



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

**Modelos de Aprendizajes Innovadores**

**Unidad Educativa Maryland**

**“El Uso de la Plataforma Kahoot en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje”**

Autor: Carolina Antonia Samaniego

DNI: 24.327.620

Legajo: VEDU 13585

Tutora: Sandra del Valle Soria

12 de septiembre de 2021

## Índice

<b>Resumen</b> .....	4
<b>Introducción</b> .....	5
<b>Presentación de la Línea Temática</b> .....	6
<b>Síntesis de la Institución seleccionada</b> .....	9
Datos generales .....	9
Historia.....	11
Misión .....	11
Visión.....	12
Valores .....	12
<b>Delimitación de la necesidad objeto de la intervención</b> .....	12
<b>Objetivos</b> .....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos específicos .....	14
<b>Justificación</b> .....	15
<b>Marco teórico</b> .....	17
<b>Plan de Trabajo</b> .....	24
Actividades .....	25
Reunión con el equipo directivo.....	25
Primer taller: “La motivación docente en el uso de las TIC” .....	26

Segundo taller: “Innovar con Kahoot en la práctica pedagógica” .....	29
Tercer taller: “La creación de mi Kahoot” .....	31
Cronograma .....	33
Recursos.....	35
Presupuesto .....	37
Evaluación .....	37
<b>Resultados Esperados</b> .....	<b>38</b>
<b>Conclusión</b> .....	<b>39</b>
<b>Referencias</b> .....	<b>41</b>
<b>Anexos</b> .....	<b>45</b>

## **Resumen**

El presente Plan de Intervención tiene como objetivo capacitar a los docentes del Segundo Ciclo del Nivel Primario de la Unidad Educativa Maryland, afianzando la articulación entre las distintas áreas curriculares con la inclusión de los recursos TIC. El mismo, surge de la necesidad de articular, de modo que se creen vínculos significativos en los aprendizajes de los alumnos. Para esto, se llevan a cabo talleres de capacitación docente, en los cuales se les brindarán herramientas a para que puedan articular y realizar secuencias didácticas de calidad, conformándose equipos de trabajo y motivándose al Equipo de Docentes a participar. Se presenta el uso de la Plataforma Kahoot y las posibilidades de innovación en la práctica pedagógica, en donde los docentes concretan actividades implementando lo trabajado en los encuentros anteriores, creando una secuencia didáctica, articulando diversas áreas curriculares a través de la utilización de la Plataforma Kahoot. Los recursos utilizados son: videos, nubes de palabras (Mentimeter), entrevista, material digital, encuestas en Google Forms, juego con Kahoot, presentación en Canva sobre el uso, funcionamiento y características didácticas de Kahoot, y un video tutorial de YouTube. Luego de la adquisición y dominio de los fundamentos pedagógicos para el uso asertivo de los diferentes soportes tecnológicos en el aula se anima a que los docentes de Segundo Ciclo a que logren realizar secuencias didácticas articuladas, sugiriéndose a los profesores que hagan uso de la Plataforma Kahoot de manera alternada, ya que si el uso es continuo puede generar desinterés en los alumnos.

*Palabras claves:* Innovación, TIC, Articulación, Plataforma Kahoot

## **Introducción**

El presente trabajo corresponde a la cátedra de Seminario final y es la etapa formativa de la carrera de grado de la Licenciatura en Educación. El mismo está dividido en capítulos y cada uno de ellos coincide con los cuatro entregables que conforman el Trabajo Final de Grado. Consiste en un Plan de Intervención, en el que desde el rol de Asesor Pedagógico se realiza una propuesta de mejora por medio de las Innovaciones con TIC, a través de talleres de capacitación para los docentes del Segundo Ciclo de la Primaria de la Unidad Educativa Maryland.

La línea temática adoptada para llevar a cabo este trabajo es la de Modelos de Aprendizajes Innovadores, considerándolos eje vertebrador del proceso de enseñanza y aprendizaje en el siglo XXI. La propuesta, se sustenta desde el enfoque constructivista que propone un cambio del rol docente, pasando de ser un mero transmisor de conocimientos, a un ente innovador, que crea situaciones significativas de aprendizaje utilizando estrategias cognitivas, metacognitivas y afectivas que permitan activar los conocimientos de los estudiantes.

“El estudiante es el centro del aprendizaje, participa activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, interactúa con el objeto de conocimiento y logra alcanzar un aprendizaje significativo” (Parreño Tigse, 2019, p.27).

En el primer capítulo, se presenta la línea temática escogida, los datos más relevantes de la institución educativa, como datos generales, historia, misión, visión y valores. Por último, se identifica la necesidad que da sustento al plan de intervención.

En el segundo capítulo se encuentran el objetivo general, los objetivos específicos, la justificación de la propuesta y el marco teórico en el que se apoya el presente plan de mejora.

En el tercer capítulo se desarrollan las actividades del plan de manera secuencial, presentando tres talleres de capacitación docente, se describen los recursos a utilizar, el cronograma de las actividades y el presupuesto necesario para poner en práctica el plan.

Finalmente, en el cuarto capítulo se encuentran los resultados esperados del plan de intervención y las conclusiones sobre el desarrollo del Trabajo Final de Graduación, haciendo hincapié en las fortalezas, debilidades y propuestas de mejoras de este.

### **Presentación de la Línea Temática**

La realidad nos muestra que los avances de la ciencia, la tecnología y la información en estos tiempos han producido un nuevo contexto socio histórico en donde la sociedad debe enfrentar cada día nuevos desafíos que le impone un entorno de cambios permanentes y vertiginosos.

El presente plan de intervención se llevará a cabo en la Unidad Educativa Maryland donde se les brindarán herramientas tecnológicas y estrategias didácticas a los docentes. El propósito de este es que se lleven a cabo articulaciones curriculares de calidad desde una mirada crítica de la realidad de dicha institución, Como bien afirma Salinas, (2004) “frecuentemente asociamos cambios a innovación. Aquí entendemos innovación como la introducción de cambios que producen mejora, cambios que responden a un proceso planeando, deliberado, sistematizado e intencional”. (p.4), con lo que concluye el mismo autor:

(...) pretendemos diferenciar los procesos de innovación educativa asociados a las TIC de otros como cambio, novedad o propuestas didácticas poco fundamentadas. El foco del curso está en las respuestas a los desafíos de la Sociedad del Conocimiento, a la adaptación al EEES,

que las instituciones educativas deben promover mediante experiencias innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje apoyados en las TIC, haciendo énfasis en la docencia, en los cambios de estrategias didácticas de los profesores, en los sistemas de comunicación y distribución de los materiales de aprendizaje. (Salinas Ibáñez, 2008, p. 11)

“Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) abren nuevas vías de aprendizaje y modifican el rol del profesor universitario. Esta irrupción cuestiona los métodos empleados hasta ahora”. (Universidad Siglo 21, 2019a, p. 4). “Los dispositivos didácticos deben dialogar con una sociedad globalizada, que posiciona al educador frente a una revolución de información y le quita el monopolio del saber”.(Universidad Siglo 21, 2019a, p. 4).

“En efecto, cuando pensamos, planificamos y desarrollamos nuestras propuestas de trabajo sostenemos que es fundamental tener en cuenta los aportes que nos proporcionan las tecnologías educativas”. (Universidad Siglo 21, 2019a, p. 4)

La capacitación es de suma importancia, ya que, mantiene en permanente entrenamiento y preparación al docente para tener y contar con la mayor cantidad de herramientas. Como expresa Moreira, (Citado en Universidad Siglo 21, 2019a) “pensar en nuevas propuestas implica saber que los docentes tienen la función de ser facilitadores, orientadores o tutores capaces de guía y sostener la actividad constructiva de los estudiantes” ( p. 4).

