



Universidad Siglo 21

Licenciatura en Educación

Trabajo final de grado: Plan de intervención

Modelos educativos innovadores

Capacitación docente en TICs como promotoras de aprendizaje.

Instituto Santa Ana

Autor: Raiden Pamela Micaela

DNI: 35218413

Legajo: VEDU13621

Tutora: Soria Sandra Del Valle

Rio cuarto, Córdoba, Noviembre de 2021

**AGRADECIMIENTOS.**

Dedico este trabajo a mi familia y amigos, quienes me han inspirado, apoyado, acompañado y sostenido para el logro de este gran sueño.

*“En tiempos de cambio, quienes están abiertos al aprendizaje, se adueñarán del futuro, mientras que aquellos que creen saberlo todo estarán bien equipados para un mundo que ya no existe”. (Eric Hoffer)*

**ÍNDICE**

<b>RESUMEN</b> .....	5
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	6
<b>CAPITULO 1</b> .....	7
<b>PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA ESGOGIDA</b> .....	7
<b>SINTESIS DE LA ORGANIZACIÓN</b> .....	8
DATOS GENERALES .....	8
HISTORIA: .....	9
MISIÓN Y VISIÓN DE LA INSTITUCIÓN: .....	10
<b>DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA O NECESIDAD OBJETO DE LA INTERVENCIÓN</b> . .....	11
<b>CAPITULO 2</b> .....	12
<b>OBJETIVO GENERAL:</b> .....	12
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b> .....	12
<b>JUSTIFICACIÓN</b> .....	13
<b>MARCO TEÓRICO:</b> .....	15
<b>CAPITULO 3</b> .....	22
<b>PLAN DE TRABAJO</b> .....	22
<b>ETAPA DE DIAGNÓSTICO</b> .....	24
<b>PRIMERA ETAPA. CONCEPTUALIZANDO LAS TICS</b> .....	24
<b>SEGUNDA ETAPA. LOS JUEGOS INTERACTIVOS</b> .....	29
<b>TERCERA ETAPA. ACOMPAÑANDO TRAYECTOS EDUCATIVOS</b> .....	32
<b>DIAGRAMA DE GANTT</b> .....	34
<b>RECURSOS</b> .....	34

Humanos.....	34
Materiales/técnicos.....	35
De contenidos.....	35
Económicos:.....	35
<b>PRESUPUESTO</b> .....	35
<b>EVALUACIÓN</b> .....	36
<b>CAPITULO 4</b> .....	37
<b>RESULTADOS ESPERADOS</b> .....	37
<b>CONCLUSIÓN</b> .....	38
<b>REFERENCIAS:</b> .....	40
<b>ANEXOS</b> .....	45
<b>Anexo 1. Reunión con los docentes</b> .....	45
<b>Anexo 2. Primer encuentro</b> .....	45
<b>Anexo 3. Actividad 1. Juego rompe hielo. ¿Armamos un objeto?</b> .....	45
<b>Anexo 4. Actividad 2.¿Qué sabemos sobre las TICS?</b> .....	46
<b>Anexo 5. Jornada 2. Actividad 1.Los docentes y las tics</b> .....	46
<b>Anexo 6. Jornada 3. Actividad 1. Creando presentaciones</b> .....	46
<b>Anexo 7. Jornada 4. Actividad 1. Creamos un juego interactivo</b> .....	47
<b>Anexo 8. Jornada 5 . Actividad 1. Trabajando con nuestras planificaciones</b> .....	48
<b>Anexo 9. Jornada 6. Actividad 1: compartimos el resultado de lo aplicado</b> .....	49

## **RESUMEN**

Durante mucho tiempo, se ha hablado de la integración las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el entorno educativo. Su uso ha creado nuevos escenarios de aprendizaje, así como también generado cambios en los métodos de enseñanza y en el rol del docente. El Instituto Santa Ana, ubicado en la provincia de Córdoba, es una institución bilingüe en la cual a través de un análisis se pudieron detectar debilidades: el escaso espacio para la capacitación e investigación docente y en consecuencia, que las TICs no funcionaban como promotoras de aprendizaje. Para lo que se plantea un programa de capacitación dividido en jornadas dirigido a los docentes del nivel primario en el uso de herramientas TICS para potenciar sus prácticas pedagógicas. Al mismo tiempo, los docentes descubrirán el potencial que presentan las plataformas de juegos interactivos, estas aportan dinamismo y motivación en las clases, permitiendo que los docentes se acerquen a la realidad donde están inmersos sus estudiantes logrando así lograr aprendizajes significativos.

**Palabras claves:** TICS- capacitación- juegos- primario.

## **INTRODUCCIÓN.**

En el presente Trabajo Final de Graduación se desarrolla un plan de intervención destinado a los docentes de nivel primario del Instituto Santa Ana con la finalidad de crear espacios de capacitación en TICS como promotoras de aprendizajes significativos.

El siguiente trabajo está dividido en cuatro capítulos, el primer capítulo destinado a desarrollar la línea temática escogida de modelo de aprendizaje innovador. Este nos permite mejorar el aprendizaje de cada alumno, reconocer sus distintas procedencias, intereses, características y gustos, con el fin de fomentar el máximo potencial de cada alumno; una breve descripción del Instituto Santa Ana y la problemática detectada en la misma.

El segundo capítulo ofrece una justificación al plan de intervención en la cual se puede ver el por qué y el para qué, es decir las razones que impulsaron esta propuesta como solución a la problemática detectada; los objetivos del plan de intervención y por último el marco teórico que sustenta la propuesta.

El tercer capítulo está dedicado al plan de trabajo, en el cual se desarrollan las diferentes jornadas y las actividades planteadas para cada una de ellas, en las cuales se prevé que los docentes incorporen las herramientas TICS como promotoras de aprendizaje en sus planificaciones.

Y por último en el cuarto capítulo se desarrollan los resultados esperados, es decir que debería generar en los docentes de nivel primario del Instituto Santa Ana el presente plan de intervención y la conclusión del trabajo.

## **CAPITULO 1.**

### **PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA ESGOGIDA.**

El presente trabajo final se desarrolla a partir de la línea temática “Modelos de Aprendizaje Innovadores”.

Las nuevas características y necesidades de nuestra sociedad reclaman nuevos modelos educativos, donde los procesos vayan dirigidos al autoaprendizaje, al manejo y uso de la información de forma adecuada, al uso de las tecnologías de la información y la comunicación. La sociedad del siglo XXI reclama trabajar sobre modelos con alternativas pedagógicas innovadoras que respondan a las exigencias sociales en un contexto dominado por las tecnologías de la información, donde es necesario que se pase de la información al conocimiento y del conocimiento al aprendizaje. (Montoya Ramírez, M.S. 2012. p. 9)

En la actualidad las TICS desempeñan un papel fundamental a la hora de comunicarnos, relacionarnos, trabajar, etc. De esta influencia de las TICS en nuestra vida diaria no está exenta la educación.

La inclusión de las TICS en la educación requiere un desafío ya que, hay que buscar nuevos modos de mediación de las tecnologías en el aula, que logren las nuevas relaciones que los niños y jóvenes ya han construido espontáneamente con ellas y potencien su utilización en beneficio del aprendizaje, el conocimiento, el análisis de la información, el acceso a nuevas formas de organizar el pensamiento. También requieren una oportunidad de que residan en la escuela, es decir, formen parte de su cotidianeidad, favorezcan puentes de comunicación con las generaciones más jóvenes, nos acerquen a sus modos de sentir, de actuar, de vincularse. (Batista, Celso y Usubiaga, 2007, p.9)

Es por ello, que para lograr una mejor calidad en los aprendizajes de los alumnos se hace necesario la incorporación de las mismas en la labor diaria de los docentes como componentes transversales en los diferentes proyectos educativos integrando las diferentes áreas de aprendizaje.

En relación a lo anteriormente expuesto se produjo la selección del Instituto Santa Ana, planteando un plan de intervención para promover el uso de las TICS con el fin de transformar las prácticas de enseñanza y así lograr aprendizajes significativos y de calidad en sus estudiantes.

