



LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
TRABAJO FINAL DE GRADO
PLAN DE INTERVENCIÓN

Innovando con TIC el Primer ciclo de la Unidad Educativa Maryland

Autora: Melisa Janet Viglianco

DNI: 35471507

Legajo: VEDU014800

Tutora: Magda Dávila

La Carlota, 14 de noviembre de 2021

Índice

Resumen	2
Introducción	3
Presentación de la Línea Temática	5
Síntesis de la institución	8
Datos generales	8
Historia	10
Misión	12
Visión	12
Valores Institucionales	12
Delimitación de la Necesidad	13
Objetivo General y Específicos	16
Justificación	16
Marco teórico	20
Plan de trabajo	29
Desarrollo de actividades	30
Cronograma	39
Recursos	39
Presupuesto	41
Evaluación	41
Resultados esperados	43
Conclusión	44
Referencia	46

Resumen

El siguiente plan de intervención brindó una nueva posibilidad de enseñanza- aprendizaje en la Unidad Educativa Maryland de gestión privada ubicada en la ciudad de Villa Allende, provincia de Córdoba que posee los tres niveles educativos, aunque el plan se desarrolló exclusivamente en el primer ciclo del nivel primario. Más allá que la escuela cuenta con un aula de informática equipada y un docente responsable para dar la materia, surgió la necesidad de agregar a los proyectos de aula un trabajo interdisciplinario entre los maestros de grado y el profesor de dicha área. El plan permitió incrementar el uso de las TIC como instrumentos de apoyo en el primer ciclo y generó espacios de integración entre los maestros de grado de la Unidad Educativa Maryland y el área de Informática en Proyectos educativos que innovaron sus clases gracias a la capacitación de los docentes. A partir del trabajo en equipo, se crearon talleres, asesorías, muros colaborativos que, junto a la utilización de las herramientas tecnológicas disponibles en la institución y las estrategias didácticas empleadas, se generaron más y mejores resultados en el proceso de aprendizaje de los docentes y alumnos en competencias digitales. Las TIC por su simple uso no son garantía de cambio, por ello fue necesario capacitar al cuerpo docente del Instituto para que reflexione de su labor profesional y tenga la iniciativa de educar a los niños en actividades interactivas mediadas especialmente por las TIC para el desarrollo de competencias digitales.

Palabras clave: TIC, innovación, capacitación, aprendizaje, competencias.

Introducción

Aprender mediados por las TIC hace posible un aprendizaje más significativo y duradero ya que los alumnos serán quienes construyan sus propios aprendizajes, en contextos en que una computadora ya no es una simple herramienta de pasa tiempo, sino que es usada con el propósito de mejorar su proceso de aprendizaje. Este punto de vista se apoya en el antecedente investigativo efectuado por Lozano Díaz (2014) que identificó prácticas que representan la innovación pedagógica y múltiples beneficios en la enseñanza con mediación de las TIC, concluyendo que las mismas abren nuevas posibilidades en la adquisición de conocimientos, y resaltó el papel del maestro creativo, en constante formación y reflexión de su labor, promoviendo cambios culturales hacia lo digital.

Los Modelos Educativos Innovadores brindan la posibilidad de transformar las prácticas docentes que se volvieron tradicionales, hacer que las clases sean mediadas por la tecnología, para ello es imprescindible un trabajo entre el profesor de informática con los maestros de grado de las áreas de Matemática, Lengua y Ciencias, exponiendo las herramientas y recursos didácticos que la tecnología educativa les provee para planificar sus clases y así responder a las necesidades del siglo XXI.

El presente plan de intervención propone la elaboración de un trabajo estratégico institucional que pretende atender y dar respuesta a la necesidad detectada en el Primer Ciclo de la Unidad Educativa Maryland, creando un proyecto innovador, que capacite a los maestros y permita integrar al docente de informática con las demás áreas de aprendizaje en un trabajo interdisciplinario, produciendo clases innovadoras e interactivas mediadas por las Tic como recurso didáctico, y promuevan verdaderos conocimientos en los alumnos. Luego se continuará con la capacitación docente durante todo el año, realizando una evaluación final

de resultados entre los docentes involucrados para ver la efectividad del plan y si puede ser viable para el próximo año.

Si bien la institución indicada cuenta con la enseñanza de informática, dos horas en la semana para cada curso, muestra una metodología de trabajo tradicional que no condice con el nuevo escenario de la sociedad de la información y comunicación, en un sistema educativo que debe integrar las TIC en sus proyectos institucionales de manera transversal para que refleje la política inclusiva que pretende nuestro país.

Pensar en Modelos de aprendizajes innovadores, implica saber que los maestros tienen la misión de ser facilitadores y orientadores de los aprendizajes de sus alumnos, tal como sugiere Batista et. al. (2007), quien sostiene que mediar con las nuevas tecnologías, requiere lograr nuevos conocimientos, llegar más lejos de las propias áreas que se disciplina, y seguir capacitándose; y en el aula ofrecer una metodología que vaya de la mano con los avances tecnológicos en relación al conocimiento, y en concordancia con la situación mundial.

Presentación de la línea temática

La línea temática elegida para realizar este Plan de intervención es Modelos de aprendizajes innovadores teniendo en cuenta la necesidad del trabajo interdisciplinario con TIC en el primer ciclo del Nivel Primario de la Unidad Educativa Maryland, de las distintas áreas con el área específica de Informática para un mejor aprovechamiento del caudal de conocimientos que ya traen los niños que ingresan a primer grado, considerando que son nativos digitales.

Si el docente del primer ciclo de esta Institución propone a los pequeños actividades incorporando ese lenguaje digital que ya traen consigo, haría que sus clases sean más encantadoras y lograrían atrapar al niño desde otro lugar, y no solamente utilizarían las TIC como herramientas de apoyo para la transmisión de los contenidos tanto “Tradicionales” los que incluyen lectura, escritura, historia, Ciencias etc., como los contenidos “Futuros” que son los digitales que incluyen los softwares, hardware, robótica etc., en las distintas áreas.

Se debe generar nuevas propuestas y abrir la imaginación educativa, ya que se trabaja con alumnos de la llamada generación Z que como sostiene Scherer (2018), usan cotidianamente la tecnología y naturalizan su uso, está, no los obsesiona porque nacieron con ella, y son activistas de causas diversas. Empoderamiento es la palabra que los define, afirmación que nos obliga a involucrar esta tecnología que rodea su cultura.

Los alumnos de hoy nativos digitales, conocidos por sus capacidades innatas de moverse por la red y utilizar cuanta herramienta esté disponible en este medio, apropiándose de ellas tan rápidamente, las reemplazan por otras de mayor alcance, velocidad y capacidad haciendo visible la necesidad de que en sus clases escolares tengan en cuenta estas destrezas.

Como expresa Lugo (2010) quien, en su investigación “Las políticas TIC en la educación de América Latina. Tendencias y experiencias”, enfatiza que:

Las TIC no son la panacea para los problemas educativos sino una ventana de oportunidad para innovar en la gestión del conocimiento, en las estrategias de enseñanza, en las configuraciones institucionales, en los roles de los profesores y los alumnos. Los países de la región han tomado debida cuenta de la importancia de integrar las TIC en sus proyectos educativos como una forma de lograr proyectos democráticos de inclusión y justicia. (Lugo, 2010, p.52).

Por todo lo dicho anteriormente, consideramos que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) abren nuevas vías de aprendizaje y brindan a los estudiantes la posibilidad de acceder a una gran cantidad de información, lo cual modifica el rol del docente, transformándolo en el mediador que le brinda al estudiante las herramientas necesarias para llevar a cabo el proceso de construcción de su propio conocimiento.

Entonces, será necesario que los maestros de esta Institución puedan replantearse cómo aprovechar al máximo estas herramientas que nos proveen los Modelos de Aprendizajes Innovadores, teniendo en cuenta el perfil del estudiante que se tiene y el que se pretende conseguir; considerando que para estar alfabetizados en el siglo en que vivimos no solo es necesario los conocimientos que adquieren en el aula relacionados a los contenidos de áreas específicas, sino también un segundo idioma y el manejo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación.

Precisamente por esto, las discusiones sobre TIC deben ir más allá de los temas de disponibilidad de equipos y conectividad, es necesario avanzar hacia el

tema de los usos y sus impactos en los aprendizajes. Contar con alfabetización digital básica, es hoy una necesidad no solo para lograr mejores procesos de aprendizaje de los estudiantes, sino también para tener más herramientas en el ámbito laboral y también para ejercer nuestra ciudadanía. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2013, p. 22).

Es momento de cambiar, no solo porque exige el contexto histórico, sino sobre todo porque los niños deben aprender de una manera diferente los contenidos tradicionales, la necesidad de introducir tecnología de forma que los motive y ayude, que conecte con la vida de los niños, que tenga interés de participar del sistema educativo siendo protagonista y que por sobre todo las cosas este acorde al tipo de modelo de aprendizaje innovador que se utiliza en el último siglo.