Capacitarse es llenar una maleta de RRHH, herramientas y estrategias para poder resolver distintas situaciones. Nuevas son las propuestas y los desafíos que se presentan. Las tecnologías recorren la vida de todos. La trazan, la condicionan y a algunos los deja fuera del sistema. “La revolución de la información, nos permitirá

planificar diseños pedagógicos permeables y flexibles que respondan a necesidades de nuestro contexto y brinden aprendizajes de calidad para la formación de nuestros futuros profesionales” (Universidad Siglo 21, 2019a, pp. 4-5)

El uso de las tecnologías propiciará la creación de entornos activos, es decir que se potenciará el aprendizaje constructivo. Haciendo foco en el “saber hacer” como un principio de adquisición de conocimientos, como una realización constante de actividades. “Las *e-actividades* son una de las variables críticas en los nuevos entornos telemáticos formativos que nos permitirán pasar de acciones formativas memorísticas reproductivas, a acciones formativas dinámicas y constructivas” (Salinas Ibáñez, 2008, p. 90).

Las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) son un elemento clave en el desarrollo de la sociedad del conocimiento, su impacto está alcanzado a todos los sectores, y su influencia es de tal forma que no sólo afecta a la velocidad con la que nos llega la información, el volumen que es puesta a nuestra disposición, o la precisión con la que podemos realizar determinadas actividades; sino también a la forma como llegamos a procesar la información, la manera en la cual aprendemos, las diversas formas en que se nos enseña, y las opciones que tenemos para comunicamos.

Ahora bien, tales cambios y transformaciones no se dan con su simple presencia, sino que dependen de las transformaciones en otra serie de dimensiones, que van desde aspectos tangibles como las infraestructuras y estructuras organizativas que se creen para favorecer su utilización, a otros más complejos como los actitudinales y culturales. Y ello que se da de forma general, también ocurre en el terreno que nos ocupa de la innovación educativa y TIC. (Salinas Ibáñez, 2008, p. 83)

## Síntesis de la Institución seleccionada

### Datos generales

- **Nombre completo:** Unidad Educativa Maryland
- **Sector:** Privado – Laico.
- **Orientación:** Comunicación – Lengua Extranjera.
- **Ubicación geográfica**
- **Jurisdicción:** Córdoba.
- **Departamento:** Colón.
- **Localidad:** Villa Allende.
- **Domicilio:** Güemes 702. Córdoba. Villa Allende
- **Teléfonos:** (03543) 432239/433629/435656
- **Página:** [www.maryland.edu.ar](http://www.maryland.edu.ar)
- **Mail de referencia:** administración@maryland.edu.ar (Universidad Siglo 21, 2019a)

La institución se encuentra ubicada en barrio Centro. Asisten alumnos de clase media-alta, y su población está conformada por un 80% de alumnos de Villa Allende de distintos barrios, de los cuales un gran porcentaje vive en barrios cerrados aledaños al lugar. En estos últimos cuatro años, se sumó una nueva población, que conforma el 20% restante, y está compuesta por niños que concurren desde Unquillo, Mendiolaza y, en menor medida, La Calera, principalmente debido a un incremento, en estas localidades, de nuevos barrios cerrados (Universidad Siglo 21, 2019b).

La Unidad Educativa Maryland cuenta con los tres niveles educativos obligatorios: nivel inicial, nivel primario y nivel medio. Es de jornada simple y se cursa

por la mañana con opción de doble escolaridad (no obligatoria): Formación Opcional en Lengua Inglesa (F. O. L. I.). A continuación, se detalla la estructura académica por nivel y conformación de equipo institucional (Universidad Siglo 21, 2019c)

### Nivel primario

#### Estructura académica:

La escuela primaria está dividida en dos ciclos:

Primer ciclo: primero, segundo y tercer grado.

Segundo ciclo: Cuarto, quinto y sexto grado.

#### Horarios de nivel primario

Escolaridad obligatoria: de lunes a viernes, de 8:00 a 13:00 h.

Escolaridad opcional: F. O. L. I., de lunes a jueves, de 13:45 a 16:15 h.

#### Equipo directivo del nivel primario

Dirección, Vicedirección, Coordinadores y Secretaría docente (Universidad Siglo 21, 2019c).

*Tabla 1. Matrícula año 2018*

<b>Matrícula total de alumnos en el año 2018</b>	<b>Planta docente en el año 2018</b>
Nivel inicial: 96 Nivel primario: 319 Nivel medio: 195	Nivel inicial: 11 Nivel primario: 34 Nivel medio: 35 F.O.L.I: 28 docentes extraprogramáticos (todos los niveles)

Fuente: (Universidad Siglo 21, 2019b).

## Historia

Tabla 2. Historia Institucional

Año	Acontecimientos
1994	Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron las gestiones para fundar la escuela. La institución abrió sus puertas con Sala de 4 y 5 años y con el nivel primario para 1°, 2° y 3° grado. Contaban con un total de 50 alumnos en todas las divisiones, una directora unificada y 12 docentes.
1995	Comenzó a funcionar la escuela en una casona antigua que se consiguió por medio de la municipalidad de Villa Allende y el Consejo Deliberante. La ampliación de la institución: etapa 1. Se construyeron dos salas para nivel inicial, cada una con baños propios, adecuados a la edad de los niños. Además, se construyeron dos aulas para nivel primario con baños sectorizados para niños y niñas.
1998	Funcionaba el nivel inicial y el nivel primario completos, con dos secciones por cada división y una matrícula de 245 alumnos. La ampliación de la institución: etapa 2. Se construyeron, en total, 458,56 m <sup>2</sup> a partir de la construcción original.
1999	Comenzó el nivel medio, sólo con ciclo básico (1.°, 2.° y 3.°) y funcionaba fuera de la institución, ya que no contaban con infraestructura dentro del establecimiento. La ampliación de la institución: etapa 3. En 1999, se construyeron 102,10 m <sup>2</sup> más.
2000	El nivel medio cerró sus puertas por diversas razones económicas, edilicias y de baja matrícula. Con todas las ampliaciones realizadas, la institución ya contaba con 1278,30 m <sup>2</sup> . En ese mismo año se fijó como fecha de vencimiento del contrato de comodato el día 28 de junio del año 2019, mientras se mantuviera la situación actual de la superficie edificada.
2002	La institución contaba con un total de 320 alumnos para todas las divisiones.
2008	La institución vuelve a ofrecer el ciclo básico para el nivel medio, dentro de la institución, con una adaptación y ampliación dentro del predio.
2010	Desde ese año hasta la actualidad, el nivel medio posee un total de 195 alumnos.
2018	Matrícula total de alumnos de los tres niveles: 610 Planta docente de los tres niveles más F.O.L.I: 108

Fuente: (Universidad Siglo 21, 2019b)

## Misión

El desafío es conservar la misión-utopía, de encontrar en cada momento, en cada espacio, en cada falta de certeza, la convicción de que aprender a pensar en libertad nos garantiza ser libres en todo el sentido bello de la palabra, que cada sujeto de aprendizaje pueda hacerse preguntas y cuestionar la realidad, hacer sus propias y auténticas lecturas,

reformular sus intervenciones, construir nuevos modos de pensar. (Maryland, Unidad Educativa, s/f)

### **Visión**

“La visión está orientada a que la Unidad Educativa logre alcanzar a través de la articulación entre los niveles una formación integral de los estudiantes con fuerte orientación en Comunicación y formación de Lengua Inglesa”. (Universidad Siglo 21, 2019b, p. 32)

### **Valores**

Las organizadoras partieron de la premisa de que querían formar un centro educativo donde se practican valores y comportamientos, tales como solidaridad, respeto, tolerancia, cooperación y responsabilidad en el trabajo compartido, logrando apertura para ver lo diferente y valorarlo ante la diversidad socio-cultural. (Universidad Siglo 21, 2019c, p. 17)

### **Delimitación de la necesidad objeto de la intervención**

Como menciona el documento institucional de la Unidad Educativa Maryland, “Nuestro objetivo es que, a través de la utilización de la computadora como una herramienta, formemos personas que tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con juicio crítico, de manera que la misma les permita tomar decisiones trascendentes” (Universidad Siglo 21, 2019d).

