



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

**INNOVACIÓN EDUCATIVA:
GOOGLE EDUCATION Y PRINCIPIOS DE GAMIFICACIÓN
EN EL I.P.E.M. N° 193**

Autor: Brenda Florencia Prieto Barrero

DNI: 38.739.883

Legajo: VEDU13542

Tutora: Magda Dávila

14 de noviembre de 2021

Índice

Introducción.....	5
Presentación de la línea temática.....	7
Síntesis de la institución.....	9
Historia institucional	11
Misión.....	12
Visión	12
Valores	12
Delimitación del problema.....	14
Objetivos.....	17
Objetivo general	17
Objetivos específicos.....	17
Justificación.....	18
Marco Teórico.....	23
Trayectorias escolares.....	23
Innovación educativa.....	24
Motivación escolar.....	26
Google para la educación.....	27
Principios de Gamificación.....	28
Mobile Learning.....	29
Plan de trabajo.....	31
Actividades.....	31
Encuentro 1.....	31
Encuentro 2.....	32
Encuentro 3.....	33
Encuentro 4.....	34
Cronograma.....	35
Recursos.....	36
Presupuesto.....	37
Evaluación.....	38

Encuentro 1.....	38
Encuentro 2.....	39
Encuentro 3.....	39
Encuentro 4.....	39
Resultados esperados.....	41
Conclusión	42
Referencias.....	44
Anexos.....	45

Resumen

Actualmente la humanidad se ve envuelta en redes de comunicación que son medidas por artefactos tecnológicos y medios virtuales. Este avance en el mundo de las comunicaciones tuvo un gran impacto en la manera que nuestros alumnos aprenden, agrandando aún más las brechas generacionales encontradas en las aulas. Por eso es que este programa de innovación educativa planteó trabajar con el plantel docente del I.P.E.M. N° 193 José María Paz de la provincia de Córdoba con el fin de orientarlos hacia la modificación de prácticas de enseñanza y aprendizaje con el uso de diversos recursos para lograr que sus estudiantes puedan construir aprendizajes de calidad y significativos, mantener su motivación para evitar el desgranamiento y eventual interrupción de trayectoria y a su vez estar a la vanguardia en cuanto a prácticas innovadoras. La capacitación propuesta se llevó a cabo mediante actividades tales como el uso de aplicaciones para computadora y celulares para la creación y adaptación de contenido multimedia, herramientas y páginas para adaptar actividades áulicas y convertirlas en juegos y aplicaciones que incentive la investigación con aplicaciones de realidad aumentada. En pos de afectar el número de trayectorias escolares interrumpidas, incrementando la motivación estudiantil y brindando a los docentes las herramientas necesarias para encarar los procesos de enseñanza y aprendizaje que demanda la sociedad actual.

Palabras Claves: Innovación, Trayectorias escolares, TIC, Capacitación.

Introducción

Incorporar las Tecnologías de la Comunicación e Información (TIC) en la educación permite reducir brechas generacionales presentes en las aulas actuales. Dichas brechas generan puntos de desencuentro entre docentes y alumnos, imposibilitando el encontrarse con las necesidades del alumnado. Esto tiene un impacto muy grande en sus trayectorias escolares ya que puede desembocar en falta de motivación, altos índices de repitencia y hasta incluso en la interrupción de dichas trayectorias.

Las nuevas tecnologías y entornos virtuales crean un contexto más significativo de aprendizaje, adaptándose a las particularidades de cada alumno por eso necesario que los docentes logren apropiarse de los recursos tecnológicos y digitales disponibles, comprendiendo que su implementación facilita el trabajo pedagógico didáctico.

En este contexto se plantea el siguiente plan de intervención para el Instituto Provincial de Educación Media (I.P.E.M.) N°193 “José María Paz” que consiste en la identificación de una problemática concreta de la institución, para que a partir de definidos los objetivos y actividades precisas, se logre disminuir el número de trayectorias escolares interrumpidas. El objetivo de dicho plan es brindar una capacitación al plantel docente para promover la implementación de recursos tecnológicos en las prácticas educativas, impactando en la forma que los alumnos perciben sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

En cuanto a antecedentes sobre modelos de aprendizajes innovadores, se evidencia que las TIC enriquecen el ambiente de aprendizaje en el aula, manteniendo una mejor comunicación entre los participantes, adaptando contenidos a nuevas formas más lúdicas de acercar la información, propiciando la generación de interés y participación

activa de los jóvenes en sus propios procesos de aprendizaje, fortaleciendo sus trayectorias, disminuyendo los niveles de repitencia o abandono, bajo rendimiento escolar y falta de interés para aprender, entre otros aspectos que presente el instituto seleccionado para la implementación de la propuesta de este plan.

Presentación de la Línea Temática

Según comenta en una entrevista Susana Giojalas, actual directora del I.P.E.M. N° 193, una de sus preocupaciones radica en la formación de los docentes ya que “hay mucha gente nueva, que recién inician y a las cuales les falta la práctica diaria” (Universidad Siglo 21, 2019a). Por otro lado, también hace notar su preocupación en cuanto al alumnado cuando menciona: “la preocupación con los jóvenes nuestros es la falta de interés, [...] a veces tienen más importancia lo que se puede obtener desde un celular que desde la palabra de un docente” (Universidad Siglo 21, 2019b). Ambos testimonios nos llevan a pensar en el desencuentro por parte de docentes y alumnos en cuanto a formas de planear y despertar el interés en los jóvenes. Por último también recalca que: “Uno podría apuntar a hacer trabajos colaborativos, donde el equipo docente junto con los alumnos puedan tener unas convivencias deferentes” (Universidad Siglo 21, 2019c)

Teniendo en cuenta lo chico en el párrafo anterior es que línea temática escogida son los modelos de aprendizajes innovadores, ya que actualmente las realidades educativas se caracterizan por ser dinámicas y cambiantes, lo cual impulsa a los docentes a cambiar las actividades y estrategias que desarrollan en sus prácticas para poder encontrar nuevas formas de llegar a sus alumnos.

