



UNIVERSIDAD SIGLO 21
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
TRABAJO FINAL DE GRADO
PLAN DE INTERVENCIÓN

Instituto Santa Ana

Modelos de Aprendizajes Innovadores y TIC

Autor: Costa, Carolina de las Mercedes

DNI: 40.285.636

Legajo: VEDU 12543

Tutora: Lic. Soria del Valle Sandra

26 de Julio de 2021

Agradecimientos

Por el presente trabajo, agradezco a Dios por ser mi guía y acompañarme en el transcurso de mi vida.

También a mis padres, mi marido y mi hijo que fueron un pilar fundamental, un apoyo constante para que pueda concluir mi formación.

A mi tutora, compañeras y compañeros virtuales que son de gran ayuda ante cualquier duda o inquietud.

ÍNDICE

1. Resumen.....	5
2. Introducción	6
3. Presentación de Línea Temática.....	8
4. Presentación de la Escuela	9
5. Identificación de la Necesidad.....	12
6. Objetivos.....	13
6.1 Objetivo general	14
6.2 Objetivos específicos.....	14
7. Justificación	14
8. Marco teórico.....	16
8.1 Los modelos de aprendizaje innovador	16
8.1.1 Conceptualización de modelos de aprendizaje y clasificación.....	17
8.2 Definición de modelo de aprendizaje innovador y sus características	18
8.3 Tipos de modelos de aprendizaje innovador	20
8.4 Las nuevas tecnologías en educación o TIC.....	21
8.5 Plataforma Blackboard	23
8.6 Posibilidades técnicas de la plataforma blackboard	24
8.7 Posibilidades pedagógicas de la plataforma	24
9. Jornadas de capacitación	25
10. Cronograma	37
11. Recursos	38
12. Resultados esperados.....	40
13. Conclusión.....	41
14. Referencias bibliográficas	42
ANEXO	47

Anexo 1: Modelo de folletería de la jornada	47
Anexo 2: Mitos y realidades de la plataforma Blackboard.....	48
Anexo 3: Satisfacción del uso de la plataforma.....	49

1. Resumen

El presente plan de intervención refirió a la temática de Modelos de Aprendizajes Innovadores y TIC desde el caso del Instituto Santa Ana, en Córdoba, Argentina. Los objetivos que orientaron este plan refirieron a capacitar mediante jornadas al plantel docente del nivel primario del Instituto Santa Ana sobre la incorporación de entornos virtuales con plataformas interactivas y flexibles, durante el primer semestre del 2021, para lo cual se planificó el diseño de la jornada de capacitación, su articulación a distancia y la supervisión de la aplicación de la plataforma Blackboard. Mediante un diseño metodológico analítico y de intervención se pretendió lograr como resultados la efectiva capacitación y conocimiento del equipo docente sobre el uso de plataforma Blackboard, la eficacia en su aplicación de manera virtual y la incorporación de conocimientos sobre TIC y entornos virtuales por parte del equipo docente. Se concluyó que el plan posee como limitaciones la posible dificultad de participación y asistencia total a las jornadas y como fortalezas su adecuación a la necesidad del instituto y su bajo costo de materialización.

Palabras claves: Modelos de aprendizaje – Nuevas tecnologías de información – Capacitación docente – Plataforma virtual.

2. Introducción

La temática de este plan de intervención refiere a los modelos de aprendizaje de TIC los cuales pueden ser comprendidos como dispositivo de comunicación, siendo un componente muy rico para ser utilizado en el ámbito escolar; despierta, en el alumnado la motivación, el interés, interactividad, trabajo colaborativo, creatividad y comunicación (Mestres, 2011). Acorde a la necesidad observada en el Instituto Santa Ana se consigné un plan de intervención para lograr la capacitación del equipo docente sobre la plataforma *Blackboard*. Considerando la información recabada del Instituto Santa Ana y teniendo en cuenta la línea temática elegida sobre innovación en las TIC, es que se identifica la necesidad de la institución de generar una capacitación docente sobre la plataforma *Blackboard* que luego será implementada en el alumnado como modalidad de incorporación de TIC en el aprendizaje. Esta necesidad de implementación tecnológica en lo educativo, también fue clave en el plan de intervención desarrollado por Combina (2020). En este plan, se presentaron una serie de actividades de capacitación docente con el fin de incorporar las TIC y mejorar el rendimiento académico del alumnado del instituto IPEM N°193 José María Paz. El diseño de actividades se orientó al estudio, reconocimiento y visualización de plataformas asociadas a los contenidos de la asignatura Ciencias Naturales, por lo que se indagó en las herramientas *Google Earth*, *Ancient Earth* y el *Proyecto Noah*, navegación que luego los alumnos registraron en informes finales. Otro antecedente de plan de intervención refiere a la planificación propuesta por Barreiro (2020), quien expuso actividades de capacitación docente sobre TIC en la educación semipresencial, en el Instituto Santa Ana. De manera semejante se dispusieron etapas de actividades con la finalidad de reconocer e implementar plataformas como *Quizizz*, *Pinterest*, *Powtoom*, redes sociales y wiki colaborativas. La presentación de las

actividades se diseñó considerando que la implementación de estas herramientas posibilita una mejora y una innovación educativa.

En cuanto a la plataforma *Blackboard*, es considerada una de las herramientas de mayor uso educativo (Villalón, 2019) la cual permite mejorar el desempeño individual, beneficiando la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje, en donde se permite administrar, intercambiar y registrar la formación académica a través de internet, y, por ende, clave de las jornadas propuestas en este trabajo final. Realizar una jornada de capacitación sobre Blackboard resulta esencial en el contexto actual de pandemia donde las clases dejaron de ser presenciales debido a la pandemia por Covid-19, en donde los docentes tuvieron que adaptarse a realizar las clases de manera online, es por ello que surge la necesidad de capacitar a los mismos en el uso de la ya mencionada plataforma siendo considerada una de las más idóneas para desempeñarse académicamente debido a sus múltiples funciones.

En el presente Trabajo Final de Grado de la Licenciatura en Educación, se propone abordar la ya mencionada temática por medio de un Plan de Intervención del Instituto Santa Ana de la localidad de Córdoba.

En un primer momento se presenta una síntesis de la institución seleccionada con datos generales de la misma, junto con la delimitación del problema que se pudo entrever en dicha institución, es decir, el uso de las TIC para una mejor enseñanza.

Luego se exponen los objetivos tanto generales como específicos que guiaron el presente trabajo. En la justificación y marco teórico se expresan los principales fundamentos que sostienen la presente propuesta.

En un tercer momento se desarrollará el Plan de Acción con las actividades propuestas en 4 jornadas, las primeras dos orientadas a los docentes participantes y las dos restantes a docentes y alumnos. Las jornadas serán especificadas a continuación:

- 1° Jornada: Diseño de Jornada “Enseñando con Blackboard”
- 2° Jornada: Planificación de la articulación de Blackboard a distancia.
- 3° Jornada: Supervisión de la aplicación del Blackboard
- 4° Jornada: Modificación de Blackboard.

Una vez desarrolladas las jornadas se exponen los recursos necesarios, el presupuesto aproximado como así también la modalidad de evaluación de la jornada. Por último, se exponen los resultados esperados y la conclusión del presente trabajo.

3. Presentación de Línea Temática

En este Plan de Intervención se innovarán las prácticas de enseñanza en los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana de la provincia de Córdoba. Para esto, la línea temática con la cual se elige trabajar es “Modelos de Aprendizajes Innovadores y TIC”.