Desde un enfoque situado, en nuestra escuela, advirtiéndola múltiple, diversa, extendida y heterogénea, surge la necesidad de crear y construir vínculos fundacionales y funcionales que armen una trama de significaciones y sentidos de las prácticas que en su interior tienen lugar. Esa cualidad de complejo remite a la necesidad de articular y,

como necesidad, aparece siempre como pregunta, como posibilidad, como tarea que realizar (Universidad Siglo 21, 2019b).

Analizando el Programa de Articulación Institucional se observa “a la articulación como una necesidad, como desafío, como una tendencia a superar lo fragmentado, lo único, lo aislado, para dar lugar a lo colectivo, a lo relacionado, a lo que constituye identidad y pertenencia. ¿Es posible pensar nuestra escuela sin una articulación? ¿No es acaso la articulación como trama la que posibilitaría asumir y desarrollar la rica heterogeneidad que nos habita?” (Universidad Siglo 21, 2019b).

El Proyecto Educativo Institucional responde a los interrogantes manifestando que la visión y misión de la escuela que quieren construir sea por medio de la reflexión y el trabajo colaborativo. “El esfuerzo por construir planes de clase desde la articulación: realidad-información-realidad es probablemente el mayor reto que enfrenta el docente en su actuar cotidiano”. (Díaz Barriga, 2013, p. 8)

Es por esto que hoy, la construcción de secuencias didácticas que las incorporan en el salón de clases demanda establecer con mayor claridad los ambientes para el trabajo educativo.

El desafío para el maestro actual es cómo elaborar esta secuenciación a partir de las necesidades áulicas y así mismo utilizar las TIC. De esto dependerá mucho las capacidades de cada docente para poder interpretar y trabajar con sus alumnos. Recuperando siempre los conocimientos previos que traen los mismos para lo cual es imprescindible conformar un problema que se constituya en el elemento que articule las nociones conceptuales con la realidad y que sea la base del enigma, solo de esta manera los recursos TIC ayudarán a trabajar esa tarea. El reto es identificar las mejores opciones para su integración. (Díaz Barriga, 2013).

La realidad nos muestra que los avances de la ciencia, la tecnología y la información en estos tiempos han producido un nuevo contexto socio histórico en donde la sociedad debe enfrentar cada día nuevos desafíos que le impone un entorno de cambios permanentes y vertiginosos.

Esta realidad también ha impactado en el sistema educativo, donde se está estableciendo una nueva concepción filosófica del docente, la cual conlleva al mismo a la necesidad de adquirir nuevas prácticas, metodologías y competencias que le permitan afrontar en forma eficiente y efectiva los cambios antes mencionados.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

- Capacitar a los docentes de Segundo Ciclo del nivel Primario de la Unidad Educativa Maryland durante el primer semestre del ciclo lectivo 2022, afianzando la articulación entre las distintas áreas curriculares con la inclusión de recursos TIC.

### **Objetivos específicos**

- Motivar al Equipo de docentes a participar en las capacitaciones para que logren valorar las posibilidades didácticas de las TIC en sus prácticas.
- Realizar talleres de capacitación en el uso de la plataforma con Kahott, Mentimeter, Canva permitiendo innovar las prácticas pedagógicas en el aula.
- Concretar actividades de planificación con Kahott renovando las propuestas de enseñanza en el segundo ciclo.
- Conformar un equipo de trabajo con los profesionales del área de Informática para que asistan en los aspectos técnicos de la capacitación.

## **Justificación**

Las denominadas Tecnologías de la Información y la Comunicación atraviesan los diferentes aspectos de nuestra vida e irrumpieron de manera abrupta en el ámbito educativo. Su incorporación trae un cambio de hábitos y un cambio de costumbres. Son catalogadas como tecnologías inestables debido a los grandes cambios a los que se encuentran sujetos, a su evolución rápida; motivo que afecta que se lo incorpore de modo inmediato en educación siendo un desafío para el docente de hoy.

Él debe construir secuencias didácticas a partir de los contenidos curriculares vigentes, de manera articulada con la inclusión de los recursos digitales, partiendo de los conocimientos previos de sus alumnos para lograr así un aprendizaje significativo.

En la Unidad Educativa Maryland se llevarán a cabo talleres de capacitación en TIC que darán herramientas y brindarán estrategias a los profesores del Segundo Ciclo de la Educación Primaria, permitiéndoles la articulación en las diferentes áreas curriculares.

Dichos encuentros harán hincapié en la adquisición y dominio de los fundamentos pedagógicos para el uso asertivo de los diferentes soportes tecnológicos en el aula, permitiendo que amplíen sus conocimientos, que adquieran seguridad en sí mismos para trabajar en el futuro inmediato con herramientas de trabajo colaborativo, que realicen proyectos interdisciplinarios de calidad, siendo protagonistas de la Educación en la Era Digital.

En nuestro país se llevaron y se llevan a cabo diferentes programas en relación a la inclusión de las Nuevas Tecnologías. Uno de ellos es el Programa Conectar Igualdad que se desarrolla a nivel federal.

El Decreto 459/10, que crea el Programa Conectar Igualdad, menciona en sus fundamentos que se apoya en la Ley 26.206 de Educación Nacional, la cual incluye como uno de los fines y objetivos de la política educativa nacional el desarrollo de las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación. (Ministerio de Justicia y Derechos Humanos, 2013, p. 38)

Conectar igualdad está pensado para revalorizar la educación pública, las actualizaciones docentes, la disminución de las brechas digitales, educativas y sociales en todo el territorio argentino, apoyándose siempre en la Ley Nacional de Educación. (Vachieri, 2013). Como bien sostiene el mismo autor respecto al tema:

Desde 2010 se han capacitado a través del conjunto de cursos y dispositivos presenciales y virtuales más de 770.000 personas. Esta cifra incluye, por una parte, las acciones de Conectar Igualdad, del Instituto Nacional de Formación Docente, el portal Educ.ar, OEI, diversas actividades de extensión y, por otra, los profesores formados a través de un dispositivo de desarrollo profesional docente implementado por el Ministerio de Educación de la Nación. (Vachieri, 2013, pp. 48, 49).

## Marco teórico

Para incorporar la tecnología en los colegios es necesario un abordaje reflexivo. Nos refiere a la educación, como educación permanente, como educación para toda su vida, como algo que es interno y se realiza cuando el aprendiente interacciona con el medio. Como afirma Piaget (citado en Zúñiga, s/f):

(...) el constructivismo es visto como una posición epistemológica en la cual “el conocimiento no parte ni del sujeto ni del objeto, sino de la interacción indisociable entre ellos, para progresar en doble dirección de una exteriorización objetiva, (construcción del objeto de conocimiento), y de una interiorización reflexiva, (construcción del sujeto cognoscente. (p.87)

Los nuevos entornos educativos permiten que tanto el docente como el alumno puedan trabajar con autonomía, permitiéndoles ser protagonistas de su propio autoaprendizaje debido a que son espacios flexibles, proporcionándoles así esta interacción del niño con el medio que lo rodea. Pero ¿es posible que el docente hoy tenga las habilidades necesarias para llevar adelante este desafío? ¿es capaz de realizar secuencias didácticas significativas con la inclusión de las TIC? ¿posee las competencias necesarias para dicho aspecto? Como bien afirma Dussel, (2011):

El replanteo del rol deja de ser una premisa general para asumir contornos más definidos sobre qué se debe interrogar: una cierta organización del grupo en el aula, una distribución de tareas, una secuencia de trabajo con una distribución del tiempo diferente (p.58).

Para ello es necesario que los profesores tengan una actualización continua, que desarrollen y afiancen sus competencias digitales, comunicativas y de interrelación y que conozcan los diferentes modos de abordar la clase con las tecnologías como un recurso. Ya que estas poseen lógicas y modos de configurar el conocimiento que son muy diferentes a los de la institución.