Las prácticas tradicionales no ayudan a docentes a encontrarse con un nuevo alumnado que está inserto en una época donde las vías de comunicaciones son mediadas mayormente por medios tecnológicos lo cual modifica desde su desarrollo como personas, su motivación a la hora de estudiar, hasta la forma de encontrarse con los contenidos de clase, entre otras posibles resultantes. Por eso es que los cambios e

innovaciones en las prácticas diarias impactan positivamente en el alumnado, acortando la brecha generacional en cuanto a uso de tecnologías brindando así más herramientas variadas para el acceso y manipulación de contenidos en clase, despertando el interés y fomentando la participación en su proceso de aprendizaje.

Esta institución posee la infraestructura necesaria para plantear nuevas propuestas lo cual propicia a la misma para un uso práctico de las TIC. Esto a su vez implica que los docentes abandonen formas tradicionales en sus prácticas para encontrar nuevos medios de comunicar contenidos a sus alumnos adoptando el rol de facilitador, orientador o tutor que debe ser capaz de guiar y sostener la actividad constructiva de los estudiantes mediante la implantación de TIC por medio de prácticas innovadoras.

Este plan de intervención plantea trabajar con docentes del I.P.E.M. N° 193 José María Paz y orientarlos hacia la transformación de sus prácticas de enseñanza y aprendizaje con el uso de diversos recursos para lograr que sus estudiantes puedan construir aprendizajes de calidad y significativos, mantener la motivación del estudiantado a la hora de encontrarse con trayectorias en riesgo de verse interrumpidas y a su vez estar a la vanguardia en cuanto a prácticas innovadoras.

Síntesis de la institución

En la siguiente tabla vemos los datos generales de la institución:

Nombre de la escuela:	I.P.E.M. N° 193 José María Paz
CUE (Clave Única de Establecimiento):	142233-0 EE03107070
Dirección postal:	Vélez Sarsfield N° 647
Localidad:	Saldan, 18 km de la ciudad de Córdoba
Departamento:	Colón
Provincia:	Córdoba
E-mail:	ipem193josemariapazsaldan@gmail.com
Teléfono:	(09543) 49-4200
Facebook:	“IPEM 193 – José María Paz”

Tabla 1. Datos Generales de la Institución

Fuente Universidad Siglo 21, 2019.

El I.P.E.M. N° 193 José María Paz, es una institución de nivel secundario de gestión pública, que está ubicada en el centro de la localidad de Saldán, situada en el departamento de Colón a 18 km de la Ciudad de Córdoba. Limita con las ciudades de Villa Allende (noreste), Córdoba (sur, sudeste, este), La Caldera (suroeste) y Sierras Chicas (oeste y noroeste). (Universidad Siglo 21, Módulo 0, lección 3, Ubicación de la institución en contexto, 2019).

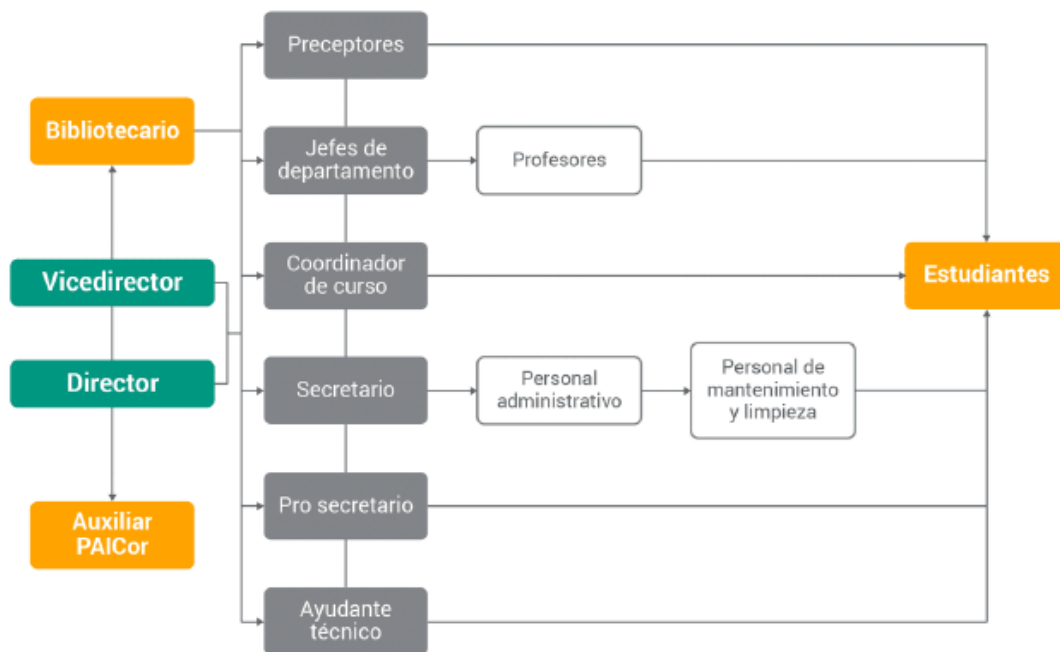
Actualmente funciona en un edificio propio al que asisten 644 alumnos y 97 docentes distribuidos en dos turnos – mañana y tarde – con orientaciones en Economía y Gestión y Turismo. (Universidad Siglo 21, Módulo 0, Lección 4, Historia institucional, 2019).

