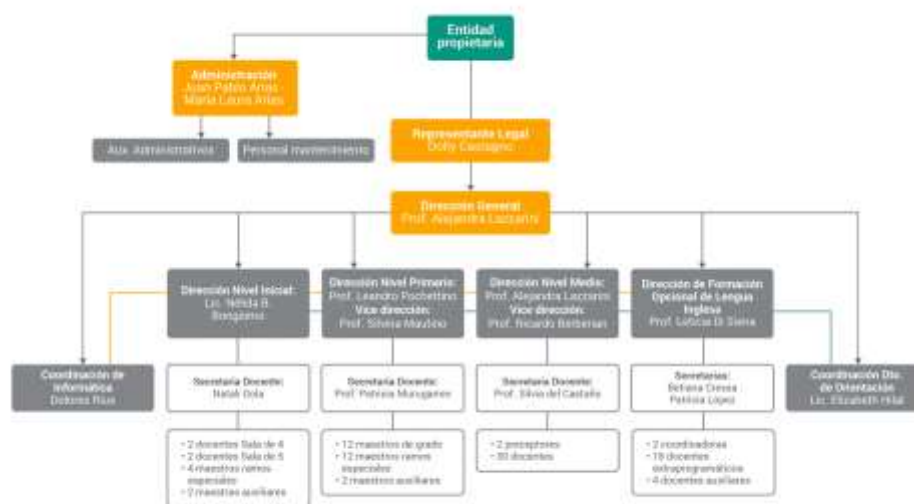
Como VISIÓN la comunidad de la UE Maryland pretende capacitar a sus estudiantes en el ámbito educativo fortaleciendo valores democráticos donde el conocimiento que generen de manera creativa y crítica produzca conceptos significativos, valorando hechos, personas y sucesos; dando relevancia al intercambio en idioma extranjero-ingles.

Los VALORES que enmarcan la UE Maryland comprenden actitudes solidarias, respetuosas, tolerantes, cooperativas, responsables y con apertura a lo diferente y lo diverso.

Estos valores son los que dan encuadre a los proyectos que se desarrollan en ésta institución comenzando en Nivel Inicial donde la identidad y la convivencia son tomados como eje para la intervención de los estudiantes en un espacio no familiar donde experimentan progresivamente prácticas de ciudadanía activas; como es en el caso del proyecto “De eso si se habla” que promueve un desarrollo afectivo sexual dentro de un marco normativo abordando de manera transversal y apelando al acompañamiento de la familia. También se observa que en el proyecto “Cómo te sentís” se apela a la gestión de las emociones para generar conciencia de uno mismo y empatía con el otro; generando así habilidades sociales.

La UE Maryland cuenta con una orientación en Ciencias Sociales y Humanidades dando cuenta de lo anteriormente mencionado, siendo una formación plurivalente ya que recorre trayectos del Saber y del Hacer asumiéndolas como riqueza del Ser a modo de un humanismo social transformador. (UES21, 2019. S.F. Módulo 0. Plan de Intervención. UE Maryland. Lección 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9 y 10. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>)

ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL



Fuente: UES21 (2019).

1.3 DELIMITACIÓN DE LA NECESIDAD OBJETO DE LA INTERVENCIÓN

Luego de la lectura realizada del texto facilitado por la Universidad Siglo 21, a modo de informe, sobre la UE Maryland y sus respectivas lecciones, se detecta la necesidad institucional de generar vínculos donde la experiencia educativa se torne significativa, y que habilidades para procesar información, explorar, e investigar enfrentándose al conocimiento con una actitud creativa y crítica.

Estos vínculos se intentan materializar en los proyectos institucionales y en las diversas áreas; como es en el Departamento de informática, formándose como meta de la disciplina. También se visualizan en el Plan de Gestión, que menciona el hecho de descontextualizar el aprendizaje de la cotidianidad institucional llevándolo al plano de la vida real, aplicando estrategias resolutivas a través del desarrollo de capacidades. En el

Programa de Articulación Institucional, se visualiza la descripción del trabajo desarrollado con el objetivo de equilibrar el desfase que existe entre la escuela y el “mundo externo” que exhorta plantear cuáles son las exigencias de alfabetización que la sociedad en que vivimos interpela y que la escuela no puede ignorar. Todo ligado profundamente al hecho de que, generar vínculos, demanda conceptualizar la comunicación como un acto vital necesario y que se asume como derecho del ser humano para el acto mismo de socialización. También se expresa en el Proyecto FOLI, como extensión del PEI, la adhesión a la concepción de una escuela “ABIERTA al CAMBIO”, con una trayectoria concebida con mirada hacia el futuro y profundamente comprometida con los procesos de cambio, los que aborda con responsabilidad y con un equipo con capacidad de trabajo y permeable a la innovación.

Como contraste, se visualiza que en el Programa de Capacitación Docente, todo lo anteriormente parafraseado parece desdibujarse en la propuesta, específicamente en la metodología y en la evaluación, a pesar de que en esta última se percibe como innovador el concepto de PORTAFOLIO; en sí misma no alcanza a reflejar congruencia entre la práctica y lo que se propone en el proyecto educativo. Por esto se considera que la propuesta institucional estaría olvidando las particularidades de la Era Digital, donde la educación virtual o alfabetización digital y el rol docente se encuentran en una instancia de redefinición de sus prácticas acorde a los nuevos escenarios.