De este modo podrán crear espacios significativos de aprendizaje, dándole la posibilidad a los alumnos de afianzar sus conocimientos, de reacomodar sus estructuras cognitivas de modo tal que la apropiación de contenidos sea significativa. Díaz Barriga, (2013), sostiene la importancia de que:

La institución escolar y la perspectiva de los procesos de trabajo en el aula reclaman modificar concepciones sobre lo educativo, en las que se requiere transformar el escenario escolar, realizar ajustes significativos en proyectos curriculares y cambiar nociones que orientan el trabajo sobre todo el sistema, tales como qué se entiende por aprender, qué se considera que debe ser aprendido, qué es orden en el proceso de conocimiento, en las interacciones de los estudiantes y en el trabajo docente (p.5).

Los niños y jóvenes de hoy, los llamados nativos digitales nacieron inmersos en un entorno mediado por la tecnología. No podrían concebir su mundo sin celulares, internet, sin computadoras, etc. Las habilidades digitales que poseen son prácticamente innatas, pero existe una cuestión; ¿son capaces de discernir qué información es relevante y cuál no? Es tarea del educador desarrollar en ellos esas habilidades de interpretación, discernimiento y mirada crítica del contenido que se encuentra en la web.

En cambio, los docentes, inmigrantes digitales, deben ir aceptando esta especie de invasión tecnológica en sus vidas, tratando de entender este nuevo lenguaje y, por

otro lado, tratando de expresarse digitalmente. El incorporar nuevas tecnologías implica una adaptación y un aprendizaje constante.

El docente de hoy será exitoso en la incorporación de las nuevas tecnologías a su labor diaria, si sabe seleccionarlas, combinarlas y aplicarlas a sus secuencias didácticas permitiéndole articular con otras áreas curriculares. Según Dussel, (2011):

Un acuerdo de objetivos político-educativos de largo alcance para los gobiernos de la región, que se ha propuesto la integración curricular de las TIC y evaluar su impacto, así como promover la capacitación de los profesores y difundir las prácticas innovadoras a nuevas audiencias ( p.5).

#### Experiencias de capacitación docente en España

Desde TED, durante el 2017, se implementaron distintas capacitaciones en el Departamento Cultural. Estas fueron instancias acotadas, presenciales y virtuales, relacionadas con el uso de TIC y aplicaciones en el aula de idiomas. Tomando como base estas instancias de formación, se diseñó una capacitación para atender las mencionadas demandas de formación docente en TIC. Durante el 2018, esta propuesta de capacitación docente se implementó en distintos espacios de la Facultad de Lenguas, Departamento Cultural (DC); y dos unidades académicas de la UNC, Colegio Nacional de Monserrat (CNM) y la Escuela Superior de Comercio Manuel Belgrano (ESCMB) (Orgnero, Spataro, & Trebucq, 2019. p. 43).

Los recorridos virtuales se dieron con una notable y beneficiosa participación y los objetivos seleccionados se cumplieron con éxito. Esto favoreció el segundo

encuentro que fue presencial especialmente lo vinculado a la puesta en común de las actividades de los recorridos virtuales. Para concluir con los encuentros, se evidenció la puesta en práctica de los mismos por los docentes. (Orgnero, Spataro, & Trebucq, 2019)

El utilizar plataformas educativas en el aula fomenta el diálogo mediado por las tecnologías y posiciona al maestro en el rol de tutor, quien reorientará al alumno en el proceso de aprendizaje motivando y promoviendo su interés. En el presente plan se llevarán a cabo capacitaciones sobre la plataforma Educativa Kahoot.

### Plataformas educativas

Vital Carrillo, (2021) define a las mismas como:

(...) un entorno informático en el que se pueden encontrar varias herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es crear y gestionar cursos completos en línea sin necesidad de tener experiencia en la programación. Cuando se diseña una plataforma educativa debe de orientar sus actividades a dos aplicaciones: la educación a distancias y apoyo y complemento de la educación presencial. (p.10)

### La gamificación

Gil Quintana y Prieto Jurado, (2020) enfatizan que:

La gamificación toma como base la utilización de elementos del diseño de videojuegos en contextos educativos que no se caracterizan por ser específicamente de juego, con el fin de incentivar un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y motivador. Los fundamentos de la gamificación son las dinámicas, la estructura implícita del juego; las

mecánicas, es decir, los procesos que provocan el desarrollo del juego; y los componentes: las implementaciones específicas de las dinámicas, como avatares, insignias, puntos, etc. dan un paso más en este sentido y entienden que la gamificación no puede desarrollarse en el aula sin cambiar la interacción y la participación en la construcción colectiva del conocimiento (p.74).

Introducir el juego en el aula es una nueva alternativa para que el alumno se involucre de otro modo en su proceso de aprendizaje. Este tipo de experiencias los motiva tanto de manera intrínseca como extrínseca, permitiéndole una forma diferente de interiorizar los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes.

### Trabajo colaborativo

Lara, (2001) afirma que “el aprendizaje colaborativo podría definirse como una filosofía que implica y fomenta trabajar, construir, aprender, cambiar y mejorar, pero juntos.” (p.12)

Por lo tanto, va más allá del “trabajo de grupo” pues implica una serie de características imprescindibles como son los siguientes aspectos clave:

- Metas estructuradas de manera que los alumnos no se interesen sólo por el esfuerzo y rendimiento propio, sino también por el de los demás.
- Responsabilidad individual que evalúa el dominio de cada estudiante sobre el material asignado y responsabilidad compartida hacia el aprendizaje.
- Conocimiento mutuo: todos los componentes del grupo conocen los avances del progreso de cada uno, de manera que pueden saber quién

necesita ayuda. (Gutiérrez, Yuste Tosina, Cubo Delgado, & Lucero Fustes, 2011. p.6).

Desde el enfoque constructivista, a través del trabajo colaborativo, tanto el educador como sus alumnos serán personajes activos. Ambos aprenderán mutuamente por medio del hacer, de la acción, de la participación con sus pares y colegas.

### Kahott

Kahott es una Plataforma educativa, se puede utilizar de manera sincrónica o asincrónica, se juega desde un celular, computadora o Tablet. Salinas, (2004) sostiene que:

Combina la dinámica de juegos con los beneficios del sistema de respuesta personal del alumnado, de manera que la clase se convierte temporalmente en un espectáculo de juego. Esta combinación dispara la motivación del discente que se involucra activamente en su proceso de aprendizaje. Se acorta de esta manera la “distancia” con los alumnos/as distantes, una característica de los enfoques de enseñanza centrados en el estudiante. (p. 33)

Esta plataforma, además de despertar el interés del alumno, permite desarrollar habilidades sociales, propicia el pensamiento lógico y el pensamiento crítico, los ayuda a resolver problemas, mejora la concentración y la atención, combina juego, aprendizaje y tecnologías, como menciona Navarro (2017):

(...) es una herramienta en la que el profesor puede diseñar y plantear cuestionarios, debates y discusiones, encuestas, exámenes y otras actividades de forma que los alumnos pueden interactuar desde sus dispositivos móviles, para contestar a las preguntas planteadas. Es una

página web de acceso libre y gratuito en la Red que permite realizar debates, encuestas o cuestionarios y que permite a los docentes y a los alumnos investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos a través de un juego que el profesor o ellos mismos pueden diseñar. (pp. 263,264)

Entre otros aspectos a destacar, podemos mencionar que los juegos realizados en dicha plataforma, generan en el aprendiz: mayor entusiasmo, alegría, curiosidad, y ganas de superarse constantemente. Es una plataforma que realiza limitaciones en su uso, siendo una herramienta más dentro de la enseñanza, pero la tecnología por sí sola no podrá cumplir su propósito, así argumenta Martínez Nabarro, (2017):

(...) sólo con tecnología nuestros alumnos no van a mejorar su rendimiento. Las herramientas tecnológicas nos ayudan a trabajar, debemos considerarlas como un apoyo más, es decir, pueden servirnos para reactivar las clases, a ellos les gusta la tecnología y podemos motivarles y sobre todo hacer las clases más participativas y amenas”. (p. 269)