A partir de la lectura del material en que se presentan las características del instituto se pudo observar que presentan “escasos espacios para la investigación y capacitación docente”. (Universidad Siglo 21, 2019a) Esto se observó, también, en la escasa incorporación de las TICS como promotoras de aprendizaje en diferentes proyectos educativos.

### **SINTESIS DE LA ORGANIZACIÓN**

El Instituto Santa Ana es un colegio de gestión privada bilingüe (castellano-inglés) de doble escolaridad obligatoria a partir de la Sala de 5 años. Mixto y laico, funciona en un edificio propio y actualmente asisten a ella 407 alumnos y 72 docentes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde, con dos orientaciones: Humanidades y Ciencias sociales especializada en el idioma inglés. (Universidad Siglo 21, 2019b)

### **DATOS GENERALES**

- **Nombre de la escuela:** Instituto Santa Ana
- **Dirección postal:** Ricardo Rojas 7253



- **Código postal:** 5147
- **Barrio:** Argüello
- **Localidad:** Córdoba
- **Departamento:** Córdoba
- **Provincia:** Córdoba
- **País:** Argentina
- **Teléfono:** 03543 42-0449
- **E-mail:** [info@institutosantaana.edu.ar](mailto:info@institutosantaana.edu.ar) (Universidad Siglo 21, 2019c)

## **HISTORIA:**

**1979:** Por acción e iniciativa privada, surge la idea de creación de la institución. Las familias fundadoras anhelaban una formación bilingüe castellano-inglés para sus hijos, pero en la zona no existía ninguna.

Se adquirió una propiedad, se adaptó una casona, como edificio principal, a oficinas y se adosaron nuevas zonas para el comedor y la Sala de Computación. 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. (Universidad Siglo 21, 2019d)

**1980:** Se logró concretar la idea de la fundación de una escuela con nivel inicial, primer y segundo grado. 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. Contaba con un solo director de primaria, que tenía a su cargo el nivel inicial.

Los ingresos de la institución estaban conformados por los aportes de los padres y las erogaciones respondían a ellos. 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. (Universidad Siglo 21, 2019d)

**1982:** La escuela recibió la resolución de la adscripción a la enseñanza oficial. En ese mismo año, se construyó el Proyecto Educativo Institucional (PEI), el cual se traza alrededor de la enseñanza bilingüe de doble escolaridad, atendiendo particularmente a una educación personalizada, con base en el constructivismo y en estrecha relación con los valores humanos con postulados fundacionales humanísticos. (Universidad Siglo 21, 2019d)

**1984:** Se incorporó un director para el nivel secundario. En este mismo año, se inauguró el edificio para la educación primaria. Posteriormente, se incorporó un director de nivel inicial. (Universidad Siglo 21, 2019d)

**2017:** Se sumó y refuncionalizó una casona antigua con un salón de usos múltiples, dos anexos de uno general, un patio delantero y uno trasero. Se suma además una división más la sala de tres años. (Universidad Siglo 21, 2019d)

### **MISIÓN Y VISIÓN DE LA INSTITUCIÓN:**

En cuanto a la **misión** Instituto Santa Ana apunta a la calidad académica y calidez humana y amplio dominio del idioma inglés. Apelan a la construcción colectiva del conocimiento, desde el deseo, la curiosidad, el uso de las nuevas tecnologías, el trabajo

compartido, y la idoneidad de nuestro personal docente para formar egresados preparados para la vida. (Universidad Siglo 21, 2019e)

En relación a la **visión** se considera a cada uno, como un ser único, con una historia, siendo lectores críticos de la realidad que los rodea, en un contexto que se conoce y con un proyecto de vida. (Universidad Siglo 21, 2019e)

Los **valores** que promueve esta institución son esenciales del hombre como: la libertad, la solidaridad, el respeto, la honestidad y la individualidad, donde el niño y su familia encuentren la posibilidad de fortalecer su autoestima, la empatía en una relación dialógica como promotora del entendimiento, para prepararse para la apertura a la sociedad. (Universidad Siglo 21, 2019d)

### **DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA O NECESIDAD OBJETO DE LA INTERVENCIÓN.**

A partir del análisis exhaustivo de la institución, de su historia, sus características, su misión y visión, se puede observar que en dicha institución existe una falta de articulación de las TICS con los proyectos existentes, ya que las mismas se utilizan como recurso (videos, material audiovisual) y no como promotoras de la enseñanza- aprendizaje. Se puede observar por ejemplo en el proyecto “Plumas, Patas Y Picos” donde solo se utiliza material audiovisual; el proyecto “Bucket-Fillers” de articulación inglés-castellano en el cual utilizan un video para que los chicos imiten. (Universidad Siglo 21, 2019f).

Por otro lado, durante la realización del proyecto de plan de mejora institucional surge luego del análisis DAFO (debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades), como

debilidad “Escasos espacios para la investigación y la capacitación en docente” (Universidad Siglo 21, 2019a)

Por ello se plantea la necesidad de un plan de acción que le proporcione a los docentes nuevos espacios de reflexión frente a escenarios de aprendizaje innovadores, atendiendo a las necesidades educativas actuales, ya que la escuela es la institución estratégica para la recepción de las TICS, es allí donde se concentran los procesos de creación y transmisión de conocimientos. (Dussel, Quevedo, 2010, p. 7)

## **CAPITULO 2.**

### **OBJETIVO GENERAL:**

- Implementar un programa de capacitación para los docentes del primer ciclo del nivel primario del Instituto Santa Ana en el uso de herramientas TICS para potenciar sus prácticas pedagógicas.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Conceptualizar las TICS y la pizarra interactiva como herramienta pedagógica para su uso en las aulas a través de tres jornadas de capacitación.
- Fomentar el uso de la pizarra interactiva como práctica innovadora con ayuda de plataformas educativas de juegos (genial.ly y mobbyt)
- Reconocer el potencial de los juegos interactivos de la plataforma genial.ly y mobbyt como promotores de aprendizaje.

### **JUSTIFICACIÓN.**

El presente plan de intervención está pensando para fortalecer una debilidad, que se evidenció durante la realización del proyecto de plan de mejora institucional. Luego del análisis DAFO, se llegó a la conclusión que existen escasos espacios para la investigación y la capacitación docente, es por ello que los docentes deben estar en constante actualización, buscando nuevas estrategias de enseñanza. Debido a que la institución requiere docentes de calidad comprometidos con su trabajo, se sugiere un programa de capacitación a los docentes del primer ciclo del nivel primario del Instituto Santa Ana en el uso de herramientas TICS para potenciar sus prácticas pedagógicas.

En la actualidad con irrupción de las TICS se produjo lo que se denomina brecha digital entre docentes y alumnos, los últimos forman parte de lo que se conoce como nativos digitales por su manejo experto de las nuevas tecnologías y la confianza que parecen tener en sus posibilidades y alcances. Los docentes, debido a que pertenecen a una generación distinta que sus estudiantes, son migrantes digitales, que no entienden ni manejan los códigos que proponen los nuevos medios. (Dussel, Quevedo, 2010, p.11). De ello no queda exento el Instituto Santa Ana, que como se evidenció en el planteamiento del problema, cuenta con escasa implementación de las TICS como promotoras de aprendizaje, ellas son utilizadas en su mayor medida como recursos. Debido a esto surge la necesidad de generar espacios de reflexión y capacitación docente frente a escenarios de aprendizaje innovadores atendiendo a las necesidades educativas actuales.

La utilización de las tecnologías para motivar a los estudiantes o como lo que agrega interés al desarrollo de los temas, las ubica en los bordes y no en el corazón del proceso de enseñanza aprendizaje (Litwin, Edith, 2009, p.20), para que se ubiquen en el corazón se

necesitan docentes, motivados y capacitados en TICS, que reconozcan el potencial de éstas, el de ellos mismos frente a la tecnología y el de sus alumnos. De allí la importancia que deben dejar de verse como recursos de apoyo para convertirse en herramientas de relevancia que impulsen las capacidades de los docentes, estudiantes y la institución.

Una de las herramientas didácticas que nos ofrecen TICS son las Pantallas Digitales Interactivas (PDI). Éstas, ofrecen diversas ventajas entre las que se pueden destacar la posibilidad de interactuar directamente con los contenidos, ya sea con los dedos, un marcador o el lápiz-puntero, lo que motiva la participación activa de los estudiantes.

