



UNIVERSIDAD SIGLO 21  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN  
TRABAJO FINAL DE GRADO  
PLAN DE INTERVENCIÓN  
MODELOS DE APRENDIZAJES INNOVADORES: INSTITUTO SANTA ANA

**“CARGANDO LAS VALIJAS DE LOS INMIGRANTES DIGITALES”**

Autor: Máximo Nicolás Rodríguez

DNI: 37.256.393

Legajo: VEDU11459

Tutora: Sandra del Valle Soria

14 de noviembre de 2021

## **Índice**

---

<b>Tema</b>	<b>Página</b>
<u>Índice</u>	1
<u>Resumen</u>	2
<u>Palabras claves</u>	2
<u>Introducción</u>	3
<u>Línea temática</u>	4
<u>Institución elegida</u>	6
<u>Delimitación del problema</u>	10
<u>Objetivo general</u>	11
<u>Objetivos específicos</u>	11
<u>Justificación</u>	12
<u>Marco teórico</u>	14
<u>Actividades</u>	17
<u>Cronograma</u>	43
<u>Recursos</u>	44
<u>Presupuesto</u>	44
<u>Evaluación</u>	44
<u>Resultados esperados</u>	45
<u>Conclusiones</u>	46
<u>Referencias</u>	48
<u>Anexos</u>	51

## **Resumen**

El siguiente plan de intervención trata sobre la implementación de talleres para los docentes del nivel secundario, del Instituto Santa Ana. El objetivo fundamental del trabajo, es la capacitación en torno a las tecnologías de la información y la comunicación, entendiendo que son de vital importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Se busca que el docente que curse los diferentes talleres, logre reconocer, planificar e implementar, diferentes herramientas digitales que favorezcan su andamiaje didáctico y la implementación de recursos acordes a las demandas de los nuevos nativos digitales.

La planificación de este trabajo se realizó en diferentes etapas, por lo cual, a lo largo de la lectura se van a poder observar diferentes partes. Dentro de la estructura de este plan, se incluye la descripción de la línea temática que se va a desarrollar, una síntesis de la institución seleccionada, la delimitación de las problemáticas identificadas, los objetivos generales y específicos pensados, la justificación y marco teórico que fundamentaran el trabajo a realizar, el plan de trabajo y sus resultados esperados, las conclusiones personales que surgieron a lo largo de la planificación y por último, las referencias bibliográficas que se utilizaron a lo largo del armado de este plan de intervención.

## **Palabras claves**

TIC, nativos digitales, inmigrantes digitales.

## **Introducción**

---

Desde el seminario final de la carrera de Licenciatura en Educación, de la Universidad Empresarial Siglo 21; se propuso a los estudiantes, realizar un plan de intervención sobre alguna de las líneas temáticas que la cátedra propone. En el caso de este trabajo, la línea temática seleccionada, fue la de los modelos de aprendizajes innovadores.

Para el desarrollo de esta temática, se seleccionó al Instituto Santa Ana, de la provincia de Córdoba, como institución a la cuál es dirigida el siguiente plan de intervención. La selección de la temática y la institución, no fueron al azar: en primera instancia, es claro que, en la actualidad, la innovación en las prácticas educativas es clave para el desarrollo de una educación que se adapte a los jóvenes de hoy y a las demandas actuales de nuestra sociedad. Siguiendo esta lógica, la institución seleccionada, tiene todas las condiciones necesarias para poder desarrollar una serie de talleres de capacitación docente, basada en diversos recursos tecnológicos.

La Universidad Empresarial Siglo 21 (2019), fue la encargada de brindar la información necesaria para el desarrollo de este trabajo. Datos como la visión y misión de la institución seleccionada, brinda información sobre las cualidades y capacidades que se esperan de sus estudiantes: personas críticas, con una enseñanza contextualizada y un buen manejo de las tecnologías. También se obtuvo información sobre el DAFO (debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de la escuela), que ayudaron a delimitar la temática abordada y fundamentar el plan de trabajo que se propone a continuación.

A lo largo del siguiente trabajo, se puede observar las diferentes etapas que son necesarias para poder realizar un plan de intervención, desde la elección de una temática, a los resultados esperados por el asesor pedagógico.

### **Línea temática: Modelos de aprendizajes innovadores**

La pandemia originada a partir del Covid-19, dejó en evidencia varias problemáticas en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje, en todas las instituciones educativas del nivel secundario. Una de las principales debilidades de las instituciones, es la falta de actualización en la enseñanza mediante las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Esta falta de actualización se debe a que:

Muchos de los niños, niñas y jóvenes que hoy asisten a la escuela, viven sus vidas en medio de escenarios atravesados por las TIC, los medios masivos de comunicación y las redes sociales. Suelen tener acceso a la tecnología de manera cotidiana y se manejan con ella con facilidad en sus aspectos operativos. Dominan y consumen medios digitales de manera autónoma y, por tanto, menos controlable. Dan prioridad a las imágenes en movimiento y a la música; procesan la información de manera discontinua, no lineal. (Lugo y Kelly, 2011, p. 31).

De esta manera, nos encontramos en una época en la que los estudiantes tienen todo tipo de información al alcance de la mano. Los recursos tradicionales como los mapas, los diccionarios, las fórmulas matemáticas, las tablas periódicas, las bibliotecas, entre otros; son cada vez menos utilizados por el avance de la tecnología y el acceso a Internet. En este punto, es crucial que las instituciones escolares se adapten al contexto actual y preparen a las nuevas generaciones, para el mundo que los espera.

El estadounidense Marc Prensky, introdujo dos términos claves para diferenciar al educando y al educador, denominando a los primeros como “nativos digitales” y los segundos, como “Inmigrantes digitales”, de esta manera el autor afirma que: “los

Inmigrantes Digitales que se dedican a la enseñanza están empleando una “lengua” obsoleta (la propia de la edad pre-digital) para instruir a una generación que controla perfectamente dicha “lengua”. Y esto es sobradamente conocido por los Nativos Digitales, quienes a menudo tienen la sensación de que a las aulas ha llegado, para instruirles, un nutrido contingente de extranjeros que hablan idiomas desconocidos, extranjeros con muy buena voluntad, sí, pero ininteligibles” (Prensky Marc, 2001, p.5).

Para lograr que los estudiantes logren vincularse con el contexto actual, es importante que el equipo docente de las instituciones, se capaciten en torno a las nuevas tecnologías y apliquen lo aprendido a sus prácticas educativas, logrando un aprendizaje más significativo y situado.

## Institución elegida: Instituto Santa Ana

### Imagen del frente de la Institución Santa Ana



Fuente: Universidad Empresarial Siglo 21. (2019a).

Según los datos que la Universidad Siglo 21 nos aporta de la institución, podemos caracterizar al Instituto Santa Ana, como “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” Universidad Empresarial Siglo 21. (2019b).

En relación a sus características geográficas, el Instituto se encuentra en el noroeste de la ciudad de Córdoba, a unos 7 kilómetros del centro de la ciudad, limitando con los barrios Argüello, Villa Silvano Funes y Villa 9 de Julio.

#### **Datos generales de la escuela:**

- ✓ 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
- ✓ Página Web: www.institutosantaana.edu.ar

Fuente: Universidad Empresarial Siglo 21. (2019c).

### **Historia de la institución:**

Según los datos aportados por la Universidad Empresarial Siglo 21 (2019d), algunos datos fundamentales de la historia de la institución son:

- ✓ En 1979, en la ciudad de Córdoba existía un solo colegio de educación bilingüe inglés-español y uno español-francés para satisfacer las necesidades de una educación abierta al mundo.

- ✓ En 1980, se logró concretar la idea de la fundación de una escuela con nivel inicial, primer y segundo, con el objetivo de brindar una educación bilingüe que cubriera las expectativas de numerosas familias que, como las fundadoras, solicitaban una educación con esas características.

- ✓ El motivo de la elección de la radicación en el predio en que hoy se encuentra ubicada la institución residió en la necesidad de un amplio espacio verde que permitiera desarrollar actividades en contacto con la naturaleza, atendiendo al concepto de ecología, que ya se



vislumbraba como llamado de atención a la necesidad de reflexión sobre la relación del hombre con la naturaleza.

✓ La propuesta inicial se identificó socialmente como personalizada; constructivista, en su postura de aprendizaje; y dialógica y participativa, en su postura política y comunicativa. Se intentaba con ello que los alumnos crecieran sintiendo el placer de aprender, de ser respetados en sus procesos personales, en una comunidad donde sus padres fueran protagonistas al lado de sus docentes.

✓ Las actividades comenzaron en marzo de 1980 con la sala de jardín de infantes, primero y segundo grado, con un total de 52 alumnos. La modalidad siempre fue de doble escolaridad, con el dictado de los contenidos de castellano por la mañana y los de inglés por la tarde.

✓ Los fundadores respondían a las características de personas con idearios muy marcados en lograr que la libertad y la creatividad marquen el rumbo del aprendizaje y la formación integral de la persona. En sus comienzos se constituye como sociedad anónima, compuesta por tres inversores: uno, encargado del aspecto pedagógico, y dos, del administrativo. Con el tiempo se fueron yendo los inversores (el que se encargaba de lo pedagógico entre 1985 y 1986), de modo tal que hacia el año 2008 solo quedaba uno de los fundadores.

**Misión:** La institución busca la excelencia académica, donde se formen “personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas, 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 mismo y de los otros” Universidad

Empresarial Siglo 21, (2019e). De esta manera, a lo largo de los años, buscan brindar una enseñanza personalizada, mediante un trabajo en equipo interdisciplinario y articulado entre diferentes niveles, priorizando el crecimiento de cada alumno y estimulando sus capacidades individuales.

La institución hace hincapié en las múltiples experiencias, creando escenarios diferentes que promuevan los distintos aprendizajes y el pensamiento crítico de los alumnos.