Cabe resaltar que la relación entre la línea temática y la institución elegida se establece en que este establecimiento le otorga importancia a las computadoras en el ámbito de la educación, pero únicamente como una herramienta más sin involucrarlos en sus proyectos de área, por ello es necesario reforzar las trayectorias escolares de estos alumnos, empleando metodologías innovadoras mediadas por TIC y recursos audiovisuales que brinden un abanico de posibilidades para motivar el aprendizaje, enriqueciendo los canales de comunicación con la nueva era digital y que ellos adquieran habilidades digitales que potencien los procesos cognitivos, la creatividad y reflexión ya sea en alumnos y docentes.

Síntesis de la institución

Datos generales

Nombre completo: Unidad Educativa Maryland.

Sector: Privado – Laico.

Orientación: Comunicación – Lengua Extranjera.

Jurisdicción: Córdoba.

Departamento: Colón.

Domicilio: Güemes 702. Localidad Villa Allende. Córdoba.

Teléfonos: (03543) 432239/433629/435656

Página: www.maryland.edu.ar

Mail de referencia: administración@maryland.edu.ar (Universidad Siglo 21, 2019a).

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.). La matrícula total es de 620 alumnos, de los cuales 319 son del nivel primario. El Nivel primario está dividido en primer ciclo y segundo ciclo. (Universidad Siglo 21, 2019a).

Los espacios curriculares que tienen semanalmente son: Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales en las cuales se incluye a Tecnología y Proyectos tecnológicos, Educación artística, Teatro, Música, Educación Física, inglés e Informática, que posee 2 horas semanales aplicada a las distintas áreas en primer ciclo y en el segundo

ciclo tienen un Proyecto Operadores de PC con certificación de Consejo Profesional de Ciencias Informáticas. (Universidad Siglo 21, 2019a)

Los espacios curriculares específicos que se mencionan son conformados y diseñados en función del PEI institucional. Se llevan a cabo por medio de propuestas didácticas, como proyectos, actividades conjuntas, que posibilitan relacionar y entramar los conocimientos provenientes de los diferentes espacios.

Horarios de nivel primario

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

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

Equipo directivo del nivel primario

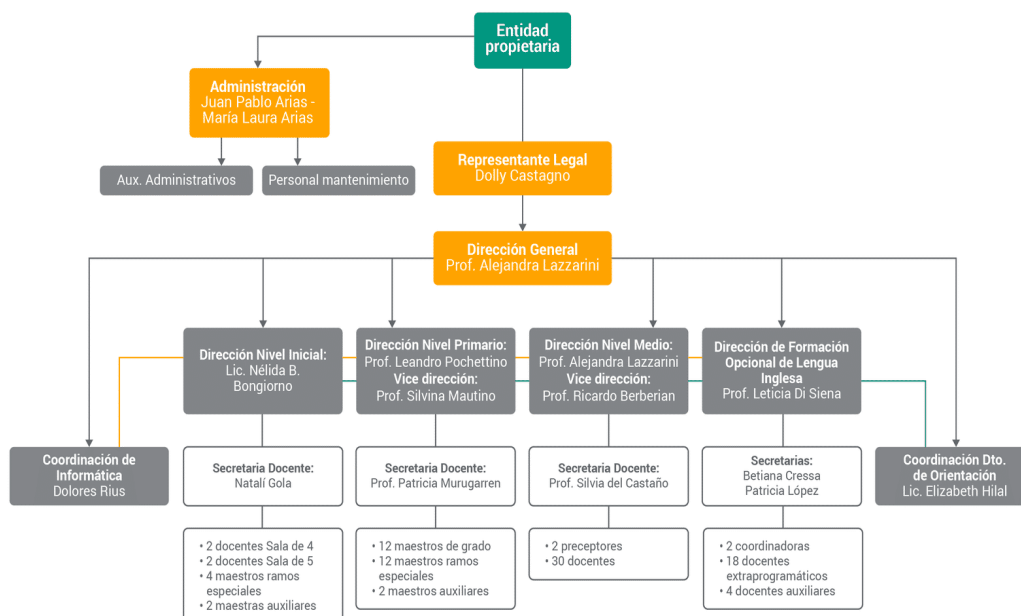
Dirección: Prof. Leandro Pochettino.

Vicedirección: Prof. Leandro Pochettino.

Secretaría docente: Prof. Patricia Murugarren.

-Organigrama institucional

Figura N°1. Organigrama Instituto Educativo Maryland



Fuente: Universidad Siglo 21, 2019.

Historia

Sus comienzos se originan en 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry, comenzaron con las gestiones pertinentes para fundar una escuela, organizando las primeras reuniones para presentar el proyecto a la sociedad de Villa Allende. Las organizadoras partieron de la premisa que querían formar un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación, y donde se pudiera acceder a la modalidad bilingüe del idioma inglés, no obligatoria. (Universidad Siglo 21, 2019b).

En 1995, tras conseguir una casona antigua por medio de la Municipalidad de Villa Allende y el Consejo Deliberante comienza a funcionar con sala de 4, de 5, y primer o, segundo y tercer grado con una matrícula de 50 alumnos.

Hasta 1998 nivel inicial y primario completos, con 245 alumnos.

En 1999 comienza el nivel medio, ciclo básico 1°, 2° y 3° en aulas alquiladas, cerrando sus puertas en 1999 por razones económicas, baja matrícula y edificaciones.

En el 2008 vuelve a ofrecer el ciclo básico para el nivel medio, dentro del propio predio, así se completan los tres últimos años de especialización en Ciencias Sociales y Humanidades.

Año tras año fueron construyendo nuevas aulas e instalaciones. En la actualidad cuenta con una matrícula de 620 alumnos en los tres niveles, son tres niveles y dos secciones por cada curso.

Ubicada en un punto neurálgico al que 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. (Universidad Siglo 21, 2019a).

Esta institución se fundamenta en una filosofía de cambio que se basa en el trabajo en equipo, nuevos paradigmas de aprendizajes, orientando a generar seres independientes considerando su formación integral, potenciando sus habilidades, capacidad crítica, creativa con una actitud ética.

Misión

Su misión es crear una escuela de gestión privada y laica enfocada en la formación integral de sus alumnos abarcando el Nivel Inicial, Primario y Secundario, con opción de doble escolaridad y orientación en lengua inglesa (opcional) y comunicación. Su objetivo es formar a través de la utilización de la computadora 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 y, además, promueva el trabajo en equipo.

Es una escuela abierta al cambio, situada en una historia, proyectada al futuro y profundamente comprometida con los procesos de mejora, los que aborda con responsabilidad y con un equipo con capacidad de trabajo y permeable a la innovación.

Visión

La institución busca que los alumnos logren aprendizajes significativos, adquieran habilidades y desarrollen actitudes que los ayuden a desenvolverse en cualquier ámbito como personas independientes.

Valores Institucionales

La Unidad Educativa brinda espacios de reflexión, permitiendo un desarrollo subjetivo que valore la paz en el encuentro y el respeto por el otro. Busca formar personas en valores tales como: solidaridad, respeto, tolerancia y participación.

Asumiendo un compromiso en el desarrollo de competencias que tiendan a la formación de una ciudadanía consciente, participativa y a la construcción y defensa de valores democráticos.

En cuanto a la informática, la escuela no es ajena a que hoy las nuevas tecnologías de información y comunicación han incorporado a la vida cotidiana junto con una serie de elementos que modifican la forma de trabajar, de estudiar y de comunicarnos, entre otras cosas. Por ende, el manejo de las computadoras se ha transformado en una herramienta básica en el ámbito de la educación, pues brindan la posibilidad de integrar imagen, sonido y movimiento en forma interactiva, constituyéndose en el medio perfecto para lograr aprendizajes significativos, alcanzar habilidades, y desarrollar cualidades humanas.

Por ende, la escuela busca que, a través de la utilización de la computadora como herramienta, los estudiantes adquieran la capacidad de buscar información, seleccionarla y evaluarla con juicio crítico, de manera que la misma les permita tomar decisiones trascendentes.

Delimitación de la necesidad

Para su uso durante las trayectorias del nivel inicial y primario, la Unidad Educativa Maryland posee una sala de informática que cuenta con 20 computadoras conectadas en red, además de Internet con banda ancha en todas las PC, y los contenidos específicos se imparten de una forma práctica, mediante el uso cotidiano de la computadora como herramienta de apoyo al aprendizaje integral de los niños.

Según se desprende de la descripción anterior, la Unidad Educativa Maryland cuenta con herramientas tecnológicas y hace uso de ellas, desde el nivel inicial hasta la finalización del nivel medio, diferenciando las actividades e incrementando la dificultad de las mismas durante su paso por los diferentes niveles, pero ese uso no es suficiente, necesita integrar las TIC desde una mirada interdisciplinar con las demás áreas para lograr aprendizajes significativos desde los primeros años de escolaridad.