En el ámbito de la educación las nuevas tecnologías aparecen como herramientas con una prometedora capacidad de cambio, tanto en términos de los niveles educativos como de la igualdad de las oportunidades educativas (García López & Mortiz Lozoya, 2011).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), incluyen cualquier dispositivo de comunicación, siendo un componente muy rico para ser utilizado en el ámbito escolar; despierta, en el alumnado la motivación, el interés, interactividad, trabajo colaborativo, creatividad y comunicación.

La progresiva introducción de las TIC en el contexto educativo supone una redefinición de las funciones docentes y del proceso de enseñanza aprendizaje. Y no sólo eso, también afecta a la organización del centro y sus recursos, la dinámica del aula, la comunicación con la comunidad educativa y la relación con las familias, el rol del alumnado en clase, la innovación en las metodologías didácticas, etc. Utilizar las TIC en el aula implica adaptar el sistema educativo a una sociedad cambiante y a unas necesidades específicas (Mestres, 2011)

Un docente con el manejo de las TIC, logra despertar en el alumno el interés al utilizar los recursos audiovisuales y conseguir así un aprendizaje más atractivo.

Para concluir es importante destacar que las TIC son herramientas que facilitan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, cuando están bien orientadas por un mediador.

4. Presentación de la Escuela

El Instituto Santa Ana es un colegio de gestión privada bilingüe (castellano-inglés) de doble escolaridad obligatoria a partir de la Sala de 5 años. Mixto y laico, cuenta con la orientación en Humanidades y Ciencias Sociales especializada en idioma inglés

4.1 Datos Generales

- Nombre de la escuela: Instituto Santa Ana
- Dirección postal: Ricardo Rojas 7253
- Código postal: 5147
- Barrio: Argüello

- Localidad: Córdoba
- Departamento: Córdoba
- Provincia: Córdoba
- País: Argentina
- Teléfono: 03543 42-0449
- E-mail: info@institutosantaana.edu.ar
- E-mail del director general: bergelrd@yahoo.com.ar

a. Historia

Año	Sucesos
En 1982	la escuela recibió la resolución de la adscripción a la enseñanza oficial. En ese mismo año, se construyó el Proyecto Educativo Institucional (PEI), el cual se traza alrededor de la enseñanza bilingüe de doble escolaridad, atendiendo particularmente a una educación personalizada, con base en el constructivismo y en estrecha relación con los valores humanos con postulados fundacionales humanísticos.
En 1984	se incorporó un director para el nivel secundario. En este mismo año, se inauguró el edificio para la educación primaria, donde actualmente se encuentran las aulas para primaria y secundaria.
En 2017	se sumó a las instalaciones una nueva casona antigua con un salón de usos múltiple, dos anexos de uso general, un amplio patio delantero y otro

	trasero (donde se construye uno de los playones deportivos). En el mismo año, se incorporó una segunda división en Sala de 3 años.
En la actualidad	ha tomado un punto central el proyecto de mejora institucional, particularmente a nivel directivo y de crecimiento institucional, proyectando las 2 divisiones.

Fuente: Elaboración Propia

4.3 Misión

La misión desde el primer momento fue contemplar las inquietudes de un sector poblacional que aspiraba a esta educación bilingüe, en un ámbito en donde se diera especial énfasis a valores esenciales del hombre: la libertad, la solidaridad, el respeto, la honestidad y la individualidad, donde el niño y su familia encontrarán la posibilidad de fortalecer su autoestima y prepararse para la apertura a la sociedad. (Universidad Siglo 21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Mandatos Institucionales, Lección 14, pág. 27. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>).

4.4 Visión

Puede mencionarse que cada estudiante es considerado como un ser único, con historia, contexto y un proyecto de vida que se descubre y se potencia. Esta escuela, está encargada de potenciar y desarrollar la empatía y autoestima de cada estudiante y los coloca en su rol de actores y lectores críticos de la realidad que los rodea. La convivencia escolar tiene su base en el conocimiento de las normas que la regulan, el diálogo para

lograr internalizarlas y el respeto de los límites para quienes las vulneran. Se trabaja para la excelencia académica, se forman personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por el conocimiento, alumnos que observan atentos, que experimentan, que ensayan, que argumentan, que aceptan equivocarse para conseguir cada vez mejores niveles de producción, de reflexión, de sensibilidad y de objetividad en la lectura del hacer y sentir de sí mismos y de los otros.” (Universidad Siglo 21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Mandatos Institucionales, Lección 14, pág. 34. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>).

4.5 Valores

“que la libertad y la creatividad marquen el rumbo del aprendizaje y la formación integral de la persona. El colegio propone, desde su proyecto institucional, la formación integral del hombre del nuevo siglo: la educación sustentada en los valores éticos, la conciencia del esfuerzo como medio para la superación personal y el logro de metas en una actitud de verdadero compromiso social y comunitario.” (Universidad Siglo 21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Mandatos Institucionales, Lección 14, pág. 28. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>).

5. Identificación de la Necesidad

Considerando la información recabada del Instituto Santa Ana y teniendo en cuenta la línea temática elegida innovación en las TIC, es que se identifica la necesidad de articular las materias del nivel primario con el uso de la sala informática.

El establecimiento cuenta con **Una sala de laboratorio informático**: está adecuada y acondicionada con computadoras para todo el curso. Tiene luz eléctrica, luz natural proveniente del exterior y una puerta (dos hojas, con rejas) de entrada y salida. El alumnado cuenta con computadoras, conexión a internet pizarras digitales, sonido e imagen (en todas las aulas) para uso pedagógico, como recursos didácticos, proyección de videos, programas educativos, utilización de software interactivo.

Los niños y niñas tienen contacto con las tecnologías desde temprana edad, es por ello que se creyó apropiado desarrollar un taller de intervención para docentes del nivel inicial con el fin de promover un uso adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula. Se consideró conveniente especificar en qué nivel (inicial, intermedio, avanzado) se encontraban los docentes en cuanto a su formación en TIC, conocer qué recursos, cómo, para qué y con qué frecuencia los utilizaban y diseñar una propuesta de intervención innovadora que promueva un empleo adecuado de las mismas (Savino, 2020).

6. Objetivos

6.1 Objetivo general

Capacitar mediante jornadas al plantel docente del nivel primario del Instituto Santa Ana sobre la incorporación de entornos virtuales con plataformas interactivas y flexibles, durante el primer semestre del 2021.

6.2 Objetivos específicos

- Diseñar el contenido de la jornada de capacitación sobre plataforma Blackboard con el equipo docente de informática del Instituto Santa Ana.
- Planificar la articulación del uso de la plataforma virtual Blackboard con el profesional docente del Instituto Santa Ana para su aplicación a distancia y para crear nuevos canales comunicacionales con el alumnado.
- Supervisar la aplicación de la plataforma virtual Blackboard por el equipo docente del Instituto Santa Ana.
- Generar modificaciones en la implementación de la plataforma virtual Blackboard realizada llevada a cabo por el equipo docente según resultados logrados.

7. Justificación

El proceso de enseñanza-aprendizaje presenta una problemática particular en torno a la adecuación del mismo según los cambios del contexto sociocultural y económico, por lo que resulta relevante ajustar las funciones del docente ante el aprendizaje. La innovación en el aprendizaje como necesidad ante el entorno cambiante, posee múltiples perspectivas pedagógicas (Camarena 2011; 2012) y a su vez, influye en otros elementos que conforman al campo educativo, como ser el rol del docente y del educando, el marco

teórico que sostiene la innovación, el material didáctico a utilizar, entre otros. En consideración de ello, la implementación de las TIC como herramientas dentro de un modelo innovador de aprendizaje refleja la intención de actualizar las propuestas pedagógicas según las necesidades específicas presentes de las instituciones educativas.