**Visión:** El Instituto Santa Ana considera a cada uno de los estudiantes “como un ser único, con una historia y un contexto que se conoce y con un proyecto de vida que se descubre y se potencia. Es una escuela que desarrolla la autoestima y la empatía en sus alumnos para colocarlos en su rol de actores y lectores críticos de la realidad que los rodea. Se trabaja para que los alumnos logren un amplio dominio del inglés. 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” Universidad Empresarial Siglo 21, (2019e). De esta manera, la entidad apela a una “construcción colectiva del conocimiento, desde el deseo, la curiosidad, el uso de nuevas tecnologías, el trabajo compartido y la idoneidad de nuestro personal docente para formar egresados preparados para la vida, muñidos de conocimientos, estrategias del conocimiento, pero fundamentalmente buenas personas” Universidad Empresarial Siglo 21, (2019e).

**Los valores:** la libertad, la solidaridad, el respeto, la honestidad, la igualdad, la individualidad. Según la información que nos brinda la institución, la imagen desde otras instituciones es positiva y, en palabras del director, “este se resignifica con objetivos vinculados con la calidad y calidez del proyecto institucional” Universidad Empresarial Siglo 21, (2019e), fundamentándose en el trabajo de los docentes.

## **Delimitación del problema**

En el Plan de Mejora Institucional (PMI) del Instituto Santa Ana, se elaboró un análisis de la realidad de la escuela a través del DAFO (basado en las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de la escuela). En el mismo, se puede destacar como debilidad, el escaso espacio para la investigación y la capacitación del equipo docente. Sin embargo, dentro de las fortalezas de la institución, nos encontramos con un equipo docente que cuenta con libertad para desarrollar propuestas educativas y una buena predisposición para realizar proyectos interdisciplinarios. Por otra parte, se puede ver que, si bien los estudiantes cuentan con una sala de computación, solo es usada en la materia de “informática” (como materia extracurricular) y no como una herramienta utilizada para todas las materias o para el trabajo transversal entre diferentes disciplinas. Universidad Empresarial Siglo 21. (2019f). En un trabajo realizado por Cedeño y Murillo (2019), se afirma que:

Actualmente se genera la necesidad de encontrar la manera de establecer herramientas pedagógicas vinculadas con los ambientes virtuales de aprendizaje de tal modo que se genere interacción entre el conocimiento técnico y el pedagógico. En definitiva, se busca con ello transformar la educación tradicional con el apoyo de la tecnología, pero sin perder la calidez de la interacción social, el aspecto crítico y el uso racional de contextos educativos. De esta manera es posible aspirar a la búsqueda del conocimiento individual a través de un aprendizaje de carácter autónomo y colaborativo, en el que se desarrollen cambios profundos que se adapten a medida que la tecnología avanza (p. 120).

Teniendo en cuenta que la institución aspira a una construcción del conocimiento desde el uso de las nuevas tecnologías y el trabajo articulado e interdisciplinario, como así también un personal docente y no docente capacitado; se puede afirmar que, si bien no es una responsabilidad directa del colegio, dentro de la institución se detecta la necesidad de llevar a cabo una capacitación docente en torno a los recursos didácticos y las TIC, como promotoras de aprendizajes significativos, el trabajo interdisciplinario y acordes al contexto actual.

### **Objetivo general**

- ✓ Desarrollar cinco talleres de capacitación digital, para todos los docentes del nivel secundario del Instituto Santa Ana.

### **Objetivos específicos**

- ✓ Diseñar una capacitación basada en las TIC, para que todos los docentes de la institución y el nivel, conozcan diversas herramientas digitales que puedan incorporar en sus prácticas educativas innovadoras a lo largo del año.
- ✓ Realizar los talleres en diferentes momentos del año, iniciando con herramientas que impliquen competencias simples, hacia otras más complejas, finalizando con una muestra virtual final que funcione como autoevaluación y/o coevaluación de todo lo aplicado en el año.
- ✓ Aplicar los talleres de manera tal, que los aprendizajes tengan continuidad en los años posteriores y que fomenten el trabajo colaborativo e interdisciplinario de los docentes de la institución.

## **Justificación**

---

¿Cómo podemos mejorar nuestras prácticas educativas?, esta es una pregunta que todos los docentes nos realizamos día tras día, cada vez que observamos cambios entre una generación y otra de nuestros estudiantes. El egresado de hoy, no es el mismo estudiante que finalizó su secundaria en 2015, 2010 o 2005: a lo largo de los años, cada grupo de jóvenes va demostrando tener nuevas y diferentes competencias y herramientas, que constantemente aplican en los procesos de aprendizaje. Sin embargo, si bien cada grupo de estudiantes es diferente a los demás, algo que se puede identificar a lo largo de los años, es que cada vez tienen más incorporadas las nuevas tecnologías, alejándolos cada vez más, de las prácticas educativas tradicionales que se desarrollan en todas las escuelas secundarias en general, y en el instituto Santa Ana, en particular.

Este plan de intervención busca acercar, las estrategias de enseñanza y aprendizaje que los docentes o “inmigrantes digitales”, proponen a sus estudiantes del Instituto Santa Ana. Los talleres de capacitación que se dictarán, tendrán como objetivo “acercar” al educador y educando, ya que las estrategias abordadas no son formulas exactas que aseguran una práctica educativa exitosa, más bien son herramientas de una “pedagogía emergente”, que se debe contextualizar a la realidad de cada estudiante. Adell, J. y Castañeda, L. (2012), definen la pedagogía emergente, “como el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje”. Para lograr esta innovación, es importante el compromiso de todos los miembros del equipo docente y equipo directivo.

A lo largo del desarrollo de este plan, se van a implementar cinco etapas de capacitación donde se van a abordar diferentes estrategias y herramientas innovadoras de trabajo:



Fuente: elaboración propia.

La implementación de la capacitación, se realizará en etapas (al menos en su primer año), para que los docentes del Instituto Santa Ana puedan implementar lo abordado en diferentes momentos del ciclo lectivo y poder hacer una puesta en común de los resultados obtenidos en el paso de un periodo al otro. También se podrá conocer los fundamentos teóricos de la implementación de cada herramienta y se va a trabajar sobre los proyectos ya realizados en esta y otras instituciones, analizando los aspectos que fueron favorables y los que no dieron con los resultados esperados.

Varios proyectos realizados por la UNESCO y la CEPAL, afirman los resultados positivos de las capacitaciones docentes en TIC. En este aspecto, Lugo y Kelly (2011), retoman sus resultados y afirman que “una estrategia que puede pensarse para favorecer estos procesos de aprendizaje institucional es el desarrollo de comunidades de profesores como “comunidades de práctica” para alentar una nueva cultura que a su turno genera, refina, consolida y disemina las pedagogías y competencias profesionales emergentes” (p.37).

## **Marco Teórico**

---

Como se mencionó anteriormente, en la actualidad los nativos digitales que cursan la escuela secundaria tienen una vida atravesada por las TIC, ya sea por las redes sociales, los dispositivos electrónicos o los medios de comunicación. Esto hace que manejen con mucha facilidad y autonomía las diferentes herramientas digitales. Pero esta realidad no solo influye en su paso por el secundario: actualmente el mercado laboral demanda el uso de diversas tecnologías para el desarrollo de los diferentes rubros (transporte, turismo, comunicación, comercio, atención al cliente, entre otros). Frente a esto, es importante que el Instituto Santa Ana como institución educativa y los docentes como moderadores o guías de los jóvenes, puedan generar espacios para que los estudiantes tomen un papel activo en la construcción del conocimiento, acompañados por el uso de las nuevas tecnologías.

A partir de experiencias analizadas en diferentes países, Pelgrum y Law (2004) citados por Lugo y Kelly (2011), identifican tres modelos de incorporación de las tecnologías en las prácticas educativas. En primera instancia, una manera de trabajo muy común en las escuelas secundarias, es aprender sobre las TIC, utilizando un tiempo determinado de la jornada de los estudiantes, con una materia que se puede llamar Computación, Informática, etc. En este caso, el enfoque pedagógico puede ser variado, pero siempre se trata de una materia en sí misma, que no se involucra a otras del diseño curricular y con un profesional particular, especializado en herramientas digitales.

Otra manera de incorporación es el aprender con las TIC. En este caso, se busca incluir diversas herramientas digitales al aprendizaje de los contenidos habituales del currículum de las materias, pero sin modificar los enfoques y estrategias de enseñanza tradicionales. Un ejemplo de esto, podría ser el uso de páginas Web (como reemplazo de la biblioteca de la

escuela), para la búsqueda de bibliografía de una determinada materia, pero con consignas de trabajo tradicionales que no implican una verdadera integración.

Por último, otra forma de abordar las prácticas educativas, es aprendiendo a través de las TIC. En este caso, si se lograría una integración más genuina de estas herramientas y el desarrollo de los contenidos de las diferentes materias. En este caso, la integración es mucho más compleja que en las dos opciones anteriores.

De esta manera, el plan de intervención busca una alfabetización digital, para que docentes y estudiantes logren alcanzar aquellas competencias tecnológicas que todo ciudadano debe tener en el contexto actual. Por esta razón, el plan se adhiere a las ideas de Lugo y Kelly (2011), las cuales plantean que:

“Para que esta integración permita realmente un acceso democrático, una persona alfabetizada en el siglo XXI debería, por ejemplo, poder producir y publicar contenidos en Internet, saber cómo se accede a crear y mantener un blog para compartir sus ideas, subir o bajar textos, libros, música o videos, participar en foros de interés o en redes sociales, acceder a información sustantiva, poder distinguir las fuentes de información confiables de otras, ser un ciudadano digital” (p.21).

A lo largo del plan de intervención, se planteará una capacitación que brindará diversas herramientas tecnológicas para que los alumnos incorporen posteriormente, pero para lograr esto es importante alcanzar un aprendizaje significativo de estas herramientas y los diferentes diseños de los espacios curriculares, haciendo hincapié en las áreas de lenguas extranjeras, matemática, lengua y literatura, las ciencias sociales y las ciencias naturales. En este sentido, se apoyarán las ideas de Cedeño, E. y Murillo J. (2019), los cuales proponen



que el aporte de la tecnología en el desarrollo de la educación, favorece al aprendizaje significativo y a la enseñanza basada en la reflexión y la experiencia. A su vez, estas experiencias lograran que los estudiantes no consideren al Instituto Santa Ana como el único espacio de formación, ya que asimilaran los conocimientos de manera tal, que se verán a sí mismos como constructores de su propio aprendizaje.