## Plan de Trabajo

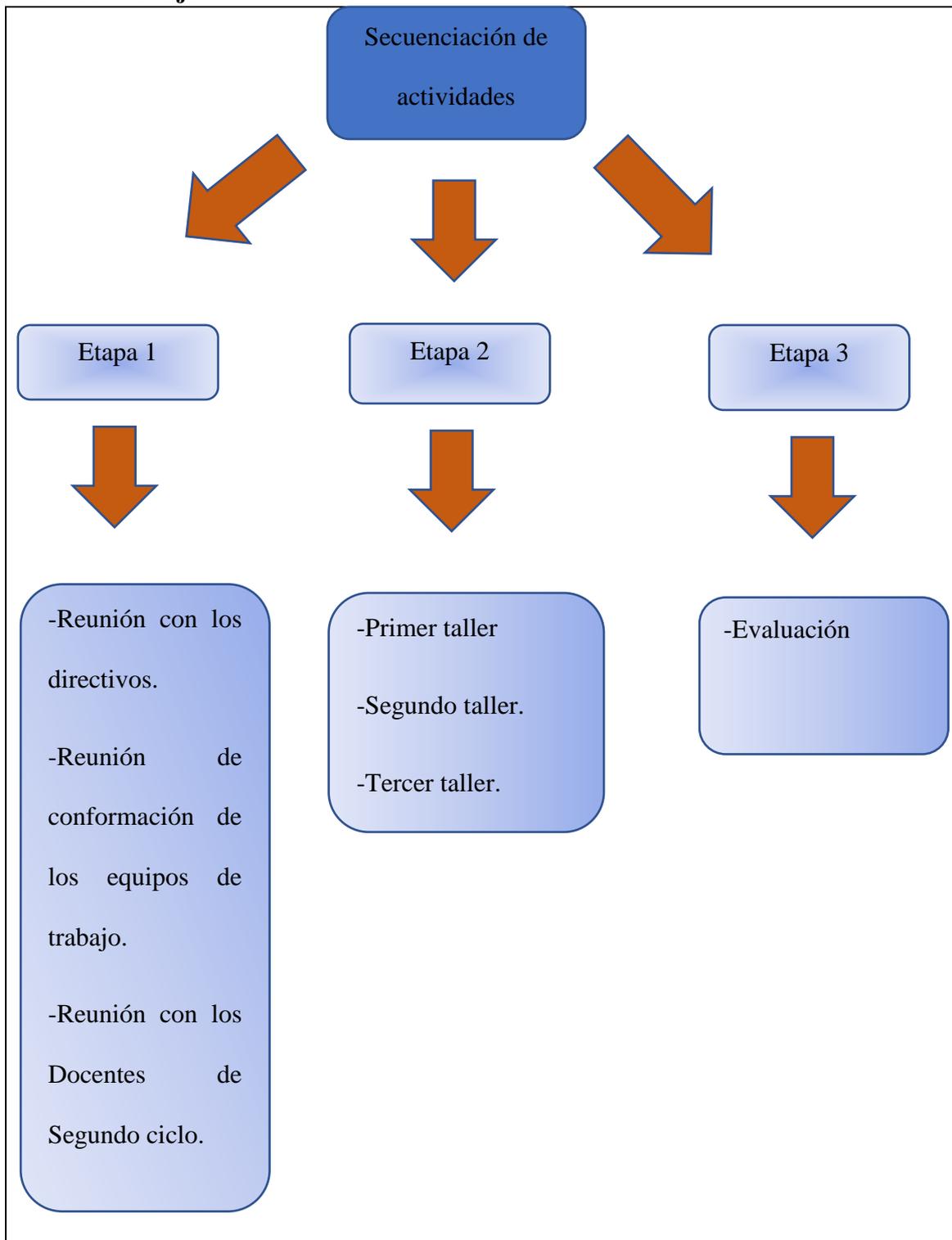


Figura 1. WBS desglose de actividades.

Fuente: Elaboración propia, 2021.

## **Actividades**

### Etapa 1

#### **Reunión con el equipo directivo**

De acuerdo con la problemática observada en la Institución Educativa Maryland, la Licenciada Samaniego se reunirá con los directivos de la institución de manera presencial. En dicho encuentro presentará su Plan de Intervención, recursos a utilizar, horarios, número de jornadas-talleres, presupuestos, etc.

- **Reunión para la conformación de equipos de trabajo**

Este encuentro se llevará a cabo con el Departamento de Informática. Se les explicará en qué consisten los talleres, cuáles son las líneas temáticas, el tipo de plataforma a utilizar, de qué manera se desarrollarán los mismos en la Sala de Informática. Se le solicitará a este departamento dos administradores informáticos que serán quienes acompañarán y estarán atentos a los inconvenientes técnicos que puedan surgir.

- **Reunión con el personal docente de Segundo Ciclo (incluye a docentes de áreas especiales)**

La reunión será en el mes de febrero 2022, previo al inicio de clases. Estará a cargo de la directora de Nivel Primario, quien presentará a la Licenciada Samaniego y explicará en qué consistirán los talleres de capacitación en TIC.

- **Organización de las actividades del Plan de intervención**

La capacitación está dirigida a todo el plantel docente del Segundo Ciclo de la Educación Primaria del Unidad Educativa Maryland. El rol de la licenciada será de capacitadora, orientadora, comunicadora y guía sobre el modo de trabajar con la

inclusión de la plataforma Kahoot, en la articulación de las diferentes áreas, fomentando el trabajo colaborativo de docentes.

- **Organización de los tiempos y espacios**

El plan de intervención consta de tres talleres que se llevarán delante de modo presencial, en dicha institución. Los talleres serán una vez por semana. El equipo de capacitación será quien solicite los permisos correspondientes al uso y organización de la Sala de Informática y el espacio para los encuentros. Además, se utilizará un espacio externo a la sala, pero cercano, para realizar un Coffe-Break que estará a cargo de la institución, Tal lugar lo determinará el Equipo Directivo. Por medio del mail institucional, los docentes del Segundo Ciclo recibirán el cronograma de actividades a realizarse los talleres de Kahoot que será enviado por Dirección.

## Etapa 2

### **Primer taller: “La motivación docente en el uso de las TIC”**

Modalidad: jornada presencial

Duración: 8:00 a 11:00 hs.

Rol de la asesora pedagógica: Capacitadora

La directora de la institución presentará a la Licenciada Samaniego y al equipo de trabajo. A continuación, toma la palabra la asesora.

Objetivos:

- ✓ Conformar un equipo de trabajo con los profesionales del área de Informática para que asistan en los aspectos técnicos de la capacitación.
- ✓ Motivar al Equipo de docentes a participar en las capacitaciones para que logren valorar las posibilidades didácticas de las TIC en sus prácticas.

**Inicio:** Se presenta el cronograma de actividades, recursos y tipos de evaluación que se utilizarán en los talleres.

Para dar comienzo al desarrollo del encuentro se comparte una dinámica a realizar con la audiencia del taller. Enlace:

[https://www.youtube.com/watch?v=IKvD1tsLMDI&ab\\_channel=BAPNE-](https://www.youtube.com/watch?v=IKvD1tsLMDI&ab_channel=BAPNE-)

[BodyPercussionAcademic-Neuromotricity](#) o (ver anexo 2)

Video: Conferencia BODY PERCUSSION - Método BAPNE - Javier Romero Naranjo

*(Trabajaremos del minuto 54:59 al 59:12 del video)*

Al finalizar la actividad se realiza una Nube de palabras con Mentimeter. El interrogante que se plantea es: ¿Qué emociones surgieron en vos al jugar?

-Capturas de pantalla de Mentimeter en el (Anexo 2) o ver

Enlace: [https://docs.google.com/document/d/1\\_WLenof8UUT\\_YF9phLNis8\\_mIt3gaVS](https://docs.google.com/document/d/1_WLenof8UUT_YF9phLNis8_mIt3gaVS)

[OKmWDzKSWuCk/edit](#)

Una vez terminado en Mentimeter se conversa sobre los conceptos más relevantes que aparecieron y se les da la palabra a los participantes para que se expresen.

**Desarrollo:** Se proyecta un video para visualizar la importancia de las TIC para los niños Haciendo hincapié en lo importante que es trabajar herramientas tecnológicas en las diferentes áreas de aprendizaje, articulándolas entre sí de manera innovadora, fomentando el aprendizaje colaborativo entre docentes y alumnos.