El diseño del presente Plan de Intervención emerge como respuesta a la necesidad de capacitar y actualizar la formación del equipo docente sobre la plataforma virtual Blackboard, en el proceso de enseñanza-aprendizaje del nivel primario, en el Instituto Santa Ana, de la localidad de Córdoba (Córdoba). Dicha institución educativa dispone de sala de uso informático accesible al alumnado de nivel primario.

El motivo de la elección de este nivel educativo se basa en que en la indagación del problema se presentó la problemática de la dificultad de articular las materias con el contenido y el uso de soportes digitales e informáticos, siendo esencial tal conocimiento en las etapas iniciales educativas. Para tal articulación, las funciones del equipo docente son imperativas, y ello se hace evidente ante los obstáculos y debilidades indagados en el Instituto Santa Ana: la limitación comunicacional general (entre directivos-docentes y docentes-educandos) y la necesidad de incorporar equipo docente con formación, o bien, capacitar a docentes acorde a la orientación del instituto (Universidad Siglo 21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Mandatos Institucionales, p.133 <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>).

Para enfrentar estas limitaciones, se las consideró como oportunidades para articular la implementación de las TIC con la marcada orientación al inglés del instituto, por lo que se seleccionó la plataforma Blackboard acorde a estas características, de manera tal

de generar jornadas de capacitación docente sobre una herramienta funcional y práctica. A su vez, esta herramienta genera un nuevo canal de comunicación e innova en la propuesta del aprendizaje no presencial (o virtual) ajustado a los tiempos y condiciones actuales sanitarias (por COVID-19).

8. Marco teórico

8.1 Los modelos de aprendizaje innovador

8.1.1 Conceptualización de modelos de aprendizaje y clasificación

El aprendizaje como temática eje de las áreas educativas, se ha visto conceptualizado como resultado y como proceso a lo largo de la historia, y acorde a dichas perspectivas, los modelos a través de los que se planifica el aprendizaje, han manifestado cambios en las últimas décadas, por lo que cabe reconocer la existencia de modelos tradicionales de aprendizaje y modelos innovadores. Primeramente, corresponde indicar que un modelo pedagógico o de aprendizaje remite a una construcción teórica y formal que diseña y adecúa la realidad pedagógica a la necesidad del contexto o momento histórico. Esta construcción se sostiene en ideologías y ciencias que fundamentan las herramientas a utilizar y las acciones a desarrollar para su aplicación en las instituciones educativas (Ortiz Ocaña, 2013).

Así, cada modelo pedagógico responde a ciertos criterios intrínsecos desde los que plantea una forma de enseñanza y aprendizaje, por lo que pueden ser caracterizados según sus objetivos y cualidades o focos de interés. Acorde a ello se encuentran las clasificaciones de Loyola (1633) y Freire (1987). El primero clasificó al modelo educativo tradicional como pasivo, puesto que el sujeto que aprende reproduce y asimila el conocimiento sin interactuar activamente en el proceso de aprendizaje. Por su parte, Freire (1987) identificó a la escuela como una construcción necesariamente activa puesto que el aprendizaje se produce en la participación del educando quien se auto educa, a través de la recreación de la realidad para transformarla.

También se puede mencionar a la postura clasificatoria de De Zubiría Samper (2007) quien diferenció 4 modelos generales de aprendizaje, a saber: modelo pedagógico heteroestructurante, modelo pedagógico autoestructurante de la escuela activa, modelo

pedagógico autoestructurante y los enfoques constructivistas, y el modelo pedagógico dialogante. Esta clasificación incluye al modelo tradicional y pasivo (heteroestructurante), al modelo activo (autoestructurante) pero incorpora al modelo autoestructurante cuyo objetivo es la comprensión del educando y al modelo dialogante donde la finalidad será la valoración y reflexión del sujeto a través del debate.

La diversidad en la clasificación de los modelos de aprendizaje o pedagógicos demuestra entonces, que existen necesidades intrínsecas y extrínsecas al campo educativo que propician cambios en dicha área y por lo tanto, los modelos vigentes o recurrentes enfrentan dificultades en adaptarse a ellos. Ante los contextos cambiantes socioeconómicos y culturales, la institución educativa puede decidir reorientar la manera en la que diseña y construye el proceso enseñanza-aprendizaje, elección que responde a múltiples factores y actores (desde las políticas educativas, desde la disposición de directivos, desde las realidades del alumnado, entre otras). Los cambios educativos precisan además una permanente revisión para evaluar su adecuación y utilidad acorde al contexto cambiante (Villa, Escotet y Goñi, 2007).

8.2 Definición de modelo de aprendizaje innovador y sus características

En términos conceptuales no se ha precisado una definición del término modelo de aprendizaje innovador, pero sí existen comprensiones en torno a este, puesto que se aclara que innovar no implica cambiar ni transformar (Camarena Gallardo y Hernández González, 2012). Cabe comprender a la innovación educativa como una serie de decisiones tácticas e instrumentales que propician el aprendizaje, pero no remiten a modificaciones ideológicas fundamentales, puesto que “una innovación hace referencia a cambios específicos en prácticas concretas” (Pérez, 2011, s.p.). Ello implica que un

modelo de aprendizaje innovador sostiene el sistema ya estructurado por la institución educativa, aunque modifique la forma de aplicación de herramientas educativas.

Ahora bien, la necesidad de innovar el modelo de aprendizaje puede surgir en la dirección arriba-abajo, es decir desde el directivo al equipo docente o bien en la dirección abajo-arriba, desde el docente o profesor hacia el directivo. Estas vertientes a su vez, generan resultados diferentes, como lo argumenta Camarena (2011) ya que es necesario que el modelo innovador considere la necesidad pesquisada desde la realidad del aprendizaje y en dicho sentido, diseñar un modelo apoyado en las necesidades planteadas por el profesor lograría mejores resultados en el proceso de aprendizaje.

Las condiciones que se deben considerar al construir un modelo innovador de aprendizaje delimitan sus características, por lo que se puede mencionar como cualidad de este modelo a los siguientes aspectos (Gautier Cruz et al., 2006):

- Existencia de una cultura innovadora como esencia en la formación del docente: ello significa que las actitudes, necesidades y expectativas de toda la comunidad educativa se orienta a la transformación y por ello se trabaja en equipo con una meta en común.
- Contextualización de la propuesta en la institución y entorno al que se aplicará: es decir que, el modelo debe estar interconectado con el contexto en el que se aplicará y bajo condiciones propicias para su implementación.
- Relación entre aportes pedagógicos y aportes organizativos: las estrategias pedagógicas y la planificación de las acciones deben estar interconectadas, aunque usualmente se considera que el núcleo del modelo innovador es la propuesta pedagógica adecuada.

- Marco teórico orientador de la aplicación del modelo: esto implica que el modelo sostiene conceptos específicos sobre el docente, el sistema educativo y la sociedad producidos a través de la reflexión, lo cual se refleja en las prácticas construidas.
- Enfoque del modelo es abajo-arriba: la coordinación, el impulso y la propuesta de formación necesariamente debe provenir del interior de la realidad educativa, esto es, desde el espacio propio del docente, aunque por lo general las nuevas propuestas suelen plantearse por reformas educativas.

8.3 Tipos de modelos de aprendizaje innovador

La adquisición de conocimiento, como se indicó previamente puede resultar de acciones planificadas desde diversas propuestas, pero específicamente, los modelos de aprendizaje innovadores presentan numerosas alternativas. Dentro de este grupo de construcciones educativas se reconocen:

- Aprendizaje Basado en Problemas o ABP: este modelo responde al objetivo de la reflexión y por ello, el sujeto educando es activo y logra propios conocimientos. El proceso de aprendizaje en este modelo es el de la presentación de un problema por parte del docente, que posteriormente el alumno resolverá acorde a sus conocimientos. Para ello es relevante, la reflexión y la toma de decisiones (Mendivelso Melo, Mendes Batres y Ramirez Martinell, 2017).
- *Flipped classroom* o aula invertida: representa una inversión del modelo clásico de aprendizaje ya que se basa en la apropiación teórica propia por parte del alumno quien luego expone dudas ante el docente en el tiempo de clase (Aguilera Ruiz et al., 2017). De esta manera el educando es protagonista de su aprendizaje.