Al desarrollar el plan de intervención con el fin de que los estudiantes sean constructores de su propio aprendizaje y que lo logren a través de las TIC, se puede afirmar que el plan busca como objetivo lograr procesos de enseñanza y aprendizaje constructivistas. En este aspecto, se toma la teoría de Coll (1988,1990), citado por Arceo y Rojas (2010), donde el desarrollo constructivista del aprendizaje, busca el crecimiento personal del estudiante en el contexto en el cual pertenece. Según el autor, para que esto se pueda lograr, es importante el planteo de actividades planificadas, intencionales y sistemáticas, razón por la cual, el plan tendrá una implementación en etapas. De esta manera, se cumplirá con las tres ideas fundamentales de este paradigma:

1. El estudiante es el principal responsable de su propio aprendizaje: reconstruyendo, explotando, descubriendo e incluso cuestionando, los conocimientos.
2. La actividad mental constructivista del estudiante se realizará sin dejar de lado los contenidos de los diseños curriculares. Las herramientas digitales no son un contenido en sí mismas, ni buscan trabajar sobre temas que no sean propuestos por el docente.
3. Los docentes tendrán el importante rol de guiar y orientar las diferentes actividades implementadas, de manera organizada y planificada.

De esta manera, se busca que los estudiantes construyan nuevos significados a los conocimientos que poseen de manera previa. Para Arceo y Rojas (2010), “aprender un

contenido quiere decir que el alumno le atribuye un significado, construye una representación mental por medio de imágenes o proposiciones verbales, o bien elabora una especie de teoría o modelo mental como marco explicativo de dicho conocimiento” (p. 30). Para los nativos digitales, la incorporación de las herramientas digitales en los procesos de aprendizaje, van a favorecer a la incorporación de estos nuevos esquemas o significados, pero para lograr esto es importante, y quizás un desafío mayor, que los docentes lo incluyan en sus estrategias de enseñanza.

### **Actividades**

<b>ETAPA 1: ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y EL USO DE PLATAFORMAS DIGITALES</b>
<b>Temas/recursos que se van abordar:</b> alfabetización digital, nativos digitales, inmigrantes digitales, Classroom, Google Drive, formularios de Google.
<b>Período:</b> primera semana de febrero
<b>Duración:</b> 3 Hs.
<b>Destinatarios:</b> todos los docentes del nivel secundario
<b>Materiales:</b> sala de computación, Wifi, proyector y pantalla.
<b>Actividades:</b> listado de recursos utilizados en diferentes épocas, lectura y análisis de Power Point, creación del Classroom de cada materia, formulario de Google.
<b>Evaluación:</b> armado del Classroom y resultados del formulario de Google.
<b>Presupuesto:</b> \$13.950 para el asesor. \$1200 para café y aperitivos.

Fuente: elaboración propia (2021).

### **Fundamentación:**

La primera instancia de este plan de intervención, tiene como inicio la implementación de las plataformas digitales que funcionaran de manera paralela a las clases presenciales y la importancia de la alfabetización digital en la escuela secundaria. Apoyándose en las ideas de Lugo y Kelly (2011), esta primera etapa tiene como objetivo la reflexión de las prácticas educativas, para que los estudiantes logren mediante la alfabetización digital:

- ✓ Aprender a través de las TIC, desarrollando un sentido crítico y develando aquellos conocimientos que no se encuentran explícitos.
- ✓ Obtener herramientas y estrategias que los ayuden a formarse como ciudadanos digitales adquiriendo con el tiempo, una identidad propia.
- ✓ Organizar y clasificar la información, transformándola en conocimiento de manera colectiva y/o individual.
- ✓ Participar activamente en el propio aprendizaje y ser autónomos en la búsqueda de alternativas.
- ✓ Interactuar de forma significativa, conociendo los diferentes formatos y formalidades a la hora de comunicarse en por Web.

**Inicio:** (40 minutos)

Para comenzar con este primer encuentro/taller, se les va a pedir a los docentes que se agrupen y que armen una lista de aquellos recursos materiales y tecnológicos que utilizaron los estudiantes de secundaria en 2000, 2010 y 2020. Luego se realizará una puesta en común de los recursos utilizados durante los tres periodos, y se anotarán en una pizarra digital que se podrá observar en el proyector.

Una vez finalizado el cuadro, se podrá observar que los recursos utilizados a lo largo de esos 20 años, fueron modificándose con el avance de la tecnología y el cambio de una generación a otra. También se podrá observar cómo los recursos tradicionales, van perdiendo relevancia en los nuevos nativos digitales: los diccionarios, los mapas, las enciclopedias, las bibliotecas, los diarios, las revistas, las calculadoras, entre otros recursos que eran muy utilizados en las décadas pasadas, se quedan obsoletos frente a los estudiantes de hoy, nacidos en el 2003 en adelante y que tienen todo tipo de información al alcance de la mano.

Luego se les explicará a los docentes el objetivo del plan de intervención y como se van a desarrollar los diferentes talleres, reflexionando constantemente las prácticas educativas y entendiendo que se dan clases en un sistema creado en el siglo XVIII, con un edificio pensado en el siglo XIX, docentes del siglo XX y estudiantes del siglo XXI.

**Desarrollo:** (90 minutos y un recreo de 10 minutos)

Una vez finalizada la actividad introductoria, se va a realizar una breve presentación de Power Point, en la cual se van a explicar algunos conceptos claves para el desarrollo de los talleres: nativos digitales, inmigrantes digitales, aprender a través las TIC, alfabetización digital, plataformas digitales, entre otros. La presentación se puede observar ingresando al siguiente enlace: <https://shortest.link/1sJs>

Después de explicar los conceptos que fundamentan a los talleres, se trabajará sobre el tema principal de este encuentro: la alfabetización y las plataformas digitales. Como la gran mayoría de los estudiantes y docentes cuentan con cuenta de Gmail y utilizan diferentes herramientas de Google de manera constante, se va a elegir a Classroom como plataforma digital para implementar en este año escolar.

Algunos puntos donde se va a hacer hincapié a lo largo de la presentación son:

- ✓ Personalización del Classroom de cada materia: selección de banner predeterminado /carga de imagen, color o tema del perfil, títulos, datos de la institución, materia y curso, etc.
- ✓ Invitación de los estudiantes al perfil: uso de código de ingreso, invitación mediante lista de correos electrónicos y uso de enlace de invitación.
- ✓ La publicación de actividades y la creación de asignaciones: las actividades programadas, los plazos de entrega y la organización de la información. Uso del

calendario sincronizado en el celular. Las publicaciones diferenciadas para grupos de estudiantes.

- ✓ Los tipos de archivos que se pueden compartir: PDF, Word, Excel, Power Point, imágenes, audios MP3, enlaces de Internet, videos de YouTube, etc. También se pueden compartir elementos de Drive, sin necesidad de ocupar espacio: formularios, hojas de cálculo, documentos y diapositivas.
- ✓ Sincronización de todos los dispositivos e Internet. Beneficios de la aplicación en el celular, descargada por Play Store.
- ✓ La corrección de actividades: los comentarios, las puntuaciones y las rúbricas. La devolución mediante audios grabados con el celular.

**Cierre:** (40 minutos)

Una vez finalizada la explicación sobre las características, ventajas y debilidades de Classroom, se les va a entregar a los docentes un código de acceso para que ingresen “como alumnos” a un perfil para los talleres y se les va a pedir que armen los Classroom de los cursos del corriente año. Luego se va a realizar una breve explicación de cómo se desarrollan los formularios de Google y como se pueden adjuntar al muro/asignación de Classroom.

Los docentes deberán ingresar a un formulario subido en el perfil del taller, y deberán responder algunas preguntas sobre lo visto a lo largo de la capacitación. Al finalizar el formulario, los docentes van a recibir un correo con las respuestas correctas e incorrectas, con una breve explicación en el caso de las respuestas erróneas. Enlace del formulario: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSehdkVDF8OjzfAQ43au3B03TVXTVPTfnUgEzMvJRbBH9WhGwQ/viewform>

<b>ETAPA 2: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE</b>
<b>Temas/recursos que se van abordar:</b> el juego como estrategia de aprendizaje, Kahoot, Wordwall, Seterra, Didactalia y Cokitos.
<b>Período:</b> primera semana de abril.
<b>Duración:</b> 3 Hs.
<b>Destinatarios:</b> todos los docentes del nivel secundario.
<b>Materiales:</b> conos, computadora para el asesor, Wifi, proyector y pantalla.
<b>Actividades:</b> Juego en el patio de la escuela. Juegos online.
<b>Evaluación:</b> Los docentes aplicaran juegos digitales a lo largo del corriente mes.
<b>Presupuesto:</b> \$13.950 para el asesor. \$1200 para café y aperitivos.

Fuente: elaboración propia (2021).

### **Fundamentación:**

En los nuevos nativos digitales es común ver que los juegos sean atractivos para los jóvenes, sin embargo, no es común ver que se realicen en las escuelas secundarias. En este aspecto, Montero (2017) cita a Calderón (2013), el cual afirma que:

“Generalmente las y los docentes manejan una noción de que los juegos sólo pueden ser utilizados a nivel de preescolar y primaria, ya que en secundaria no tendrían el mismo impacto, pero también opina que esa idea no es del todo cierta, debido a que los juegos pueden variar sus instrucciones o su dificultad para que sean atractivos para el estudiantado de mayor edad. Si la clase resulta atractiva para quienes asisten diariamente esto permite incentivarlos e incentivarlas más hacia un proceso de aprendizaje y así crear un ambiente más interactivo” (p.84).

Por esta razón a lo largo de este taller, se van a abordar diferentes plataformas digitales gratuitas, en las cuales se pueden realizar juegos online que pueden favorecer al desarrollo de las clases, haciéndolas más participativas, interactivas y significativas.