En cuanto al espacio a las condiciones edilicias del establecimiento, este cuenta con: doce aulas, dos baterías de baños para estudiantes, dos baños para personal docente y no docente, un baño para discapacitados, una sala dividida (dirección, vice dirección, secretaria, archivo y recepción), una sala multimedia, una sala de laboratorio informático

y de Ciencias Naturales, una biblioteca, una oficina para el coordinador de cursos, una sala de profesores, un comedor, una cocina, una sala de preceptores, una sala depósito para guardar elementos de educación física, un patio, dos playones deportivos y un espacio habilitado para estacionamiento de autos. (Universidad Siglo 21, Módulo 0, Lección 5, La institución educativa: su estructura y dinámica, 2019).

En cuanto a su organización administrativa, podemos visualizar las relaciones entre las diversas partes en la siguiente figura:

Figura 1: Organigrama I.P.E.M. N.º 193 José María Paz



Fuente: Universidad Siglo 21, 2019.

Historia institucional

El I.P.E.M N° 193 tuvo que adaptarse a muchos cambios propios del sistema educativo nacional y provincial, como así también las demandas de su comunidad. Dichos cambios se ven plasmados en el siguiente cuadro:

AÑO	SUCESO RELEVANTE
1965	Se logró concretar la idea de fundar una escuela secundaria, con el objetivo de evitar la dispersión de los jóvenes, que terminaban la escuela primaria y emigraban a Córdoba.
1966	La institución comenzó a funcionar como escuela privada en un edificio prestado por la escuela Nogal Histórico en horario vespertino. Y se nombró al primer director de la institución, quien por no cumplimentar con sus obligaciones correspondientes fue reemplazado por el Sr. Jorge Sixto Alemeida.
1971	Se terminó de incorporar el quinto año y quedó conformado el ciclo completo, pero además se logró la creación del Centro de Estudiantes.
1988	La escuela ingresó al ámbito provincial y su personal a depender de Dirección General de Educación Secundaria (DEMES)
1993	Se implementó la Ley Federal de Educación N.º 24195. La DEMES determinó la creación del Ciclo Básico Unificado (CBU), con tres años de duración, y del Ciclo de Especialización (CE), con orientación en Economía y Gestión de la Organizaciones, Especialidad Turismo, Hotelería y Transporte. El Proyecto Educativo Institucional (PEI) se traza alrededor de la competencia folclórica.
1995	La escuela se trasladó a sus propias instalaciones en el terreno ubicado entre las calles Suipacha, Lima Quito y Vélez Sarsfield
1998-1999	Se construyó un aula grande donde funcionó la oficina para Dirección y Secretaría. Se hizo además otra aula pequeña para dictar clases, un espacio para el gabinete de ciencias naturales y otro más amplio que se utilizó como aula de usos múltiples.
2001	Se produce un cambio de gestión porque la profesora Susana Baudracco de Gadea fue ascendida al cargo de inspectora. Luego asume por concurso la profesora María de los Ángeles Casse.
2003-2004	Se produce la última etapa de concreción y reformas edilicias. La directora trabajó en la formulación del PEI. La escuela se incorporó al Programa Nacional de Becas Estudiantiles, lo que les permitió a los alumnos en situación de riesgo socio pedagógico acceder a las becas, con el objetivo de mejorar la calidad de la educación secundaria. Además, se incorporó el CAJ.
2008	La institución participó del Programa de Mejoramiento del Sistema Educativo (PROMSE), por lo que obtuvo equipamiento informático, elementos electrónicos para mejorar los recursos áulicos.
2010	En el marco de la Ley Nacional de Educación N° 26.206, (Ministerio de Educación de la Nación, 2006) la institución inicia un proceso de reelaboración de su proyecto educativo.
2013	Con el plan Conectar Igualdad, los estudiantes y docentes recibieron sus notebooks.
2014	Se hizo hincapié en que el equipo de gestión trabajara conjuntamente con las demás áreas del colegio, implementando los acuerdos de convivencia, como el Centro de Estudiantes.
2015	Se retoma el proyecto de la Expo feria a cargo del Ciclo Orientado de la escuela.
2016-2017	Se crea un playón deportivo y se dividió la sala de informática para darle un espacio multimedia y de laboratorio para Ciencias Naturales. Los actores que componen la comunidad educativa señalan que ha sido un despropósito finalizar el programa Conectar Igualdad y el proyecto de mejora, ya que contribuían significativamente a la trayectoria de los estudiantes.

Cuadro 1: Cambios del I.P.E.M. N° 193

Fuente: Universidad Siglo 21, 2019.

Misión

La institución se rige por una misión cuyo principal objetivo es evitar la dispersión de los jóvenes, que terminaban la escuela primaria y emigraban a Córdoba o La Calera para continuar sus estudios. Además de favorecer la continuidad escolar, su propósito también es el de formar para una salida laboral como personal de apoyo para la actividad comercial y de servicio en la localidad. (Universidad Siglo 21, 2019).