Entonces, la necesidad de intervención surge al observar que, en el Primer Ciclo de la Institución Educativa Maryland las Tecnologías de la Información y Comunicación solo se limitan al área de Informática en el primer ciclo y no al trabajo interdisciplinario con las distintas áreas.

Necesitando que el docente de grado trabajé de manera articulada y diseñe proyectos donde intervengan maestros de las demás áreas curriculares como Matemática, Lengua, Ciencias y el profesor de TIC, utilizando distintos softwares educativos y más intensivamente los juegos quienes articulan lo lúdico con la enseñanza, y así mejorar el aprendizaje, y el interés de los niños apuntando a generar alumnos autónomos y críticos ; en donde el docente sea el guía de sus aprendizajes en un ambiente de alfabetización digital.

Dado que las actuales demandas de la sociedad del conocimiento exigen de las escuelas una adaptación en este sentido, esta implica la realización de un enorme esfuerzo por reajustar sus estructuras curriculares, organizativas y profesionales a modelos de enseñanza y aprendizaje innovadores, lo cual repercute a la vez en un enorme beneficio a nivel pedagógico, como sostienen Finquelievich y Prince (2008).

Pensar en cuál es el uso adecuado que se le debe dar a las tecnologías en los procesos de enseñanza con el empleo de herramientas interactivas que mantienen la atención de los

estudiantes con mayor facilidad y donde los profesores se beneficien de estos avances con clases más atractivas. Además, se pueden sumar recursos informáticos, apps, software educativo, muros colaborativos, navegadores infantiles.

Por ello, se evidencia en el nivel primario la necesidad de un plan estratégico innovador que utilizando las TIC aborde la Alfabetización Digital en todos los espacios curriculares y sea una alternativa para incrementar conocimientos significativos en los alumnos, y desarrollen competencias digitales, a partir de propuestas que potencien sus procesos cognitivos de lecto-escritura, comprensión, producción y habilidades comunicativas para poder aplicarlos en su entorno educativo inmediato, y en su entorno educativo próximo.

De este modo “El objetivo principal y final de todo proyecto de innovación educativa será provocar mejores resultados de aprendizaje en los alumnos. Esto se refiere tanto a los contenidos curriculares, como al desarrollo de habilidades más amplias.” (UNESCO, 2013, p. 22).

De acuerdo a estos argumentos, se desarrollará el presente trabajo, considerando necesario realizar una intervención que permita optimizar el actual uso de los recursos educativos digitales de calidad que posee la Institución, incorporar otros, y a la vez, acompañar el trabajo de los docentes en lo que refiere a la aplicación pedagógica de las TIC en todas las áreas, y así incrementar el aprendizaje de sus alumnos para toda la vida.

Lograr un plan de acción para la Unidad Educativa Maryland abordando lo dicho anteriormente debe representar una gran oportunidad para reforzar lo que ya se viene trabajando actualmente y hacer que la educación que reciban sea una experiencia única en los estudiantes motivándolos a superarse a sí mismos para estar preparados al mundo

cambiante que los espera siendo el mismo plan muy factible de realización en dicha institución por contar con los recursos y herramientas necesarias para concretarlo.

Objetivo General

-Incrementar el uso de las TIC integrando proyectos que favorezcan el trabajo en equipo y el desarrollo de competencias digitales en docentes y alumnos, en el Primer Ciclo del Nivel Primario 2022 de la Unidad Educativa Maryland de la provincia de Córdoba, Argentina.

Objetivos Específicos

-Capacitar a los docentes de Lengua, Ciencias y Matemática con nuevos recursos digitales que garanticen aprendizajes innovadores para generar una alfabetización digital en sus clases.

-Implementar el uso de recursos tecnológicos innovadores en las diferentes áreas de aprendizaje que involucre a los docentes de primer ciclo y profesor de informática para mejorar la integración de los espacios curriculares.

-Desarrollar en los alumnos las habilidades y competencias digitales necesarias que le permitan relacionarse con las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Justificación

Este Plan de intervención se llevará a cabo porque se ha observado que la Unidad Educativa Maryland cuenta con todos los recursos materiales tecnológicos y humanos necesarios para ejecutarlo, tal información resulta relevante a la hora de decidir incluir este plan.

Al mismo tiempo, porque se evidenció que en dicha institución la informática solo se usa como una herramienta de apoyo en el primer ciclo, y para que estas puedan ser usadas con un propósito formativo y de aprendizaje se considera necesario realizar esta intervención a partir de la necesidad detectada para desarrollar la integración y el trabajo interdisciplinario a partir del uso de TIC en las áreas de Lengua, Matemática y Ciencias y así lograr el mejor aprovechamiento de ellos y el desarrollo de competencias digitales.

La concreción de los objetivos específicos y el objetivo general posibilitará que el equipo docente pueda reflexionar sobre su propia práctica y que los alumnos puedan “aprender a aprender” y “aprender a pensar” para construir aprendizajes de mayor calidad y poder aplicarlos fuera del aula.

La importancia de esta intervención radica en el trabajo colaborativo y cooperativo entre el equipo docente y los directivos de la institución como así también en los alumnos que serán los favorecidos con nuevas maneras de aprender y asimilar el conocimiento otorgándoles nuevas herramientas y el desarrollo de las habilidades digitales y cognitivas necesarias.

Este plan de intervención relacionado a los Modelos de aprendizajes innovadores se considera factible y muy provechoso para el ciclo en cuestión según la institución a la que se hace referencia, ya que se encuentra inmersa en un entorno social favorable, con un aula de Informática equipada y un equipo de docentes capaces de trabajar en el desarrollo de proyectos interdisciplinarios, para así lograr un modelo de alumno acorde a lo que pretende la institución desde su visión: lograr aprendizajes significativos, adquieran habilidades y desarrollen actitudes que los ayuden a desenvolverse en cualquier ámbito como personas independientes.

Como así también a aprovechar al máximo los recursos con los que cuenta dicha institución y está al alcance de alumnos y docentes. Los Lineamientos de la Política Educativa de la Provincia Córdoba establecen como objetivo a tal fin:

Propiciar -en las instituciones de todos los niveles y modalidades- la revisión y apropiación en contexto de los diseños curriculares, con énfasis en el desarrollo de capacidades (escribir, leer y comprender, resolver problemas, pensar críticamente, crear y trabajar con otros para comprender el mundo), la profundización de los saberes de la lengua, las matemáticas, las ciencias, las artes y la educación física, la integración de por lo menos una lengua extranjera y el uso educativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). (Lineamientos de la Política Educativa de la Provincia Córdoba 2016-2019: 3).

Desde este punto, se considera que la presente intervención es lo más pertinente para desarrollar cambios en los programas educativos de la Unidad Educativa Maryland, en la capacitación docente del quehacer diario del aula y el proceso de enseñanza aprendizaje mediado por TIC; siendo la mejor decisión para la necesidad detectada que apunta a potenciar el uso de recursos innovadores mediados por tecnologías, el mejor beneficio de las herramientas informáticas con fines pedagógicos y el desarrollo en los alumnos del trabajo autónomo, las competencias digitales, la comunicación interpersonal, el trabajo colaborativo, la participación en clases y la integración, preparándolos para el mundo del trabajo.

A su vez no podemos escapar de relacionar esta necesidad manifestada, con la realidad escolar vivida en tiempos de pandemia Covid 19 durante el año 2020 y 2021, que

pondero la virtualidad como el escenario educativo de encuentro entre niños y docentes, de esta manera, podemos agregar que:

“La pandemia global del Covid-19 ha atravesado todos los sectores sociales, técnicos, académicos y comunitarios, y puso en evidencia que la alfabetización digital es una fuerza motriz del desarrollo sostenible, que permite, a su vez, una mayor participación de las personas en el mercado laboral, mejora la salud, reduce la pobreza y amplía las oportunidades de desarrollo durante la vida. La nueva normalidad supone ahora una serie de desafíos que urge identificar a tiempo para que todos los cuerpos educativos puedan adaptarse a una realidad inesperada que impacta en los aprendizajes de nuestros niñas, niños y adolescentes. (Brito, 2020, p.52)

Como bien sostiene Brito (2020), el actual panorama “pos pandemia”, es complejo, repleto de particularidades, y pone de manifiesto que la educación ideal del mundo de hoy interpela no solo al alumno sino también al docente, quien debe estar en constante vínculo con las actualizaciones digitales correspondientes, cercano siempre a sus estudiantes, para poder conjugar y armonizar las singularidades de cada niño y niña, en vísperas de la construcción de una comunidad más lúcida. Educar para ejercer una ciudadanía responsable, activa e informada, implica ser ciudadanos digitales, en un mundo cada vez más interconectado y virtual.