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=9hUjhIfs-bw> (Lo verán hasta los 5:15 min)

o (ver anexo 2)

*“Programar para aprender sin límites | Antonio Garcia Vicente |*

*[TEDxYouth@Valladolid](#)”*

Se realiza una Nube de palabras con Mentimeter. El interrogante que se plantea es: ¿De qué manera podés despertar la motivación en tus alumnos?

-Capturas de pantalla de Mentimeter en el (Anexo 2), o en [https://docs.google.com/document/d/1\\_WLenof8UUT\\_YF9phLNis8\\_mIt3gaVSOKmW-DzKSWuCk/edit](https://docs.google.com/document/d/1_WLenof8UUT_YF9phLNis8_mIt3gaVSOKmW-DzKSWuCk/edit)

Compartimos los conceptos relevantes de la nube. Se les da la palabra a los docentes para que compartan sus reflexiones.

- Se realiza un Cofee-Break de 15 minutos.

Se entrega material de una entrevista a Inés Dussel a través un documento de Google Drive. (anexo 2) o

Enlace: [https://drive.google.com/file/d/1txVJFRjKcjjPTEHh1\\_4VTOdOrinSK-0/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1txVJFRjKcjjPTEHh1_4VTOdOrinSK-0/view?usp=sharing)

-Capturas de la entrevista en el Anexo Digital. (Anexo 2) o Enlace: [https://docs.google.com/document/d/1\\_WLenof8UUT\\_YF9phLNis8\\_mIt3gaVSOKmW-DzKSWuCk/edit](https://docs.google.com/document/d/1_WLenof8UUT_YF9phLNis8_mIt3gaVSOKmW-DzKSWuCk/edit)

Seguidamente se comparte un video de Inés Dussel que habla acerca de la importancia de trabajar con las tecnologías en las escuelas, introduciéndolas en las prácticas. (Anexo 2) o Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=gKMMtty5dIA>

*Inés Dussel: La tecnología en las aulas*

¿Cuáles son los desafíos de la digitalización en la escuela? ¿Qué desafíos colocan las tecnologías en el aula? ¿Cómo convertir a las tecnologías en objetos de estudio? ¿Cómo hacer para que sean pensadas como medios?

**Cierre:** al finalizar la jornada se hará una puesta en común con los maestros en donde podrán manifestar sus puntos de vista acerca de la utilización de las tecnologías de manera innovadora en el aula.

**Evaluación de la jornada:** será por medio de una encuesta en Google Forms. (Anexo 2) o Enlace: <https://drive.google.com/file/d/1RdNnBfl6sjTie20MNHSYpBSjjVs9-Jt2/view>

### **Segundo taller: “Innovar con Kahoot en la práctica pedagógica”**

Modalidad: jornada presencial

Duración: 8:00 a 11:00 hs.

Rol de la asesora pedagógica: Capacitadora

Objetivo:

- ✓ Realizar un taller de capacitación en el uso de la plataforma con Kahoot permitiendo innovar las prácticas pedagógicas en el aula.

**Inicio:** Se iniciará el segundo taller jugando con un Kahoot, a partir de los contenidos vistos en el primer encuentro. (Anexo 2) o

Enlace: <https://create.kahoot.it/details/c220fd24-bba1-41c3-a59b-65c51984b28e>

**Desarrollo:** Se entrega material digital sobre plataforma Kahoot a través de un enlace de Google Drive. (anexo 2) o

Enlace: <https://drive.google.com/file/d/1RdNnBfl6sjTie20MNHSYpBSjjVs9-Jt2/view?usp=sharing>

A continuación, se presenta un Canva que mostrará de manera general el uso y funcionamiento de la Plataforma Educativa Kakoot. (anexo 2) o Enlace:

[https://www.canva.com/design/DAEsYqmNXSQ/awJGte4JseT6OI9q6wVTyg/view?utm\\_content=DAEsYqmNXSQ&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAEsYqmNXSQ/awJGte4JseT6OI9q6wVTyg/view?utm_content=DAEsYqmNXSQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)

- Se realiza un Coffee-Break de 15 minutos.

Seguidamente se comparte un video tutorial de Plataforma Educativa Kahoot que permite visualizar, cómo crear una cuenta, de qué manera crear un Kahoot.

Además, la asesora explicará cuáles son las posibilidades didácticas que ofrece esta plataforma para realizar distintos tipos de evaluaciones, para trabajar de manera colaborativa entre docentes y alumnos, las herramientas que presenta para articular diversas áreas y la importancia de despertar el interés tanto del alumno como en el docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El recurso pertenece a la Asociación Educar para el Desarrollo Humano. (anexo 2 )

o Fuente: [https://www.youtube.com/channel/UCUpanaM3\\_R6nA6mk8hmXDxw](https://www.youtube.com/channel/UCUpanaM3_R6nA6mk8hmXDxw)

Enlace: [https://www.youtube.com/watch?v=ofsKez6jRuo&list=RDCMUpanaM3\\_R6nA6mk8hmXDxw&start\\_radio=1&rv=ofsKez6jRuo&t=123](https://www.youtube.com/watch?v=ofsKez6jRuo&list=RDCMUpanaM3_R6nA6mk8hmXDxw&start_radio=1&rv=ofsKez6jRuo&t=123)

*“Tutorial: Kahoot para Docentes”*

Enlace:

[https://www.canva.com/design/DAEtd6gdM\\_w/V3oTG\\_eTxNd0EeO25\\_gl3Q/view?utm\\_content=DAEtd6gdM\\_w&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAEtd6gdM_w/V3oTG_eTxNd0EeO25_gl3Q/view?utm_content=DAEtd6gdM_w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)

*Posibilidades didácticas de Kahoot*

**Cierre:** Cada participante debe crear una cuenta e ingresar a la plataforma y recorrerla, para conocer algunas de las características y posibilidades que ofrece. El ingreso puede ser por la computadora o por el teléfono celular.

Luego, se les solicita que cierren su cuenta para que puedan jugar con un Kahoot que preparó asesora. El mismo tendrá conceptos trabajados a lo largo de la jornada.

Tendrán que ingresar a: <https://kahoot.it/> e ingresar el pin de juego.

**Evaluación de la jornada:** Será por medio de una encuesta en Google Forms. (anexo 2 ) o

Enlace: <https://docs.google.com/forms/d/1gn4t8YNMtMgasaLepqgQsFnmpZe627rBNQKvhl4nRYk/edit>

### **Tercer taller: “La creación de mi Kahoot”**

Modalidad: jornada presencial

Duración: 8:00 a 11:00 hs.

Rol de la asesora pedagógica: Capacitadora

Objetivo:

- ✓ Concretar actividades de planificación con Kahoot renovando las propuestas de enseñanza en el segundo ciclo.

**Inicio:** A modo de repaso de lo trabajado en el encuentro anterior, se comparte nuevamente la presentación explicativa de Canva, cómo ingresar a la plataforma Kahoot y de qué manera se crea uno nuevo. Se divide a los profesores en grupos de 5 para comenzar la actividad de producción. (anexo 2) o

Enlace:

[https://www.canva.com/design/DAEsYqmNXSQ/awJGte4JseT6OI9q6wVTyg/view?utm\\_content=DAEsYqmNXSQ&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAEsYqmNXSQ/awJGte4JseT6OI9q6wVTyg/view?utm_content=DAEsYqmNXSQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)

**Desarrollo:** Se les solicita a los grupos de trabajo que piensen un contenido transversal que pueda ser abordado de manera interdisciplinaria. Se debe tener en cuenta qué habilidades y qué competencias se buscan desarrollar en los niños. Una vez definido deberán pensar, ¿de qué manera pueden trabajarlo utilizando la Plataforma Kahoot? ¿En qué momento de la clase sería adecuado? ¿Qué evaluarían si trabajan de manera articulada?

Se realiza una puesta en común permitiendo que los docentes puedan expresar sus diferentes puntos de vista.