- Aprendizaje cooperativo: remite al aprendizaje posibilitado por la organización en grupos del alumnado, es decir que lo que se aprende es resultado de la experiencia grupal y de compartir los logros entre todos los participantes (Placencia Armijos y Díaz Enríquez, 2015).
- Gamificación: refiere a un modelo de aprendizaje a través de elementos de juego que motivan el aprendizaje en los estudiantes (González González, 2019). A su vez, este modelo puede implementarse para incentivar y reforzar vínculos sociales y actitudes individuales.

Estos son solo algunos de los modelos que fomentan una alternativa al proceso enseñanza-aprendizaje tradicional o usualmente aplicado y que posibilitan la incorporación de nuevas decisiones pedagógicas y la integración de herramientas y material didáctico actualizado.

8.4 Las nuevas tecnologías en educación o TIC

En los últimos años, la educación se ha enfrentado a cambios culturales y sociales mediante la emergencia de recursos digitales que se han incorporado a la vida cotidiana. Los recursos digitales representan herramientas de gran relevancia a disposición de los usuarios que pueden o no estar familiarizados con su uso. Por ello, estos recursos se implementan en el campo educativo teniendo en cuenta las características de la población del alumnado que puede pertenecer a diferentes generaciones. Los usuarios actuales de los medios digitales suelen denominarse “nativos digitales” pues la aplicación de estas herramientas es inherente a su vida cotidiana y a su crianza. Sin embargo, los recursos deben ser aplicados en la educación según las necesidades de casa educando para su óptimo aprovechamiento (Mendivelso Melo, Mendes Batres y Ramírez Martinell, 2017).

Las nuevas tecnologías o TIC son medios que se conectan a las experiencias de las generaciones más jóvenes por lo que influyen como dispositivos y medios comunicacionales en el ámbito educativo de igual manera. Ante ello, estas destrezas han de ser aprovechadas por los docentes.

Acorde a Ramirez y Burgos (2012) los docentes en el aprendizaje mediado por los recursos digitales y las TIC son considerados generadores de contenido, puesto que deben ajustarse a la novedad y características del educando, por lo tanto, es importante que produzcan su propio material educativo para lo cual pueden verse favorecidos por herramientas de software libre, código abierto y material de capacitación.

De esta manera, el aprendizaje con la implementación de TIC genera entornos virtuales adaptados a las necesidades de los estudiantes y también de los docentes, puesto que todos son dentro de dicho entorno, usuarios con capacidad de personalizar su contenido y participar activamente del aprendizaje. Los entornos virtuales de aprendizaje, se definen como un sistema de gestión del conocimiento que posibilita el e-learning o enseñanza virtual (electrónica), caracterizados por permitir el acceso a través de navegadores protegidos mediante contraseña, utilizan servicios de la web, su diseño posee interface para diversos módulos como los de gestión y administración académica (también se usan para organizar materiales didácticos, calendarios, actividades, evaluación del alumno entre otros módulos), se adaptan a características y necesidades del usuario y permiten la implementación de programas de seguimiento y evaluación del alumno (Belloch, 2010).

Para Boneu (2007) hay cuatro características básicas, e imprescindibles, que cualquier plataforma de e-learning debería tener: interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización.

En cuanto a la interactividad, la misma implica que la persona usuaria sea la protagonista de su propio aprendizaje, la flexibilidad refiere a la múltiple funcionalidad del sistema o entorno virtual, la escalabilidad implica que dichas funciones sean igualmente desarrolladas independientemente de la cantidad de usuarios, y finalmente la estandarización remite a la posibilidad de importar y exportar archivos y contenidos en formatos estándar (Boneu, 2007). Ahora bien, el entorno virtual o plataforma debe cumplir con requisitos pedagógicos para poder ser seleccionado como herramienta de educación. Entre las características pedagógicas es relevante que este sistema posibilite realizar tareas de gestión y administración, facilite la comunicación entre usuarios y la presentación de contenidos, debe dar lugar a la creación de actividades y acciones interactivas, además de favorecer a la aplicación de estrategias colaborativas, a la evaluación y a la personalización del usuario de su espacio en el entorno o plataforma (Boneu, 2007).

8.5 Plataforma Blackboard

Blackboard Learning System se trata de una plataforma computacional, flexible, sencilla que es utilizada por muchas instituciones educativas del planeta; la misma cuenta con funciones básicas para la creación de contenidos y documentos necesarios para la administración, mediante internet, de clases semipresenciales o a distancia. Ésta, permite optimizar el desempeño individual como así también beneficiar la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje; permite tomar decisiones, mejorar los resultados; ofrece la

interacción y la experiencia de un aprendizaje individualizado. Al mismo tiempo cuenta con herramientas; actividades para administrar, intercambiar y registrar la formación académica a través de internet (De Pablos et al., 2019).

La plataforma Blackboard les permite a los alumnos, de acuerdo a sus diferentes modos de aprendizaje, construir sus saberes ya que cuentan con el apoyo y monitoreo de un docente que emplea una variedad de estrategias didácticas en combinación con las herramientas o recursos que ofrece la misma plataforma (Barrera y Guapi, 2018).

8.6 Posibilidades técnicas de la plataforma blackboard

Dentro de las posibilidades técnicas de la plataforma blackboard se encuentran el poder incluir dentro de los contenidos expuestos cualquier material de las aplicaciones de Microsoft Office, audios o videos; cuenta con una interfaz gráfica que permite la integración de elementos multimedios, posibilita la actualización de la información. Al mismo tiempo permite el acceso remoto, es decir que tanto docentes como alumnos pueden conectarse en cualquier momento desde cualquier lugar con acceso a internet; posee un acceso restringido ya que necesitan nombres de usuarios y contraseñas para acceder a él. Por último, la plataforma presenta diferentes niveles de usuarios que van desde los administradores, el profesor, el alumno, entre otros (Vidal Puga, 2004).

8.7 Posibilidades pedagógicas de la plataforma

La plataforma Blackboard permite facilitar el trabajo docente del profesor como así también el aprendizaje del alumno. Entre las posibilidades del trabajo del profesor se pueden destacar las siguientes (Vidal Puga, 2004):

- Responde a las necesidades de la Sociedad de la Información

- Favorece la planificación de la enseñanza ya que favorece la planificación y sistematización de la enseñanza. La plataforma posee apartados de anuncios, calendarios y tareas, en donde el profesor puede elegir cuando es conveniente que estén disponibles para los alumnos y de qué manera.
- Puede ser diseñado por varios profesores permitiendo el trabajo interdisciplinario.
- Permite seguir el progreso del estudiante ya que proporciona diferentes tipos de información que permiten al profesor realizar un seguimiento del progreso del alumno.
- Posibilita la gestión y administración de los alumnos como la matriculación, consulta del expediente académico, expedición de certificados, entre otras cosas.
- Facilita la evaluación continua entendida de procesos y no de productos.
- Favorece la interacción entre el profesor y el alumno, como entre alumnos y los alumnos y contenidos de aprendizaje.