La línea temática seleccionada y presentada con antelación, pretende potenciar las metodologías activas en esta institución sumando el desafío de enfrentarse a una actualización generacional. (UES21, 2019. S.F. Módulo 0. Plan de Intervención. U.E. Maryland. Lección 8, 9, 12, 14 Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>)

CAPÍTULO 2

2.1 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar encuentros de capacitación para el equipo docente de la UE Maryland que permita potenciar las metodologías de las prácticas educativas formalizadas; valiéndonos de las TICs y a través de ellas, generando espacios de desarrollo de habilidades digitales con la modalidad de taller, que permitan incluir, ser, estar, informar, compartir, disfrutar, trabajar, comunicar y acceder al mundo digital de modo crítico y seguro durante el ciclo lectivo 2021.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Generar espacios de trabajo interdisciplinario a modo de taller, donde se debate sobre las necesidades y requerimientos de la sociedad del conocimiento en el momento histórico que transitamos, como disparador para la capacitación en la metodología de construcción colaborativa a través de las TICs.

- Capacitar a las y los docentes de la UE Maryland en la incorporación de elementos característicos de los juegos a través de **Wordwall** como herramienta para efectivizar sus estrategias didácticas pensando en preparar a los estudiantes para el entorno del futuro.

- Implementar la herramienta **Wordwall** experimentada como recurso digital en la creación de juegos con los contenidos seleccionados desde las prácticas pedagógicas y los proyectos activos en la UE Maryland con el fin de adaptarlos al nuevo formato paulatinamente.

2.2 JUSTIFICACIÓN

La reciente pandemia ha dejado en evidencia que la brecha digital es enorme, y por sobre todo, injusta. En el aislamiento pudimos ver que un escaso porcentaje de la población dispone de una computadora para uso personal, siendo lo más común, que ésta sea compartida entre todos los miembros de la familia: unos la necesitan para trabajar, otros para estudiar. Pero, por sobre todo este escenario, aparece el que más impotencia genera: la cantidad de personas que la no alfabetización digital ha dejado afuera. En un completo aislamiento.

Desde la Agenda de Desarrollo Sostenible 2030, el objetivo 4 (ODS 4) plantea como fundamental: “Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos”. Dicho objetivo tiene un papel clave para el alumnado que, por diferentes razones (socioeconómicas, familiares, capacidades, habilidades, entre otras), se encuentra en situación de desigualdad. (Naciones Unidas, 2015).

Pero también es justo aclarar, que esta brecha ya existía antes del COVID 19. Miles de abuelos precisaban a sus nietos para poder hablar por teléfono, miles de adultos no usaban home banking, y miles de docentes no manejaban tecnología mucho antes de que un murciélago nos cambiara la vida.

En la actualidad, los componentes que marcan la desigualdad (sistemas fiscales injustos, corrupción y flujos ilícitos de capitales, distribución injusta de la inversión y el gasto público, distribución injusta de la tierra, acceso desigual al capital, al conocimiento y a la tecnología, privatización y la exclusión socioeducativa), han sido acrecentados por la crisis del Covid-19. Por esto, debemos apelar al trabajo colaborativo entre las diferentes disciplinas en las propuestas educativas. (Genol y Guido, 2020)

De un momento a otro, se ha transmutado la manera en la que los estudiantes aprenden, y junto a estos eventos, se vislumbran las fallas en materia de equidad que sigue presentando nuestro sistema educativo, incluso en los círculos más privilegiados.

Ante este escenario, la propuesta de intervención sugerida tiene como desafío paliar estas diferencias y acrecentar las posibilidades de lograr objetivos y metas comunes forjando interdependencia positiva entre los docentes, para que luego puedan implementarlo en proyectos con los estudiantes de la UE Maryland mediante la ejecución juegos colaborativos en **Wordwall** como propuesta de trabajo, tarea que nos invoca a encontrar soluciones innovadoras, de exploración y creación lógica; y generar espacios de encuentro para afianzar el conocimiento y manejo del enfoque por competencias con mucha creatividad. (Villafuerte, 2020)

El aprendizaje colaborativo es un valioso recurso educativo que permite la interacción de los alumnos, incrementa la productividad, mejora el esfuerzo individual y coordina el esfuerzo entre los miembros del grupo. Los elementos que intervienen en el proceso de aprendizaje es la motivación tanto intrínseca como extrínseca –motivación que pone en acción desde el exterior de la persona. (Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez, 2009).

La Gamificación da apoyo a estos elementos al proponer ambientes diseñados para desarrollar en los estudiantes autonomía, autoafirmación, competencia y relevancia con respecto a la tarea a realizar. Parafraseando a Revuelta Domínguez y Guerra Antequera (2012), el docente necesariamente debe ser innovador, y como consecuencia debe saber utilizar los medios de forma creativa, alineados con los nuevos campos de conocimiento. En el artículo “¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador”, donde se reflejan los resultados de la investigación que realizaron, pretende

ofrecer una primera aproximación a la visión de los usuarios y usuarias de los videojuegos como marco de reflexión en la adquisición de niveles de competencia dentro de lo que son los aprendizajes y capacidades básicas; concluyendo que, en los contenidos de gestión del proceso de aprendizaje entrelazados a las decisiones tomadas, es donde se visualizan las capacidades de trabajo en equipo. (Revuelta Domínguez y Guerra Antequera, 2012)

Dentro de las herramientas que están disponibles se seleccionó **Wordwall** ya que es una aplicación web sin costo, de fácil acceso, que permite la creación de juegos y materiales impresos simplemente ingresando el contenido; a su vez es de fácil acceso también desde un celular, reduciendo así la brecha entre los estudiantes y sus posibilidades de acceso a las mismas.