Pozo (1996) afirma que la adquisición de nuevas estrategias para aprender es una de las nuevas exigencias formativas que las sociedades están generando. La escuela no puede quedar afuera de las necesidades que surgen del contexto social y cultural en el que está inmersa y colaborar en la disminución de la brecha digital para que todos tengan las mismas

posibilidades de aprender. La implementación de un plan estratégico situacional es la vía gustosa por la cual la institución logrará que sus egresados adquieran las características del perfil detallado en el PEI.

Dicho plan se propone implementarlo en primer ciclo y en un determinado tiempo, formulando diferentes actividades y estrategias de aprendizaje como guía o referencia, también hacer una evaluación de impacto al finalizar el proceso de enseñanza- aprendizaje a fin de analizar las dificultades detectadas y el aprendizaje generado para reajustar el plan a fin de ir en proceso de mejora continua.

Marco Teórico

En la Conferencia Mundial: “La Educación Superior en el siglo XXI: Visión y Acción”, realizada por la Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 1998, se formularon la misión, la visión y los objetivos a lograr por la Educación Superior en los siguientes años. Entre los elementos claves que se puntualizaron para alcanzar los mismos se mencionan:

La igualdad en el acceso a la Educación, la incorporación de metodologías innovadoras que favorezcan otros dominios además del cognitivo y el uso de las TIC en la preparación y transmisión de los conocimientos. Se afirmó, además, que “las nuevas tecnologías brindan posibilidades de renovar el contenido de los cursos y los métodos pedagógicos, y de ampliar el acceso a la educación superior. No hay que olvidar, que la nueva tecnología de la

información no hace que los docentes dejen de ser indispensables, sino que modifica su papel en relación con el proceso de aprendizaje. (p. 27).

Así, en una yuxtaposición de historia, presente y futuro, la Educación debe proponer nuevos modos de acceder al conocimiento en los cuales las TIC formen parte del proceso de enseñanza y aprendizaje que tiene lugar en sus aulas (reales o virtuales). La comunidad educativa tiene que aunar esfuerzos para enfrentar, en forma conjunta y responsable, un tiempo de cambio cuyo horizonte es la modificación de las estructuras tradicionales sobre las cuales se apoya el actual modelo educativo. Parte fundamental de este proceso es la figura del educador.

La investigación realizada por Lozano Díaz, 2014 en Colombia y que se enuncia aquí a modo de antecedente, en donde el principal objetivo era “diseñar ambientes creativos con mediación de TIC para la enseñanza innovadora en las distintas áreas mediante la utilización de proyectos áulicos” consistió en mostrar una manera de aprender que deja atrás modelos pedagógicos conservadores, en donde la integración con TIC no es sólo el manejo de dichos instrumentos , sino que aumenta sus capacidades al incorporarse a la enseñanza de Lengua, Matemática o Ciencias desde la práctica interdisciplinaria con un trabajo cooperativo entre todos los integrantes de la institución escolar.

Desde esta perspectiva teórica se sostiene el plan de intervención que pretende incluir a las TIC en los proyectos educativos a partir del primer ciclo en la Institución Educativa Maryland, ya que cambiaría la mirada respecto a la enseñanza de las distintas áreas curriculares en relación al uso de las TIC, partiendo que la innovación es una oportunidad para repensar las prácticas diarias, la intervención de la comunidad educativa pertinente, a

que el docente se capacite y así poder crear los vínculos entre el nativo digital y los inmigrantes digitales.

Corresponde a los maestros ver las necesidades e intereses de sus alumnos, investigar en el aula reflexionando sobre las actividades que promueven, desarrollan y generan este nuevo aprendizaje, aprovechando lo que ya existe o creando lo que para el educando significa relevante. Conformando un grupo de trabajo, actualizándose y generando propuestas diferentes para llevar a cabo un desafío que les permita mejorar sus prácticas pedagógicas; produciendo el andamiaje de unos contenidos con otros, generando la capacidad crítica del alumno, que sea capaz de evaluar la información y se convierta en un ser competente.

Otra investigación que se toma como referencia es la de Almirón y Porro (2014), desarrollada en Argentina, que titularon con el nombre: "Las TIC en la enseñanza", en un análisis de casos. El objetivo de este trabajo ha sido indagar sobre las concepciones que los docentes tienen sobre las TIC y la manera en que aplican éstas en el salón de clases". Los resultados del análisis muestran que, si bien desde el discurso de los maestros se destaca la necesidad de las TIC en la escuela, la realidad es que a los docentes les cuesta mucho emplearlas en el aula, manifestando la necesidad de capacitarse continuamente.

En cuanto a la aplicación de las TIC en el aula, según sostiene Piscitelli, (2009) los tres docentes coinciden en que éstas pueden considerarse como una buena estrategia de enseñanza. Asimismo, reconocen que los estudiantes han cambiado y ya no son los sujetos para los cuales el sistema educativo fue diseñado, de modo que tienen intereses que responden a una nueva era: la digital o en red. Estamos frente a una *digitalización de la cultura*, en la que la mayoría de los docentes se comporta como *inmigrante digital*.

Tratando de alcanzar a los estudiantes en el dominio de estas herramientas informáticas. No cabe duda que estos últimos, por haber nacido en una sociedad altamente informatizada tienen un mejor dominio de las TIC que los docentes. Lo que no hay que olvidar es que, como en todo proceso educativo, hay que entender cuál es el valor agregado que la escuela puede dar a esta relación

Esto implica proponer la modificación del concepto de enseñanza en un salón de clase al de un aula virtual para propiciar un aprendizaje interactivo en ambientes representados con apoyo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

El trabajo interdisciplinario con los maestros de grado y el profesor de informática promueve el acceso a esos saberes donde las TIC necesitan entrar al aula para instalarse en las clases diarias, no únicamente como una manera de aprender, sino como un derecho que tienen los niños, así lo garantiza nuestra Ley Nacional de Educación, quien manifiesta que:

En la actualidad, a través de los artículos 7 y 8, la Ley de Educación Nacional (N° 26.206) legisla sobre esta realidad. El Estado “garantiza el acceso de todos/as los/as ciudadanos/ as a la información y al conocimiento como instrumentos centrales de la participación en un proceso de desarrollo con crecimiento económico y justicia social”, y sostiene que “la educación brindará las oportunidades necesarias para desarrollar y fortalecer la formación integral de las personas a lo largo de toda la vida y promover en cada educando/a la capacidad de definir su proyecto de vida, basado en los valores de libertad, paz, solidaridad, igualdad, respeto a la diversidad, justicia, responsabilidad y bien común”. (Ley Nacional N° 26.206, 2006: 2).

Es por ello que el acceso al uso de las TIC y su aprovechamiento con fines educativos dentro de la Institución deberá ser considerado un bien básico, del cual nadie debe quedar excluido.

Para ello, es esencial definir qué es educación, Paulo Freire (2002), dice que la educación verdadera, es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo. Sostiene que educar es conocer críticamente la realidad en tanto la educación da la posibilidad de construirnos como sujetos. Hoy, esa construcción está siendo vigorosamente cuestionada por la sociedad de la información y del conocimiento. La escuela se ve obligada a repensar sus prácticas y abrirse a nuevas intervenciones que sitúen a los alumnos como protagonistas del hecho educativo.

Esta idea se apoya en Prensky, (2013) quien: (...) sustentada en la co- asociación como medio para enseñar a los nativos digitales, ofreciendo una nueva forma de ver a los alumnos del siglo XXI, que propone trabajar con la tecnología disponible dentro o fuera del aula de modo constructivista. En esta pedagogía la responsabilidad está en los alumnos quienes deben buscar, elaborar hipótesis, crear, confrontar ideas, tomando papel de investigadores y expertos de la tecnología. Esta corriente se inscribe en la tradición pedagógica: centrada en el alumno, aprendizaje basado en problemas, proyectos, estudio de casos, investigación, y aprendizaje activo “aprender haciendo”.

El rol del docente es de orientador, guía, diseñador del aprendizaje, quien sugiere las actividades y elabora preguntas claves para orientar el proceso de aprendizaje en el logro de los objetivos. Esta co-asociación, involucra a varios actores del proceso de enseñanza-aprendizaje no sólo maestros, alumnos, tecnología sino también, padres o tutores, todos ellos socios de ahí su nombre.

La tecnología debe usarse con cuidado, sin excesos y con objetivos. Es una herramienta que posibilita y amplía el aprendizaje. Los profesores no deben ser expertos en el uso de ella, sino poner en práctica su experiencia y creatividad, bajo la pedagogía de la co-asociación para lograr el aprendizaje.

En esta misma línea Montoya (2015) sostiene que tanto la educación como los modelos educativos deben transformarse para adaptarse a las nuevas necesidades y condiciones de la sociedad inmediata, es decir contemplar la situación del individuo al cambio continuo.