Visión

También se rige por una visión que plantea brindar una formación integral y permanente de sus educandos, brindándoles herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en un espacio de intercambio enmarcado en la educación en valores que favorezca, en general, la realización personal y, en particular, la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral, así como la continuidad en estudios superiores. (Universidad Siglo 21, Módulo 0, Lección 7, Finalidad, 2019).

Valores

En cuanto a los valores, los actores institucionales que conforman el I.P.E.M. N° 193 están convencidos de que se deben sostener valores fundamentales de derechos básicos y universalmente reconocidos, tales como la tolerancia, la cooperación, la participación, la libertad para expresar y vivenciar ideas y la solidaridad, y así proveer la formación y el ejercicio de prácticas ciudadanas. (Universidad Siglo 21, 2019).

En cuanto a las fortalezas y las debilidades se las pueden visualizar en el siguiente cuadro:

Fortalezas	Debilidades
Espíritu crítico y de trabajo	Falta de apoyo de los docentes
Dedicación de espacios de tiempo no institucionalizados	Diferencias en la interpretación de las normativas con otros estamentos
Permanente búsqueda de bibliografía específica	Ausencia de padres
Consulta permanente a especialistas en el tema de la convivencia escolar	Falta de capacidad para sostener los acuerdos entre los actores institucionales

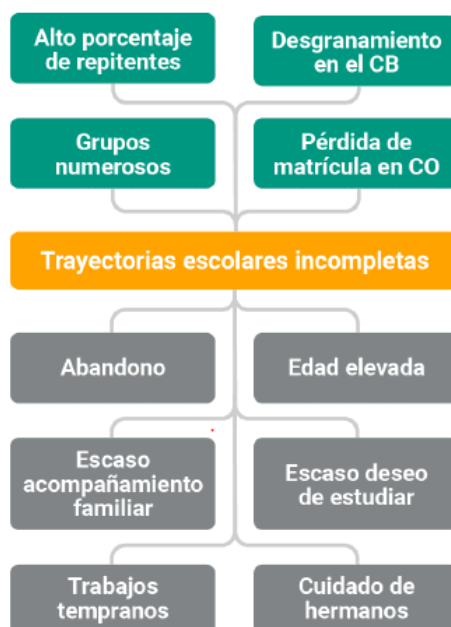
Cuadro 2: Fortalezas y debilidades del I.P.E.M. N° 193

Fuente: Universidad Siglo 21, 2019.

Delimitación del problema

Algunos de los factores de las trayectorias escolares incompletas de los alumnos del establecimiento están presentados en la siguiente figura:

Figura 2: Árbol de Problemas



Fuente: Evaluación del plan de gestión 2017, citado en Universidad Siglo 21, 2019.

En la siguiente tabla se proporciona información obtenida del análisis institucional descriptivo-situacional llevado a cabo en la evaluación del Plan de Gestión 2017.

Tabla 2: Matrícula inicial y final, según trayectoria escolar de los estudiantes del I.P.E.M. N.º 193 José María Paz

Ciclo lectivo	Matrícula inicial	Matrícula final	Abandono		P. último día		Aprobación coloquio		Aprobación ex. regular		Repitentes	
			Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%
2014	605	547	56	9,2	270	45	96	16	41	7	122	20
2015	608	549	71	12	249	41	71	12	39	6	102	17
2016	676	611	65	9,6	291	43	127	19	32	5	143	21
2017	665	565	89	13	321	48,27	107	16,09	40	6,01	112	17

Fuente: Evaluación del plan de gestión 2017, citado en Universidad Siglo 21, 2019.

A partir de la información detallada anteriormente, el problema central que atraviesa al I.P.E.M. N.º 193 José María Paz son las trayectorias escolares incompletas. De la tabla podemos concluir que a lo largo de estos últimos cuatro años la institución no ha podido revertir porcentajes que reflejan trayectorias incompletas en el alumnado. En cuanto a la repitencia, se observa que hay muy poca variación siendo solo 3% menor que la de años anteriores. En cuanto al abandono, se nota un gran porcentaje en chicos que interrumpen sus trayectorias alcanzando el 13%, cifra mayor a la de años atrás.

A su vez, Juan Rojas, coordinador de curso y docente de la institución, plantea en la entrevista que uno de los problemas que más incide en el alumnado son las inasistencias. Si bien, se plantearon estrategias variadas como el seguimiento con preceptores y más comunicación con las familias, todavía no se llegó a una parte del alumnado que no cuenta con una presencia familiar fuerte.

Para poder llegar a esa porción de alumnos con gran número de inasistencias, se requiere recurrir a trabajar con ellos desde el interior de la escuela modificando las propuestas pedagógicas para así evitar, efectos tales como alto porcentaje de repitencia, grupos numerosos, edad elevada, escaso deseo de estudiar y eventual abandono escolar.

Cabe mencionar también el aporte hecho por Estela Beatriz Trindade (2019):

En nuestros días más que nunca es significativo pensar en cuál es el uso que se le debe dar a las tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ésta permite en el espacio educativo la utilización de herramientas más interactivas y mantienen la atención de los estudiantes con mayor facilidad. (TFG: “Innovación educativa: Incorporación de las TIC’s en el instituto IPEM N°193, P. 13)

Considerando todo lo expuesto anteriormente, resulta necesario pensar y adaptar el uso de las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje para lograr proyectos democráticos de inclusión, nuevas formas de encuentro entre docentes y alumnos y el uso de estrategias para mantener despierto el interés del alumnado y así poder impactar de manera positiva en la culminación de sus trayectorias escolares.