A través de ellas se pueden implementar el uso de juegos interactivos por medio de plataformas educativas. Los juegos interactivos ofrecen la oportunidad de empezar de nuevo, de probar una solución diferente, de fallar y poder arreglarlo, de tener variedad de opciones fortaleciendo el pensamiento y la creatividad.

En relación a los antecedentes de la incorporación de juegos interactivos como herramientas TICS potenciadoras de aprendizaje se puede citar el trabajo desarrollado por la docente Alicia Gurdían Fernández, de Costa Rica, quien desarrolló un juego digital que denominó "La célula microcosmos de vida", "la característica principal del juego es que permite a las y los estudiantes ir construyendo individualmente, y a su propio ritmo, los conocimientos más significativos, en una interfaz más lúdica que los sistemas tradicionales de enseñanza, propiciando así el placer de aprender disfrutando". (Gurdían Fernández, 2001, p. 2)

La implementación de este juego digital nos permite considerar al juego como un factor importante en la mejora de la calidad de la educación, debido a los resultados obtenidos y

los cambios observados en las actitudes de los estudiantes, este material didáctico muestra que los estudiantes aprenden mejor si implementan este recurso. Si bien esta aplicado únicamente al área de ciencias naturales se considera que sus beneficios pueden extenderse a las demás áreas de la educación y principalmente al nivel primario.

Las incorporaciones de las TICS en la educación están sustentadas por la ley 26.206:

- TÍTULO I. DISPOSICIONES GENERALES. CAPÍTULO II. FINES Y OBJETIVOS DE LA POLÍTICA EDUCATIVA NACIONAL ARTÍCULO 11.- Los fines y objetivos de la política educativa nacional son: m) Desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación. (Ley 26.206. p.2)

- TÍTULO II. EL SISTEMA EDUCATIVO NACIONAL CAPÍTULO III EDUCACIÓN PRIMARIA ARTÍCULO 27.- La Educación Primaria tiene por finalidad proporcionar una formación integral, básica y común y sus objetivos son: d) Generar las condiciones pedagógicas para el manejo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como para la producción y recepción crítica de los discursos mediáticos. (Ley 26.206. P.6).

### **MARCO TEÓRICO:**

La concepción constructivista del aprendizaje escolar se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. Estos aprendizajes no se producirán de manera satisfactoria a no ser que se provea ayuda mediante la participación del alumno en actividades intencionales, planificadas y sistemáticas, que logren propiciar en éste una

actividad mental constructivista (Coll, 1988. Citado por Díaz Barriga & Hernández Rojas, 2002, p. 30).

A través de esta concepción se entiende que existe un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes, entendiendo a este como un proceso de adquisición de nuevos significados, permitiendo así la construcción de aprendizajes a largo plazo.

*“El aprendizaje significativo presupone una disposición del estudiante para relacionar sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra”.* (Ausubel, 1976, p. 1).

Por tal motivo los docentes, desde una mirada constructivista, deben tomar a las TICS como un puente para la construcción de aprendizajes en las aulas y así potenciar las capacidades de los estudiantes, posicionándolos en un rol protagónico de su propio aprendizaje. La aplicación de las TICs en los aprendizajes presentan el desafío de adecuarse a las necesidades de las generaciones actuales y así favorecer los procesos de apropiación de los conocimientos.

La nueva sociedad de la información y el conocimiento nos enfrenta a una nueva forma de afrontar la educación debido a las diversas posibilidades que nos ofrece en cuanto al uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Siguiendo a Cukierman Uriel y otros (2009. p 6.), se entiende por TICS a el conjunto de tecnologías (electrónica, telecomunicaciones, informática y audiovisual) que permiten un tratamiento integral de la información, como la adquisición, producción, almacenamiento,



comunicación, registro, etc.; transmitiendo dicha información en formato de señales acústicas, en imágenes o en datos de conformación electromagnético.

Resulta pertinente después de hacer una conceptualización de lo que se denomina TICS desmenuzar el concepto y conceptualizar cada uno de los términos que lo componen:

- Tecnología: entendida como el conjunto ordenado de conocimientos y diferentes procesos que tienen como objetivo responder a necesidades de la sociedad. A modo de ejemplo podemos citar al teléfono, radio, internet, etc. (Cukierman Uriel y otros.2009. p. 6).

- Información: comunicación o adquisición de conocimientos que permiten ampliar o precisar los que se poseen. Por ejemplo, los contenidos en las páginas WEB, videos, imágenes, etcétera. (Cukierman Uriel y otros.2009. p. 6).

- Comunicación: refiere al proceso de intercambio de información entre un emisor y un receptor o varios. En el campo de las TIC, el proceso comunicativo está mediado por la tecnología, que le otorga características y condiciones que le son propias. (Cukierman Uriel y otros.2009. p. 6).

Los niños que están actualmente en las aulas, están en constante interacción con las TIC, es por ello que se requieren docentes capacitados en las mismas para enseñarles un uso crítico y responsable, apelando siempre a una concepción constructivista del aprendizaje.

La UNESCO plantea que tanto los programas de desarrollo profesional para docentes en ejercicio, como los programas de formación inicial para futuros profesores deben alcanzar capacitaciones y experiencias enriquecidas con TIC y traza una serie de estándares ligados

a las competencias en el manejo de las TIC que deben poseer los docentes para luego poder enseñárselas a sus estudiantes. A saber:

- Competentes para utilizar las TIC.
- Buscadores, analizadores y evaluadores de información.
- Solucionadores de problemas y tomadores de decisiones.
- Usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad.
- Comunicadores, colaboradores, publicadores y productores.
- Ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.

(UNESCO, 2008. p. 1)

Por lo expuesto y siguiendo a Díaz Barriga (2011. p. 144-145), resulta evidente que el problema del aprovechamiento de las TIC con fines educativos no se resolverá si no se atiende con prioridad a la competencia tecnológica del docente, incluyendo una transformación de sus creencias y prácticas pedagógicas.

Además del manejo instrumental de las TIC por parte de los docentes, es necesario mejorar y enriquecer las oportunidades de aprendizaje para enseñar a los estudiantes de manera importante bajo el apoyo de estas tecnologías. Esto solo es posible si los maestros adoptan métodos de enseñanza innovadores y reciben capacitación para participar de manera creativa en las aulas y efectuar plenamente su potencial en las instituciones educativas.

Una de las herramientas didácticas que nos ofrecen TICS son las Pantallas Digitales Interactivas, éstas son denominadas por Hervás Gómez, C. (2003. p. 106) como: Sistema tecnológico, generalmente integrado por un ordenador, un video proyector, un software adecuado y un dispositivo de control de puntero, que permite proyectar en una superficie interactiva contenidos digitales.

No obstante, es crucial desarrollar una buena formación docente para hacer uso óptimo de este recurso, evitando que sea solo una herramienta para dar continuidad a la educación tradicional.

Estas pantallas ofrecen diversas ventajas entre las que se pueden destacar la posibilidad de interactuar directamente con los contenidos, ya sea con los dedos, un marcador o el lápiz-puntero, lo que motiva la participación activa de los estudiantes permitiendo reforzar el aprendizaje significativo.

Otras de las ventajas planteadas por Hérvas Gómez (2003. p. 107) son:

- *“Permite a los docentes crear fácil y rápidamente materiales de aprendizaje personalizados a partir de una gama de contenido existente (galería), así como adaptarse a las necesidades de la clase en tiempo real.*
- *Permite a los estudiantes captar la información con más facilidad y participar en discusiones de grupo ya que la información está en pantalla y sobre ella pueden escribir, al tiempo que podemos grabar todo lo que acontece en la pizarra en formato avi.*
- *Permite a los estudiantes trabajar en colaboración en torno a una actividad compartida o área de trabajo.”*

Este tipo de pizarra poseen un sistema de evaluación interactiva permitiendo que los estudiantes respondan a las preguntas o actividades planteadas y ser evaluados inmediatamente. También se pueden realizar juegos interactivos donde todos los estudiantes participen y puedan observar sus aciertos y errores, y así ir construyendo y evaluando entre todos los aprendizajes.