**Inicio:** (40 minutos)

Para iniciar con este taller, se les va a pedir a los docentes que vayan al patio de la escuela. Una vez que los docentes se encuentren en el patio, se les va a pedir que se pongan en línea recta y se les va a explicar las consignas de un juego: “el desconfío”.

Después de pararse en línea recta, deberán escuchar diferentes preguntas. Cuando escuchan una pregunta, pueden dar un paso hacia adelante asegurando saber la respuesta. Solo deberá responder la pregunta aquel docente del que hayan desconfiado.

Si un docente desconfía de que un colega sepa la respuesta, este último deberá responder la pregunta y si no la sabe, vuelve al inicio. Si el docente que avanzó si sabía la respuesta, el que desconfió debe volver al inicio. El asesor pedagógico puede desconfiar y si el docente sabe la respuesta, puede avanzar un paso más. Gana el o la que avanza 15 pasos y llega a la meta (cada nivel va a estar representado por un cono), o el jugador que este más avanzado al finalizar las preguntas. Se pueden ver las preguntas del juego en el cuadro 1, en la parte de ANEXOS.

Al finalizar el juego, se realizará una breve reflexión sobre lo aprendido a partir del juego, el grado de dificultad que se manejó y cómo se podría aplicar el mismo, con los estudiantes del instituto. Al finalizar este momento, se les va a explicar cuál es el fundamento de este taller y que tipo de herramientas que se van a trabajar.

**Desarrollo:** (90 minutos y un recreo de 20 minutos)

Luego de realizar la actividad introductoria, los docentes y el asesor van a ir al salón donde se va a desarrollar el taller. Una vez sentados en el aula, los docentes deberán ingresar al Classroom al que se sumaron como “alumnos”, en el encuentro anterior. Todos van a

poder observar en la pantalla del protector, el perfil de Classroom y se subirán las siguientes actividades para que los docentes realicen en sus celulares:

Juego N°1: “Aprendiendo sobre Ciencias de la Tierra, con Worwall”

Worwall es una herramienta que sirve para realizar actividades educativas digitales o imprimibles. En el caso de este taller, se va a hacer hincapié en los juegos interactivos que se pueden reproducir desde cualquier dispositivo o navegador de la Web. En esta plataforma se pueden elegir diversas plantillas, para crear juegos de preguntas y respuestas, sopas de letras, diagramas, concursos, ruletas, entre otros. Los docentes deberán ingresar al enlace publicado en el Classroom y jugar al juego. Al final van a poder observar la tabla con la posición en la que quedaron, según la cantidad de respuestas correctas y el tiempo que tardaron.

Ejemplos de las preguntas que se pueden encontrar en el juego de Wordwall

<p><b>¿Cuál es el río mas largo del mundo?</b></p>  <p>A El río Nilo (África) B El río Amazonas (América) C El río Ganges (Asia) D El río de la Plata (América)</p>	<p><b>¿Cuál es el planeta más grande del sistema solar?</b></p>  <p>A Jupiter B Urano C Tierra D Saturno</p>	<p><b>¿Cuál de los siguientes fenómenos NO es un proceso endógeno formador de relieves?</b></p>  <p>A Actividad volcánica B Sismos C Erosión de los suelos D Movimientos epirogénicos</p>	<p><b>¿Cuántos continentes existen?</b></p>  <p>A 4 B 5 C 6 D 7</p>
<p><b>La oxidación del suelo, como pasa en Misiones (y por eso tiene suelo rojizo), es un ejemplo de...</b></p>  <p>A Erosión hídrica B Meteorización química C Meteorización mecánica D Disolución</p>	<p><b>¿Qué produce el movimiento de la Tierra alrededor del Sol?</b></p>  <p>A Las estaciones del año. B El día y la noche. C La formación de montañas. D Diversidad de especies.</p>	<p><b>¿Cuál es el "Planeta azul"?</b></p>  <p>A Urano B Mercurio C Venus D Tierra</p>	<p><b>Los terremotos de Chile y Haití trabajados en clase, fueron en el año...</b></p>  <p>A 2001 B 2005 C 2010 D 2015</p>

Fuente: elaboración propia (2020). Enlace: <https://wordwall.net/play/5106/935/203>



Luego que los docentes finalicen el juego, el asesor pedagógico va a mostrar en la pantalla la manera en que se realizó el mismo y algunas indicaciones de como trabajar en la plataforma. Algunas de las cuestiones a tratar son:

- ✓ Como crear una cuenta personal gratuita, de manera rápida y sencilla.
- ✓ Tipos de plantillas y juegos que existen. Como seleccionarlas y editarlas.
- ✓ El paso de una plantilla a otra, sin modificar los contenidos.
- ✓ Temas que se pueden elegir para cada juego (formato de letra, sonidos, colores, etc.).
- ✓ Formas de configurar el tiempo, la tabla de posiciones, los datos solicitados, etc.
- ✓ Como compartir la producción en el Classroom.

#### Juego N°2: “Aprendiendo el sistema digestivo en Kahoot”

La herramienta Kahoot, presta un servicio educativo muy útil para el desarrollo de las clases: se pueden realizar juegos, debates, encuestas, presentaciones, entre otros recursos virtuales. En este taller, se va a realizar un enfoque en aquellos aspectos lúdicos de la plataforma.







Una vez finalizado el juego N°1, se les va a dar un código a los docentes para que ingresen desde sus celulares a la página de Kahoot. En el mismo, se va a realizar un juego sobre las partes y funciones del sistema digestivo: las preguntas se van a ver reflejadas en el proyector y los docentes deberán ir respondiendo desde sus dispositivos personales.

Una vez finalizado el juego, los docentes podrán observar un podio con los mejores resultados de la competencia y el asesor pedagógico va a realizar una explicación sobre algunas de las características de la herramienta, antes del recreo de 10 minutos:

- ✓ Es importante plantear una “competencia sana”, que tenga como objetivo el entretenimiento: no quedar en el podio, no puede significar un fracaso escolar.

- ✓ Se va a detallar como el docente puede controlar el paso de una pregunta a otra, para poder realizar comentarios, sugerencias y explicaciones, en el caso de ser necesario.
- ✓ Formatos de juegos: grupales o individuales, respuestas inducidas o libres, producciones gratuitas o pagas.
- ✓ Aplicaciones de los juegos en clases online por Zoom o Meet.
- ✓ Explicación sobre cómo crear una cuenta personal y compartir el código PIN, para que los estudiantes puedan ingresar al juego.
- ✓ Hay juegos de la plataforma que ya están armados y que se pueden llegar a ser utilizados en el aula.

### Ejemplos de las preguntas que van a encontrar en el juego de Kahoot

<p>En el estómago comienza la digestión</p>  <p>22 Respuestas: 0</p> <p>Verdadero Falso</p>	<p>¿A través de qué tubo llegan los alimentos al estómago?</p>  <p>22 Respuestas: 0</p> <p>Laringe Intestino delgado Esófago Intestino grueso</p>
<p>¿Qué glándulas son las que se encargan de fabricar la saliva y formar el bolo alimenticio?</p>  <p>22 Respuestas: 0</p> <p>Lengua Dientes Boca Glándulas salivales</p>	<p>La formación de bolo alimenticio es gracias a la masticación y salivación</p>  <p>22 Respuestas: 0</p> <p>Verdadero Falso</p>
<p>Gracias a los jugos gástricos se forma el quimo en el estómago</p>  <p>22 Respuestas: 0</p> <p>Verdadero Falso</p>	<p>¿En qué lugar del tubo digestivo se forman las heces fecales?</p>  <p>22 Respuestas: 0</p> <p>Intestino grueso Estómago Páncreas Intestino delgado</p>

Fuente: elaboración propia (2021).

### Juego N°3: “Aprendiendo países de Europa con Seterra”

A diferencia de los recursos anteriores, la siguiente propuesta no es producida por el docente: se trata de una página Web que cuenta con diferentes juegos para realizar con los estudiantes. Si bien los juegos tratan diferentes temáticas que se abordan en la escuela secundaria, hay un enfoque hacia juegos orientados a los mapas políticos, físicos e históricos.

Como se trata de juegos ya armados en la Web, no se puede armar un podio o tabla de posiciones con los resultados de los estudiantes. A los docentes que participan del taller, se les va a pedir que entren a un enlace que los llevará a un mapa de Europa en blanco. En el mismo, deberán indicar la ubicación de los países que aparecen en la pantalla de sus celulares. Una vez que finalicen el juego, les va a aparecer un cartel que indica el tiempo que tardaron y el puntaje que sacaron. Después de recibir el puntaje, deberán sacar una “captura de pantalla”, y lo deberán compartir en una asignación del Classroom del taller, para que el asesor a cargo pueda comparar los resultados. Al finalizar el juego, se va a explicar algunas de las dinámicas de este sistema:

- ✓ Seterra se puede descargar como aplicación en cualquier Tablet o celular, desde Play Store. Si bien se puede jugar desde pequeños dispositivos, desde la computadora la vista de los mapas es mucho mejor.
- ✓ Es importante explicar a los estudiantes la forma de sacar captura de pantalla, antes de que comience el juego. Si al finalizar, la página se actualiza o reinicia, se pierden los resultados.
- ✓ Para agregar mayor dinámica a las actividades, se puede dar la posibilidad de jugar varias veces y compartir el mejor resultado en Classroom. Esto puede lograr que aumente la motivación y sana competencia entre el alumnado.

- ✓ Para trabajar un mismo espacio geográfico, se pueden jugar diferentes juegos. Por ejemplo, el juego que se va a realizar en el taller, va agregando dibujos animados sobre algunos de los países localizados.
- ✓ El resultado final del juego, además del puntaje y el tiempo, indica que día y horario se finalizó el mismo. Este dato es útil, para verificar que dos o más estudiantes no manden una misma captura.
- ✓ Este tipo de juego es ideal para utilizar como inicio o cierre de algún tema que involucre diferentes espacios geográficos. Si embargo, no es recomendable utilizarlo como evaluación, ya que el puntaje baja mucho cuando se hace varios intentos por localizar un determinado lugar. Cuando se cometen tres errores, la página indica la respuesta correcta.