9. Jornadas de capacitación

Las actividades planificadas a continuación se ordenan acorde a la prioridad u organización lógica para el desarrollo del proyecto. En este plan se identifican las actividades generales y las tareas o acciones que componen cada actividad además de especificar los participantes en cada una de estas etapas. Se consignó como denominación de la jornada: Jornada de Capacitación docente “Enseñando con *Blackboard*” (Cuadro 1):

Cuadro 1. Jornada de Capacitación



Secuencia didáctica de Jornada de Capacitación “Enseñando con Blackboard!”

Jornada 1: Diseño de Jornada “Enseñando con Blackboard!”

3 reuniones informativas “Identificando el conflicto” - 120 minutos en total.

Actividad de reunión 1: Revisión de Blackboard – 30 minutos

➤ Apertura: Tiempo: 7 minutos.

Agrupamiento: grupo de hasta 10 personas por restricción sanitaria y organización acorde a protocolos.

1. Se presentan los objetivos de la reunión y una breve síntesis sobre tecnologías y plataformas educativas. En este punto se explica brevemente de que se trata la

plataforma Blackboard en donde se realizarán una serie de preguntas a los participantes de la jornada respecto a los conocimientos previos que tienen en cuanto a la misma. Entre las preguntas se encuentran:

- *¿Qué saben sobre la plataforma Blackboard?*
- *¿Usaron la plataforma anteriormente?*
- *¿Saben cuáles son las características principales de la plataforma?*
- *¿Para qué sirve la plataforma Blackboard?*

➤ Desarrollo: Tiempo: 20 minutos.

2. Revisión de conocimientos sobre la plataforma Blackboard: se utilizan estrategia didáctica mediante videos sobre la plataforma (https://www.youtube.com/watch?v=KE3_8sMwz5c) y al mismo tiempo se realizará un torbellino de ideas sobre la plataforma desde una pregunta o afirmación sobre Blackboard, en este momento se expondrán unas afirmaciones donde los participantes deberán responder verdadero o falso según lo que hayan entendido en cuanto al video expuesto (https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfmgxA6LLu7DgWeNew-EWf3vIVkwsJgZ0Q2F7II93SsNCWRuw/viewform?usp=sf_link) (ver anexo 2).

3. Diálogo abierto sobre opiniones y dudas de docentes sobre la plataforma.

➤ Cierre: Tiempo: 3 minutos.

1. Se expresan conclusiones voluntariamente sobre Blackboard, es decir que se dará turno a los participantes que expongan sus opiniones respecto a los desarrollado durante la jornada permitiendo así la clarificación de las dudas respecto al mismo.

Actividad de reunión 2: Armado de contenido y estética de Blackboard – 45 minutos

➤ Apertura: 10 minutos.

Agrupamiento: grupo de hasta 10 personas por restricción sanitaria y organización acorde a protocolos.

1. Se expone una síntesis sobre características de Blackboard em donde la asesora expondrá, mediante diapositivas de PowerPoint las principales características de la plataforma, como así también los beneficios con los que cuenta. Los contenidos que se expondrán serán:

- *Definición de Blackboard (De Pablos et al., 2019)*
- *Posibilidades técnicas de las plataformas (Vidal Pulga, 2004)*

2. Se presenta la configuración general de la plataforma desde la visualización sincronizada con las computadoras de la sala, es decir, que se realizará una explicación práctica de cómo funciona dicha plataforma. Los conceptos que se abordarán serán los siguientes:

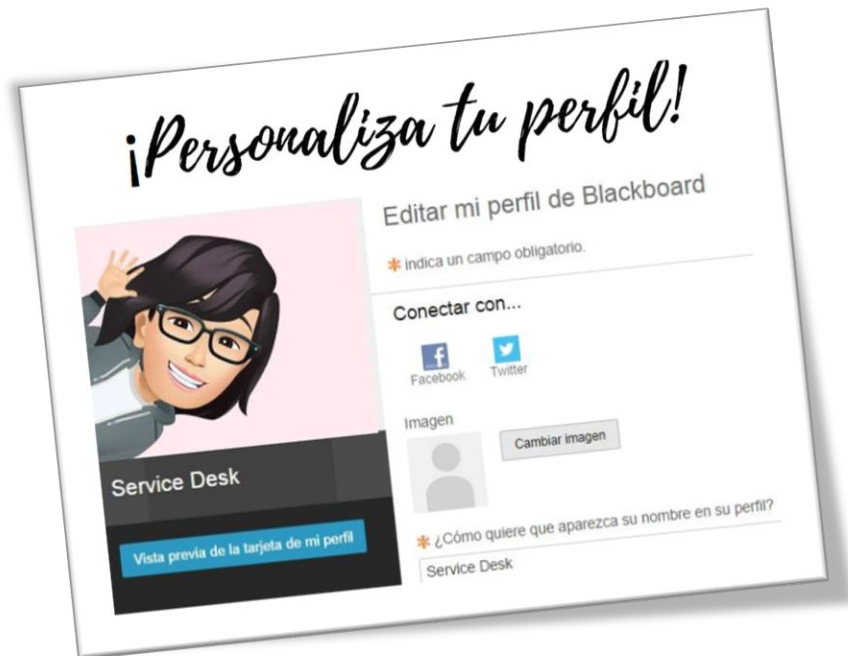
- *Posibilidades pedagógicas de la plataforma (Vidal Pulga, 2004)*
- *Características principales (Vidal Pulga, 2004)*
- *Ventajas de la plataforma Blackboard (Aliaga y Dávila, 2021)*

- Desarrollo: Tiempo: 25 minutos.

Agrupamiento: división en pequeños grupos de 2 personas (hasta 10 docentes en total). Se asignan número a cada subgrupo (subgrupo 1, subgrupo 2, ...).

1. Armado de contenido y estética de Blackboard: cada subgrupo idea el contenido a visualizar en la plataforma, estética de la misma (colores, fuentes, fondo y elementos) para personalizar Blackboard. Puede realizarse mediante estrategia pictórica (de dibujo), o mediante lista escrita de ideas. Se puede utilizar la folletería confeccionada para la capacitación docente como disparador de la

creatividad. Se puede desarrollar la búsqueda bibliográfica sobre contenidos factibles de incorporarse a la plataforma Blackboard acorde a sus características.



➤ Cierre: 5 minutos.

1. Se comenta sobre la experiencia de diseño y elección estética y de contenidos de manera oral. Como así también se preguntará respecto a las dificultades y facilidades presentadas durante el desarrollo de la actividad anterior. En base a lo expuesto se clarificarán dudas sobre la confección personalizada de Blackboard.

Actividad de reunión 3: Desarrollo de Jornada “Enseñando con Blackboard!”- 45 minutos.

➤ Apertura: Tiempo: 5 minutos.

Agrupamiento: grupo de hasta 10 personas por restricción sanitaria y organización acorde a protocolos.

1. Se expone una síntesis sobre el diseño y armado de Blackboard en base a lo desarrollado la jornada anterior mostrando ejemplos de actividades posibles para la enseñanza mediante Blackboard.

➤ Desarrollo: Tiempo: 30 minutos.

Agrupamiento: división en pequeños grupos de 2 personas (hasta 10 docentes en total). Se asignan número a cada subgrupo (subgrupo 1, subgrupo 2, ...).

1. Desarrollo de Jornada “Enseñando con Blackboard!”: cada subgrupo propone de manera escrita y concisa la secuencia de actividades que llevarían a cabo para la enseñanza mediante Blackboard, indicando a quienes se dirigirá la actividad y su duración. Realizando de esta manera un proyecto de clase virtual, esto permitirá realizar una práctica para el uso de la plataforma de forma pedagógica.
2. Se exponen las ideas, dibujos y listas, al igual que las propuestas del desarrollo de la Jornada “Enseñando con Blackboard!”, las cuales se anotan en pizarra según número de subgrupo asignado (subgrupo 1, subgrupo 2, ...), para una votación general. Esta votación tendrá como objetivo seleccionar a que grupo que realizó un mejor manejo de la plataforma,

➤ Cierre: Tiempo: 10 minutos.