Las nuevas características y necesidades de la sociedad reclaman nuevos modelos educativos, donde los procesos vayan dirigidos al autoaprendizaje, al manejo y uso adecuado de la información y de las tecnologías de la comunicación.

Lo que plantea la autora permite reflexionar sobre los modelos tradicionales de aprendizaje que se ven fuertemente cuestionados debido a que no pueden dar respuestas a las necesidades educativas de los jóvenes inmersos en un mundo globalizado.

Montoya (2015) sugiere que es papel de la comunidad académica de las instituciones el ser una fuente de innovación continua para enriquecer sus modelos educativos; poner en práctica nuevas tecnologías aplicadas en los ambientes de aprendizaje y trabajar en redes para lograr innovación de alto impacto.

Es por ello que este proyecto de intervención se sitúa bajo la línea temática de modelos educativos innovadores. Entendiéndose la innovación como “la incorporación de algo nuevo dentro de una realidad existente, en cuya virtud ésta resulta modificada” (Rivas 2000, p.20).

Manrique (2004) asegura que lograr aprender a aprender, nos conduce a la autonomía en el aprendizaje, es imperativo enseñar a los alumnos a adoptar e incorporar progresivamente estrategias de aprendizaje. Es por ello que resulta importante enseñar a los estudiantes a ser más conscientes sobre la forma en qué aprenden, para que así puedan enfrentar gozosamente diversas situaciones de aprendizaje.

El gran reto de la educación para el Siglo XXI es cómo lograr que estas potencialidades de la sociedad de la información se conviertan en oportunidades para las personas y los grupos sociales en este mundo globalizado. La UNESCO, (2011) define la alfabetización digital como:

La habilidad de utilizar tecnología digital, herramientas de comunicación o redes para localizar, evaluar, usar y crear información. También se refiere a la habilidad para entender y usar la información en múltiples formatos de una gran gama de recursos que se presentan por medio de la computadora, o la habilidad de una persona para desempeñar tareas eficientemente en un ambiente digital. La alfabetización digital incluye la habilidad de leer e interpretar los medios, reproducir datos e imágenes a través de la manipulación digital y evaluar y aplicar el nuevo conocimiento obtenido en los ambientes digitales. (p.185).

La propuesta es diseñar un programa de alfabetización digital que contemple las características propias de cada contexto y orientados a lograr un uso creativo de las TIC, que sea útil para la resolución de problemas de toda índole, que motive prácticas en la vida personal, familiar, laboral y comunitaria, y que provoque procesos de apropiación adaptados

a las necesidades y expectativas de las particularidades de las personas y grupos alfabetizados.

Vega Velásquez (2010), sostiene que una alfabetización digital integral debe tener los siguientes elementos que no son etapas, sino que se deben dar de manera simultánea:

- Primero, formar las destrezas para manejar los instrumentos;
- Segundo, brindar conocimientos abundantes y con muchos ejemplos sobre las posibilidades y las formas de adopción de la tecnología por parte de otras comunidades;
- Tercero, estimular actitudes y comportamientos favorables para la apropiación tecnológica.

No se debe olvidar que el eje y el centro de la alfabetización digital no son el computador ni el Internet, sino la persona y el grupo social.

Cuando los alumnos aplican las capacidades de comparar, predecir, organizar información, formular hipótesis y obtener conclusiones, están aplicando estrategias cognitivas y metacognitivas. Es por ello que no alcanza con que el alumno conozca las estrategias para solucionar un determinado problema, sino que pueda saber cuándo utilizar una determinada estrategia y no otra de acuerdo a la realidad problemática que se presente.

Las estrategias metacognitivas son importantes para la comunicación oral y escrita, el aprendizaje a partir de textos, resolución de problemas, recursos de comprensión, estrategias de procesamiento, la identificación de las dificultades, la autoevaluación de la comprensión textual a la hora de determinar en qué medida se domina un tema concreto, etc. Son herramientas que los estudiantes deben poseer.

Desde esta perspectiva teórica se sustenta el plan de intervención que pretende incluir a las TIC en los proyectos educativos a partir del primer ciclo en la Institución Educativa Maryland, ya que cambiaría la visión respecto a la enseñanza de las distintas áreas curriculares en relación al uso de las TIC, partiendo que la innovación es una oportunidad para reflexionar las prácticas diarias, la intervención de la comunidad educativa pertinente, a que el docente se capacite y así poder crear los vínculos entre el nativo digital y los inmigrantes digitales, unos son los que procuran aprender esos contenidos y otros los que lo conocen y anhelan enseñarles.

Será tarea de los docentes ver las necesidades e intereses de sus alumnos, investigar en el aula reflexionando sobre las actividades que promueven, desarrollan y generan este nuevo aprendizaje, usando lo que ya existe o creando lo que para el educando significa relevante. Conformando un grupo de trabajo, actualizándose y generando propuestas diferentes para llevar a cabo un desafío que les permita mejorar sus prácticas pedagógicas; produciendo el andamiaje de unos contenidos con otros, generando la capacidad crítica del alumno, que sea capaz de evaluar la información y se convierta en un ser competente.

Tal como sugiere Maggio (2018), educar mediante las facilidades que producen estas nuevas alternativas hace que el docente deba recapacitar sobre su aprovechamiento pedagógico, para poder crear propuestas educativas atractivas día a día, con el objeto de contemplar contenidos cognitivos actualizados, pensando en las metodologías de sus clases, a observar con detenimiento y lograr motivar a sus alumnos, como así también dejar aprendizajes significativos.

De esta manera, la Institución educativa se verá implicada y enriquecida al adoptar un abordaje diferente en sus prácticas diarias, reconocer la importancia y generar el mejor

aprovechamiento de las herramientas que les provee las TIC, alcanzar niveles de conocimientos mediados por nuevos lenguajes con un sentido más enriquecedor del uso de dichas herramientas y adaptarse a los cambios e ir evolucionando para llegar a procesos cognitivos más complejos.

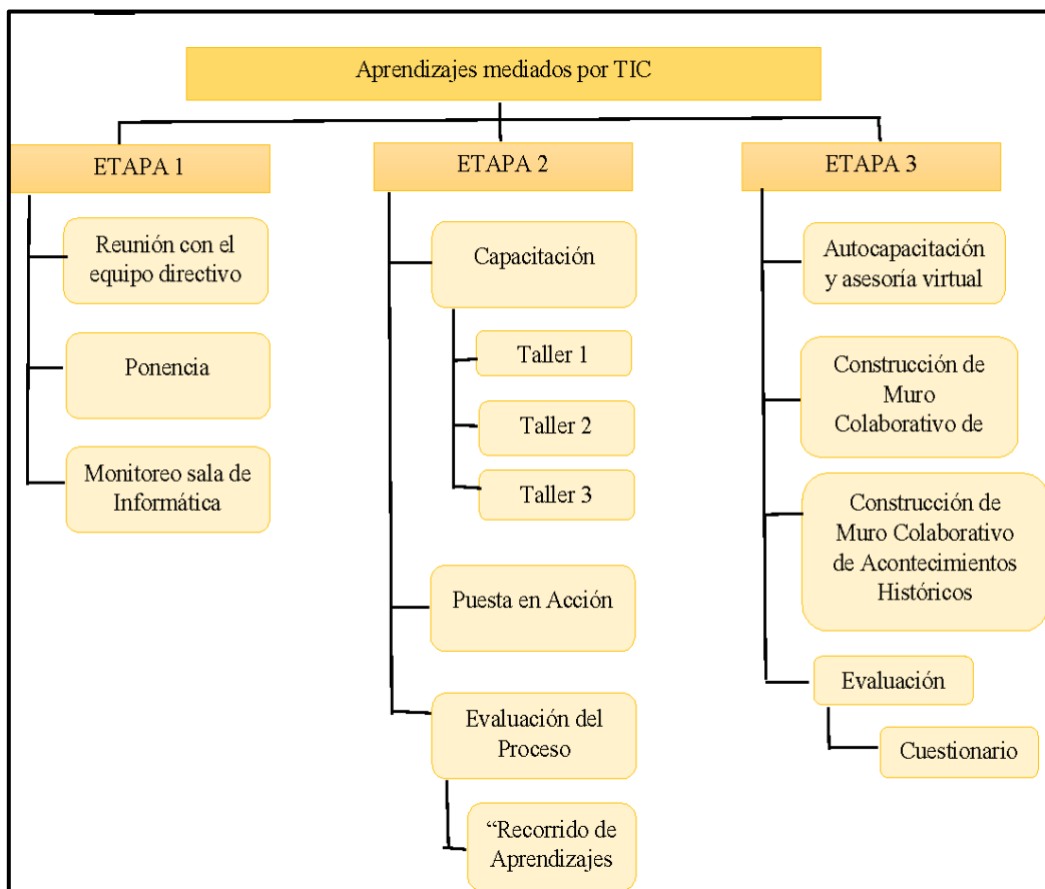
Plan de Trabajo

Es interesante señalar que el mero contacto del alumno con las Tic no creará aprendizajes, sino que es el docente el que orienta y gestiona todo lo necesario para que ello ocurra, eligiendo herramientas, planificando y diseñando sus clases con estrategias más atractivas siendo siempre el intermediario entre el alumno y el conocimiento, mediados por las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Este plan de intervención tiene como finalidad mejorar la necesidad detectada en la Unidad Educativa Maryland logrando un cambio a través del trabajo interdisciplinario entre los maestros de grado y el profesor de informática que permita potenciar el uso de las TIC en el primer ciclo del nivel primario. Se ejecutará a través de talleres de capacitación, trabajo de acompañamiento en su implementación con los docentes y diferentes actividades a desarrollar con los alumnos.