Objetivos

Este plan de intervención trabaja sobre un plan de acción para afrontar las problemáticas ya mencionadas, brindando a los docentes una guía para el uso de las TIC disponibles para su aprovechamiento y subsecuentemente la transformación de metodologías de trabajo para implementar por los docentes del establecimiento, brindando variedad de oportunidades a los estudiantes para apoderarse del conocimiento y del desarrollo de capacidades, tal como se sistematiza en los siguientes objetivos.

Objetivo general

Realizar un Programa de Innovación Pedagógica para el reforzamiento de la motivación escolar y el mejoramiento de las trayectorias escolares en el I.P.E.M. N° 193 José María Paz.

Objetivos específicos

- Diagnosticar el conocimiento del plantel docente en cuanto a la disposición y posibilidades de uso de herramientas TIC disponibles en el I.P.E.M N° 193 José María Paz.
- Capacitar en tres talleres al plantel docente y coordinadores de curso del I.P.E.M N° 193 José María Paz, con recursos TIC propuestos por Google para la educación, principios de Gamificación y Mobile Learning en el aula, para la innovación de prácticas pedagógicas.
- Evaluar la implementación de recursos en posibles proyectos escolares o prácticas pedagógicas áulicas del I.P.E.M N° 193 José María Paz.

Justificación

Este plan de intervención surge ante la necesidad de revertir problemáticas actuales y brindar al cuerpo docente del I.P.E.M. N° 193 las herramientas necesarias que se podrán implementar para contextualizar las prácticas. Lo cual puede tener un impacto en la motivación e interés de los alumnos a la hora de encarar los procesos de enseñanza y aprendizaje e incidir en el mejoramiento de las trayectorias escolares.

En cuanto a lo social, en la era digital en la que vivimos innovar no significa añadir dispositivos, sino dotar de los conocimientos necesarios en cuanto a lo tecnológico para entender el mundo que nos rodea y el que vendrá.

En el marco de la creación del PLAN NACIONAL INTEGRAL DE EDUCACIÓN DIGITAL que tiene como objetivo “integrar la comunidad educativa en la cultura digital, favoreciendo la innovación pedagógica, la calidad educativa y la inclusión socioeducativa, abarcando todas las iniciativas pedagógicas y proyectos vinculados con las tecnologías de la información y comunicación (TIC).” (Ministerio de Educación y deporte, Resolución 1536-E/2017, 2017) cabe destacar que la “Educación Digital” es un campo de conocimiento emergente a partir de los cambios que surgen en la sociedad del siglo XXI, imprescindible para promover la calidad educativa y garantizar la inclusión social, que a su vez también es prioridad integrar a los procesos de enseñanza y aprendizaje la educación digital como un proceso de constante construcción, que fomenten las competencias que la sociedad digital demanda.

Posterior a la implementación del programa Conectar Igualdad (2013), se ha buscado que las instituciones puedan capacitarse para así recuperar y valorizar la escuela pública con el fin de reducir las brechas digitales, educativas y sociales.

Algunos de los objetivos del programa son:

- Garantizar la inclusión social y el acceso de todos a los mejores recursos tecnológicos y a la información.
- Mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la modificación de las formas de trabajo en el aula y en la escuela.
- Acercamiento a los intereses, necesidades y demandas de los alumnos.
- Mejorar la calidad educativa de la educación secundaria, incentivando los procesos de transformación institucional, pedagógica y cultural necesarios para el mayor aprovechamiento de las TIC en las escuelas.
- Mejorar las trayectorias educativas de alumnos y alumnas.
- Dotar a los alumnos de mayores posibilidades de inserción laboral.
- Producir un cambio en las formas de comprender y relacionarse con el mundo.
- Promover el fortalecimiento de la formación de los docentes para el aprovechamiento de las TIC en el aula.

En resumen, formar a docentes en el uso de TIC en prácticas innovadoras trae muchos beneficios a la institución, principalmente impactando en las trayectorias de los estudiantes, impulsando la continuidad de las mismas hasta su efectiva culminación. Como resultado de una correcta implementación, podemos presenciar una mejora de la calidad educativa dotando de más herramientas a los estudiantes para el desarrollo de sus vidas, tanto escolares como profesionales.

Las TIC se han convertido en un instrumento esencial a la hora de ofrecer a los estudiantes una formación integral que les permita desarrollar todas sus capacidades y habilidades digitales necesarias para la vida del siglo XXI, enriqueciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje con metodologías dinámicas e innovadoras. Además de ayudar a transformar la enseñanza, el uso de TIC también transforma la manera de relacionarse entre alumnos y docentes.

Teniendo en cuenta lo que dice Bosco (1995):

El desafío es utilizar la tecnología de la información para crear en nuestras escuelas un entorno que propicie el desarrollo de individuos que tengan la capacidad y la inclinación para utilizar los vastos recursos de la tecnología de la información en su propio y continuado crecimiento intelectual y expansión de habilidades. Las escuelas deben convertirse en lugares donde sea normal ver niños comprometidos en su propio aprendizaje." (p. 51).

Tenemos que considerar que el papel de las escuelas está cambiando y las nuevas tecnologías pueden "contextualizar" el aprendizaje, convirtiéndolo en parte de la vida cotidiana y que haciendo un uso provechoso de las TIC se pueden acortar las distancias que existen para llegar a comunicarnos con nuestros alumnos de una manera en la cual a ellos les sea atractivo ser partícipe y por sobre todo autores de su propio conocimiento.