2.3 MARCO TEÓRICO

El lenguaje es una herramienta que enriquece las primeras singularidades de indagación que se dan en la infancia a partir de las acciones y las imágenes mentales que respaldan el paso de la forma modelada de representación a la constitución del símbolo, donde la educación es clave ya que “lo más significativo del desarrollo de la mente del niño es hasta qué punto este desarrollo depende, no de las propias capacidades, sino del despliegue de las mismas por mediación de una técnica que resulta del contacto con el entorno especializado de la cultura.” (Como se citó en Guilar, 2009)

El despliegue de esas capacidades se propiciará entendiendo que el conocimiento se compone de dos mecanismos potentemente interconectados pero diferentes: los contenidos y las competencias o destrezas. El contenido incluye hechos, ideas, principios, pruebas y descripciones de procesos o procedimientos. El desarrollo de competencias sin embargo, se

trata de considerar si estos contenidos anteriormente nombrados, coinciden con los requerimientos de la sociedad actual. Para esto hay que también visualizar si se le da suficiente énfasis al desarrollo de competencias dentro del plan de estudios. Esto trae a colación la idea de aprendizaje significativo con la que trabajó Ausubel (1983) postulando que:

[...] el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante “subsunor” preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras (p. 14). (Como se citó en Cobos, Montaluisa Vivas y Salas Jaramillo 2018)

Es por esto que la educación debe responder a los retos y desafíos que plantean las necesidades sociales históricamente determinadas. Desde nuestro lugar, desde nuestro rol docente esto es posible analizando las características claves de las tecnologías que se utilizan en la enseñanza y el aprendizaje para debatir sobre los cambios principales que demandan una reformulación e identificando las diferentes interpretaciones del conocimiento y los diferentes métodos de enseñanza asociados a esas interpretaciones; pudiendo así realizar una elección pertinente de medios, tecnologías y estrategias para una enseñanza de calidad en la era digital. Según Bates (2015), quien ha adaptado los datos obtenidos de la Conference Board of Canada, (2014), es imprescindible contar con competencias como la comunicación, el aprendizaje independiente, ética y responsabilidad, el trabajo en equipo y flexibilidad, el pensamiento crítico, creativo, original, estratégico y de resolución de problemas. También

las competencias digitales son muy importantes porque la mayoría de las actividades basadas en el conocimiento dependen de la tecnología y la gestión del conocimiento (cómo encontrar, evaluar, analizar, aplicar y difundir información). La lectura y expresión coherente tanto oral como escrita son ineludiblemente imprescindibles para alfabetizarse digitalmente, lo cual permite interactuar responsablemente en las redes sociales, identificando en el medio lo que se quiere aprender y dónde encontrar ese conocimiento, valiéndose en gran medida de la colaboración y reciprocidad con otras personas pudiendo así formarse íntegramente para la vida.

Como docentes es necesario apelar a la integración de las innovaciones tecnológicas en el contexto de la tradición de nuestras instituciones. Parafraseando a Salinas, debemos tener bien definido el concepto de innovación; entendiendo por éste a las modificaciones que se traducen en un avance, una especie de canje que responde a un proceso proyectado, intencional y normalizado. Pero esto solamente constituye a una parte del proceso innovador ya que estos se vinculan directamente a las nuevas concepciones adquiridas por los docentes y a través de ellas las habilidades, experiencias y prácticas que se ejecuten; poniendo en evidencia la necesidad de generar nuevos entornos donde se vinculen el docente con el estudiante cambiando así la cultura organizacional. Cada vez es menor el tiempo que transcurre entre las nuevas disrupciones tecnológicas necesitando un constante perfeccionamiento para estar acorde a las necesidades de los estudiantes y la sociedad. (Salinas, 2008)

Como antecedente sobre experiencias en trabajo colaborativo con sus bases en las redes telemáticas se presenta la Tesis Doctoral de Chaljub Hasbún (2010) con alumnos de Secundaria de República Dominicana que deja en evidencia que las relaciones

interpersonales fueron favorecidas como resultado de la construcción del conocimiento motivado por la acciones del aprendizaje.

En palabras de la autora:

“La implementación de métodos para la construcción colectiva del conocimiento tiene, cada vez, más éxito debido a sus indudables ventajas y su aplicabilidad” (Chaljub Hasbún, 2010).

Se puede estimular los intereses de los estudiantes fomentando la autogestión de los aprendizajes a través de estrategias colaborativas de trabajo grupal, apelando a la construcción del conocimiento tanto individual como grupal.

El rol del docente es trascendental ya que en la cooperación con los estudiantes se generan oportunidades para el desarrollo del aprendizaje significativo. Aún en el contexto actual, donde entran en juego las características dimensionales de la sociedad y, específicamente, en la situación pandémica que estamos transitando, que ha marcado un hito histórico generado la necesidad imperante de cambiar la condición ordinaria de enseñanza donde se gestaban los conocimientos; para establecer así un encuentro con la veracidad del entorno en línea, que requiere perfeccionamiento específico y donde el aprendizaje en tiempo real enaltece el currículo sumándole un caudal de competencias que día a día son renovadas, actualizadas y empoderadas por la generación de estudiantes que actualmente recorren sus trayectorias escolares. En palabras de Burbules (2014): “Estas actividades no se convierten en menos importantes en los contextos de aprendizaje ubicuo; sencillamente no pueden ser ya consideradas aisladamente de todas estas otras influencias.”