- Se realiza un Coffee-Break de 15 minutos.

A continuación, deberán aunar criterios para la creación de un Kahoot por grupo, realizando un tipo de evaluación que presente en las consignas las diferentes áreas curriculares que se trabajan en Segundo Ciclo de Primaria. Ejemplo de una consigna en el área de Ciencias Sociales: ¿Qué relación existe entre la temperatura y la altura del relieve?

Ejemplo de una consigna de Ciencias Naturales: ¿Qué tipos de ecosistemas podemos encontrar en las zonas de montaña?

Seguidamente deben ingresar a la plataforma con el usuario de uno de los integrantes de equipo y deberán crear, de manera colaborativa un Quizz o un Verdadero o Falso en Kahoot, que luego será compartido.

**Cierre:** Pasa cada grupo al frente, por turno, explica el/los contenidos/s trabajado/s y presenta su Kahoot para que el resto de los participantes del encuentro puedan jugar.

**Evaluación de la jornada:** será por medio de una encuesta en Google Forms. (anexo 2

) o Enlace:  
[https://docs.google.com/forms/d/1an1A9gUEkOfhAFhoDbxdL4y4\\_7NhqBxdSu3wVR5Kul0/edit](https://docs.google.com/forms/d/1an1A9gUEkOfhAFhoDbxdL4y4_7NhqBxdSu3wVR5Kul0/edit)



<p><b>Primer taller de capacitación:</b> “La motivación docente en el uso de las TIC”.</p>	Educación														
<p><b>Segundo taller de capacitación:</b> “Innovar con Kahoot en la práctica pedagógica”.</p>	Asesora Lic. en Educación														
<p><b>Tercer taller de capacitación:</b> “La creación de mi Kahoot”.</p>	Asesora Lic. en Educación														

Fuente: elaboración propia, 2021.

## Recursos

Tabla 4. Recursos a utilizar

Nombre del taller	Tipos de recursos			De Contenido
	Humanos	Materiales	Tecnológicos	
1º “La motivación docente en el uso de las TIC”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Asesora.</li> <li>- Administradores informáticos.</li> <li>-Docentes de Segundo Ciclo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bibliografía de consulta (en Google Drive).</li> <li>-Sala de informática.</li> <li>-Mobiliario de la sala.</li> <li>-Sala para Cofee-Break.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cañón (proyector)</li> <li>-15 computadoras con conexión a red de internet banda ancha.</li> <li>-Teléfonos celulares personales de cada docente.</li> </ul>	<p>Video 1: Conferencia BODY PERCUSSION - Método BAPNE - Javier Romero Naranjo (Trabajaremos del minuto 54:59 al 59:12 del video)</p> <p>Enlace:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IKvD1tsLMDI">https://www.youtube.com/watch?v=IKvD1tsLMDI</a></p> <p>Video 2: “Programar para aprender sin límites   Antonio Garcia Vicente / TEDxYouth@Valladolid”</p> <p>Enlace:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9hUjhIfs-bw">https://www.youtube.com/watch?v=9hUjhIfs-bw</a> (Lo verán hasta los 5:15 min)Video 3  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gKMMtty5dIA">https://www.youtube.com/watch?v=gKMMtty5dIA</a></p>

<p>2° “Innovar con Kahoot en la práctica pedagógica”.</p>	<p>-Asesora. - Administradores informáticos. -Docentes de Segundo Ciclo.</p>	<p>- Bibliografía de consulta (en Google Drive). -Sala de informática. - Mobiliario de la sala.</p>	<p>-Cañón (proyector) -15 computadora s. Con conexión a red de internet banda ancha. -Teléfonos celulares personales de cada docente.</p>	<p><u>Presentación de Kahoot</u></p> <p>Enlace: <a href="https://www.canva.com/design/DAsYqmnXSSQ/zohE3-5XSsMD_1eqevLiSg/edit">https://www.canva.com/design/DAsYqmnXSSQ/zohE3-5XSsMD_1eqevLiSg/edit</a></p> <p>Video 1:</p> <p>Enlace: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ofsKez6jRuo&amp;list=RDCMUUpa_nM3_R6nA6mk8hmXDxw&amp;start_radio=1&amp;rv=ofsKez6jRuo&amp;t=123">https://www.youtube.com/watch?v=ofsKez6jRuo&amp;list=RDCMUUpa_nM3_R6nA6mk8hmXDxw&amp;start_radio=1&amp;rv=ofsKez6jRuo&amp;t=123</a></p>
<p>3° “La creación de mi Kahoot”.</p>	<p>-Asesora. - Administradores informáticos (son los profesores de Informática</p>	<p>- Bibliografía de consulta (en Google Drive). -Sala de informática</p>	<p>-Cañón (proyector) -15 computadora s con conexión a red de internet banda ancha.</p>	<p><u>Presentación de Kahoot</u></p> <p>Enlace: <a href="https://www.canva.com/design/DAsYqmnXSSQ/zohE3-5XSsMD_1eqevLiSg/edit">https://www.canva.com/design/DAsYqmnXSSQ/zohE3-5XSsMD_1eqevLiSg/edit</a></p>

	a).  -Docentes de Segundo Ciclo.	a.  - Mobiliario de la sala.	-Teléfonos celulares personales de cada docente.	
--	---	--	---	--

Fuente: Elaboración propia, 2021

## Presupuesto

*Tabla 5. Detalle de presupuesto*

Recurso-Cantidad	Precio unitario	Precio total
9 hs. De honorarios de la Asesora Lic. en Educación.	\$ 2.500	\$ 22.500

Fuente: elaboración propia, 2021.

## Evaluación

La evaluación se ha convertido en una práctica educativa compleja que requiere de los mejores instrumentos como así también de poder evaluar el proceso y los resultados finales. Dentro del campo de la didáctica se considera según Díaz Barriga, (2013) importante:

(...) la necesidad de trabajar la evaluación para el aprendizaje y no del aprendizaje, esto es, reivindicar en las prácticas de evaluación su papel de retroalimentación, frente al que se le ha asignado de constituirse en el elemento que permite establecer un juicio sobre los resultados del trabajo

de los alumnos. Estamos, por tanto, ante una nueva interacción; la evaluación formativa ofrece elementos para analizar la forma en que funcionan las secuencias de aprendizaje establecidas y, al mismo tiempo, permite construir algunas evidencias que se tomarán en cuenta para la evaluación sumativa o de certificación (p.18).

Durante el desarrollo del presente Plan de Intervención se realiza una evaluación de proceso a cargo de la Lic. Samaniego. Al finalizar cada encuentro se evaluará a los docentes por medio de una encuesta en Google Forms, la cual le servirá de insumo a la capacitadora, quien podrá hacer ajustes para los próximos encuentros y también servirá para que los docentes reflexionen sobre los contenidos trabajados en la jornada.

La información recabada de los encuentros será analizada por la Licenciada a fin de obtener información sobre el cumplimiento de los objetivos planteados, y los futuros cambios que podrán realizar los docentes en sus prácticas.

La evaluación final de la jornada: será mediante una rúbrica. (ver anexo 1)

### **Resultados Esperados**

Se espera que los docentes del Segundo Ciclo de la Unidad Educativa Maryland:

- ✓ Se sientan motivados a participar de los talleres de capacitación.
- ✓ Puedan aplicar a sus prácticas docentes los conocimientos adquiridos los talleres de capacitación de la Plataforma Educativa Kahoot.
- ✓ Valoren las posibilidades didácticas de las TIC en sus prácticas.
- ✓ Puedan innovar en sus prácticas áulicas.
- ✓ Logren realizar secuencias didácticas articuladas con uso de los recursos que ofrecen las TIC.

- ✓ Logren un aprendizaje significativo en sus alumnos, a través del trabajo colaborativo con otros docentes del ciclo.
- ✓ Que actualicen sus conocimientos de manera continua, respondiendo a las demandas de la educación actual atravesada por las tecnologías.