Este sistema de evaluación permite según Hervás Gómez, C (. 2003. p. 121).

- Averiguar los saberes previos de los alumnos
- Evaluar el nivel de conocimiento acerca de un contenido.
- Estimular el debate
- Propiciar la diversión mediante juegos.

Mediante las PDI se puede efectuar el uso de plataformas educativas como promotoras de aprendizaje. Estas plataformas son entendidas por Garcia Aretio (2014. p. 192) como herramientas informáticas específicamente diseñadas para mejorar el aprendizaje y facilitar la docencia a través de la Web accediendo a ella desde cualquier lugar con acceso a internet.

Las plataformas de juegos interactivos ofrecen la oportunidad de empezar de nuevo, de probar una solución diferente, de fallar y poder arreglarlo, de tener variedad de opciones fortaleciendo el pensamiento y la creatividad. Es importante destacar el potencial que tiene el juego en la educación, éste constituye una de las actividades lúdicas favoritas de niños, jóvenes y adultos, siempre asociado a la creatividad y al placer.

“La didáctica considera al juego como el entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él se favorecen y estimulan las cualidades morales en los estudiantes como lo son el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común, la solidaridad con sus compañeros y el juego limpio”. (Minerva torres.C, 2002. p.290)

Resulta fundamental que no se pierda el sentido didáctico de la propuesta, de modo tal que el componente lúdico del juego sirva como motivador y dinamizador del aprendizaje, entendiendo que sin motivación no se logra el aprendizaje significativo. Por lo tanto, es necesario movilizar el interés por aprender en nuestros estudiantes.

Siguiendo a Silvia Coicaud (2020. pp .90, 91,92). Cuando se juegan juegos interactivos se despliegan algunas de las siguientes estrategias cognitivas:

- *Procesamiento visual de señales: Los estímulos visuales y auditivos generan respuestas reflejas en los jugadores, lo cual los habilita para actuar rápidamente a partir de una atención focalizada y dirigida. Esto permite expandir la capacidad de la memoria de trabajo.*

- *Análisis: Para aprender un juego es preciso conocerlo y razonarlo, es por ello que los jugadores los deben examinar, considerar cada una de sus partes descomponiéndolas, para luego volver a recomponerlas dando lugar a un proceso de síntesis.*

- *Metacognición: El jugador avanza a partir de los modelos mentales que va construyendo y sobre los que va reflexionando, estos se van ampliando en la medida en que se familiariza con el juego y tiene en cuenta las diferentes posibilidades que este le ofrece.*

- Resolución de problemas: Los juegos implican problemas para los que no se dispone de un camino rápido de solución, por eso se hace necesario que se logre una representación del problema a través de diferentes procesos mediante los cuales se construyen imágenes del juego (la meta, el movimiento que aparece, los patrones de acción de los personajes, los diálogos, los operadores y sus restricciones, los efectos especiales, etc.)
  
- Planificación. Los juegos interactivos demandan diseñar planes de acción. Ante los problemas planteados, los jugadores deben recabar datos y clarificar cuáles son los aspectos más dificultosos que deben sortear, y en qué orden es preciso abordarlos.
  
- Imaginación y creatividad. Crear, inventar, imaginar, soñar despiertos permiten liberarse de la rutina. Son actividades que posibilitan un pensamiento más amplio y flexible. Pero es importante que el producto que se crea esté contextualizado en un tiempo y un espacio. De este modo, se desarrolla una comprensión de la creatividad orientada al significado.
  
- Aprendizaje colaborativo: La relación que se establece entre los jugadores es de enseñanza recíproca, pues se genera entre ellos interacción e intercambio: cada uno asume, por turnos, el papel de enseñante, a partir de cuatro estrategias básicas: predicción, generación de preguntas, resumen y aclaración.

### **CAPITULO 3.**

#### **PLAN DE TRABAJO**

La Lic. en educación Raiden Pamela se reunirá en diciembre de 2021 con los directivos del Nivel Primario del Instituto Santa Ana para conversar acerca del plan de intervención

propuesto para su institución basado en los documentos cedidos por la Universidad Siglo 21 durante el año 2021.

La intención de esta reunión es tratar de conversar acerca de las estrategias que se vienen implementando en los procesos de enseñanza de los contenidos y la falta de incorporación de las TICS como promotoras de aprendizaje. Para ello se propondrán jornadas de capacitación en TICS a todos los docentes del nivel primario tanto de castellano como de inglés y acordar las fechas de las jornadas.

Se acordará una reunión con los docentes para los próximos días. La Lic. Raiden Pamela les pedirá a los directivos una planilla con los mails y números de teléfono de los docentes afectados a la capacitación.

Posteriormente, se reunirá con profesores de informática para organizar actividades que se llevarán a cabo en el curso de formación. La presencia del profesor de informática es en caso de que surjan problemas técnicos.

El primer encuentro se realizará un día viernes y los encuentros restantes los días sábados, con el fin de que los estudiantes no pierdan días, ni horas de clases. Las jornadas presenciales culminarán el tercer sábado de abril, luego los docentes mantendrán contacto con la capacitadora vía WhatsApp y/o reuniones por zoom si lo requieren.

En cuanto a los permisos y avisos sobre el uso de la institución en los días fuera del horario escolar los encargados serán el equipo de gestión del nivel primario en conjunto con secretaría.

## **ETAPA DE DIAGNÓSTICO**

La capacitadora se reunirá con los docentes, con el fin de explicarles los objetivos de la capacitación que tendrá lugar el próximo año y para poder diagnosticar con mayor certeza la implementación de los recursos que se vienen utilizando en la enseñanza de los diferentes contenidos y sus conocimientos previos. Se les solicitará que completen un formulario de google, que se le enviará por WhatsApp. (Enlace a formulario: <https://forms.gle/SKRuhdxbdP1msBMPA> )

## **PRIMERA ETAPA. CONCEPTUALIZANDO LAS TICS**

En esta etapa se busca conocer a los docentes y sus conocimientos previos. Luego de sistematizados los datos de la jornada, la licenciada confeccionara un dossier con el material que se trabajará durante las jornadas siguientes y se los compartirá a los docentes por mail para que lo lean y luego trabajen con ello en las jornadas siguientes. (Enlace a dossier: [https://drive.google.com/drive/folders/1KygL5Ukeqjx\\_c6MuH6jPF\\_Lt-OTPpFMI?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1KygL5Ukeqjx_c6MuH6jPF_Lt-OTPpFMI?usp=sharing) )

### **Jornada 1. ¿Qué sabemos sobre las TICS?**

Tiempo: tercer viernes de febrero 2022. 2hs.

Recursos materiales: Tarjetas con objetos, celular con cámara, proyector, video de como armar un avión de papel, hojas, lapiceras, celulares de cada docente, conexión a internet.

Recursos humanos: Licenciada Raiden Pamela, docentes de nivel primario (12) y profesor de informática.

Espacio: salón de usos múltiple.



### Actividad 1. ¿Armamos un objeto? Juego rompe hielo.

#### Inicio.

La licenciada les comunicará que con el fin de relajarnos y hacer la jornada más distendida se realizará un juego rompe hielo. Procederá a explicarle el juego “¿Armamos un objeto?”.

El mismo consiste en elegir un objeto de la plantilla que la licenciada les entregó y armarlo. Cada vez que armen un objeto deberán llamar a la licenciada para que les dé el OK y pasar al otro objeto. El primer equipo en llegar a los 5 objetos será el ganador. Como premio obtendrán El equipo un libro electrónico de Novedades Educativas a elección.

#### Desarrollo.

Se dividirán en 3 grupos de 4 integrantes cada uno y se les entregará la plantilla con los 5 objetos dentro de un sobre de madera, cada equipo sacará la plantilla y decidirá por que objeto quiere empezar, una vez realizado y chequeado por la capacitadora pasará a otro. (Ver plantillas de objetos anexo 3). La licenciada ira tomando fotos de cada objeto armado por los equipos y luego las enviará por WhatsApp.

#### Cierre.

Puesta en común de lo que experimentaron durante el juego, se les preguntará qué creen que trabajaron más allá de lo motriz. Se procederá a explicar que el fin del juego además de relajarnos era trabajar la multiplicación de ideas, la colaboración y el trabajo en equipo.