Echeverría, citado en Díaz Barriga (2010), sostiene que este nuevo espacio social tiene como mejor exponente el internet:

Tiene una estructura propia, a la que es preciso adaptarse: no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados en diversos países.

Podremos entender entonces que la utilización de las TIC con fines educativos representa un factor de calidad en la educación, sencillamente porque los docentes y los alumnos pueden acceder a recursos digitales convirtiéndose en generadores y artistas de contenidos para hacer más enriquecedoras las experiencias formativas. (Díaz Barriga, 2010). La implementación de la Gamificación como técnica motivadora y participativa, donde los aprendizajes son más atractivos y dinámicos, las actividades están enriquecidas por los elementos del juego y a su vez, permiten que el avance de cada estudiante sea a su propio ritmo generando así habilidades para la resolución de problemas, una comunicación activa y asertiva; apuntalando el trabajo colaborativo. (Escamilla, Fuerte, Venegas, Fernández, Elizondo, Román y Quintero, 2016).

CAPÍTULO 3

3.1 PLAN DE TRABAJO

"Si quieres construir un barco, no empieces por buscar madera, cortar tablas o distribuir el trabajo. Evoca primero en los hombres y mujeres el anhelo del mar libre y ancho". (Saint-Exupéry, 1943)

ACCIONES PREVIAS

Preliminarmente la asesora del plan Lic. Mariana Valeria Méndez se entrevista con la Apoderada Legal Dolly Castagno y la Directora General Prof. Alejandra Lazzarini con el fin de comunicarles los lineamientos generales del plan determinado sobre la base del diagnóstico realizado.

A través del diálogo se decidió realizar un recorte estableciendo la intervención a lo más apreciablemente necesario, las clases de los y las estudiantes del Segundo Ciclo- 4to, 5to y 6to grado- del Nivel Primario; para luego dar continuidad tanto en el Primer Ciclo del mismo Nivel, como en los Niveles Inicial y Medio.

Según lo acordado se plantea una capacitación para los y las docentes del Segundo Ciclo del Nivel Primario de la UE Maryland durante tres encuentros a modo taller de tres horas reloj cada uno, estos serán ejecutados uno por semana y de manera consecutiva afectando así los tres primeros sábados del mes de junio en el horario de 9 a 12 h.

Dada la situación de pandemia que se está transitando, se ha determinado ejecutar la capacitación por plataforma Zoom simultáneamente con el trabajo a realizarse con la herramienta **Wordwall** en que se capacitará al equipo docente. La facilidad de redireccionar el trabajo en grupo que nos permite la mencionada plataforma Zoom, facilitará a la Licenciada a cargo el recorrido por las diferentes salas a fin de darle seguimiento al desarrollo del trabajo y realizando el asesoramiento necesario.

ETAPAS DEL PLAN

El plan de intervención se dividirá en tres encuentros virtuales a modo taller de tres horas cada uno. Estos se realizarán los tres últimos sábados del mes de junio del corriente año de 9 a 12 h.

Previamente al encuentro la Lic. Méndez generó un drive con bibliografía necesaria para el intercambio de saberes en esta capacitación en el cual se encuentran los siguientes documentos:

- La motivación y el aprendizaje
(<https://drive.google.com/file/d/1YYrAnWhS2ILi9hfb7XXZTIFdwk8UNNdP/view?usp=sharing>);
- Gamification y trabajo colaborativo como herramientas para inducir el análisis y la ganancia en el aprendizaje.
(<https://drive.google.com/file/d/1Zazbe9nG5riWY4rRBAn5UMCG8VuWwLXN/view?usp=sharing>);
- *Experiencias de gamificación en aulas*
(<https://drive.google.com/file/d/1mtgQ0R4hYWR8nLEQBPCGR1d-xOuRTsOZ/view?usp=sharing>);
- Edu Trends - Gamificación.
(<https://drive.google.com/file/d/1d1r9bC666xvWmqKFQb0SobGSPgBcVGa4/view?usp=sharing>).

Se generó también una grilla de ruta de trabajo con el fin de dejar especificado el desarrollo de la capacitación en Tic: Gamificando el aprendizaje.

ACTIVIDADES

Primer encuentro:

Objetivos:

- Conceptualizar la educación en la era digital
- Diseñar estrategias de trabajo

Contenidos:

-Tic-Gamificación-trabajo colaborativo.

Inicio:

Se realizará una exposición breve, a cargo de la asesora, destinada a posicionar el tema; plantear los objetivos, destacar puntos importantes, señalar el modo de trabajo y, de evaluar.

Se interpela al intercambio conceptual sobre el sentido del “ser educador” y sus cualidades, la percepción de su rol, habilidades comunicacionales, los saberes pedagógicos, metodología de la enseñanza, conocimiento de la asignatura que imparte, criterio de organización y disposición en el aula antes de la pandemia, las actitudes que debe tener como la escucha, seguridad, paciencia; el modo de vinculación y relación con los estudiantes que son los protagonistas principales en este escenario. Esto lleva a preguntarnos ¿Qué espacio ocupa el conocimiento de las tecnologías digitales en dicha escena?