Actividades

Figura 2. Wbs desglose de actividades.



Fuente: elaboración propia.

Las siguientes actividades se llevarán a cabo en el ciclo lectivo 2022, de abril hasta Julio del mismo año, se hará una evaluación al finalizar la propuesta con el objeto de revisar si existe la necesidad de incorporar nuevas modificaciones para lo que resta del año.

La metodología a emplear es “Taller” ya que nos permitirá combinar momentos de trabajo grupal e individual, con reflexiones personales y debates grupales para enriquecer el aprendizaje. Considerando la rapidez con la que evolucionan las Tic, se harán capacitaciones esporádicas para que el maestro se actualice y avance con ellas.

Actividad 1: Reunión con el equipo directivo de la Institución

Antes de iniciar con el plan de Intervención “Innovando con las TIC en la Unidad Educativa Maryland” el Lic. en educación pedirá una reunión de 1 hora de duración con el equipo directivo de la Institución, donde se presentará el plan, diseño, temática, objetivos, a quiénes está dirigida la propuesta, los recursos necesarios para llevarla a cabo, cronograma de actividades y acordar el cambio de actividades en los días que se desarrollaran los encuentros. La invitación a los docentes será enviada por correo electrónico y allí se indicará el lugar, día y horario de cada encuentro. ([Ver aquí](#))

Actividad 2: Ponencia

El encuentro se hará con la participación del Licenciado en Educación, el equipo de directivo, los maestros de las distintas áreas a trabajar y el profesor de Informática en la sala de Informática, el segundo martes de abril y durará 1 hora.

Iniciará con la presentación del Capacitador Licenciado en Educación y del Plan de intervención, su organización en encuentros presenciales y virtuales, y la puesta en marcha de la intervención. Se revelará el eje temático, objetivos a cumplir, instancias de trabajo, la evaluación y se aclararan las dudas que vayan surgiendo.

Se proyectará un video titulado: “Las TIC en la educación”. ([ver aquí](#))

Nos permitirá reflexionar sobre el uso de las TIC, ventajas y desventajas de usarlas en el aula, y los cuidados que hay que tener ante ciertas páginas que son perjudiciales para los niños. Además, se hará mención de la política pedagógica que exige integrar las TIC en el nivel primario para aprovechar sus potencialidades.

Para concluir, se les pedirá que respondan un cuestionario para indagar cuan involucrados están los docentes con las TIC. ([ver aquí](#))

Actividad 3: Monitoreo sala de informática

Esta actividad se realizará el tercer martes de abril en las últimas dos horas de la mañana en la sala de Informática. El profesor de informática será el encargado de mostrar el equipamiento de la sala a los maestros de grado y los recursos tecnológicos disponibles. Además, se solicitará la ayuda de un Técnico en Informática para que verifique el funcionamiento de las PC, las conexiones a internet y coloque filtros parentales para una navegación sin riesgos.

Actividad 4: Taller Áulico

Esta actividad consta de 3 talleres áulicos consecutivos que se desarrollarán cada 7 días, de 2 horas reloj cada uno, iniciando el martes de la última semana de abril en la sala de informática.

Los talleres serán conducidos por el Lic. En Educación quien será el responsable de la capacitación, participará el Profesor de Informática que ayudará desde su disciplina, además de todos los docentes de Matemática, Ciencias y Lengua de primer ciclo del Nivel Primario.

Durante los talleres se les pedirá a los maestros que asistan con sus notebooks, netbooks o tables.

1º Taller: Exploración de Diferentes Software

Para comenzar el taller se hará una dinámica de grupo que permita conocerse entre el Licenciado en Educación y los docentes. ([ver aquí](#))

Luego, se apreciará un video para definir el concepto y tipos de Software. ([ver aquí](#))

Reflexionaremos sobre lo visto, y se pasará a organizar una lista en Word de los softwares que los maestros conocen para trabajar con sus alumnos y/o le permita diseñar una clase. Además, se explorarán otros que puedan resultar útiles para el primer ciclo como: Padlet, Canvas, Office Kids; y otras herramientas tales como Word, Paint, Power Point y aplicaciones de gran utilidad que tiene Google.

Por último, se les pedirá que reflexionen de lo aprendido creando un texto o lista de información útil en algún procesador de texto que lo permita, será su “Recorrido de Aprendizajes” que irán completando en los talleres. ([ver aquí](#))

2º Taller: Buscadores Infantiles Seguros

El taller comienza con un video titulado: “Navegación Segura” de los buscadores infantiles para evitar los riesgos que hay en internet. A partir de la visualización se debatirá acerca de lo que es necesario para procurar un entorno digital seguro. ([ver aquí](#))

Se solicitará la participación del profesor de Informática para cooperar en las actividades ya que algunas pueden requerir de instalación de navegadores infantiles en el equipamiento de la sala.

Luego, verán una presentación usando Canvas en donde la voz lectora será de profesor de Informática, quien mostrará los buscadores más utilizados en internet para los pequeños. ([ver aquí](#))

Se les pedirá a los maestros que comiencen a explorar los diferentes buscadores con contenidos relacionados a las planificaciones de primer ciclo y elaboren una Guía de varios links que se utilizarán en el próximo taller. A su vez, los pueden ir empleando en clases con sus alumnos donde hagan uso de estos sitios investigando en diferentes buscadores alguna temática en particular, y luego puedan organizar esa información en herramientas que procesen textos como Word, Power Point, Canva, etc.

Al concluir el taller deberán completar en su “Recorrido de Aprendizajes” una Lista de cotejo. ([ver aquí](#))

3º Taller: Muros Interactivos con Padlet

Se dará inicio al taller a través de la visualización de un video sobre muros colaborativos, sus usos y ventajas de emplearlos en el aula, titulado: “Padlet: uso Docente ¿Qué es y para qué sirve?” ([ver aquí](#))

Luego, se verá en el proyector un tutorial de cómo hacer un muro interactivo a través de Padlet, y cómo configurar su privacidad. ([ver aquí](#))

Ahora será el momento de crear un muro interactivo de alguna temática próxima a enseñarse, para ello se juntarán dos maestros (del mismo grado), podrán recurrir al link de buscadores infantiles guardados en su “Recorrido de Aprendizajes”. El profesor de Informática y el Licenciado en Educación guiarán la propuesta.

Una vez terminado el diseño del muro, cada grupo mostrará su producción, los compartirán entre ellos, y de acuerdo al grado, cada uno podrá colaborar desde su área con actividades, construyendo un verdadero Muro Colaborativo.

El taller llega a su fin, completando la última actividad en el “Recorrido de Aprendizajes”. ([ver aquí](#))

Actividad 5: Puesta en Acción

La puesta en acción se llevará a cabo desde abril hasta Julio, aquí se destinarán dos horas semanales para que cada maestro de grado junto al profesor de Informática, ejecute el plan de Innovación con TIC desde las diferentes áreas según sus planificaciones áulicas, potenciando el aprendizaje a través de cuentos digitales, juegos interactivos, videos audiovisuales y muros colaborativos e interactivos que permitan aumentar sus conocimientos y enriquecer sus competencias digitales.

Además, se organizarán las horas libres de la sala de informática para que las maestras junto a sus alumnos puedan acceder a ella, ya que los niños del nivel primario no poseen computadoras portátiles para trabajar en el aula.

Actividad 6: Autocapacitación y asesoría virtual del plan de Intervención

La asesoría será fundamental, y estará a cargo del Lic. en Educación quien irá supervisando a los docentes en el desarrollo del Plan. Será su apoyo online de las dudas que

vayan surgiendo con el uso de las TIC en el desarrollo de las diferentes actividades de sus proyectos de planificación para lograr así, una verdadera cultura del aprendizaje digital.

Además, el Lic. en Educación hará capacitaciones, y enviará materiales digitales que promuevan una actualización permanente en el plantel docente de la Unidad Educativa Maryland, para que acompañen su proceso de enseñanza- aprendizaje durante el ciclo lectivo.