### Actividad 2. ¿Qué sabemos sobre las TICS?

### Inicio.

Se les pedirá a los docentes que se sienten frente al proyector y se le entregará a cada docente una hoja con las siguientes preguntas para que contesten:

- ¿Qué son las TICS?
- ¿Cuál es su importancia en la actualidad?
- ¿Qué beneficios tienen?
- ¿Estamos preparados como docentes para aplicarlas correctamente?

### Desarrollo:

Se proyectará el video de como armar un avión de papel: (ver anexo 4 video “¿cómo armar un avión de papel?”)

Se les requerirá que lo armen con la hoja en donde acaban de responder las preguntas, una vez estén todos los aviones armados se les pedirá que formen un círculo y que lancen el avión hacia adelante, luego cada uno deberá tomar un avión de papel de los que hay en el centro del círculo.

### Cierre.

Cada docente leerá las respuestas a las preguntas y se irán conceptualizando y sacando las dudas sobre qué son las TICS, con la ayuda del docente de informática. El propósito de este momento es que los docentes expresen sus preocupaciones, dudas o problemas (si los hay) sobre las TIC.

Luego se solicitará que complete la siguiente rúbrica de autoevaluación.

Pregunta.  Nivel de logro.	Mucho	Poco	Nada
¿Qué tanto se parece tu concepción de TICS al concepto real?			
¿Qué tanto sabías sobre las TICS?			
¿Conocías el significado de los términos que la componen (Tecnología, comunicación e información.)?			

## **Jornada 2. Los docentes y las tics**

Tiempo: Primer Sábado marzo 2022. 2hs.

Recursos materiales: Proyector, conexión a internet.

Recursos humanos: Licenciada Raiden Pamela, docentes de nivel primario (12) y profesor de informática.

Espacio: sala de informática

### Actividad 1. Los docentes y las TICs

#### Inicio.

Se proyectará en la Pantalla digital interactiva el video de YouTube llamado: “Profes, ¿Miedos a las Tecnologías de la Información? TIC” (Curiosamente, 2015). (Ver link de video en anexo 5), luego se realizará la lectura del artículo “Estándares UNESCO de competencia en tic para docentes”.

#### Desarrollo

Luego, se les pedirá que cada uno escoja dos ambientes virtuales, que los busque, los explore y seleccione el que crea que se adapta mejor a sus preferencias y estudiantes.

### Cierre.

Se le solicitará que cada uno cuente que ambiente eligió, por qué y luego complete el formulario de Google que se le enviará. El mismo servirá de rubrica de evaluación. (Enlace a formulario de google <https://forms.gle/yQoAH2bj9ApV1KF7> )

### **Jornada 3. Creando presentaciones.**

Tiempo: Tercer sábado marzo 2022. 2hs.

Recursos materiales: Proyector, conexión a internet.

Recursos humanos: Licenciada Raiden Pamela, docentes de nivel primario (12) y profesor de informática.

Espacio: sala de informática.

Actividad 1. Creando presentaciones.

### Inicio.

La licenciada les dará la bienvenida y agradecerá por concurrir. Les comunicará que el objetivo de esta actividad es que sean agentes multiplicadores con los compañeros que no recibieron la capacitación. Se les pedirá a los docentes que abran el link que se les acaba de enviar en las computadoras y que ingresen a la presentación de genial.ly (presentación en genial.ly en enlace <https://view.genial.ly/6169c6d742c7760dd0686e35/interactive-content-buscador> )

### Desarrollo.

Los docentes leerán el texto "La incorporación a los escenarios educativos de la pizarra digital" en grupos de 4 integrantes y harán un pequeño resumen, para luego crear una presentación en algún ambiente virtual, a su elección, teniendo en cuenta lo trabajado en las jornadas anteriores. Las presentaciones pueden tener recomendaciones, videos (filmados con su celular entre compañero), lo que ellos deseen poner. Se exhibirá en la PDI la rúbrica de evaluación de la actividad. (Rubrica de evaluación de la actividad ver anexo 6)

### Cierre.

Se expondrán las presentaciones en la PDI, se compartirán recomendaciones a los grupos y propuestas separadoras para cada presentación. Esta actividad sirve de evaluadora de las jornadas.

## **SEGUNDA ETAPA. LOS JUEGOS INTERACTIVOS**

### **Jornada 4. Creamos un juego interactivo**

Tiempo: primer sábado de abril 2022. 2hs

Recursos materiales: PDI, conexión a internet.

Recursos humanos: Licenciada Raiden Pamela, docentes de nivel primario (12) y profesor de informática

Espacio: sala de informática.

### **Actividad 1. Creamos un juego interactivo**

### Inicio.

Se retomarán los contenidos aprendidos en las jornadas anteriores y la licenciada les presentará la plataforma educativa genial.ly (ver anexo 7 para observar que verán los docentes en la PDI y en la pantalla de sus computadoras), se les dará tiempo para que creen sus cuentas y exploren la interfaz de la plataforma.

### Desarrollo

Una vez finalizada la exploración les pedirá que ingresen al dossier de material que se les envió anteriormente y lean el texto de Coicaud, Silvia “Los videojuegos como narraciones lúdicas que potencian el aprendizaje” ([https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1KygL5Ukeqjx\\_c6MuH6jPF\\_Lt-OTppFMI](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1KygL5Ukeqjx_c6MuH6jPF_Lt-OTppFMI) )

### Cierre

Se les solicitará que reunidos en grupos de 4 integrantes creen un juego interactivo o quizz en base al texto para después compartirlo con otro grupo para que lo resuelva. Cada grupo pasará a la PDI y resolverá el juego o quizz que le toco.

Se compartirá que les pareció la página, si les resultó difícil la creación del juego o quizz y en que tuvieron dificultad, si pudieron sortearla y se evacuaran dudas. Esta actividad servirá como actividad evaluadora de jornada. (Rubrica de evaluación de jornada Ver anexo 7).

Se solicitará a los docentes que para el próximo encuentro lleven alguna de sus planificaciones para trabajar con ellas.

## **Jornada 5. Trabajando con nuestras planificaciones.**

Tiempo: Tercer sábado de abril 2022. 2hs

Recursos materiales: PDI, conexión a internet, planificaciones docentes.

Recursos humanos: Licenciada Raiden Pamela, docentes de nivel primario (12) y profesor de informática

Espacio: sala de informática

Actividad 1. Trabajando con nuestras planificaciones.

Inicio.

La capacitadora les presentará la plataforma de juegos interactivos mobbyt.com (<https://mobbyt.com>), el inicio de la página aparecerá en la PDI, se les dará tiempo para qué creen sus cuentas y exploren la interfaz. (Ver anexo 8 página principal de mobby.com)

Es una página de funcionamiento igual a genail.ly, pero que ofrece otras opciones para la creación de juegos.

Comenzarán a trabajar con sus planificaciones para integrar los recursos, trabajados durante la capacitación, que consideren apropiados para su grupo de alumnos. Se expondrá en la PDI la rúbrica de evaluación de la actividad. (Ver anexo 8)

Desarrollo.

Se les solicitará que creen un juego interactivo que sirva para la posterior aplicación con sus alumnos. La asesora pedagógica, interactuará con los docentes aportando ideas y nociones sobre la pertinencia o no de las propuestas que realicen.

Cierre.

Cada docente expondrá en qué consiste su juego, cuál es el objetivo y qué aprendizaje quiere lograr e invitará a un colega, si lo desea, a probar su juego en la pantalla digital interactiva.

Se instará a que ante cualquier duda se mantenga el contacto vía mail o WhatsApp para asesoramiento o pedido de material teórico.

### **TERCERA ETAPA. ACOMPAÑANDO TRAYECTOS EDUCATIVOS**

#### **Jornada 6. Compartimos el resultado de lo aplicado.**

Tiempo: Primer sábado de diciembre 2022. 2hs

Recursos materiales: PDI, conexión a internet, planificaciones docentes.

Recursos humanos: Licenciada Raiden Pamela, docentes de nivel primario (12) y profesor de informática

Espacio: sala de informática

Este último encuentro con el fin de proporcionar a los presentes un diagnóstico acerca del impacto de la capacitación en los resultados que las planificaciones realizadas por los docentes incorporando lo aprendido tuvieron en sus estudiantes.