Desarrollo:

Se realiza una presentación en PowerPoint. Para abordar la Gamificación como técnica, conceptualizar, clarificar algún aspecto puntual o específico. También para visualizar posibles resultados. (<https://drive.google.com/file/d/1gaH6rZW-pMt-RYhqpRa1VPJeeTIhC6ao/view?usp=sharing>)

Luego se trabaja en una matriz FODA para analizar los beneficios fundamentales que trae consigo llevar adelante una propuesta de contenidos gamificada. (https://www.canva.com/design/DAEg0nd2dxI/96Rfpxp-W2R62a2ppKp8XA/view?utm_content=DAEg0nd2dxI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton)

Cierre:

Se solicita a los docentes que expongan brevemente lo realizado.

Evaluación:

Se les facilita a los docentes un formulario/encuesta donde deben responder consultas específicas sobre lo que implica el trabajo colaborativo.

(<https://forms.gle/X4WcH4poRc47LLcB9>)

RUTA DE TRABAJO		
JORNADA DE CAPACITACION EN TIC: GAMIFICANDO EL APRENDIZAJE MODALIDAD TALLER		
PRIMER ENCUENTRO		
OBJETIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualizar la educación en la era digital • Diseñar estrategias de trabajo 	LUGAR: Encuentro virtual sincrónico. Plataforma zoom
CONTENIDOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Tic-Gamificación-Aprendizaje Colaborativo 	Duración por jornada: 3h
DESTINATARIOS:	Equipo docente del 2do ciclo del nivel primario UE Maryland	RESPONSABLE A CARGO: Lic. Mariana Valeria Méndez
INICIO 9:00H	-Exposición breve, a cargo de la asesora, destinada a posicionar el tema; plantear los objetivos, destacar puntos importantes, señalar el modo de trabajo y, de evaluar.	Tiempo: `30
DESARROLLO 9:30H	-Presentación en PowerPoint. Para abordar y retener ideas, ordenar los conceptos, clarificar algún aspecto puntual o específico, visualizar posibles resultados, etc.	Tiempo: `30
	DESCANSO	Tiempo: `10
	-Grupos de trabajo con dos integrantes cada uno, deben generar una matriz FODA, recuperando los conceptos trabajados.	Tiempo: `80
CIERRE 11:30H	-Exposición breve de lo realizado	Tiempo: `30

Evaluación: Formulario encuesta sobre trabajo colaborativo (<https://forms.gle/X4WcH4poRc47LLcB9>)

Recursos: Materiales: computadora personal, papeles posticks o a elección, fibrones (a cargo del docente).

Contenido: Archivo digital con contenido teórico (facilitado por la capacitadora).

Humanos: Lic. Méndez a cargo de la capacitación-

Insumos: Consumo eléctrico y de internet a cargo de cada docente-

Elaboración propia

Segundo encuentro:

Objetivo:

-Incorporar conocimientos y habilidades digitales características de los juegos a través de Wordwall

Contenidos:

-Gamificación-Plantillas Wordwall-

Inicio:

Se introduce al tema a través de un medio audiovisual compartiendo en pantalla un video tutorial sobre **Wordwall** (https://www.youtube.com/watch?v=u_Ll0nfZnno)

Desarrollo:

Se orienta a los docentes para realizar el registro en la plataforma Wordwall, pudiendo hacerlo también directamente desde una cuenta Google, en el caso de tenerla.

Mediante el método de los cuatro pasos (preparar, demostrar, aplicar, ejercitar se trabaja en Wordwall ya que de esta manera podrán dominar paso a paso un proceso de trabajo productivo. Se recorre la plataforma, incursionando en las posibilidades que nos brinda, con la intención de perder el miedo a probar la herramienta nueva.

Se realizan simulaciones que permiten confeccionar modelos y perfeccionarlos o adaptarlos a los intereses particulares. Se trabaja en Wordwall.

(<https://wordwall.net/play/17691/997/236>; <https://wordwall.net/resource/17692332> ;
<https://wordwall.net/play/17692/090/196>)

Cierre:

La Licenciada realiza un recuento oral de los momentos más importantes de la clase a modo de refuerzo de los contenidos internalizados.

Evaluación:

Se le facilita a los docentes un formulario de autoevaluación con el fin de realizar las observaciones pertinentes respecto a la percepción que cada uno posee sobre su desempeño docente a lo largo de toda su trayectoria profesional.

(<https://forms.gle/vSEZiCwGV2WVgMWv9>)

RUTA DE TRABAJO		
JORNADA DE CAPACITACION EN TIC: GAMIFICANDO EL APRENDIZAJE		
MODALIDAD TALLER		
SEGUNDO ENCUENTRO		
OBJETIVO: <ul style="list-style-type: none"> Incorporar conocimientos y habilidades digitales características de los juegos a través de wordwall 		LUGAR: Encuentro virtual sincrónico. Plataforma zoom Duración por jornada: 3h
CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> Tic-Gamificación-Plantillas Wordwall- 		
DESTINATARIOS: Equipo docente del 2do ciclo del nivel primario UE Maryland		RESPONSABLE A CARGO: Lic. Mariana Valeria Méndez
INICIO 9:00H	-Medios audiovisuales, video tutorial sobre Wordwall https://www.youtube.com/watch?v=u_LlOnfZnno)	Tiempo: `10