1. Se exponen las conclusiones de la votación según datos anotados en pizarra.
2. Se debate, corrige y/o ajusta cualquier error o alternativa acorde a la/s propuesta/s con más votos.
3. Se clarifican dudas y se indica la conclusión de la reunión.

Jornada 2: Planificación de articulación de Blackboard a distancia

1 reunión informativa sobre tecnologías a distancia – 45 minutos en total.

➤ Apertura: Tiempo: 15 minutos.

Agrupamiento: grupo de hasta 10 personas por restricción sanitaria y organización acorde a protocolos.

1. Síntesis oral de la utilización de plataforma Blackboard y sobre conclusiones arribadas en Jornada de diseño previa. Se puede utilizar proyector de imágenes o esquema de lo realizado y de características de la plataforma en pizarrón.
2. Se presenta brevemente diferencias de Blackboard en su uso a distancia, mediante imágenes o cuadro comparativo en proyector., es decir se expondrán diferentes ejemplos del uso del Blackboard de manera gráfica para lograr así un mayor entendimiento respecto a sus diversos usos.

➤ Desarrollo: Tiempo: 20 minutos.

Agrupamiento: se dividen en subgrupo de 2 personas para visualizar por computadora.

1. Aplicación de Blackboard a distancia a modo demostración: se dispone a la visualización de la navegación de la plataforma Blackboard en modalidad a distancia, lo cual será seguido por cada subgrupo desde la computadora asignada. Se repite el proceso de ejecución de comandos de Blackboard para reafirmar el uso, mediante una demostración de proceso completo de la plataforma.



2. Se supervisa un proceso completo por cada subgrupo, aclarando dudas y dificultades que se puedan presentar en el uso de la plataforma.

➤ Cierre: Tiempo: 10 minutos.

1. Se debate sobre la experiencia y se exponen dudas.

2. Se clarifican dudas oral o digitalmente (mediante revisión práctica de la ejecución de Blackboard).

Jornada 3: Supervisión de aplicación de Blackboard

1 reunión de supervisión para cada grupo – 60 minutos en total

➤ Apertura: Tiempo: 5 minutos.

Agrupamiento: grupo de hasta 10 personas

1. Se explican los objetivos de esta jornada. El cual se encuentra dirigido a realizar una práctica de lo aprendido en las jornadas anteriores.

2. Se indica que la reunión está dirigida a un pequeño grupo de 5 docentes para la efectividad de la supervisión, por lo que al día siguiente se realizará supervisión de los restantes 5 docentes.

➤ Desarrollo: Tiempo: 40 minutos.

Agrupamiento: subgrupo de 5 docentes a capacitar, además de docente de

informática y capacitador/quien realiza la intervención.

1. Evaluación de aplicación de Blackboard: cada docente se dispone a tomar contacto con su alumnado (de nivel primario) mediante el uso de la plataforma Blackboard en modalidad a distancia. Supervisión del desarrollo de contenidos y/o actividades del día y la interacción con el alumnado. En este punto el asesor no realizará ninguna intervención permitiendo el pleno desarrollo de la actividad realizada por el grupo docente. Principalmente el asesor se encargará de observar si se realiza un uso correcto de la plataforma y si la clase resulta provechosa para el alumnado.
2. Registro de dificultades de uso: se registran dificultades iniciales del uso a distancia: conectividad, presentación de contenido y rapidez de carga de imágenes, facilidad para compartir información entre otros elementos de uso de Blackboard. El registro se realiza en planilla por parte de quien desarrolla la jornada.
3. Registro de accesibilidad de la plataforma: se anota en planilla rapidez, claridad y dinámica, entre otras características acerca de la plataforma Blackboard. Se indican observaciones generales sobre la plataforma y el uso docente en la experiencia.

➤ Cierre: Tiempo: 15 minutos.

Agrupamiento: subgrupo de 5 docentes a capacitar, además de docente de informática y capacitador/quien realiza la intervención.

1. Se exponen comentarios generales sobre la experiencia de uso de Blackboard a distancia en donde se expresarán dificultades y accesibilidades voluntariamente por parte de los docentes sobre el uso de la plataforma.

2. Se clarifican dudas y se realizan comentarios respecto a lo observado durante la supervisión.

Jornada 4: Modificación de plataforma Blackboard

3 reuniones de modificación de plataforma – 150 minutos en total.

Actividad de reunión 1: Comparación de dificultades y accesibilidades – 40 minutos.

- Apertura: Tiempo: 5 minutos.

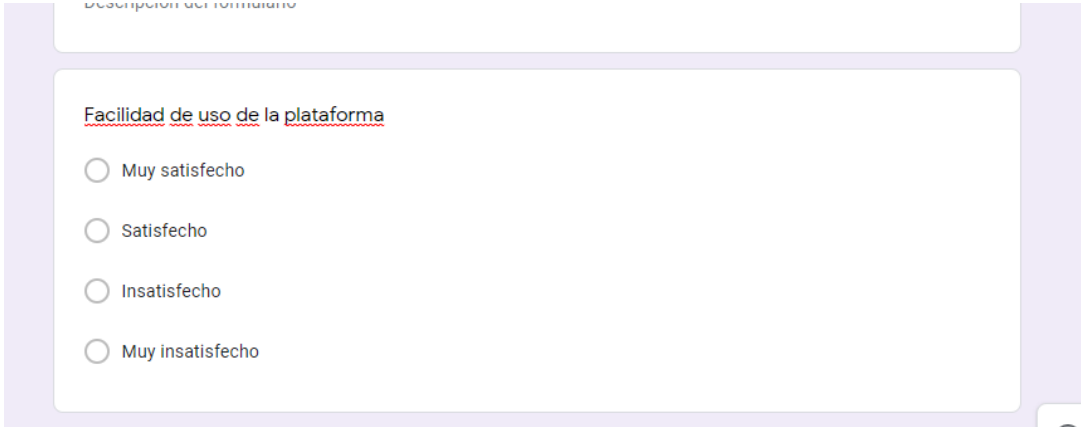
Agrupamiento: hasta 10 docentes, docente de informática y quien realiza la jornada.

1. Se presenta una síntesis sobre las experiencias con los grupos pequeños de docentes, en donde cada uno de ellos deberán realizar una presentación de su experiencia en la jornada anterior.

- Desarrollo: Tiempo: 30 minutos.

1. Comparación de dificultades y accesibilidad de plataforma: se expresan de manera individual las opiniones de los docentes en cuanto a la experiencia con la plataforma en su uso a distancia.
2. Se confecciona cuadro comparativo en pizarra sobre lo comentado.
3. Se indica grupalmente una valoración de los diferentes aspectos del uso de Blackboard. La valoración se desarrolla mediante el gráfico de una escala en pizarrón con 4 valores (tipo Likert) sobre satisfacción en diferentes aspectos de Blackboard, por ejemplo: facilidad en uso de página inicial, rápida carga de contenidos, visualización atractiva y dinámica, facilidad para la interacción con el alumnado mediante espacios de conversación o foros, entre otros. Cada docente expresa su puntuación y se consigue un promedio de punto de cada aspecto

(https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeH0ZOeuN1ECDjh6Pm60_YIDF9FVN4p0jMKMJt9qWiOjLAvqA/viewform?usp=sf_link) (Ver anexo 3).



Descripción del formulario

Facilidad de uso de la plataforma

Muy satisfecho

Satisfecho

Insatisfecho

Muy insatisfecho

➤ Cierre: Tiempo: 5 minutos.