Considerando que:

La organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) declaró que la investigación de las TIC al contexto escolar ha originado diversas situaciones que deben ser afrontadas por las

instituciones educativas; el objeto de esta inclusión debe orientarse a mejorar la calidad educativa, la cual reflejará, principalmente, en el aprendizaje de los estudiantes. La Unesco estableció algunos criterios para asegurar que el uso de las TIC sea provechoso en las escuelas, entre ellos, el acceso a las TIC e internet por parte de estudiantes y alumnos, la accesibilidad a recursos educativos digitales de calidad y profesores competentes en la aplicación pedagógica de las mismas (UNESCO, 2013, p. 18-19).

Sin embargo, la disponibilidad de TIC no garantiza un cambio, es imperativo que los docentes afronten los nuevos retos en la educación y trabajen con programas y planificaciones que garanticen prácticas exitosas.

Para lograr proyectos y propuestas innovadoras es necesario que los docentes conozcan las herramientas disponibles y hagan un uso diario de las mismas en sus prácticas.

Para que esto suceda, los docentes deben capacitarse y así poder adaptarse a las necesidades de una sociedad que desde hace tiempo requiere verse inmersa en entornos interactivos de aprendizaje. El primer paso en la integración de toda nueva tecnología (y creo que este es el momento en que nos encontramos) es intentar hacer lo mismo que antes, pero con los nuevos juguetes.

En la actualidad los jóvenes llevan mucha más ventaja en cuanto a saber de tecnologías ya que al ser nativos digitales tienen menos complicaciones a la hora de usarlas, ya que para ellos todas estas son consideradas medios de entretenimiento. Esto sumado a la poca implementación de TIC en las prácticas áulicas resulta en el desinterés de los alumnos y desencuentro con lo que sus docentes intentan enseñales, y esto puede

resultar un factor decisivo dado el caso de que al alumno se vea en frente a circunstancias que le imposibiliten continuar con su trayecto escolar. El problema que se deben plantear los docentes entonces es en conocer esas herramientas que los alumnos ya conocen para, primero poder encontrar a los alumnos en entornos con los que ellos están familiarizados, y segundo poder guiarlos hacia las miles de posibilidades que estas tecnologías brindan haciendo un uso crítico de las mismas.

Como plantea la directora, Susana Giojalas, los docentes que actualmente trabajan en el establecimiento están en gran parte comprometidos con su labor y realizan capacitaciones para poder perfeccionar sus prácticas, por eso es que este plan de intervención es adecuado para esta institución no tan solo porque ayudará a los docentes a encontrarse con los intereses de sus alumnos sino que también proveerá de herramientas útiles y prácticas para cubrir las falencias que se han evidenciado en la institución.

Marco Teórico

Aplicar las nuevas tecnologías como herramienta en la educación es esencial para atraer a las nuevas generaciones y lograr que se interesen por el aprendizaje y adopten un papel activo en su formación y completen sus trayectorias escolares con éxito.

Trayectorias Escolares

¿Qué son las Trayectorias Escolares? Son los recorridos que realizan los sujetos en el sistema escolar que siguen una progresión lineal prevista por el sistema en los tiempos marcados por una periodización estándar que generalmente se da de la siguiente manera: los sujetos ingresen a la escuela a la edad establecida por las normas, transiten por los cursos escolares de manera continua, sin repetir ni abandonar la escuela, y finalizan los niveles educativos a la edad indicada para ello, habiendo realizado los aprendizajes previstos en el curriculum. (Terigi, pág. 73 ; 2014).

Durante sus trayectos, los alumnos a su vez se encuentran inmersos en diferentes tipos de relaciones, pero la de más relevancia es la que se va a fundar con sus docentes ya que ellos forman una parte primordial a la hora de asegurar la continuación de dichos trayectos. Los roles que ambos, docentes y alumnos, y manera que tengan para comunicarse cumplen durante el proceso de enseñanza– aprendizaje también son de gran importancia ya que; “La enseñanza y el aprendizaje dialógico es el desarrollo común del entendimiento, por un proceso de indagación compartida. No la transmisión de verdades del especialista informando a un receptor pasivo.” (Freire Paulo, 1999, p. 29; citado en Litwin, 2005, p. 138).

Actualmente la educación se encuentra con dos consignas. Por un lado, debe responder a las demandas del mundo laboral en torno a competencias relacionadas con las TIC. La reforma educativa incluye en los contenidos, cuestiones tecnológicas. Por otro lado, se debe garantizar la formación general, básica y de calidad para todos. Es por esto que las TIC se convierten en uno de los principales factores vinculantes entre el mundo educativo y el mundo laboral.

“La incorporación de la temática tecnología y en particular las Nuevas TIC como contenidos básicos comunes, es un elemento que puede contribuir a una mayor vinculación entre los contextos de enseñanza y las culturas que se desarrollan más allá del ámbito escolar” (Litwin; 2006; Pág. 134).