DESARROLLO 9:10H	<p>-Método de los cuatro pasos (preparar, demostrar, aplicar, ejercitar), permite dominar paso a paso un proceso de trabajo productivo. Se trabaja en Wordwall</p> <p style="text-align: center;">DESCANSO</p> <p>-Simulaciones, esto permiten confeccionar modelos y perfeccionarlos o adatarlos a los intereses particulares. Se trabaja en Wordwall</p>	<p>Tiempo: `20</p> <p>Tiempo: `10</p> <p>Tiempo: `90</p>
CIERRE 11:30H	-Un recuento de los momentos más importantes de la clase.	Tiempo: `30
<p><u>Evaluación:</u> Formulario de autoevaluación sobre desempeño durante trayectoria docente (https://forms.gle/vSEZiCwGV2WVgMWv9)</p> <p><u>Recursos:</u> <u>Materiales:</u> computadora personal (a cargo del docente). <u>Contenido:</u> digital- Plataforma Wordwall <u>Humanos:</u> Lic. Méndez a cargo de la capacitación- <u>Insumos:</u> Consumo eléctrico y de internet a cargo de cada docente-</p>		

Elaboración propia

Tercer encuentro:

Objetivos:

- Implementar la herramienta Wordwall
- Adaptar contenidos conceptuales al nuevo formato
- Desarrollar interdependencia positiva

Contenidos:

- Tic-Gamificación-Trabajo colaborativo

Inicio:

A través de un ejercicio de lluvia de palabras claves se recopilan aprendizajes y experiencias relacionadas al encuentro anterior.

<https://www.canva.com/design/DAEhKggIEqY/QN8qexRir2xLoT7TbJ8mVQ/view?utm>

[content=DAEhKggIEqY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAEhKggIEqY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton))

Desarrollo:

Se dividen en grupos de trabajo (mismo grupo del primer encuentro) deben retomar una de las propuestas de microproyecto interdisciplinario- seleccionar las estrategias y los materiales que intermedian en la relación entre docente, estudiantes y contenidos.

Posteriormente deben realizar una presentación en PowerPoint o Canva (a elección) del contenido elegido en el microproyecto como presentación ante los estudiantes. Esta actividad está anclada a la planificación áulica que se programa para el desarrollo del tema seleccionado. Se les brinda la posibilidad de elegir la herramienta que comúnmente utilizan con el fin de generar confianza en el desarrollo de esta etapa de la capacitación. (https://www.canva.com/design/DAEgKOWE6KU/zv79rL21ESwp3TQZldr3Bg/view?utm_content=DAEgKOWE6KU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton)

Posteriormente el grupo debe completar la instancia con una demostración a través de tres plantillas como refuerzo de los contenidos previamente presentados a los estudiantes utilizando la plataforma Wordwall. (<https://wordwall.net/play/17360/783/717>, <https://wordwall.net/play/17361/712/842> , <https://wordwall.net/play/17497/733/716>)

Cierre:

Se realiza una dinámica a contra reloj sensibilizadora donde cada docente dispone de un minuto para expresar lo que aprendió y qué cambios implementará a partir de la capacitación.

Evaluación:

La misma será formativa a través de la presentación del trabajo realizado en el tercer encuentro acompañada de una rúbrica especificando nivel de desempeño. (ver grilla en el apartado de evaluación)

RUTA DE TRABAJO		
JORNADA DE CAPACITACION EN TIC: GAMIFICANDO EL APRENDIZAJE MODALIDAD TALLER		
TERCER ENCUENTRO		
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Implementar la herramienta wordwall • Adaptar contenidos conceptuales al nuevo formato • Desarrollar interdependencia positiva 		LUGAR: Encuentro virtual sincrónico. Plataforma zoom Duración por jornada: 3h
CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> • Tic-Gamificación-Aprendizaje Colaborativo 		
DESTINATARIOS: Equipo docente del 2do ciclo del nivel primario UE Maryland		RESPONSABLE A CARGO: Lic. Mariana Valeria Méndez
INICIO 9:00H	Lluvia de palabras claves: recopilación de aprendizajes y experiencias relacionadas al encuentro anterior	Tiempo: `30
DESARROLLO 9:30H	Grupos de trabajo (mismo grupo del primer encuentro) deben: retomar el microproyecto interdisciplinario- seleccionar las estrategias y los materiales que intermedian en la relación entre docente, estudiantes y contenidos. -Demostración en PowerPoint o Canva (a elección) del contenido elegido en el microproyecto como presentación ante los estudiantes. DESCANSO -Demostración en tres plantillas como refuerzo de los contenidos presentados a los	Tiempo: `20 Tiempo: `45 Tiempo: `10 Tiempo: `50

	estudiantes utilizando la plataforma Wordwall	
CIERRE 11:30H	-Dinámica a contra reloj sensibilizadora donde cada docente dispone de un minuto para expresar lo que aprendió y que cambios implementará a partir de la capacitación	Tiempo: `30
<u>Evaluación:</u> Rúbrica - Nivel de desempeño durante n la capacitación <u>Recursos:</u> <u>Materiales:</u> computadora personal (a cargo del docente). <u>Contenido:</u> digital- Software Microsoft PowerPoint-Canva-Plataforma Wordwall <u>Humanos:</u> Lic. Méndez a cargo de la capacitación- <u>Insumos:</u> Consumo eléctrico y de internet a cargo de cada docente-		

Elaboración propia

3.2 CRONOGRAMA

CRONOGRAMA-CAPACITACIÓN TIC:GAMIFICANDO EL APRENDIZAJE				
ACTIVIDADES	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
Reunión con el equipo de gestión				
1er Encuentro -Conceptualizar la educación en la era digital -Diseñar estrategias de trabajo				
2do Encuentro -Incorporar conocimientos y habilidades digitales características de los juegos a través de Wordwall				
3er Encuentro -Implementar la herramienta wordwall -Adaptar contenidos conceptuales al nuevo formato -Desarrollar interdependencia positiva				
Evaluación del plan de acción				

Elaboración propia

3.3 RECURSOS

Durante el desarrollo del plan de intervención, para el progreso de la propuesta de trabajo se determinó el siguiente uso necesario de los recursos e insumos detallados.