La actividad de Capacitación será domiciliaria, se desarrollará cada 15 días, es decir 2 veces al mes vía ZOOM (comunicación sincrónica) junto a los docentes de grado, durará 1 hora. Mientras que las dudas que vayan surgiendo pueden ser consultadas por correo electrónico (comunicación asincrónica). Constará de 4 encuentros, el primero comenzará el viernes de la cuarta semana de mayo.

Actividad 7: Muro Colaborativo de herramientas Tic

A partir de lo trabajado en los talleres se elabora una guía temática para trabajar con las TIC desde las diferentes áreas, lengua, matemática y ciencias. Los maestros podrán recurrir a un Muro Colaborativo de “Herramientas para maestros”, en el que encontrarán recursos digitales para el desarrollo de clases innovadoras que enriquecerán sus ambientes de aprendizajes.

Los docentes podrán hacer uso de este Mural Colaborativo, agregar recursos y herramientas que resulten útiles y así compartirlo con sus demás colegas. Se irá renovando a medida que cada uno de ellos haga su aporte al Muro. Iniciará con este diseño. ([Ver aquí](#))

El Muro será creado por el Lic. en Educación y el profesor de Informática, y podrán acceder a él a partir de la tercera semana de mayo, como apoyo colaborativo de recursos digitales para ser utilizados con los alumnos durante el desarrollo de la Puesta en Acción.

Actividad 8: Muro Colaborativo de Acontecimientos Históricos.

El Lic. en Educación junto al profesor de informática creará un Muro Colaborativo de Efemérides que permitirá la integración de las áreas de ciencias, lengua e informática.

Se elegirá un hecho histórico a destacar por mes, donde los docentes junto con los alumnos deberán investigar en diferentes buscadores a fin de que los alumnos reflexionen del tema, y posteriormente estén en condiciones de hacer escritos digitales, oraciones simples, audios, videos o dibujos que resuman los acontecimientos más significativos. Cada maestra deberá guiarlos, para lograr que sus producciones digitales puedan ser compartidas al Muro para ser vistas por los demás compañeros de grado para debatir.

El Muro se dividirá por grados, cada docente de acuerdo a sus planificaciones analizará la profundidad del tema, y la manera más apropiada de agrupar a los niños, es decir: todos juntos, en parejas o de forma individual. ([ver aquí](#))

Serán tres encuentros en total de dos horas cada uno, uno por mes, y comenzará en mayo.

Tabla 1. Objetivos específicos y actividades

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES	SUB- TAREAS
Objetivo 1. Capacitar a los docentes de Lengua, Ciencias	Actividad 1.1 Reunión con el equipo Directivo.	

y Matemática con nuevos recursos digitales que garanticen aprendizajes innovadores para generar una alfabetización digital en sus clases.	Actividad 2.1 Ponencia.	
	Actividad 3.1 Monitoreo Sala de Informática.	
	Actividad 4.1 Taller áulico.	4.1.1 Taller de Exploración de diferentes Software.
		4.1.2 Buscadores Infantiles Seguros.
		4.1.3 Muros Interactivos con Padlet
Objetivo 2. Implementar el uso de recursos tecnológicos innovadores en las diferentes áreas de aprendizaje que involucre a los docentes de primer ciclo y profesor de informática para mejorar la integración de los espacios curriculares.	Actividad 5.1 Puesta en acción.	
	Actividad 6.1 Autocapacitación y Asesoría virtual del plan de intervención.	
	Actividad 7.1 Muro Colaborativo de Herramientas Tic.	
Objetivo 3. Desarrollar en los alumnos las habilidades y competencias digitales necesarias que le permitan relacionarse con las Tecnologías de la Información y Comunicación.	Actividad 8.1 Muro Colaborativo de Acontecimientos Históricos.	

Fuente: Elaboración propia.

Cronograma

El siguiente Diagrama de Gantt muestra la duración de cada una de las actividades que se llevarán a cabo durante cuatro meses (abril-julio) del ciclo lectivo 2022, asignando a cada actividad la semana en que se deberá desarrollar.

Tabla 2. Especificación de la Duración de las Actividades.

ACTIVIDADES	TIEMPO															
	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO			
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16
ACTIVIDAD 1. Reunión con el equipo directivo	1.1															
ACTIVIDAD 2. Ponencia	2.1															
ACTIVIDAD 3. Monitoreo sala de Informática			3.1													
ACTIVIDAD 4. Talleres Aúlicos				4.1	4.2	4.3										
ACTIVIDAD 5. Puesta en Acción							5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8		
ACTIVIDAD 6. Asesoría y Capacitación								6.1	6.2		6.3		6.4			
ACTIVIDAD 7. Muro Colaborativo de Herramientas Tic							7.1									
ACTIVIDAD 8. Muro Colaborativo de Acontecimientos históricos							8.1				8.2			8.3		
Evaluación de la Propuesta																

Fuente: Elaboración propia.

Recursos

Para el desarrollo de las actividades se necesitarán los siguientes recursos:

Recursos humanos:

-Un Licenciado en Educación.

-Equipo directivo.

-Un técnico Informático.

-Profesor de Informática.

-Docentes.

-Alumnos.

Recursos materiales/ técnicos:

-Sala de computación.

-Computadoras, netbooks, notebooks.

-Servicio de internet.

-Proyector.

-Equipo de audio y micrófono.

Recursos de contenido

-Tutoriales online.

-Formularios Google Forms.

-Materiales audiovisuales de estudio.

-Documentos Online.

Recursos económicos:

-Honorarios para el Licenciado en Educación por 4 horas virtuales y 8 horas presenciales.

-Honorarios del Técnico informático por 2 horas presenciales y 2 horas virtuales (creación de los muros colaborativos- interactivos).

-Artículos de librería: marcadores, pegamento y afiches.

Presupuesto

El valor aproximado se calcula teniendo en cuenta las horas de los profesionales y los artículos de librería necesarios.

Tabla 3. Detalle del presupuesto.

Ítem	Cantidad	Costo Unitario	Total en Pesos	Total en Dólares
Horas presenciales Licenciado en Educación	8	\$ 4.000	\$ 32.000	
Horas virtuales Licenciado en Educación	4	\$ 3.000	\$ 12.000	
Horas presenciales Técnico Informático	2	\$ 2.000	\$ 4.000	
Horas virtuales Técnico Informático	2	\$ 1.500	\$ 3.000	
Afiches	3	\$ 40	\$ 120	
Marcadores	3	\$ 120	\$ 360	
Pegamento	2	\$ 130	\$ 260	
Gastos Totales			\$ 51.740	USD \$528

Fuente: elaboración propia.

Evaluación

La evaluación del Plan de Intervención será llevada a cabo por el Lic. en educación, se centrará en recabar información para luego orientar, y mejorar la implementación futura, o no del uso de las TIC en el primer ciclo de la Institución Educativa Maryland.

El tipo de evaluación a los docentes será Procesual-formativa durante los talleres presenciales, se verificará la planilla de asistencia y en las capacitaciones online las conexiones virtuales de docentes corroboradas por el Lic. en Educación. También, será final-

sumativa mediante la técnica de evaluación de interrogación, se usará como instrumento un cuestionario, con el que se acumulará información para expresar un juicio que nos permitirá evaluar el impacto de la propuesta.

Se tendrán en cuenta para la evaluación final algunos criterios que permitirán verificar en qué medida el Plan de intervención fue efectivo para los docentes al incluir las tecnologías en sus proyectos de aula, como así también, comprobar si se cumplieron los objetivos propuestos.

Castillo Arredondo y Cabrerizo Diago, (2010) marcan la importancia de que se precisa considerar la evaluación como hecho activo, que se dará en un extenso lapso de tiempo. Además, se debe efectuar varias acciones consecutivas durante el proceso evaluativo para que se puedan dar tres características esenciales de toda evaluación:

1.^a Recabar datos. Empleando instrumentos confiables y que permitan obtener información relevante para que nos de certeza de los resultados que queremos obtener.

2.^a Generar juicios. La información obtenida debe permitir llegar a una reflexión y hacer una apreciación de los sucesos a examinar, para lograr así un juicio de valor lo más criterioso posible.

3.^a Realizar elecciones. Considerando los resultados obtenidos en base a los datos recaudados se procederá a realizar la toma de determinaciones que así correspondiera.

Al finalizar el plan de intervención se les dará a los docentes intervinientes en la ejecución del mismo un cuestionario que deben responder y mediante el mismo se podrá reflexionar si se desea seguir incluyendo las TIC es sus proyectos pedagógicos en los próximos meses del ciclo lectivo 2022. ([ver aquí](#))

Por otro lado, durante la puesta en acción, se valorará de manera cualitativa el interés de los alumnos a la hora de abordar las actividades mediada por Tics, quedando estas apreciaciones en los registros de clase de los docentes mientras vayan implementando dicho plan de intervención con los niños.