Actividad 1: compartimos el resultado de lo aplicado.

Inicio.

Se realizará un breve repaso de los encuentros anteriores y se volverán a remarcar los beneficios de la pizarra digital interactiva y los juegos interactivos como herramienta innovadora para desarrollar las clases de una manera dinámica.



### Desarrollo.

Los docentes comentarán si han podido poner en práctica algunas de las actividades planificadas con los recursos TIC compartidos en la capacitación.

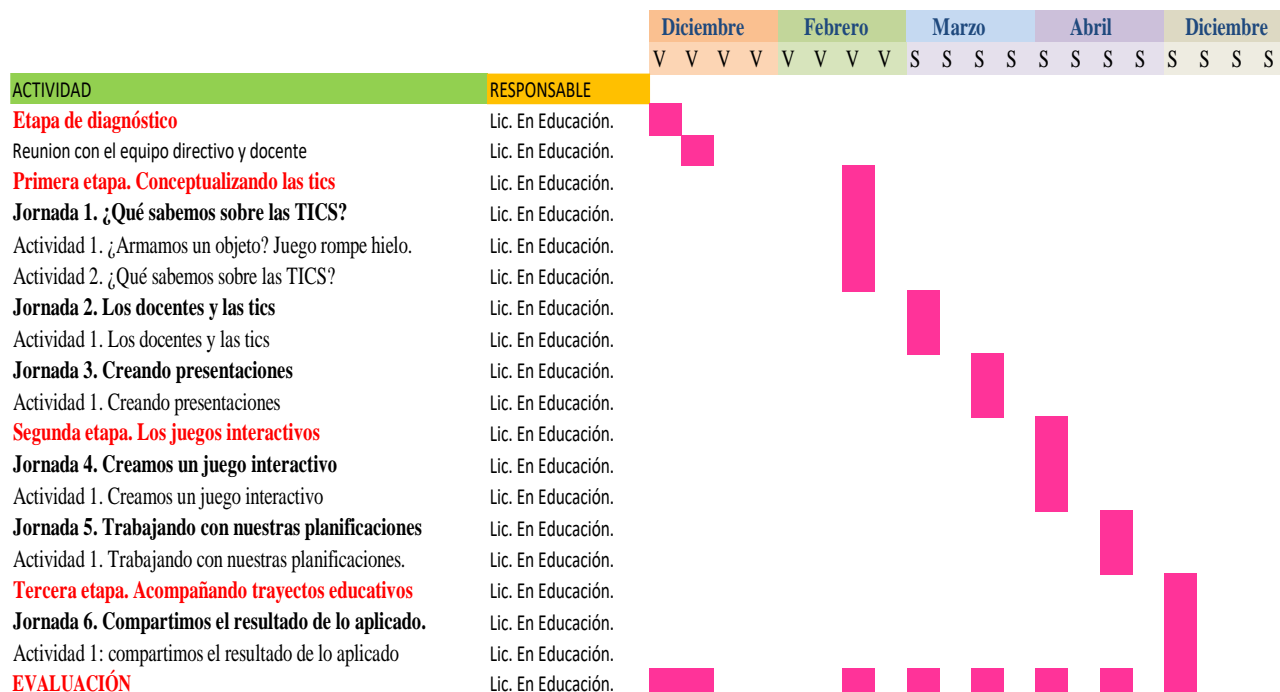
### Cierre.

Lo docentes que lo deseen compartirán los juegos que crearon y que impacto tuvieron en sus estudiantes, si se encontraron con alguna dificultad, si la pudieron sortear.

Para finalizar se les pedirá que completen el formulario de Google (Enlace a formulario de Google <https://forms.gle/LpQVLXMYjZ8ns1nQ9> ), con el fin de evaluar la capacitación y a la capacitadora. Se agradecerá su participación con un certificado. (ver anexo 9)

## DIAGRAMA DE GANTT

# DIAGRAMA DE GANTT



Fuente: elaboración propia.

## RECURSOS

### Humanos.

- 2 directores del nivel primario. Castellano e inglés.
- 12 Profesores del área del nivel primario de castellano e inglés.
- Profesor de informática.

**Materiales/técnicos.**

- La institución cuenta actualmente con la infraestructura de una sala de laboratorio de informática equipada con computadoras para todos los docentes, conexión a internet, pizarras para marcador, pizarras digitales interactivas, sonido e imagen, proyectores. Luz artificial.
- Las hojas y lapiceras serán proporcionadas por la capacitadora.
- Premio libro electrónico. A cargo de la capacitadora.
- Certificados de participación. A cargo de la capacitadora.

**De contenidos.**

- Material de estudios en formato digital.

**Económicos:**

- A cargo de la institución educativa.

**PRESUPUESTO**

Para poder llevar a cabo este plan de intervención se observa que puede realizarse sin mayores costos extras que los honorarios de la capacitadora, por contar la institución con la mayor parte de los recursos (humanos, materiales, e infraestructura), sumado a la gratuidad de los recursos digitales que se utilizarán en las distintas etapas. Los costos económicos que se incluyen en concepto de honorarios, se detallan a continuación:

Descripción	Cantidad	Precio por unidad de hora cátedra.	Total.
Honorarios de la capacitadora.	20hs cátedra.	\$2.532,03	\$52.689,77

### **EVALUACIÓN.**

La evaluación formativa es un proceso sistemático para obtener evidencia continua acerca del aprendizaje. Los datos reunidos son usados para identificar el nivel actual del alumno y adaptar la enseñanza para ayudarlo a alcanzar las metas de aprendizaje deseadas. En la evaluación formativa, los alumnos son participantes activos con sus profesores, comparten metas de aprendizaje y comprenden cómo van progresando, cuáles son los siguientes pasos que necesitan dar, y cómo darlos (Heritage 2007. Citado por Moreno Olivos 2016, p. 158).

Este tipo de evaluación es un proceso continuo y sistemático que permite a los estudiantes demostrar sus habilidades de aprendizaje y la medida en que han logrado resultados de aprendizaje, frente a situaciones de aprendizaje reales y específicas. Los estudiantes adquieren un rol activo y protagónico que los moviliza continuamente, porque al abordar las situaciones que plantean los docentes y la retroalimentación que dan para cada actividad, hace que reflexionen sobre su avance.

Este proyecto cuenta con una evaluación diagnóstica en el primer encuentro, con el fin de conocer los conocimientos previos de los docentes a capacitar. Como instrumento se usa un formulario de Google.

También evaluaciones de proceso en cada jornada, cada una de ellas cuenta con su rúbrica de evaluación, presentaciones, exposiciones orales, trabajos integradores.

Como evaluación final en el último encuentro se expondrán los resultados del impacto que tuvo la capacitación en la implementación de TICS como promotoras de aprendizaje en las planificaciones de los docentes. Y se completará un formulario de Google.

Para llevar a cabo el seguimiento y evaluación del proyecto se implementarán herramientas como observación directa y rúbricas de evaluación; con el fin de recolectar la mayor cantidad de información posible sobre el éxito o fracaso del proyecto relacionado con las metas planteadas.

#### **CAPITULO 4.**

##### **RESULTADOS ESPERADOS**

Con la implementación de este plan se busca la incorporación de las TICS como promotoras de aprendizaje significativo para enriquecer y motivar la participación de los estudiantes en las clases. Por ello es importante que los docentes incorporen progresivamente los recursos planteados o que los combinen de una manera creativa, siempre con una finalidad pedagógica y no solo como un recurso, poniendo en juego su capacidad creadora.

Se prevé además crear un espacio de diálogo y reflexión entre la capacitadora y los docentes, que amplíen la mirada en torno a las planificaciones, teniendo en cuenta los recursos ofrecidos en la capacitación, y que cuentan con la ventaja de que sus alumnos son nativos digitales, por cual tiene un manejo cotidiano de las nuevas tecnologías, permitiendo a los docentes explotar estas cualidades para poner en marcha propuestas innovadoras.