### Ejemplo de captura de pantalla con los resultados del juego en Seterra



Enlace del juego: <https://online.seterra.com/es/vgp/3286>

#### Juego N°4: “Aprendiendo química en Didactalia y Cokitos”

Luego de ver juegos que trabajan contenidos de Ciencias de la Tierra, Biología y Geografía, se va a realizar la última actividad de la jornada, abordando contenidos de Química. En este caso, se trata de dos páginas Web en las cuales se va a realizar una dinámica similar a la del juego N°3: los docentes van a entrar a dos enlaces que se van a subir en el Classroom y luego deberán compartir los resultados.

En el primer caso, se va a trabajar con Didactalia. Según la página oficial de Didactalia.net (2021), la plataforma es: “una comunidad educativa global para profesores, padres y estudiantes desde la Educación Infantil hasta el Bachillerato que incluye una colección con más de 100.000 recursos educativos abiertos. En ella, los usuarios pueden crear, compartir y descubrir contenidos educativos y promover clases y comunidades de aprendizaje en las que trabajar lecciones en un espacio social con búsquedas facetadas y contextos enriquecidos”. En el caso de este taller, se realizará un enfoque sobre los juegos que la plataforma presenta. Para iniciar, los docentes entrarán a un enlace y completar algunos enunciados sobre los grupos de elementos de la tabla periódica. Al finalizarlo, los docentes tienen que sacar captura de pantalla sobre los resultados obtenidos y lo deberán compartir en Classroom.

Después de realizar el juego, van a poder observar otros tipos de juegos que la plataforma brinda y todas las materias que podrían sumar sus recursos a sus prácticas educativas. Una de las sugerencias que se va a hacer, es la posibilidad de que los estudiantes puedan usar material o carpeta de la materia, en el desarrollo de los juegos de esta plataforma, teniendo en cuenta la dificultad que presenta.

### Ejemplo de captura de pantalla con los resultados del juego en Didactalia

¡Has terminado! Tu puntuación ha sido de 63 puntos de 100 posibles en 105 segundos.

Compartir en: [Twitter](#) [Facebook](#)

[Seguir jugando](#)

[Jugar sin publicidad](#)

**Guardar**

Más juegos de ciencias

- Subgrupos de la tabla... ¿Dónde Está? - Secundaria-Bachillerato
- Tabla periódica por... ¿Cómo Se Llama? - Secundaria-Bachillerato
- Tabla periódica por... ¿Dónde Está? - Secundaria-Bachillerato

Clasificación

Rank	Player	Time	Score
1	IG Iván Gragera Iglesias...	18 segundos	100 puntos
2	JR Josias Rodriguez ...	26 segundos	100 puntos

Top 5

Rank	Player	Time	Score
1	IG Iván Gragera Iglesias...	18 segundos	100 puntos
2	JR Josias Rodriguez ...	26 segundos	100 puntos
3		40 segundos	100 puntos
4		100 segundos	100 puntos
5		47 segundos	

Anuncios Google

[Dejar de ver anuncio](#) [¿Por qué este anuncio?](#)

Enlace del juego: <https://shortest.link/1G2t>

Al finalizar este juego, se realizará otro de la misma disciplina, pero con otro grado de dificultad: un “rosco de Pasapalabra”, similar al programa de televisión. La página que brinda este juego es “Cokitos.com”. Según la creadora de la página, Rocío González (2020):

“Cokitos es una web que surge en el año 2012 con el objetivo de recopilar juegos educativos de diferentes organismos, con un fin claro de agrupar recursos educativos e interactivos, en un solo lugar, para facilitar su accesibilidad. La web cuenta con espacios de publicidad cuyos beneficios permiten mantener los costes de la misma, siendo el acceso a los contenidos gratuito, algo que me parece fundamental para que cualquier niño o niña del mundo con una conexión a internet pueda acceder a recursos educativos”.

Lo bueno de esta actividad, es que se basa en un programa de televisión que es muy popular en nuestro país, y eso puede llegar a generar más motivación en los estudiantes. Al igual que en la plataforma anterior, se puede sugerir que, en el caso de los estudiantes, tengan un manual o una tabla periódica a la hora de realizar este tipo de juegos.

### Vista del juego desde una PC



Enlace del juego: <https://www.cokitos.com/pasapalabra-de-elementos-quimicos/play/>

**Cierre:** (30 minutos)

En el caso de este taller, al final se va a debatir con los docentes cuales son las ventajas que ellos creen que puede existir en la incorporación de estos juegos en las estrategias de aprendizaje y enseñanza. Una vez escuchadas las opiniones y conclusiones, se les va a explicar a los docentes la propuesta de trabajo para las siguientes tres semanas: todos los cursos del nivel secundario se van a dividir en tres equipos: verde, blanco y rojo (los colores

del colegio) y en las siguientes tres semanas deberán realizar al menos un juego por materia. Cada juego realizado deberá ser compartido en el Classroom, explicando cual fue el equipo ganador en cada curso. Al finalizar el mes de abril, cada curso tendrá un equipo ganador según el siguiente criterio: por cada juego ganado en cada materia, los equipos obtendrán 3 puntos, los segundos puestos recibirán 2 puntos y los terceros, 1 punto. Para que se pueda ver de manera clara el puntaje final, los docentes podrán ingresar a una hoja de cálculo de Drive, donde podrán cargar los datos por curso.

<b>ETAPA 3: LOS TRABAJOS COLABORATIVOS VIRTUALES Y EL USO DEL CELULAR EN EL AULA</b>
<b>Temas/recursos que se van abordar:</b> Muros colaborativos, uso del celular en el aula, Padlet, infografía, Canva.
<b>Período:</b> primera semana de mayo.
<b>Duración:</b> 3 Hs.
<b>Destinatarios:</b> todos los docentes del nivel secundario
<b>Materiales:</b> computadora para el asesor, Wifi, proyector y pantalla.
<b>Actividades:</b> Muro colaborativo en el pizarrón, creación de infografía en Canva, muro colaborativo en Padlet.
<b>Evaluación:</b> Se evaluará las producciones de los docentes en Canva y Padlet.
<b>Presupuesto:</b> \$13.950 para el asesor. \$1200 para café y aperitivos.

Fuente: elaboración propia (2021).

### **Fundamentación:**

A lo largo de este taller se va a trabajar la importancia del trabajo colaborativo. Para su desarrollo se apoyarán las ideas de Orozco Vargas (2005), según el cual:

El trabajo pedagógico colaborativo se refiere a la asociación de dos o más personas para la práctica de la participación, observación, corrección y esfuerzo, describiendo un rol para cada miembro del grupo, pero que se relacionan, complementan y diferencian en consecución de una meta común.



Por ello los objetivos que persiguen los aprendices están estrechamente relacionados entre sí y cada uno de los participantes puede lograrlos sólo si los otros logran los suyos (p.60).

Uno de los puntos clave a tratar a lo largo de este taller, es la posibilidad de incluir las tecnologías en el armado de estos trabajos colaborativos. Si bien las propuestas se pueden realizar desde la sala de computación, se va a hacer hincapié en la resolución de estas actividades usando el teléfono celular de los estudiantes. La prohibición del uso del celular en el aula, queda obsoleta en estos tiempos, según Alvarado Zamorano et al. (2020), el uso de los celulares y la aplicación de los trabajos colaborativos, aumentan de manera notoria, la motivación y el interés de los estudiantes. Además, pone a los estudiantes en un rol central durante el proceso de aprendizaje y enseñanza.

**Inicio:** (30 minutos)

Para iniciar este taller, se les va a entregar a los docentes un papel para que escriban en él con letra grande, algún dato de su materia que se pueda relacionar con la palabra “Argentina”. Luego se va a escribir en el pizarrón el título “Nuestro país” y se va a pedir que pasen al pizarrón y peguen debajo el papel con su opinión.

Una vez que el pizarrón contenga todos los comentarios, se va a formar un modelo de muro colaborativo, en el cual se va a poder observar diferentes perspectivas sobre una misma temática: nuestro país. Cada docente va a tener que pensar cual es el tema de su materia, que se pueda relacionar al concepto principal: seguramente el docente de Geografía describa su paisaje, el de Historia va a narrar algún hecho histórico relevante, desde Lengua y Literatura se nombrará algunos autores importantes o el Martín Fierro, etc. Sin darse cuenta, los docentes formaran un muro colaborativo.

**Desarrollo:** (90 minutos y un recreo de 20 minutos)

Una vez finalizado el muro colaborativo, se les explicará a los docentes el funcionamiento de algunas plataformas educativas gratuitas, que pueden ser muy útiles a la hora de realizar un trabajo colaborativo, ya sea con computadoras o celulares.

**“El trabajo colaborativo en Ciencias sociales, mediante la plataforma Padlet”**

Padlet es un recurso online, al cual se puede ingresar mediante cualquier navegador o descargando la aplicación a los dispositivos móviles. En esta herramienta se pueden realizar diversos trabajos colaborativos, de manera virtual con los estudiantes: muros, listas, mapas temáticos, líneas de tiempo, cronologías, entre otros; todos de manera gratuita. Para iniciar con el trabajo en la plataforma, se van a compartir algunos ejemplos:

**Ejemplo N°1: Problemáticas ambientales de Argentina**



**Fuente:** elaboración propia (2020). Enlace: <https://shortest.link/1G2r>

En este primer ejemplo, se puede observar cómo diferentes estudiantes investigaron sobre problemáticas ambientales de Argentina. Luego realizaron un cartel publicitario, para concientizar sobre la problemática, incorporando de manera obligatoria: 2 causas, 2 consecuencias y 2 posibles soluciones. Luego los docentes de la institución y estudiantes de otros colegios, ingresaron a votar aquellos carteles que sean más creativos y completos. Por último, en cada publicación se puede observar la razón por la cual eligieron cada problemática.

### Ejemplo 2: la biografía del General Don José de San Martín

**BIOGRAFÍA DE SAN MARTÍN**  
LÍNEA DE TIEMPO

**1778**  
El Libertador vino al mundo el 25 de febrero de 1778 en Yapeyú, que actualmente forma parte de la provincia argentina de Corrientes.