RECURSOS		
HUMANOS	CONTENIDO	MATERIAL
Lic. en Educación	- Archivo digital con contenido teórico. -Encuestas a través de formularios Google	- computadora personal -papeles posticks o a elección, fibrones -Software Microsoft PowerPoint-Canva-Plataforma Wordwa
9h. cátedras	-A cargo: Lic. en Educación	-A cargo: docente -Sitios web sin costo

Elaboración propia

INSUMOS
- Consumo eléctrico - Internet
A cargo de cada docente

Elaboración propia

3.4 PRESUPUESTO

La estimación del costo de la implementación es detallada en la siguiente grilla. Cabe aclarar que el único gasto que deberá solventar la UE Maryland para llevar adelante la propuesta es la validación de las horas de asesoramiento, coordinación e implementación a cargo de la Lic. Mariana Valeria Méndez.

PRESUPUESTO		
Asesoramiento, coordinación e implementación:	DETALLE	COSTO TOTAL
Lic. Mariana Valeria Méndez	9hs cátedras \$1.500 C/U	\$13.500

Elaboración propia

3.5 EVALUACIÓN

- Se plantea como proceso continuo y formativo.
- Es considerada como una herramienta de gestión que da sustento a la planificación estratégica.
- Se la incorpora desde el primer encuentro.
- Se la establece de manera integral
- Como retroalimentación de lo planificado.

Se propusieron distintas herramientas para la misma como formularios y rúbricas a tal efecto:

- Primer encuentro- Formulario encuesta sobre trabajo colaborativo:
(<https://forms.gle/X4WcH4poRc47LLcB9>)
- Segundo encuentro- Formulario de autoevaluación de desempeño docente:
(<https://forms.gle/vSEZiCwGV2WVgMWv9>)
- Tercer encuentro- Rúbrica de evaluación de desempeño durante la capacitación.

RUBRICA EVALUACION DE DESEMPEÑO	
CAPACITACION EN TIC: GAMIFICANDO EL APRENDIZAJE	Participante:
CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO
-Escucha activamente	
-Las ideas que presenta están articuladas y son coherentes con los aprendizajes propuestos	

-Las actividades realizadas poseen cohesión	
-Acepta sugerencias	
-Demuestra creatividad en la presentación y organización del trabajo	
	Bajo- Medio- Alto
-Observaciones.	

Elaboración propia

- Se realizó también un formulario para una encuesta sobre parámetros específicos de la capacitación: (<https://forms.gle/9wcJXU4gmKJDt9Zw6>)

CAPÍTULO 4

4.1 RESULTADOS ESPERADOS

La ejecución de este plan de intervención pretende favorecer el posicionamiento crítico de las y los docentes de la UE Maryland frente a metodologías implementadas en sus prácticas educativas formalizadas.

Se anhela que este equipo docente incorpore progresivamente habilidades y competencias digitales visualizadas a posteriori en las propuestas innovadoras que producirán. Es importante considerar que de esta manera se ambiciona potenciar el desarrollo de reciprocidad en las y los estudiantes a través de los juegos, específicamente con la

herramienta Wordwall, esperando que logren sentirse partícipes activos en la construcción colaborativa de sus aprendizajes.

La implementación de la Gamificación como recurso intenta invocar a la exploración de alternativas superadoras que la realidad social de este momento histórico exhorta.

CONCLUSIÓN

La pandemia obliga a las escuelas a replantearse sus modelos de enseñanza-aprendizaje y de evaluación. El COVID-19 no sólo trajo consecuencias a nivel salud, llegó de la mano una disrupción en la educación a niveles inimaginables en tiempo atrás. Hay muchos interrogantes sobre la educación a distancia, sobre su validez, el compromiso de los estudiantes y sus familias, la gestión del plan de estudios, el bienestar a nivel social y emocional de todas las partes intervinientes.

Es preciso ejercitar la elaboración de argumentos y de estrategias imprescindibles en la futura práctica profesional de los estudiantes; y esto necesita que las innovaciones educativas no se encuentren incorporadas como una imposición en la institución, orientando los esfuerzos a generar excesivos proyectos separados, fortuitos, divididos y muchas veces redundantes; sino que, las innovaciones educativas que integran las TIC y la naturaleza de las evoluciones tecnológicas y pedagógicas germinen sobre la idea de facilitar el aprendizaje y mejorar el rendimiento creando, usando y dirigiendo apropiados procesos y recursos.

Se puntualiza que esta propuesta se capitalizará progresivamente. Esta capacitación es promotora y movilizadora de nuevos requerimientos que surgen en la implementación; por lo cual, como limitación, se observa que fueron acotados los encuentros y es necesario apuntalar al equipo docente en este nuevo desafío. Visualizando que no se pudieron canalizar,

dentro del tiempo estipulado, las vicisitudes que existieron a medida que se concretizaba la puesta en práctica in situ, circunscripta en Segundo Ciclo- 4to, 5to y 6to grado- del Nivel Primario de la UE Maryland.