Se espera que los profesores estén abiertos a los métodos propuestos, puedan participar desde su propio espacio curricular y hacer sugerencias para mejorar o modificar, si lo creyeran conveniente el uso de TICs estableciendo diversas innovaciones que enriquezcan el ambiente de aprendizaje permitiendo a los alumnos tomar un rol protagónico en su proceso de aprendizaje.

En última instancia, se espera que este plan de acción sirva como un trampolín para que los maestros estén interesados y motivados para participar en propuestas de capacitación adicionales relacionadas con lo anterior, lo que les permitirá mantenerse actualizados.

### **CONCLUSIÓN.**

La selección del Instituto Santa Ana y de la temática modelos de aprendizaje innovadores surge por el desafío de analizar una escuela ideal, donde a simple vista parecía tener todo, pero al realizar una lectura en profundidad se detecto, una problemática que atraviesan muchas instituciones educativas del país, que es la utilización de las TICS como recurso y no como promotoras de aprendizaje.

Como fortaleza de este plan se puede destacar que les permite a los docentes salir de su rol de transmisor de conocimiento y pasar a tener un rol de guía para que el alumno construya autónomamente sus conocimientos otorgándole un rol protagónico. Si bien es un gran aporte que los docentes puedan enriquecer sus prácticas educativas en base a este plan de intervención, es importante que no termine con estos encuentros y se pueda obtener la motivación necesaria para seguir ampliando la experiencia innovadora.

En cuanto a las debilidades de este plan se puede destacar la falta de conocimiento de la escuela físicamente y su cuerpo docente. Otras de las debilidades que puede surgir es la falta de motivación del equipo docente para llevarlo a cabo, falta de tiempo a nivel institucional o falta de información acerca de los beneficios de los usos de TICs en educación y la resistencia que muchas veces surge de los docentes a la incorporación de las mismas.

Como propuesta superadora para este plan de intervención se plantea la posibilidad de unir a los docentes de otros niveles, realizar reuniones de intercambio de experiencias,

difundir los proyectos que cada docente haya realizado en el aula, como una forma de construir conocimiento de forma colaborativa y la posibilidad de gamificar las aulas.

## REFERENCIAS:

- Angulo Hernández, Ligia María (2009). *Proyecto: educación en línea*. Revista *Electrónica Educare*, XIII (1), 123-133. ISSN. Recuperado en septiembre 2021 Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194114416009>
- Aretio, L. G. (2014). *Bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital* (Libros de Síntesis) (1.a ed.). Editorial Síntesis, S. A.
- Ausubel, D. (1976). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas. Recuperado en septiembre de: [http://www.arnaldomartinez.net/docencia\\_universitaria/ausubel02](http://www.arnaldomartinez.net/docencia_universitaria/ausubel02)
- Barroso, J.; Cabero, J. (coords.). (2003) *"Nuevos escenarios digitales. Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la formación y desarrollo curricular"*. Capítulo.6. Hervás Gómez, C. *La incorporación a los escenarios educativos de la pizarra digital*. Madrid: Pirámide. Recuperado en septiembre 2021 en: [https://www.academia.edu/24672422/Uso\\_pedagogico\\_de\\_las\\_redes\\_sociales](https://www.academia.edu/24672422/Uso_pedagogico_de_las_redes_sociales)
- Batista, M. A.; Celso V.E. y Usubiaga G.G, (2007) *"Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica"*. Recuperado del: Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología. Bs. As. Recuperado en agosto 2021 de: <http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/handle/123456789/110047>
- Carneiro, R., Tcoscano, J. C., & Díaz, T. (Coord.) (2011). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Capítulo: TIC y competencias docentes del siglo xxi*, Díaz Barriga, F. (*Metas Educativas 2021. TIC ed.*). Santillana: Organización de



Estados Iberoamericanos (OEI). Recuperado en septiembre 2021 de:  
<https://www.educ.ar/recursos/102922/los-desafios-de-las-tic-para-el-cambioeducativo>

- Coicaud, S (2020) *Videojuegos, realidad extendida, robótica y plataformas: potencialidades didácticas de la inteligencia artificial: mediaciones tecnológicas para una enseñanza disruptiva*. Buenos aires. Ediciones Novedades Educativas.
- Cukierman U., Rozenhauz, J. y Santángelo, H. (2009). *Tecnología educativa, recursos, modelo y metodologías*. Buenos Aires, AR: Prentice Hall.
- Díaz-Barriga, Ángel (2013) *TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica*. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, vol. IV, núm. 10, junio-septiembre, 2013, pp. 3-21 Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación, México. Recuperado en agosto 2021 de:  
<https://www.ries.universia.unam.mx/index.php/ries/article/view/88>
- Díaz-Barriga, F., y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista* (2a. ed.). Distrito Federal, México: McGraw-Hill.
- Díaz Barriga, F., Hernández, G. y Rigo, M.A. (Eds.). (2011). *Experiencias educativas con recursos digitales: Prácticas de uso y diseño tecnopedagógico*. México: Facultad de Psicología, UNAM, Proyecto PAPIME PE303207.
- Diaz-Omara. (2014). *El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC*. *Encuentros*, 125. Recuperado en septiembre 2021 en: <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/#fn17>

- Dussel, I.; Quevedo, L. A. (2010). “Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos”. Recuperado en agosto 2021 de: <https://www.flacso.org.ar/publicaciones/educacion-y-nuevas-tecnologias-los-desafios-pedagogicos-ante-el-mundo-digital/>
- Fainholc, Beatriz (2006). *Optimizando las Posibilidades de las TICs en Educación. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Recuperado de: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/502>
- Fernández, A. G. (2001). “Arqueología de un juego: la Célula. Microcosmos de Vida. Revista Electrónica” *Actualidades Investigativas en Educación*, 1(2), 1-21. Recuperado en septiembre de 2021 de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/8461>
- Ley 26.206, Ley nacional de educación. Recuperado en septiembre 2021 en: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/120000-124999/123542/norma.htm>
- Litwin, E. (2009). *Tecnologías Educativas En Tiempos de Internet*. Amorrortu Editores. Buenos aires.
- López, V., Grimalt-Álvaro, C., & Couso, D. (2018). *¿Cómo ayuda la Pizarra Digital Interactiva (PDI) a la. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 1-2. Recuperado en septiembre de 2021 en: <https://www.elsevier.es/es-revista-magister-375-articulo-uso-pizarras-digitales-interactivas-como-S0212679616300226>
- Minerva Torres, C. (2002) “El juego: una estrategia importante *Educere*, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre. pp. 289-296 Universidad de los Andes Mérida,

Venezuela. Recuperado en septiembre de 2021 de:  
[https://www.academia.edu/18712118/Redalyc.El\\_juego\\_una\\_estrategia\\_importante](https://www.academia.edu/18712118/Redalyc.El_juego_una_estrategia_importante)

- Montoya, M. S. R. (2018). *Modelos y estrategias de enseñanzas para ambientes innovadores*. Vol.1. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.
- Moreno Olivos, T. (2016). *Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje. Reinventar la evaluación en el aula*. Ciudad de México, México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Salcedo Galvis, Hernando (2011). *Los objetivos y su importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje*. *Revista de Pedagogía*, XXXII (91), 113-130.ISSN: 0798-9792. Recuperado en septiembre 2021 en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65926549007>
- Toledo Morales, P. T. M., & Sánchez García, J. M. (2013). *Utilización de la pizarra digital interactiva como herramienta en las aulas universitarias*. *apertura*, 5(1). Recuperado en septiembre de 2021 en:  
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/issue/view/54>
- UNESCO (2008). *Estándares de competencias TIC para docentes. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Recuperado en septiembre de 2021 en:  
<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/EstandaresDocentesUnesco>
- Universidad Siglo 21. (2019a). Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana. Proyecto Plan de Mejora Institucional (PMI). Lección 36. Págs., 130. Recuperado en agosto 2021 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>)