**1781**  
En 1781, la familia San Martín -el padre, la madre y cinco hijos, de los que cuatro eran varones- estaba radicada en Buenos Aires. Todos empujaron hacia a

**1789**  
José de San Martín, después de realizar estudios elementales en Málaga, donde se había establecido su familia, se incorporó en 1789 como cadete al Regimiento de Murcia, del arma de infantería.

**1812**  
San Martín y otros rioplatenses desembarcaron el 9 de marzo de 1812 en Buenos Aires, la ciudad capital del antiguo Virreinato del Río de la Plata. Contribuir a la independencia de los pueblos americanos era la alta misión que lo había impulsado a retornar a la tierra de su nacimiento.

**1813**  
El 3 de febrero de 1813, San Martín, al frente de 120 granaderos, obtuvo su primera victoria en tierra americana al derrotar en San Lorenzo, cerca de la ciudad

**1817**  
Nombrado jefe del Ejército del Norte propugnó su plan de libertar a Chile y utilizar la vía del Pacífico para llegar al Perú, base del poder

**1821**  
Después de casi un año de movimientos tácticos ocupó Lima y el 28 de julio de 1821 proclamó la independencia del Perú, cuyo gobierno ocupó con el cargo de Protector.

Fuente: elaboración propia (2021). Enlace: <https://shortest.link/1yX6>

En el caso de este ejemplo, se les pidió a los estudiantes que ingresen a la plataforma y compartan un determinado año de la biografía del General Don José de San Martín. También debían buscar una imagen que acompañe al relato, todo desde la misma aplicación.

Luego de ver los ejemplos de Padlet, se realizará un recreo de 20 minutos. Al volver, se les va a mostrar a los docentes como se deben crear los muros colaborativos desde la plataforma y se van a realizar las siguientes sugerencias:

- ✓ Se recomienda que luego de realizar un muro colaborativo, los estudiantes realicen un análisis final de los resultados obtenidos, esto se puede realizar mediante un análisis de las publicaciones, una votación, un juego, entre otras estrategias. Si los estudiantes elaboran el muro y después no se hace alguna actividad con el mismo, puede pasar que no se motiven a ingresar a ver los resultados finales.
- ✓ Los muros colaborativos se pueden realizar con los estudiantes en el aula, utilizando los celulares, o en la sala de computación, utilizando las computadoras. En ambos casos se recomienda que el docente supervise las actividades en la página, de manera virtual: por ejemplo, puede configurar el muro para que las publicaciones tengan que estar aprobadas por el docente autor del Padlet.
- ✓ Es importante configurar la privacidad del trabajo. En algunas cuestiones el recurso permite el anonimato, ya sea para publicar, comentar o valorar las distintas publicaciones, esto puede traer dificultades si no se regula.
- ✓ Los estudiantes pueden participar de la actividad sin suscripción en la plataforma, pero deben tener su cuenta de Gmail abierta en el navegador, para que no haya anonimato en las publicaciones.
- ✓ Las producciones se pueden compartir fácilmente en Classroom, código QR, Gmail, blog, redes sociales, entre otros.
- ✓ Padlet permite usar cualquier estilo de plantilla, de manera gratuita. Sin embargo, hay que suscribirse y pagar si se quieren realizar más de siete trabajos por cuenta. Esto no

es un problema si tenemos en cuenta que los trabajos más viejos de pueden ir “archivando”, para no perder las producciones ya realizadas. También se pueden descargar como PDF, Excel, Imagen o como material de impresión.

### **“El trabajo colaborativo: infografías en Canva”**

En la siguiente actividad se va a trabajar en la construcción grupal de infografías, en este caso, con ejemplos sobre contenidos relacionados a literatura. El recurso que se va a utilizar en Canva, plataforma que es gratuita para organizaciones sin fines de lucro y para instituciones educativas. En esta plataforma se pueden realizar diversas infografías, apoyándose en plantillas muy completas y dinámicas que la página ofrece.

Para iniciar se les va mostrar diferentes plantillas que ya vienen cargadas de información, como se puede ver en la imagen de la derecha. Luego se les va a pedir a los docentes que se agrupen por áreas, elijan algún tema que se aborden en sus áreas y completen con los celulares una plantilla.



Plantilla de Canva. Fuente: <https://www.canva.com>

Al terminar la infografía deberán descargarla en el celular de alguno de los profesores de cada grupo, para poder compartirlo en el muro del Classroom del taller. Luego los docentes deberán explicar como fue que decidieron ordenar la información y los fundamentos de la elección de cada plantilla.

**Cierre:** (40 minutos)

Para finalizar este taller se les va a pedir a los docentes que ingresen al un muro colaborativo que se va a compartir en Classroom, para que ingresen y pongan el mensaje con el que arrancó el taller. El título del Padlet va a ser “nuestro país” y los docentes deberán realizar las publicaciones, acompañas de una imagen buscada en la Web. Al finalizar, se va a realizar algunas observaciones sobre las publicaciones, teniendo en cuenta las sugerencias explicadas en el momento anterior. También se les va a permitir a los docentes, opinar sobre el trabajo final.

Se les va a explicar a los docentes que los errores marcados no deben tomarse mal, ya que como afirma Orozco Vargas (2005), en los trabajos colaborativos “el concepto de error debe aceptarse como parte del aprendizaje, fomentándose los procesos de autorregulación, autocorrección y corrección mutua, dando lugar a un reconocimiento a los otros estudiantes como favorecedores del aprendizaje” (p.62).

A lo largo del siguiente mes (mayo), los docentes deberán utilizar los recursos utilizados en este taller, con sus respectivos cursos. También deberán compartir sus producciones en el Classroom del taller, aclarando en cada publicación, la materia y el curso.

Los docentes también pueden utilizar otras plataformas digitales, que consideren útiles para la elaboración de producciones colaborativas.

<b>ETAPA 4: EL TRABAJO INTERDISCIPLINARIO, MEDIADO POR TIC</b>
<b>Temas/recursos que se van abordar:</b> Trabajo interdisciplinario, Genially, Prezi
<b>Período:</b> primera semana de junio.
<b>Duración:</b> 2 Hs.
<b>Destinatarios:</b> todos los docentes del nivel secundario
<b>Materiales:</b> computadora para el asesor, Wifi, proyector y pantalla.
<b>Actividades:</b> Actividad de agrupamiento de países, análisis de recursos digitales.
<b>Evaluación:</b> Proyectos interdisciplinarios compartidos en Classroom.
<b>Presupuesto:</b> \$9.300 para el asesor. \$1200 para café y aperitivos.

Fuente: elaboración propia (2021).

### **Fundamentación:**

El siguiente taller tiene como objetivo reflexionar sobre la importancia del trabajo interdisciplinario en las estrategias de enseñanza y aprendizaje. Orozco Vargas (2005), cita a Camacho M. y Molina R. (2002), los cuales afirman la importancia del trabajo interdisciplinario y la necesidad de que los docentes tengan una formación en educación prospectiva, que mire hacia el futuro y vaya acabando con los métodos y técnicas clásicos del pasado. En este sentido es importante que los estudiantes del Instituto Santa Ana tengan la capacidad de realizar proyecto e investigaciones que involucren dos o más materias y en este encuentro se van a proponer algunas actividades de integración

### **Inicio:** (30 minutos)

Para iniciar, se les va a presentar a los docentes una lista de países que cada docente deberá agrupar según algún criterio particular de cada disciplina. Los países son: Argentina, Alemania, Arabia Saudí, Australia, Bélgica, Brasil, Colombia, Corea del Sur, Costa Rica, Croacia, Dinamarca, Egipto, España, Francia, Inglaterra, Irán, Islandia, Japón, Marruecos,

México, Nigeria, Panamá, Perú, Polonia, Portugal, Rusia, Senegal, Serbia, Suecia, Suiza, Túnez y Uruguay.

El departamento de Sociales, puede diferenciarlos utilizando diferentes criterios, por ejemplo, desde historia se puede tomar a la Guerra Fría y clasificar a los países en Primer Mundo, Segundo Mundo y Tercer Mundo; según el apoyo a la Unión Soviética o a Estados Unidos. Desde la geografía se pueden diferenciar por continentes o cantidad de habitantes. Desde las Ciencias Naturales, se pueden diferenciar según el bioma predominante de cada país y desde las prácticas del lenguaje, se pueden agrupar según los idiomas. Luego deberán compartir sus resultados en el Classroom del taller y se van a compartir con el resto de los docentes presentes. Al finalizar la actividad por departamento, se les explicará a los docentes que los países de la lista, son aquellos que participaron del Mundial de Fútbol del 2018, disputado en Rusia.

**Desarrollo:** (50 minutos)

Una vez finalizada la actividad introductoria, se va a explicar la importancia de un trabajo interdisciplinario en las prácticas educativas, y se va a reflexionar sobre cómo se podría transformar la actividad anterior en una actividad interdisciplinaria, teniendo en cuenta que, hasta el momento, lo único que se hizo fue realizar los agrupamientos por disciplina/área. A partir de esa reflexión, surgirán varias propuestas y experiencias que los docentes van a compartir al resto de los cursantes.

Teniendo en cuenta las características de un trabajo interdisciplinario, se van a proponer dos recursos que se pueden trabajar con los estudiantes. Los mismos se van a ir explorando desde la computadora del asesor, y los docentes del taller van a poder ver sus opciones desde la pantalla del proyector:



### **Genially y Prezi en las producciones de trabajos interdisciplinarios**

En el caso de los trabajos interdisciplinarios, se van a proponer dos herramientas digitales muy útiles para la elaboración de presentaciones y presentaciones finales. La primera es Genially: un software en línea que es gratuita y permite elaborar presentaciones, infografías, juegos, imágenes interactivas, entre otros recursos.

Por otro lado, Prezi es una plataforma que sirve para crear presentaciones dinámicas con diferentes recursos. Es una herramienta sencilla de usar, con plantillas muy interesantes, música de fondo y una manera dinámica de presentar la información. La única desventaja importante de la aplicación, es que debes tener Internet en el momento de realizar la presentación, a diferencia de, por ejemplo, Power Point de Microsoft Office.