Es por esto que se sugiere al equipo de gestión restablecer los encuentros, que se estipulen en la agenda institucional como espacios de construcción colaborativa institucional y en el caso de ser necesario, como laboratorio para capacitaciones espasmódicas que reactiven el interés y creatividad en nuevas herramientas digitales, inyectando desafíos motivadores para no sucumbir dentro de la cotidianidad del quehacer docente.

También se observa que, si bien el intercambio interdisciplinar fue óptimo y teniendo en cuenta que se acordó con el equipo de gestión realizar un recorte del plantel docente y capacitar por ciclos; sería beneficioso sumar en la propuesta una instancia de articulación entre los diferentes niveles de la UE Maryland. Esto abriría la perspectiva en la formación del estudiante como tutor, mediado por herramientas digitales y poniendo en valor la integralidad de los aprendizajes colaborativos.

REFERENCIAS

- Bates, A. W. (2015). *La Enseñanza en la Era Digital. Una guía para la enseñanza y el aprendizaje*. Capítulo 1.2 p.26. Asociación de Investigación Contact North|Contact Nord
- Bazán Perkins, B. y Huesca Juárez, G (2016) Gamification y trabajo colaborativo como herramientas para inducir el análisis y la ganancia en el aprendizaje. Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/311734708_Gamification_y_trabajo_colaborativo_como_herramientas_para_inducir_el_analisis_y_la_ganancia_en_el_aprendizaje
- Burbules, N.C. (2014). El aprendizaje ubicuo: Nuevos contextos, nuevos procesos. *Entramados: educación y sociedad*, 1(1), p.131-134. Recuperado de: [file:///C:/Users/G50/Downloads/1084-2485-1-SM%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/G50/Downloads/1084-2485-1-SM%20(1).pdf)
- Carrillo, M.; Padilla, J.; Rosero, T. y Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje pp. 20-32. *ALTERIDAD. Revista de Educación*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Cobo Romaní, J. C. (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *ZER: Revista de Estudios de Comunicación*. Recuperado de: <https://ojs.ehu.es/index.php/Zer/article/view/2636>
- Cobos, L. F. G.; Montaluisa Vivas, Á. y Salas Jaramillo, E. 2018. El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales de la Universidad Central del Ecuador* Recuperado de: <file:///C:/Users/G50/Downloads/7213.pdf>

- Condorcet, M. (1991). Informe y proyecto de decreto sobre la organización general de la instrucción pública. Edición, introducción y notas de Olegario Negrín Fajardo. Traducción de Brigitte Leguen. Madrid, Centro de Estudios Ramón Areces, 1990. Revista Colombiana de Educación, (22-23). Recuperado de: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/5202/4291>
- Contreras Espinosa, R. y Eguia J. L.(2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. InCom-UAB Publicacions, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Chaljub Hasbún, J. M. 2010. *Tesis Doctoral. Universidad De Murcia Facultad De Educación*. Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Capítulo IV p. 114. Recuperado de: <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/53346/1/TJMCHH.pdf>
- Díaz Barriga, F. (2010). Integración de las TIC en el currículo y la enseñanza para promover la calidad educativa y la innovación. *Pensamiento Iberoamericano*, 7, p. 129-149. Recuperado de: <https://fundacioncarolina.es/wp-content/uploads/2014/07/PensamientoIbero7.pdf>
- Escamilla, Fuerte, Venegas, Fernández, Elizondo, Román y Quintero (2016). *Edu Trends-Gamificación*. El Observatorio de Innovación Educativa. Tecnológico de Monterrey. Recuperado de: <https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion>
- Genol, M. Á. A. y Guido, J. I. 2020. La brecha socioeducativa derivada del Covid-19: posibles abordajes desde el marco de la justicia social. *Rlee Nueva Época*. Recuperado de: <https://rlee.ibero.mx/index.php/rlee/article/view/101/475>

Guilar, M. E. (2009). Las ideas de Bruner De la Revolución Cognitiva a la Revolución Cultural. Educere. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>

Naciones Unidas (2015). Agenda de Desarrollo Sostenible 2030. Objetivo 4. Recuperado de: [file:///C:/Users/G50/Downloads/PNUDArgent-DossierODS%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/G50/Downloads/PNUDArgent-DossierODS%20(1).pdf)

Prensky, M. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. On the Horizon. MCB University Press. Recuperado de: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Revuelta Domínguez F. I. y Guerra Antequera J. (2012), ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del video jugador. Universidad de Extremadura. Recuperado de: <https://www.um.es/ead/red/33/revuelta.pdf>

Salinas Ibañez, J. 2008. *Innovación educativa y uso de las tic*. Capítulo 1 pp.15-20. Universidad Internacional De Andalucía.

Scherer, F. (2018). Generación Z, la hora del relevo. La Nación. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/generacion-z-hora-del-relevo-nid2168477>

UES21, (2019). S.F. Módulo 0. Plan de Intervención. UE Maryland. Lección 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9 y 10. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

UES21, (2019). S.F. Módulo 0. Plan de Intervención. U.E. Maryland. Lección 8, 9, 12, 14
Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Villafuerte, P. (2020). Educación en tiempos de pandemia: COVID-19 y equidad en el aprendizaje. Observatorio de Innovación Educativa. Tecnológico de Monterrey.
Recuperado de: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/educacion-en-tiempos-de-pandemia-covid19>