1. Se indican resultados de la puntuación.
2. Se clarifican dudas.

Actividad de reunión 2: Diseño de cambios de Blackboard – 60 minutos.

Apertura: Tiempo: 5 minutos.

Agrupamiento: hasta 10 docentes, docente de informática y quien realiza la jornada.

1. Se presenta una síntesis sobre las puntuaciones de la plataforma en el uso a distancia.

➤ Desarrollo: Tiempo: 50 minutos.

Agrupamiento: hasta 10 docentes, docente de informática y quien realiza la jornada.

1. Diseño de cambios de Blackboard: se clarifican los aspectos a modificar de la plataforma según la puntuación en la que el menor puntaje implica un ítem a mejorar. La lista de aspectos y puntajes se anota en pizarra para visualización del grupo.

2. Se inicia el cambio del aspecto de menor puntaje ya que este implica mayor tiempo de ajuste. El cambio se realiza desde la computadora central y es visualizado por cada docente desde las computadoras individuales. Las modificaciones se generan según las opiniones de lo que se va realizando.
3. Se explica el proceso de los cambios desde la visualización ampliada de la plataforma desde una proyección en la pizarra.
4. Se expresan alternativas extras a los aspectos mejorados, acorde a disponibilidad de tiempo.

➤ Cierre: Tiempo: 5 minutos.

1. Se indican resultados de los cambios realizados.
2. Se clarifican dudas.

Actividad de reunión 3: Evaluación de uso de Blackboard por docentes y alumno – 50 minutos.

➤ Apertura: Tiempo: 5 minutos.

Agrupamiento: hasta 10 docentes, docente de informática y quien realiza la jornada.

1. Se presenta una síntesis sobre los cambios realizados a la plataforma para su mejora funcional.

➤ Desarrollo: Tiempo: 30 minutos.

1. Evaluación de uso de Blackboard por docentes y alumnos: se supervisa el uso de la plataforma por parte del docente y la interacción con los alumnos. La supervisión se realiza por el docente de informática y quien realiza la jornada de manera alternante y acorde a cualquier dificultad expresada por docentes de manera espontánea.

2. Se registran nuevas dificultades en planilla de evaluación.
3. Se registran nuevas accesibilidades y puntos positivos ante los cambios, en planilla de evaluación.
4. Se solicita al alumnado participante que anote un comentario sobre su opinión de la plataforma Blackboard según: si le resulta interesante o no el diseño y colores, si resulta fácil o no acceder a la tarea, si resulta fácil y rápido o no la comunicación con el/la docente, por ejemplo. Los comentarios se podrán escribir en el foro de cada grado. El comentario admite escritos e imágenes sobre la opinión de los alumnos.

➤ Cierre: Tiempo: 15 minutos.

1. Se comentan algunas opiniones del foro, tanto positivas como negativas.
2. Se expone una conclusión sobre lo realizado y se da cierre a la Jornada “Enseñando con Blackboard!” mediante agradecimiento por la recepción de la misma en la institución.

10. Cronograma

La duración de las actividades se dispone en 3 (tres) meses estimados totales para la capacitación docente sobre la plataforma Blackboard, aunque cada una de las actividades y sus tareas internas poseen períodos de aplicación particulares y vinculados uno con otro. Esta temporalidad es expresada en el cronograma próximo:

Diagrama de Gantt

<i>JORNADA DE CAPACITACIÓN “ENSEÑANDO CON BLACKBOARD!”</i>				
		MES 1	MES 2	MES 3
JORNADAS	PARTICIPANTES			

		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
FASE 1	Docentes Docente de informática												
Reunión informativa y reconocimiento de problemática													
Revisión de plataforma Blackboard													
Armado de contenido de la Jornada													
Desarrollo de Jornada "Enseñando con Blackboard"													
FASE 2	Docentes Docente de informática												
Reunión informativa sobre tecnología a distancia													
Aplicación de Blackboard a distancia como demostración													
Debate sobre la demostración													
FASE 3	Docentes y alumnos												
Evaluación de aplicación de plataforma Blackboard													
Registro de dificultades													
Registro de accesibilidad de plataforma													
FASE 4	Docentes y alumnos												
Comparación de dificultades y accesibilidad de plataforma Blackboard													
Diseño de cambios de Blackboard													
Evaluación de uso de Blackboard por docentes y alumnos													

Fuente: Elaboración propia.

11. Recursos

Los recursos requeridos para el desarrollo de la Jornada “Enseñando con Blackboard!” se refieren a los siguientes elementos:

Los recursos humanos que se necesitarán serán 1(un) docente de informática para el soporte de diseño de la plataforma Blackboard.

Los recursos materiales técnicos necesarios son 1 (una) sala amplia, mesas y sillas para participantes con medida de aislamiento, 1 computador y 1 televisor conectado a la computadora y servicio de conexión de internet.

En cuanto a los recursos de contenido sólo se requerirá el acceso a la plataforma Blackboard y la folletería de la capacitación docente.

Finalmente, el recurso económico no representa una inversión extra a los aportes de la institución.

La institución consta de recursos accesibles acordes a los que se necesitan para llevar a cabo el proyecto, puesto que posee 1 (una) sala de laboratorio informático: está adecuada y acondicionada con computadas para todo el curso. Tiene luz eléctrica y otros servicios que acomodan las particularidades de la capacitación docente proyectada. A su vez, consta de material didáctica en otra sala en caso de requerirse pizarra entre otros elementos y la disposición de elementos de cocina para la comodidad de recesos durante la capacitación docente.

a. Presupuesto

Según el plan propuesto se considera que la Jornada “Enseñando con Blackboard!”, se realizará en un contexto virtual o semipresencial, por lo que los costos son bajos o bien se reducen ya que la participación puede realizarse desde dicha modalidad o bien “desde casa”. Ante ello se estima que el costo total del plan será de \$1000 (pesos) dispuestos para la impresión y distribución de folletería para la

capacitación docente, mientras que todos los demás contenidos serán de publicación y acceso gratuito para alumnos y directivos.

b. Evaluación

La evaluación del proyecto propuesto se dará en sucesivos momentos posteriores o durante la implementación de una actividad específica para establecer si la implementación de la plataforma Blackboard resulta eficaz y ventajosa para el proceso educativo y el aprendizaje del alumno en modalidad a distancia. Acorde a las evaluaciones además se sentarán las bases de futuras modificaciones para la potenciación del soporte tecnológico.

La evaluación constará de 2 instrumentos valorativos:

Registro de participación docente a la capacitación: será generado a través de la planilla Excel donde se indicará la cantidad de docentes participante de cada reunión para obtener la asistencia total a la Jornada de modo porcentual. Estos resultados se mostrarán en gráficos estadísticos.

Cuestionario a docentes y alumnos en donde se realizará una valoración del uso de la plataforma Blackboard según una escala tipo Likert, desde 0 a 5 siendo 0 “nada” y 5 “muy satisfactorio” y presentadas en gráficos porcentuales sobre la satisfacción de los usuarios (docentes y alumnos) de la plataforma Blackboard. (Anexo 3)

12. Resultados esperados

Acorde a las jornadas planteadas que se ajustan a los objetivos esgrimidos se consideran como resultados esperados de manera tangible, los siguientes logros:

- Incorporación de conocimiento del plantel docente sobre entornos virtuales mediante uso de plataformas.

- Participación y asistencia total del equipo docente a las jornadas de capacitación.
- Incorporación de conocimiento sobre plataforma Blackboard del equipo docente.
- Utilización correcta de plataforma Blackboard por parte del equipo docente.
- Eficacia en la utilización de la plataforma virtual Blackboard en su aplicación a distancia.