En ambos casos, las producciones que se crean, suelen ser muy dinámicas, aunque a la hora de realizarlas y reproducirlas, es mucho más fácil y cómodo realizarlo desde una computadora, a diferencia de recursos que se presentaron en talleres anteriores, que se podían manipular cómodamente desde cualquier teléfono celular con Internet.

Luego de ver ejemplos de cómo generar presentaciones en ambas herramientas, se va a hablar con los docentes sobre como pensar algún proyecto interdisciplinario. El primer ejemplo, fue sobre el Mundial de futbol por ser un evento que suele captar mucho la atención de los jóvenes. Sin embargo, hay miles de temáticas que se pueden trabajar en un trabajo en conjunto con varias materias. Un ejemplo, son los trabajos sobre problemáticas ambientales locales: desde Historia se podría abordar el origen de la ciudad y de la problemática, desde la Matemática se podrían realizar estadísticas, desde Geografía se podrían ver los aspectos sociales que interfieren en ese espacio natural, desde Lengua se puede armar una propaganda

para concientizar o una noticia periodística y desde las Ciencias Naturales, el impacto ambiental y los problemas de salud que esto podría causar en los vecinos de la zona.

**Cierre:** (40 minutos)

Para finalizar el taller, se les va a pedir a los docentes que se junten por departamento y piensen ideas para trabajos interdisciplinarios que se puedan realizar en los diferentes cursos de la secundaria del Instituto San Ana. Luego se realizará una puesta en común con las diferentes ideas, para lo cual deberán compartir sus ideas en un Padlet que el docente tutor va a compartir.

Teniendo como base el Padlet compartido en el Classroom del taller, se les va a pedir a los docentes que, a lo largo de las siguientes semanas de junio, realicen publicaciones en Classroom comentando: proyectos interdisciplinarios que se van a realizar, fundamentos, objetivos, temas y recursos digitales que van a aplicar. El tiempo que los docentes van a tener para el desarrollo de esos proyectos, será de 4 meses (junio, julio, agosto y septiembre).

ETAPA 5: MUESTRA ANUAL
<b>Temas/recursos que se van a abordar:</b> muestra final, transmisiones en vivo por YouTube, Código QR.
<b>Período:</b> primera semana de septiembre.
<b>Duración:</b> 2 Hs.
<b>Destinatarios:</b> todos los docentes del nivel secundario.
<b>Materiales:</b> Zoom.
<b>Actividades:</b> Puesta en común de las actividades realizadas en el año.
<b>Evaluación:</b> utilización correcta de las herramientas digitales trabajadas en todos los talleres de este plan de intervención.
<b>Presupuesto:</b> \$9.300 para el asesor.

Fuente: elaboración propia (2021).

En este último encuentro se va a realizar un momento de autoevaluación y coevaluación de todo lo trabajado en el año. El mismo, se va a realizar mediante un encuentro virtual en

Zoom. Al iniciar, se va a realizar un recorrido por el Classroom del taller, y se van a poder observar las diferentes producciones del año, también se va a realizar una devolución general de las diferentes etapas trabajadas. Cada docente deberá comentar al resto, cuáles fueron las experiencias positivas y las que se deben a mejorar, para el año siguiente.

Al finalizar la reflexión y autoevaluación, se les explicará a los docentes de qué manera se va a desarrollar la muestra anual de todos los recursos digitales: una transmisión en vivo en YouTube. Con una cuenta institucional, se va a desarrollar una transmisión de dos horas, en dos días diferentes.

En cada encuentro, los docentes junto a los estudiantes van a desarrollar las actividades realizadas en el año: los resultados de los juegos, los muros y trabajos colaborativos y los proyectos interdisciplinarios. Durante la transmisión se va a compartir pantalla y videos que acompañen la explicación de cada curso.

Se va a hablar con los docentes, sobre la posibilidad de ensayar esa transmisión con cada curso, para evitar que los cursos abarquen más tiempo en el cronograma. También se va a explicar como se puede generar un código QR, para compartir en la transmisión en vivo y para que los padres y estudiantes puedan ir ingresando a los diferentes trabajos online. La página utilizada para generar los códigos, será: [www.codigos-qr.com](http://www.codigos-qr.com). Por último, se va a debatir sobre alguna red social donde se puedan compartir los resultados finales.

Una vez finalizada la explicación, se va a hablar sobre la importancia de seguir aplicando las herramientas digitales en los años posteriores y se les va a compartir un formulario de Google, para que expresen como vivieron la experiencia de los talleres. Enlace del formulario: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdV0duO7GvAS\\_nELjbv3-IRcwio9BfM7r3GckXTkpYpjiVbkw/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdV0duO7GvAS_nELjbv3-IRcwio9BfM7r3GckXTkpYpjiVbkw/viewform)

## Cronograma

En base al diagrama de Gantt, se elaboró el siguiente cuadro en el cual se puede observar en la distribución de los diferentes talleres y el tiempo que los docentes van a tener para poder implementar con sus cursos, todo lo aprendido.

### *Cronograma del plan de intervención*

ETAPA	ACTIVIDADES	FEBRERO			ABRIL			MAYO			JUNIO			SEPTIEMBRE			
1	CAPACITACIÓN: ALFABETIZACIÓN DIDITAL Y USO DE PLATAFORMA DIGITAL	X															
	IMPLEMENTACIÓN DE LOS RECURSOS EN EL AULA		X	X	X												
2	CAPACITACIÓN: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE EPENDIZAJE				X												
	IMPLEMENTACIÓN DE LOS RECURSOS EN EL AULA					X	X	X									
3	CAPACITACIÓN: EL TRABAJO COLABORATIVO VIRTUAL Y EL USO DEL CELULAR EN EL AULA							X									
	IMPLEMENTACIÓN DE LOS RECURSOS EN EL AULA								X	X	X						
4	CAPACITACIÓN: EL TRABAJO INTERDISCIPLINARIO MEDIADO POR LAS TIC.										X						
	IMPLEMENTACIÓN DE LOS RECURSOS EN EL AULA											X	X	X			
5	CAPACITACIÓN: MUESTRA FINAL. AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS.													X			
	IMPLEMENTACIÓN DE LOS RECURSOS EN EL AULA														X	X	X

Fuente: elaboración propia (2021).

Al inicio de cada mes deberán llevarse a cabo los talleres, y en las tres semanas posteriores deberán implementar lo trabajado, con sus respectivos cursos. Al finalizar la tercera semana, tendrán que compartir las estrategias implementadas y los resultados obtenidos, en el Classroom armado por el responsable de los talleres.

El cronograma no tiene días exactos para la implementación de los talleres, para que se pueda adaptar a posibles modificaciones del calendario escolar, producidas por fechas patrias, mesas de examen, jornadas docentes provinciales, entre otras.

## **Recursos**

---

Los recursos materiales que se van a utilizar a lo largo de los encuentros, fueron expresados en el cuadro resumen que figura al inicio de cada taller. Los mismos, ya se encuentran disponibles en el Instituto San Ana. En relación a los recursos humanos, todos los encuentros tendrán un asesor pedagógico que es el Licenciado en Educación a cargo de este plan de intervención. Además, en cada taller asistirán todos los docentes del nivel secundaria y el equipo directivo.

## **Presupuesto**

---

<b>PRESUPUESTO</b>	<b>CANT.</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
Horas de trabajo presencial del docente capacitador*	13	\$ 2.325	\$30.225
Horas de trabajo virtual del docente capacitador*	13	\$ 2.325	\$30.225
Café para encuentros presenciales	4	\$200	\$800
Aperitivo para encuentros presenciales	4	\$1000	\$4000
<b>Total</b>			<b>\$65.250</b>
*Cada hora de capacitación equivale a 1 hora cátedra de la provincia de Buenos Aires, sin bonificantes; en octubre de 2021.			

Fuente: elaboración propia (2021).

## **Evaluación**

---

Los aspectos a evaluar se ven reflejados en el cuadro resumen de cada taller. El instrumento de evaluación es todos los casos son los mismos: los recursos creados por los docentes y compartidos en el Classroom del taller.

Entendiendo que todos los docentes son profesionales de la educación, la evaluación será de carácter formativo, ya que se va a enfocar en los procedimientos que se llevaron a cabo a la hora de realizar cada uno de los recursos virtuales y la aplicación de todo lo aprendido.

## **Resultados esperados**

Varios son los resultados esperados en la aplicación de este plan de intervención. A lo largo de los talleres, se busca que los docentes vayan adquiriendo diferentes herramientas, que van a ir compartiendo con el capacitador y el resto de sus colegas. De esta manera, en el Classroom que se formará para todos los talleres, cada docente del Instituto Santa Ana, va a poder ingresar y observar los resultados obtenidos en las diversas materias, áreas y cursos.

Otro aspecto importante de este plan de intervención, es la reflexión constante de los cursantes. Dentro de los talleres, se espera que los docentes puedan repensar sus prácticas educativas en todo momento, por esta razón, cada taller comienza con una actividad tradicional, para luego ver como se pueden aplicar las nuevas tecnologías en las mismas y entender que otras estrategias de aprendizaje y enseñanza, son posibles. También, se les va a dar un espacio a los docentes para que puedan expresar aquellas fortalezas y debilidades con las que se encontraron a lo largo de la aplicación de las herramientas tecnológicas abordadas, siempre entendiendo que cada grupo de estudiantes es diferente, al igual que sus docentes y sus respectivas disciplinas.

Por último, otro resultado que se espera, quizás el más importante, es que el Classroom del taller se siga utilizando a lo largo de los años posteriores a la aplicación del plan de intervención. Para esto, es muy importante el compromiso de cada uno de los que forman el equipo docente y directivo, del Instituto Santa Ana. La continuidad en el uso de este recurso, va a fortalecer el trabajo colaborativo e interdisciplinario entre en los docentes, y va a fomentar un uso constante y creativo, de las nuevas tecnologías.