- Universidad Siglo 21. (2019b). Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana. Presentación. Lección 3. Págs., 9. Recuperado en agosto 2021 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>).
- Universidad Siglo 21. (2019c). Módulo. Plan de Intervención Instituto Santa Ana. Datos generales de la escuela. Lección 2. Págs., 6. Recuperado en agosto 2021 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>).
- Universidad Siglo 21. (2019d). Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana. Historia institucional. Lección 10. Págs., 26-27-29-30. Recuperado en agosto 2021 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>
- Universidad Siglo 21. (2019e). Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana. Mandatos institucionales. Visión, misión. Lección 14. págs., 34. Recuperado en agosto 2021 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>
- Universidad Siglo 21. (2019f). Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana. Proyectos transversales actuales e históricos significativos. Lección 32. Págs., 95-96. Recuperado en agosto 2021 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

## ANEXOS

### Anexo 1. Reunión con los docentes.

- Enlace a encuesta: <https://forms.gle/SKRuhdxbdP1msBMPA>

### Anexo 2. Primer encuentro.

- Enlace a dossier

[https://drive.google.com/drive/folders/1KygL5Ukeqjx\\_c6MuH6jPF\\_Lt-OTPpFMI?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1KygL5Ukeqjx_c6MuH6jPF_Lt-OTPpFMI?usp=sharing)

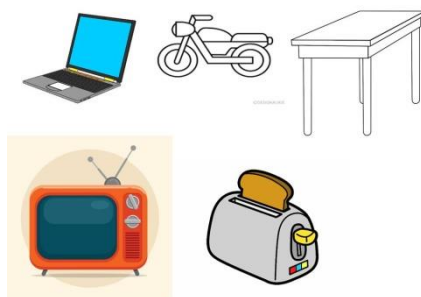
### Anexo 3. Actividad 1. Juego rompe hielo. ¿Armamos un objeto?

- Conjunto de tarjetas que recibirán los 3 grupos.

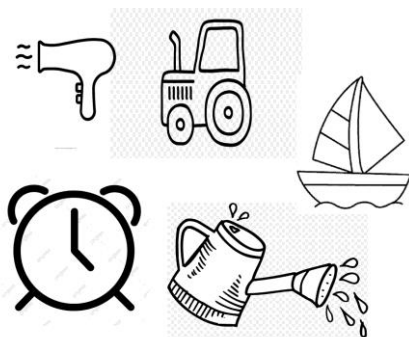
- Grupo 1:



- Grupo 2:



- Grupo 3:



#### Anexo 4. Actividad 2. ¿Qué sabemos sobre las TICS?

- Enlace video ¿Cómo armar un avión de papel?

<https://www.youtube.com/watch?v=44iMaTOd89A>

#### Anexo 5. Jornada 2. Actividad 1. Los docentes y las tics.

- Enlace video: Profes, ¿Miedos a las Tecnologías de la Información? TIC

<https://www.youtube.com/watch?v=n7VFGES718k&t=112s>

- Encuesta a docentes. Rubrica de evaluación de actividad:

<https://forms.gle/yQoAHX2bj9ApV1KF7>

#### Anexo 6. Jornada 3. Actividad 1. Creando presentaciones.

- Presentación en Genial.ly:

<https://view.genial.ly/6169c6d742c7760dd0686e35/interactive-content-buscador>

- Rubrica de evaluación de las presentaciones.

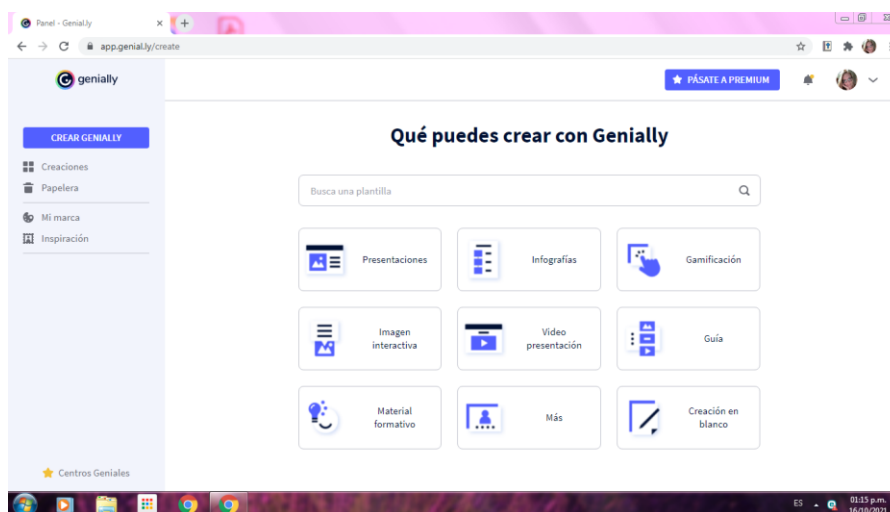
Indicador.	Muy bien	Bien	Insuficiente
Nivel de logro			

Incorpora el concepto de tic			
Incorpora los Conceptos que integran las tics. (tecnología- información- comunicación )			
Incorpora los estándares de la UNESCO			
Distingue entre PD y PDI.			
Incorpora ventajas y desventajas de las PDI.			
Supera sus miedos e incertidumbres sobre las tecnologías.			
Escucha a los colegas para realizar anotaciones.			

Fuente: elaboración propia.

### Anexo 7. Jornada 4. Actividad 1. Creamos un juego interactivo

- Página principal de genial.ly



Fuente: elaboración propia. Captura de pantalla.

- Rubrica de evaluación de jornada 4.

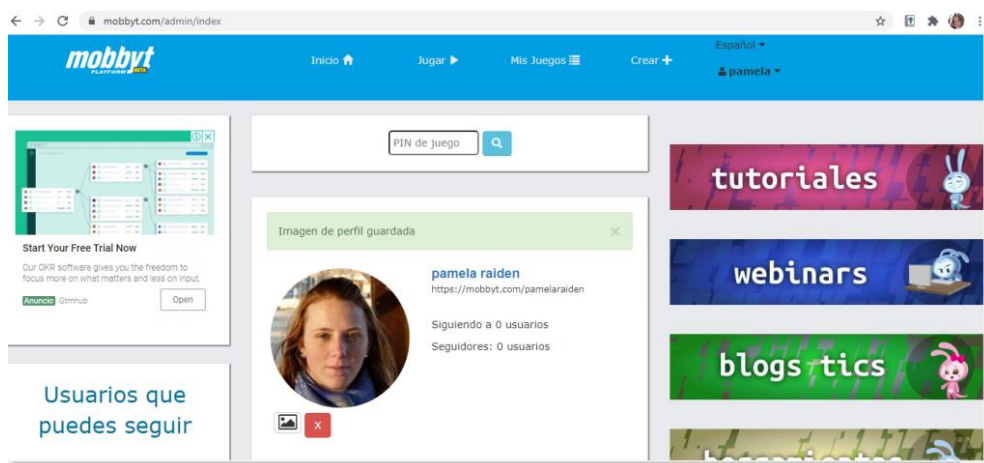
Indicador.	Muy bien	Bien	Insuficiente
Nivel de logro			

Incorpora el concepto de juego interactivo.			
Incorpora los beneficios de los juegos en la educación.			
Distingue entre enseñanza y juego.			
Logra crear el juego, sorteando las dificultades.			
Escucha a los colegas para realizar anotaciones.			

Fuente: elaboración propia

### Anexo 8. Jornada 5 . Actividad 1. Trabajando con nuestras planificaciones.

- Página de inicio de mobbyt.com.



Fuente: elaboración propia. Captura de pantalla.

- Rubrica de evaluación de jornada.

Indicador.	Muy bien	Bien	Insuficiente
Nivel de logro			te



Aplica lo aprendido a lo largo de la capacitación.			
Es creativo a la hora de crear un juego			
Tiene concordancia el juego con los objetivos de su planificación.			
Es el juego un promotor de aprendizaje.			
Escucha a los colegas para realizar modificaciones.			

Fuente: elaboración propia

**Anexo 9. Jornada 6. Actividad 1: compartimos el resultado de lo aplicado.**



## CERTIFICADO DE PARTICIPACIÓN

Este premio se concede a

*Nombre y Apellido*

por formar parte de la capacitación en TICS en 2022. Realizada en el Instituto Santa Ana.



**RAIDEN PAMELA**  
*Lic. en educación.*



Fuente: elaboración propia

- Encuesta de evaluación de la capacitación.

<https://forms.gle/LpQVLXMYjZ8ns1nQ9>