13. Conclusión

Desde la realización de este plan de jornadas de capacitación se ha indicado que las jornadas se orientan adecuadamente a tratar con la necesidad del Instituto Santa Ana derivado de la insuficiencia en la formación del equipo docente sobre plataformas virtuales.

En torno a dicha situación se espera como resultados lograr el conocimiento y manejo práctico de la plataforma Blackboard, aunque ello puede enfrentarse a ciertas dificultades o limitaciones como ser el posible desafío en la asistencia de los participantes en su totalidad o en las modalidades de aprendizajes de los docentes lo cual refiere a flexibilizar la forma de capacitar acorde a quien está aprendiendo. Otra limitación puede ser temporal ya que el contexto actual de emergencia sanitaria restringe ciertos horarios y, por otro lado, las jornadas pueden quizás extenderse según necesidades del momento.

En cuanto a las fortalezas, se colige que el diseño de la plataforma responde a la necesidad de capacitación de una manera eficaz en términos de la cualidad y característica de esta plataforma, puesto que Blackboard es de fácil manejo y de accesibilidad. Además,

las jornadas responden a una inversión mínima lo cual las hace factible de concretarse en el futuro cercano.

14. Referencias bibliográficas

Aguilera-Ruiz, C., Manzano-León, A., Martínez-Moreno, I., Lozano-Segura, M. del C., y Casiano Yanicelli, C. (2017). El modelo flipped classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1),261-266. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349853537027>

Barreiro, P. (2020). *Innovación educativa: en busca de modelos de actualización educativa, mediante la implementación de educación semipresencial en sexto año del Instituto Santa Ana*. Trabajo Final de Grado. Universidad Siglo XXI. Recuperado de: <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/18958/TGF%20Paola%20Barreiro%20-%20Paola%20Barreiro.pdf?sequence=1>

Belloch, C. (2010). *Entornos virtuales de aprendizaje. Unidad de Tecnología Educativa (UTE)*. Universidad de Valencia. Obtenido de: <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf>

Boneu, J.M. (2007). *Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, Vol.4, nº1. Obtenido de: <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/boneu.pdf>

Camarena, G. P. (2011). *Investigación e innovación educativa. En el III Simposio Internacional de didáctica universitaria*. México: Querétaro.

Camarena, G. y Hernández Gonzalez, C. (2012). La innovación en el ambiente de aprendizaje: una concepción. Revista electrónica Praxis Investigativa ReDIE Vol. 4, No. 7; Julio-diciembre de 2012. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6551958.pdf>.

Combina, N. (2020). *El Uso Adecuado de las Nuevas Herramientas Tecnológicas como Promotoras de una Educación Orientada hacia el Aprendizaje y la Motivación de los Estudiantes del IPEM N.º 193 José María Paz en la Materia de Ciencias Naturales*. Trabajo Final de Grado. Universidad Siglo XXI. Recuperado de: <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/18381/TFG%20Combina%20Nora%20Beatriz.%20Licenciatura%20en%20Educacion.%20-%20Bautista%20Sena%20Sena.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

De Zubiría Samper, J. (2007). *Modelos pedagógicos contemporáneos*. Bogotá: Editorial Magisterio.

Freire, P. (1987). *La educación como práctica de la libertad*. México: Siglo XXI.

García López, R. I., & Mortiz Lozoya, S. V. (Julio de 2011). Necesidades de Capacitación de Docentes de Educación Básica en el Uso de las TIC. *Revista de Medios y Educación*, 212. Obtenido de Instituto Tecnológico de Sonora:

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45678/file_1.pdf?sequence=1&isAlloved=y

Gautier Cruz, E., León Chaves, E., Gómez Puente, S., Jamil Cury, C., et al. (2006). *Modelos innovadores en la formación inicial docente. Estudio de casos de modelos innovadores en la formación docente en América Latina y Europa*. Oficina Regional para la Educación para América Latina y el Caribe. Obtenido de: <https://web.oas.org/childhood/es/lists/recursos%20%20bibliografia/attachments/85/96.pdf>

González González, C. (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza- aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. 10.13140/RG.2.2.34658.07364. Obtenido de: https://www.researchgate.net/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/citation/download

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta edición. México: McGraw-Hill editores.

Mendivelso Melo, L., Méndez Batres, J. y Ramírez Martinell, A. (2017). *Integración de un modelo de aprendizaje innovador como apoyo TIC en el área de lenguaje*. *Investigaciones. Revista de Investigación Educativa de la Escuela de Graduados en Educación* (2017), Año 7, Núm. 14. Obtenido de: <http://riege.tecvirtual.mx/>

Mestres, L. (2011). *La Innovación Educativa a través de las TIC*. Obtenido de octubre: <https://www.educaweb.com/noticia/2011/10/03/innovacion-educativa-traves-tic-4999/>

Ortiz Ocaña, A. (2013). *Modelos Pedagógicos y Teorías del Aprendizaje*. Obtenido de:
https://www.researchgate.net/publication/315835198_Modelos_Pedagogicos_y_Teorias_del_Aprendizaje

Pérez, Z. P. (2011). *Los diseños de método mixto en la investigación en educación: una experiencia concreta*. *Revista Electrónica Educare*, 15(1), 15-29.

Placencia Armijos, Z. y Díaz Enriquez, X (2015). *El aprendizaje cooperativo como estrategia didáctica para enseñar estudios sociales a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la unidad educativa Sinincay*. Tesis de Grado. Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de:
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8782/1/UPS-CT005004.pdf>

Savino, J. (octubre de 2020). *Empleo de las TIC en la Enseñanza para la Promoción de Mejores Aprendizajes en los Alumnos y Alumnas del Nivel Inicial*. Obtenido de
<http://repositorio.uai.edu.ar:8080/handle/123456789/2144>

UES 21. (2019). S.F. Modulo 0. P.I. *Instituto Santa Ana. Lecciones: 8. 14*. Obtenido de
<https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

UES 21. (2019). S.F. Módulo 0. *Plan Estratégico: Modelos de Aprendizajes Innovadores*. Obtenido de
<https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Villa, S. A., Escotet, M. A. y Goñi, Z. J. J. (2007). *Modelo de Innovación de la Educación Superior (MIES, 2007)*. Bilbao, España, Ediciones Mensajero S. A. Universidad de Deusto.

Villalón, R. (2019). *Valoración y uso de la plataforma Blackboard Collaborate en una universidad a distancia: estudio de caso sobre las prácticas declaradas de docentes del Grado de Psicología*. *Digital Education Review*, núm. 35, June 2019.

Recuperado de: <http://greav.ub.edu/der/>

ANEXO

Anexo 1: Modelo de folletería de la jornada



Anexo 2: Mitos y realidades de la plataforma Blackboard

Mitos y realidades de Blackboard

Descripción del formulario

Blackboard es un sistema de gestión educativa más utilizadas actualmente

- Verdadero
- Falso

Solamente se puede usar la plataforma en momentos específicos

- Verdadero
- Falso

Permite la interacción de los alumnos y profesores como así también entre los alumnos

- Verdadero
- Falso

La plataforma blackboard no permite realizar un seguimiento de cada estudiante

- Verdadero
- Falso

Blackboard permite trabajar de forma interdisciplinaria

- Verdadero
- Falso

La plataforma cuenta con un uso complejo, difícil de entender

- Verdadero
- Falso

Anexo 3: Satisfacción del uso de la plataforma

Facilidad de uso de la plataforma

- Muy satisfecho
- Satisfecho
- Insatisfecho
- Muy insatisfecho

Carga de contenidos

- Muy satisfecho
- Satisfecho
- Muy insatisfecho
- Insatisfecho