## **Conclusiones**

---

Como se explicó al inicio de este plan de intervención, la necesidad de implementar prácticas educativas que involucren a las nuevas tecnologías, es clave en todas las escuelas secundarias del país. A partir de la pandemia producida por el Covid-19, quedó en evidencia la distancia que hay entre los estudiantes, nativos digitales que tienen de manera incorporada a las nuevas tecnologías; y los inmigrantes digitales, docentes que aún siguen utilizando estrategias obsoletas en los tiempos actuales.

Son varias las fortalezas que se presentan a la hora de planificar los talleres para los docentes del Instituto Santa Ana. En primera instancia, se trata de un colegio que cuenta con computadoras, conectividad y estudiantes que tienen dispositivos digitales, lo cual favorece la aplicación de diversas estrategias de aprendizaje y enseñanza. Otra fortaleza importante, es la libertad que la escuela da a los docentes, de poder realizar diversas propuestas educativas y la predisposición para el trabajo interdisciplinario. Por último, y no por eso menos importante, luego de la educación virtual causada por el aislamiento obligatorio del año 2020, la mayoría de los estudiantes y docentes incorporaron diversas estrategias que incluyeron las nuevas tecnologías, en la educación secundaria. En esto último, se apoya este plan de intervención: es importante tomar la experiencia vivida como un “punto de partida”, y no como un hecho aislado, producto de un acontecimiento histórico y único.

En relación a las debilidades que se pueden presentar en el desarrollo de este plan, encontramos la falta de interés por parte de los docentes en participar de los talleres. Si bien algunos talleres se pueden llegar a realizar en periodos sin estudiantes a cargo o en horarios flexibles, puede pasar que varios docentes ya conozcan las herramientas abordadas, y eso puede producir un desinterés por las diferentes propuestas de trabajo. En este sentido, los

talleres además de plantear instructivos de como utilizar los diferentes recursos, también va a dar espacios de debate y reflexión colectiva, sobre la aplicación de los mismos, en diferentes años, grupos y temas. Si algún docente ya aplicó alguna de las plataformas abordadas, se le va a dar espacio para que puedan describir sus experiencias y resultados.

Por último, hay fortalezas y debilidades que no se relacionan con el Instituto Santa Ana: las personales. En relación a las fortalezas, la Licenciatura en Educación cursada en la Universidad Empresarial Siglo 21, me brindó herramientas que facilitaron el armado de este plan de intervención. La aplicación de diversos recursos utilizados en la pandemia del Covid-19 y los talleres que dicté en las escuelas secundarias donde trabajo actualmente, también me ayudaron a poder preparar este plan de intervención y me ayudó a poder enfocarme en aquellas cuestiones que los docentes de nivel secundaria, suelen presentar más desconocimiento.

En relación a las debilidades personales, el plan de intervención se creó teniendo un desconocimiento total de la institución educativa a la cual se dirige, incluyendo los diseños curriculares provinciales y los posibles lineamientos de la provincia de Córdoba. Si bien cada escuela del país tiene características particulares que las hacen únicas, la lectura de la información aportada por la universidad y la búsqueda de documentación sobre las escuelas secundarias de la provincia, facilitaron el armado de este trabajo.



## Referencias

---

- Adell, J.; Castañeda, L. (2012). “*Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?*” En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (coord.). “*Tendencias emergentes en educación con TIC*”. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. 44, 13-32. Recuperado de: <https://digitum.um.es/digitum>
- Alvarado Zamorano, C.; De La Cruz Martínez, G.; Gamboa Rodríguez, F; Salas Rueda, R. (2020). “*Dispositivos móviles y Muro colaborativo: ¿medios de comunicación para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre las ciencias sociales*”. Meta: Avaliacao, 12 (36), 601-624. Recuperado de: <https://revistas.cesgranrio.org.br/index.php/metaavaliacao/article/view/2626>
- Arceo, F. D. B., Rojas, G. H. (2010). “*Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*”. México D.F., México: McGraw-Hill Interamericana. Cap. 2, pp. 23-61.
- Cedeño, E.; Murillo J. (2019). “*Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza*”. ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales. 4 (1) 119-127. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso>
- González, R. (2020). “*Quienes somos*”. Cokitos. Encontrado en: <https://www.cokitos.com/quienes-somos/>
- Lugo, M. T.; Kelly, V. (2011). “*El modelo 1 a 1: un compromiso por la calidad y la igualdad educativas, la gestión de las TIC en la escuela secundaria: nuevos formatos institucionales*”. Ministerio de Educación, Argentina. 1-56. Recuperado de: <http://www.bnm.me.gov.ar>

- Montero, B. (2017). *“Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura”*. Pensamiento Matemático, Costa Rica. 7 (1), 75-92.
- Orozco Vargas, R. (2005). *“El trabajo pedagógico colaborativo como metodología para la formación profesional durante la Práctica Supervisada”*. InterSedes: Revista de las Sedes Regionales, Universidad de Costa Rica. 6 (11), 57-71. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66658949005>
- Prensky, M. (2001). *“Nativos e Inmigrantes Digitales”*. MCB University Press. 9 (5) 3-20. Recuperado de: <https://marcprensky.com>
- “¿Qué es Didactalia? Recursos educativos de libre acceso”*. Didactalia.net. Recuperado de: <https://didactalia.net/comunidad/materialeducativo/recurso/que-es-didactalia-recursos-educativos-de-libre/4fcb3cc6-0924-4163-9538-9c114ba8d46a>
- Universidad Empresarial Siglo 21. (2019a). Modulo 0, Plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 1. Recuperado en agosto 2021 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo0>.
- Universidad Empresarial Siglo 21. (2019b). Modulo 0, Plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 3. Recuperado en agosto 2021 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo0>.
- Universidad Empresarial Siglo 21. (2019c). Modulo 0, Plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 2. Recuperado en agosto 2021 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo0>.
- Universidad Empresarial Siglo 21. (2019d). Modulo 0, Plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 10. Recuperado en agosto 2021 de:

<https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo0>.

Universidad Empresarial Siglo 21. (2019e). Modulo 0, Plan de intervención. Instituto Santa

Ana. Lección 14. Recuperado en agosto 2021 de:

<https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo0>.

Universidad Empresarial Siglo 21. (2019f). Modulo 0, Plan de intervención. Instituto Santa

Ana. Lección 36. Recuperado en agosto 2021 de:

<https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo0>.

## Anexos

Cuadro 1

Nº	AVANZA EL QUE SEPA...	RESPUESTA
1	SÍMBOLO DEL ORO EN LA TABLA PERIÓDICA	AU
2	ANIMAL QUE APARECE EN EL BILLETE DE \$50	EL CÓNDOR
3	COMO SE CALCULA EL PERÍMETRO DE UN CUADRADO	SUMANDO SUS LADOS
4	QUINTO PAÍS MÁS GRANDE DEL MUNDO	BRASIL
5	AUTOR DE LA ALEGORÍA DE LA CABERNA	PLATÓN
6	AÑO DE NACIMIENTO DE MANUEL BELGRANO	1770
7	UNA "TROPILLA" ES UN CONJUNTO DE...	CABALLOS/YEGUAS
8	CAPITAL DE AUSTRALIA	CANBERRA
9	TRADUCCIÓN DE LA PALABRA INGLESA "FARM"	GRANJA
10	CANTIDAD DE LINEAS DE SUBTES QUE HAY EN C.A.B. A	6
11	SEDE DE LOS JUEGOS OLIMPICOS DEL 2004	ATENAS
12	ACTUAL PRESIDENTE DE CHILE	SEBASTIÁN PIÑEDA
13	NOMBRE POPULAR DEL CLORURO DE SODIO	SAL DE MESA
14	AÑO DEL HUNDIMIENTO DEL TITANIC	1912
15	AUTOR DE CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA	GABRIEL GARCÍA MARQUEZ
16	CANTIDAD DE LADOS DE UN HEXÁGONO	6
17	¿DE QUÉ PUEBLO ORIGINARIO ES EL NOMBRE "ANAHÍ"?	GUARANÍ
18	PROVINCIA DONDE NACIÓ SAN MARTÍN	CORRIENTES
19	SÍMBOLO DEL FÓSFORO EN LA TABLA PERIÓDICA	P
20	PINTOR CREADOR DE LA OBRA "LAS MENINAS"	DIEGO VELÁZQUEZ
21	CANTIDAD DE ELEMENTOS DE LA TABLA PERIÓDICA	118
22	CANTIDAD DE INTEGRANTES DE LA PRIMERA JUNTA	9
23	LA PALABRA "GRACIAS" EN FRANCES	MERCI
24	PAÍS GANADOR DEL MUNDIAL DE 1966	INGLATERRA
25	AÑO QUE FRANCISCO FUE ASIGNADO COMO PAPA	2013
26	ORIGEN DE LA EDAD CONTEMPORANEA	REV. FRANCESA – IND. DE EEUU
27	TERCER PAÍS MAS POBLADO DEL MUNDO	ESTADOS UNIDOS
28	"PAJARO" EN INGLÉS	BIRD
29	ANIMAL QUE APARECE EN EL BILLETE DE \$1000	EL HORNERO
30	PAÍS DE ORIGEN DE ERNESTO SÁBATO	ARGENTINA
31	¿DE QUÉ PUEBLO ORIGINARIO ES EL NOMBRE "AYELÉN"?	MAPUCHE
32	PINTOR CREADOR DEL CUADRO "GUERNICA"	PABLO PICASSO
33	PAÍS CREADOR DEL FÚTBOL	INGLATERRA
34	RAIZ CUADRADA DE 676	26
35	CREADOR DE DON QUIJOTE DE LA MANCHA	MIGUEL DE CERVANTES
36	¿EN QUÉ AÑO SE CREÓ LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA?	1613
37	PAÍSES QUE LIMITAN CON PERÚ	CHI.BRA.ECU.COL.BOL.
38	COMO CORTAR Y PEGAR UN TEXTO EN WORD	CTRL X – CTRL V
39	PAIS DE ORIGEN DE KARL MARX	ALEMANIA
40	LA LETRA QUE SE ENCUENTRA A LA DERECHA DE LA "A" EN EL TECLADO DE COMPUTADORA	S

Fuente: elaboración propia (2021).