## **Conclusión**

Luego de haber identificado a la articulación de contenidos como una necesidad de la Unidad Educativa Maryland, se llevaron a cabo talleres de capacitación docente en el uso de la Plataforma Kahoot, permitiéndole a los maestros innovar en sus prácticas.

Dicho centro educativo, cuenta con recursos tecnológicos y humanos necesarios para poner en práctica el uso de las TIC en las aulas, pero se observa la falta de motivación de los profesores, ya sea por falta de tiempo, por la edad o porque trabajan en más de una institución escolar.

### *Fortalezas*

- ✓ Los talleres de capacitación se llevan a cabo dentro del horario escolar, previo al inicio del Ciclo Lectivo 2022. (Período febrero)
- ✓ La institución cuenta con los recursos humanos, materiales y tecnológicos para desarrollar las capacitaciones.
- ✓ La predisposición de los docentes del Segundo Ciclo para actualizar sus conocimientos en el uso de tecnología es muy buena según se expresa en el documento institucional.

### *Limitaciones*

- ✓ La propuesta presentada en el Plan de Intervención es sólo para segundo Ciclo de Primaria.
- ✓ No todos los docentes asisten a los talleres.

✓ La conectividad a internet banda ancha suele fallar.

### *Propuestas de mejora*

Los talleres de capacitación se realizarán para los docentes del Primer Ciclo de Primaria y para Nivel Inicial. En cuanto al Segundo Ciclo, se reforzará lo trabajado en estos encuentros con otros tres talleres que se llevarán a cabo luego del receso escolar de invierno, en el cual se brindará capacitación acerca de la plataforma Genially.

Para los profesores que se ausenten a algún encuentro se les facilitará la grabación de los talleres y el mail de la asesora, de modo que puedan participar asincrónicamente y comunicarse con ella para evacuar dudas de lo trabajado.

Como reflexión personal, considero que el trabajo me ha permitido el enriquecimiento de mis prácticas docentes ya que también me facilitó innovar con las tecnologías en el Plan de intervención que propongo. Resultándome beneficioso contar con los conocimientos previos de TIC, y a su vez aumentar estos conocimientos con nuevos en la carrera que me permitieron llevar adelante el presente trabajo. Como dificultades subrayo el no haber realizado antes escrituras de tipo académicas, siendo esta una experiencia enriquecedora para el aprendizaje de ello, y la posibilidad de manejar las normas Apa para la mejor producción evitando el plagio.

## Referencias

- Asociación Educar para el Desarrollo Humano. (2021). *Tutorial: Kahoot para Docentes*. Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=ofsKez6jRuo&list=RDCMUpanaM3\\_R6nA6mk8hmXDxw&start\\_radio=1&t=123s](https://www.youtube.com/watch?v=ofsKez6jRuo&list=RDCMUpanaM3_R6nA6mk8hmXDxw&start_radio=1&t=123s)
- Campus Educación Nacional. (2020). *Inés Dussel La tecnología en las aulas*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=gKMMtty5dlA>
- Díaz Barriga, Á. (2013). TIC en el Trabajo en el Aula. Impacto en la Planeación Didáctica. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*. V. 4(10), pp. 3-21. Recuperado de [https://doi.org/10.1016/S2007-2872\(13\)71921-8](https://doi.org/10.1016/S2007-2872(13)71921-8)
- Díaz Barriga, Á. (2013). *TIC en el Trabajo en el Aula. Impacto en la Planeación Didáctica*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2007287213719218?via%3DiHub>
- Dussel, I. (2011). *Aprender y Enseñar en la Cultura Digital*. Buenos Aires: Santillana.
- Gil Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). *La Realidad de la Gamificación en la Educación Primaria*. Obtenido de <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Guerra, D., Sansevero, I., & Araujo, B. (2015). *El Docente como Mediador en la Aplicación de las Nuevas Tecnologías bajo el Enfoque Constructivista*. *Laurus*, vol. 11, núm. 20, abril-octubre, 2005, pp. 86-103. Obtenido de <https://www.redalyc.org/>

- Gutiérrez, E., Yuste Tosina, R., Cubo Delgado, S., & Lucero Fustes, M. (2011). Buenas Prácticas en el Desarrollo de Trabajo Colaborativo en Materias TIC Aplicadas a la Educación. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, vol. 15, núm. 1, 2011, pp. 179-194. Universidad de Granada. Obtenido de <https://www.redalyc.org/>
- Martínez Navarro , G. (2017). Tecnologías y Nuevas Tendencias en Educación: Aprender Jugando. *El Caso de Kahoot.Opción*, vol. 33, núm. 83, pp. 252-277. Obtenido de <https://www.redalyc.org/>
- Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. (2013). *Decreto 459/10. Presidencia de la Nación Argentina*. Obtenido de <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/165000-169999/165807/norma.htm>
- Orgnero, C., Spataro, C., & Trebucq, D. (2019). *Las TIC y la Formación de Formadores, Investigadores y Tutores*. Obtenido de <https://rdu.unc.edu.ar/>
- Parreño Tigse, C. M. (2019). El Constructivismo, segun Bases Teóricas según Cesar Coll. *Revista Andina de Educación* 2(1) (2019) 25-28. Obtenido de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/659/635>
- Salinas Ibáñez, J. (septiembre de 2008). *Innovación Educativa y Uso de las TIC*. Obtenido de Universidad Internacional de Andalucía: [https://repositorio.biblioteca.unia.es/bitstream/handle/10334/3647/2008\\_innovacioned](https://repositorio.biblioteca.unia.es/bitstream/handle/10334/3647/2008_innovacioned)
- Salinas, J. (2004). *Innovación Docente y Uso de las TIC en la Enseñanza Universitaria*. Obtenido de <https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/view/v1n1-salinas.html>

TEDx Talks. (2015). *Programar para aprender sin limites / Antonio Garcia Vicente / TEDxYouth@Valladolid.* Obtenido de

<https://www.youtube.com/watch?v=9hUjhIfs-bw>

Unidad Educativa Maryland (s/f). *Una Experiencia Nueva de Ser y Saber.* Obtenido de <http://www.maryland.edu.ar/informatica/>

Universidad Siglo 21. (2019a). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 2. Datos Generales de la Institución.* Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Siglo 21. (2019a). *Módulo 0. S.F. Plan Estratégico. Modelos de Aprendizajes Innovadores.* Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0>

Universidad Siglo 21. (2019b). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 6. Plan de Mejora Institucional.* Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Siglo 21. (2019c). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 3. Conformación y Evolución de los Niveles.* Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Siglo 21. (2019d). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 8. Departamento de Informática.*

<https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Vachieri, A. (junio de 2013). *Las Políticas TIC en los Sistemas de América Latina.*

*Programa TIC y Educación Básica.* Obtenido de

<https://www.educ.ar/recursos/120274/las-politicas-tic-en-los-sistemas-educativos-de-america-lati/download/inline>

## Anexos

### Anexo 1: Rúbrica de evaluación

<b>Indicadores de logros</b>	<b>Excelente</b>	<b>Muy bien</b>	<b>Bien</b>	<b>Regular</b>
<b>Se ha logrado motivar al docente sobre la importancia del uso de las TIC en diversos proyectos.</b>				
<b>El docente ha logrado reconocer y comprender el uso de la Plataforma Kahoot para la innovación en sus prácticas.</b>				
<b>El docente ha logrado diseñar una</b>				

<b>propuesta de trabajo articulada con la inclusión de la Plataforma Kahoot.</b>				
<b>El docente ha aplicado las distintas posibilidades que ofrece Kahoot en la presentación de las actividades.</b>				
<b>El docente ha logrado valorar los recursos que ofrece la Plataforma Kahoot para afianzar el proceso de enseñanza</b>				

<b>aprendizaje de manera significativa.</b>				
<b>El docente ha logrado cumplir con las pautas de participación solicitadas.</b>				

Anexo 2: Contenidos digitales

[https://docs.google.com/document/d/1\\_WLenof8UUT\\_YF9phLNis8\\_mIt3gaVSOKmWDzKSWuCk/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1_WLenof8UUT_YF9phLNis8_mIt3gaVSOKmWDzKSWuCk/edit?usp=sharing)