Innovación Educativa

La innovación educativa supone un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los materiales, métodos, contenidos y hasta en los contextos que se llevan a cabo. En el siguiente cuadro se aprecian los diferentes tipos de innovaciones que han surgido en los últimos tiempos:

Cuadro: Tipos de Innovación Educativa

Innovación disruptiva	Aquella propuesta que tiene el potencial de impactar a todo el contexto educativo . Su impacto permite que la evolución lineal de un método, técnica o proceso de enseñanza-aprendizaje cambien drásticamente alterando la evolución lineal del contexto educativo, modificando permanentemente la forma en la que se relacionan los actores del contexto, los medios y el entorno mismo.
Innovación revolucionaria	Muestra la aplicación de un nuevo paradigma y se revela como un cambio fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y un cambio significativo de las prácticas existentes. Su aportación al proceso de enseñanza-aprendizaje es tan significativa que no tiene contexto previo en el sector educativo.
Innovación incremental	Es un cambio que se construye con base en los componentes de una estructura ya existente, dentro de una arquitectura o diseño ya establecido. Es decir, refina y mejora un elemento, metodología, estrategia, proceso, medio de entrega o procedimiento ya existente .
Mejora continua	Se considera que es mejora continua cuando lo que se propone son cambios que afectan parcialmente alguno de los elementos de

	innovación educativa sin alterar de forma relevante el proceso. Por ejemplo, una eficiencia de operación, entrega o procedimiento.
--	--

Fuente: López & Heredia (2017).

Cabe destacar entonces que si bien las TIC presentan un abanico de posibilidades y herramientas a la hora de reforzar ciertos temas o áreas del conocimiento, estos elementos tecnológicos no garantizan un aprendizaje integral, es decir: desarrollo de habilidades cognitivas superiores, capacidad de reflexión, estrategias para aprender a aprender. Su esencia debe ser analizada a la luz de ser un recurso didáctico para mejorar los procesos de aprendizaje, siempre y cuando se tenga en cuenta el criterio que Liguori (en Litwin 2006) explica:

“La calidad educativa de los medios de enseñanza informáticos, dependen, más que de sus características técnicas, del uso o explotación didáctica que realice el docente y del contexto en el que se desarrolle.” (Litwin; 2006; pág. 141).

Dicha vinculación de las TIC en la educación requiere revisión y análisis de proyectos educativos de las instituciones educativas, las prácticas docente en las realidades y contexto de cada aula, la disponibilidad de insumos necesarios en las instituciones educativas (como computadoras, artefactos de conexión, etc.) y específicamente del personal docente afrontar la incorporación de este tipo de tecnologías a los procesos educativos.

Considerando que las tecnologías de la información y la comunicación están cambiando el ecosistema de la educación ya que aportan grandes ventajas para todos los jugadores que intervienen en el proceso. Las TIC son herramientas que fortalecen la enseñanza y el aprendizaje, así como aumentan las oportunidades para acceder al conocimiento, desarrollar habilidades colaborativas e inculcar valores positivos en los estudiantes.

¿Qué ventajas aportan las TIC a la educación?

- Facilitan la comprensión.
- Fomentan la alfabetización digital y audiovisual.
- Aumentan la autonomía del estudiante.
- Enseñan a trabajar y colaborar en equipo.
- Ayudan a desarrollar un mayor pensamiento crítico.
- Flexibilizan la enseñanza.
- Agilizan la comunicación entre toda la comunidad educativa.
- Renuevan métodos de aprendizaje y sus procesos.
- Aprovechan más el tiempo en clase.
- Incrementan la motivación.

Las nuevas tecnologías son parte de los cambios a nivel social, político, económico, y tecnológico que se están produciendo en la sociedad actual, y las escuelas no pueden mantenerse al margen. Deben responder a las demandas actuales adaptándose a las características individuales y a las necesidades propias del alumnado, de esta manera ayudando a reforzar las trayectorias académicas y facilitando al máximo el desarrollo de sus potencialidades.

Motivación Escolar

Según Alejandro Rodríguez Puerta, la motivación escolar es un proceso interno por el cual los alumnos sienten un deseo independiente por aprender, mejorar sus notas, ampliar sus conocimientos y en general plantearse metas relacionadas con el contexto educativo. Se trata de uno de los factores más importantes para obtener buenos resultados académicos. (Rodríguez Puerta, 2010).

La baja motivación escolar se explica en gran parte fenómenos como el abandono escolar, los malos resultados educativos, el comportamiento inadecuado dentro de las aulas y las dificultades de comprensión ya que un alumno que no esté motivado tendrá muchos problemas para prestar atención, y como consecuencia no adquirirá los conocimientos que necesita.

En los últimos tiempos se han buscado maneras de recuperar a los alumnos que pierden el interés en lograr sus metas escolares, y una de las soluciones fue mediar situaciones de aprendizaje con las TIC ya que su implementación suponen una novedad atractiva para los estudiantes.

Google para la Educación

También conocido como “Google for Education”, es un conjunto de herramientas digitales que Google pone al servicio de centros educativos para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, ayudando a su vez a adaptarse a las necesidades del siglo XXI.

Entre las herramientas gratuitas, se encuentran disponibles:

- Gmail: Cumple con las funciones de correo electrónico.
- Drive: Es un sistema de almacenamiento que permite guardar archivos en un solo lugar
- Google Classroom: Es una plataforma que ayuda a los profesores a crear, organizar, enviar y corregir tareas. Además es un espacio propicio para trasladar interacciones típicas de una clase.
- Google Docs: Es una herramienta para crear y editar documentos en línea y de forma simultánea.

- Google Slides: Es una herramienta para hacer presentaciones y módulos de formación de manera colaborativa de manera online.
- Google Forms: Es una herramienta que realiza registros de eventos, se usa como plataforma de encuestas y cuestionarios.
- Google Meet: Es una plataforma para video llamadas asincrónicas.