Resultados Esperados

Poniendo en marcha este plan de intervención en el primer ciclo de la Unidad Educativa Maryland se espera que los docentes incrementen el uso de las TIC, como recurso didáctico, mediante la modificación de los proyectos áulicos en las áreas de Lengua, Matemática y Ciencias, a partir de un trabajo interdisciplinario junto al profesor de informática, beneficiando a los alumnos con la innovación de las actividades escolares y puedan éstos desarrollar competencias y habilidades digitales que le serán de suma importancia en la vida cotidiana y en el futuro como estudiantes.

Al mismo tiempo, los maestros de la escuela irán alcanzando mayores conocimientos innovadores sobre el uso de las TIC a partir de su capacitación y practica reflexiva con sus educandos, esto lo aprovecharán como antecedente en los próximos años.

Con estos progresos a partir de la implementación del plan, y teniendo en cuenta la necesidad detectada en la institución de ampliar el uso de las herramientas que nos brindan las Tecnologías de la Información y Comunicación en las demás áreas de aprendizaje se espera un beneficio tanto para alumnos como maestros del primer ciclo, y en un futuro tenga continuación en el ciclo siguiente, favoreciendo a todo el nivel primario de la Unidad Educativa Maryland.

Conclusión

A modo de cierre, es necesario realizar un análisis de cada etapa del plan de intervención, y de todas las acciones realizadas en ella, a partir de la necesidad detectada que se procura mejorar en la Unidad Educativa Maryland, en donde se observa que en el primer ciclo los contenidos específicos de informática se trabajan de forma práctica mediante el uso de la computadora como herramienta de apoyo y no incluye las áreas de Lengua, Matemática y Ciencias en un trabajo interdisciplinario, a pesar de contar con todas las herramientas tecnológicas necesarias.

Para conseguir cambios en esta forma de trabajar, que sean significativos y duraderos para los maestros y alumnos es inevitable informar sobre la necesidad y los beneficios que se obtienen en clases donde la enseñanza es mediada por las TIC, siendo indispensable capacitar a los maestros que necesitan incorporar conocimientos y recursos innovadores para replantear su labor docente y, por ende, sus proyectos que ahora serán mediados por la tecnología. La instancia de capacitación es sumamente importante ya que permitirá la elaboración colectiva y consiente de un plan estratégico institucional, empoderando a cada actor educativo desde su rol y función.

Se tiene que prever que los alumnos navegarán por sitios web seguros acorde para sus edades, mediante la elaboración de algunos recursos por parte de los maestros y con previo control y aplicación de filtros para contenidos inapropiados de un técnico informático experto en el tema, cuidando la visual de los niños durante el desarrollo de las actividades.

La evaluación del plan a docentes y alumnos permite visualizar el resultado final de la puesta en marcha, y si los objetivos se consiguieron para este ciclo e institución en cuestión.

Como fortalezas se destaca contar con todos los recursos necesarios para poder desarrollar el plan de intervención, que puede ser factible de continuar implementándose año tras año sin ser mediado por un Licenciado en Educación. Se sugiere tener en cuenta estos puntos si se quiere implementar este plan en otra institución, ya que el mismo fue pensado en base a una escuela con rasgos particulares.

Como limitación se encuentra el hecho de que no está pensada en que abarque ambos ciclos de la educación primaria de la Unidad Educativa Maryland, pero se sugiere el análisis de dicho plan y en base a los resultados que se logran de la aplicación del mismo, poder reflexionar para capacitar a los docentes del segundo ciclo, y en base a ello implementarlo en años subsiguientes, lo que supone un desafío muy interesante con proyección a futuro.

Mediante esta intervención se logra el uso de las TIC en los demás espacios curriculares creando clases dinámicas que estimulan el interés del alumno por aprender desde la información, la comunicación, la autonomía y la participación entre pares, se fortalece la tarea del maestro dando respuesta a los retos que trazan estos nuevos canales de información integrando la alfabetización digital, creando aulas más interactivas y atractivas.

Referencias

- Almirón, M. y Porro A. (2014). Las TIC en la enseñanza: un análisis de casos. *Revista electrónica de investigación educativa*, 16(2), 152-160. Recuperado el 21 de marzo del 2014 de: <http://redie.uabc.mx/vol16no2/contenido-almiron-porro.html>
- Batista, M.A., Celso, V.E. y Usubiaga, G.G. (2007). *Tecnologías de la información y comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.
- Brito, L. (2020). Los nuevos desafíos de la Alfabetización. *Unesco*. Recuperado el 17 de septiembre de 2020 de: <https://es.unesco.org/news/nuevos-desafios-alfabetizacion>
- Castillo Arredondo, S. y Cabrerizo Diago, J. (2010). *Evaluación Educativa de Aprendizajes y Competencias*. Madrid, España: Prentice Hall Pearson.
- Finquelievich, S. y Prince A. (2008). Universidades y TIC's en Argentina. Las universidades argentinas en la sociedad del conocimiento. *Revista electrónica de estudios latinoamericanos*, 4 (15), 39-58. Recuperado el 22 de agosto de 2021. de: <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/elatina/article/view/6546/pdf>
- Freire, P. (2002). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2016). *Lineamientos de La Política Educativa Provincia Córdoba 2016-2019*.

Córdoba, Argentina: Autor. Recuperado de <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/PNFP/MaterialesCba/2016/Lineamientos-de-la-politica-ed-2016-2019.pdf>

Ley de educación Nacional. *Ley 26206*. Dirección Nacional de Gestión Universitaria, Argentina, sancionada: diciembre 14 de 2006, disponible en: <https://www.unse.edu.ar/archivos/academica/LEY%20Educ%20Nac%2026206.pdf>.

Lozano Díaz, S. O. (2014). Prácticas innovadoras de enseñanza con mediación TIC que generan ambientes creativos de aprendizaje. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 43, 147-160. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/557/1103>

Lugo, M. (2010). Las políticas TIC en la Educación de América Latina. Tendencias y experiencias. *Revista Fuentes*, 10, pp. 52-68. Recuperado el 20 de agosto de 2021 de: <https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/view/2587>

Maggio, M. (2018). *Enriquecer la enseñanza*. Ciudad autónoma de Buenos Aires: Paidós.

Manrique Villavicencio, L. (2004). *El aprendizaje autónomo en la educación a distancia: Primer Congreso Virtual Latinoamericano de Educación a Distancia*. Recuperado el 4 de Abril del 2004 de: <https://files.pucp.education/departamento/educacion/2020/02/21174038/liley-a-manrique-el-aprendizaje-autonomo-en-la-educacion-a-distancia.pdf>

- Montoya (2015). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. Monterrey: Editorial Digital Tecnológico de Monterrey.
- Piscitelli, A. (2009). Nativos e inmigrantes digitales: una dialéctica intrincada pero no indispensable. En R. Carneiro, J. C. Toscano y T. Díaz. *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo* (pp. 71-78). Madrid: OEI-Santillana.
- Pozo, J. I. (1996). *Aprendices y maestros*. Madrid: Alianza.
- Prensky, M. (2013). Enseñar a nativos digitales. REDIE. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/155/15537098002.pdf>
- Rivas, M. (2000). *Innovación educativa. Teoría, procesos y estrategias*. Madrid: Síntesis.
- Torrano, Montalvo, y González Torres (2004). El aprendizaje autorregulado: Presente y futuro de la investigación. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, vol. 2, (1), pp1-33 Universidad de Almeria, Almeria, España. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293152878002>
- Vega Velásquez (2010). Propuesta Integral de Alfabetización Digital para el siglo XXI. *Revista Q*. Recuperado junio de 2011 de: <file:///C:/Users/Mel!/Downloads/Dialnet-PropuestaIntegralDeAlfabetizacionDigitalParaElSigl-3990095.pdf>
- Scherer F. (2018). Generación Z, la hora del relevo. *La Nación*. Recuperado el 16 de septiembre de 2018 de: <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/generacion-z-hora-del-relevo-nid2168477/>

Unidad Educativa Maryland, (2015). *Interactuando con la Informática*. Recuperado el 20 de agosto de 2021 de: www.maryland.edu.ar/informatica/

UNESCO (1998). *La Educación Superior en el Siglo XXI. Visión y Acción*. Conferencia Mundial Sobre Educación Superior. París, Francia. Recuperado el 12 de febrero de 2013 de <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001163/116345s.pdf>

UNESCO (2011). *Alfabetización mediática e informacional*. Curriculum para profesores. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216099S.pdf>

UNESCO (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe* [documento en línea]. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000223251>

Universidad Siglo 21, (2019a), Instituto Educativo Maryland. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 2. Recuperado el 20 de agosto de 2021 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#>

Universidad Siglo 21, (2019b). Instituto Educativo Maryland. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 3. Recuperado el 20 de agosto de 2021 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#>

Universidad Siglo 21, (2019c). Instituto Educativo Maryland. Plan de intervención. Módulo 0. Lección 4. Recuperado el 20 de agosto de 2021 de:

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