Si bien el paquete que se brinda para educación cuenta con un número de aplicaciones o herramientas, siendo todas de la misma página se hace posible poder conectarlas a todas y así trabajar en una red de trabajo colaborativo que propicia la participación. Entre ellas se encuentran: Google Fotos, Google Keep, YouTube, Jumboard, Google Maps,

Principio de Gamificación

La gamificación es una metodología de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados. Con esto se consigue una mayor implicación y, como consecuencia, alcanzar los objetivos propuestos.

Aplicar los principios de los juegos a la hora de enseñar se ha vuelto una manera novedosa de atraer a los alumnos ya que esta permite generar un aprendizaje significativo, facilitando la internalización de contenidos y aumentando su motivación y participación sirviéndose de los sistemas de puntuación, recompensas, objetivos de los juegos.

A la hora de introducir las TIC en el aula es muy importante hacerlo desde la premisa básica de que siempre se conectará mejor con los alumnos si se hace jugando. Además, el uso de TIC nos permite ser selectivos a la hora de elegir aplicaciones, programas o plataformas de aprendizaje que mejor se ajusten a nuestro alumnado

resultando en una personalización de actividades y contenidos, mejora en atención y adquisición de conocimientos.

Dentro de los recursos para potenciar el interés y a su vez también el aprendizaje de los alumnos se encuentran las herramientas que la Gamificación nos brinda para hacer de las diferentes instancias de aprendizaje algo mucho más llamativo y ligado a una realidad más cercana a lo que los adolescentes están acostumbrados. Plataformas como Kahoot, Bamboozle o Learning Apps son el claro ejemplo de que podemos adaptar actividades e incluso instancias de evaluación con recursos que usualmente se encuentran en videojuegos, lo cual hace al aprendizaje mucho más útil y entretenido.

Otro recurso que puede resultar bastante provechoso es usar Realidad Aumentada en actividades áulicas, ya que son de fácil acceso y muchas de las aplicaciones disponibles brindan la oportunidad de visualizar objetos o espacios que por temas geográficos pueden ser considerados de difícil acceso.

Mobile Learning

El Mobile Learning o Aprendizaje Móvil es una nueva forma de aprendizaje que es mediada por dispositivos móviles tales como celulares, tabletas o todo dispositivo que tenga una conexión inalámbrica. Lo que caracteriza particularmente al mobile learning es que se considera una forma de que el alumno pueda generar cualquier tipo de aprendizaje incluso cuando no se encuentra en un lugar fijo y determinado, posibilitando así el acceso a los contenidos ante cualquier circunstancia que le impida acceder a los mismos en circunstancias normales en un aula.

Entonces se considera que otras de las habilidades que los docentes actuales deben adquirir es la creación de materiales virtuales, tales como videos, infografías, podcasts,

etc.; con el uso de las TIC disponibles ya que estos resulta una manera más efectiva para hacer llegar el conocimiento a los estudiantes de una manera mucho más inclusiva.

Con todo lo expuesto anteriormente se hace notar la importancia de que docentes se sumen a esta propuesta de este plan de intervención para poder sobrellevar le desafío de mantener despierto el interés del alumnado así como también continuar brindando una educación de calidad que los prepare con las habilidades necesarias para un buen desempeño en ámbitos sociales y laborales en el siglo XXI.

Plan de Trabajo

Actividades

Este plan de intervención se trabaja en 4 instancias de encuentros cada semana, son 3 jornadas presenciales en donde se dan a conocer conceptos y recursos a los docentes y 1 jornada de evaluación donde se den a conocer las producciones resultantes de los previos encuentros. Durante cada encuentro, los docentes deben leer el material proporcionado, participar activamente de las jornadas haciendo uso de notebooks, tabletas o celulares, para realizar las actividades y acceder al material propuesto.

Encuentro 1

Para satisfacer el primer Objetivo Específico del Plan de Intervención: Diagnosticar el conocimiento del plantel docente en cuanto a la disposición y posibilidades de uso de herramientas TIC disponibles en el I.P.E.M N° 193 José María Paz, se realiza el Primer Encuentro.

Objetivos del Encuentro 1

Diagnosticar el conocimiento del plantel docente de elementos TIC disponibles en la institución.

Introducir conceptos básicos sobre las TIC, así como los diferentes dispositivos y potenciales usos de Notebooks y Celulares en el aula.

Conocer las posibilidades que ofrecen las diferentes aplicaciones de Google.

Actividades

Actividad 1: Revisar de lo disponible en el aula y que estén en condiciones.

Actividad 2: Explicar, ¿Qué son las TIC?, su importancia, uso de celulares y notebooks.

Actividad 3: Ingresar al espacio en Google Classroom creado para la capacitación. Allí los participantes realizan un recorrido por toda la plataforma y descargar el material sobre las diferentes aplicaciones disponibles y cómo acceder a ellas. (Google Docs, Google Slides, Pizarra colaborative Padlet, Youtube y Google Forms)

Actividad 4: Para finalizar la jornada, los participantes se presentan en la primer tarea posteadada en Classroom, dejar una ilustración o imagen en Padlet acerca de lo que ellos piensan que son las TIC y responder al formulario de Google forms con opciones multiple choice, de respuesta libre, o verdadero y falso, acerca de los visto durante la jornada.

Para satisfacer el segundo Objetivo Específico del Plan de Intervención: Capacitar en tres talleres al plantel docente y coordinadores de curso del I.P.E.M N° 193 José María Paz, con recursos TIC propuestos por Google para la educación, principios de Gamificación y Mobile Learning en el aula, para la innovación de prácticas pedagógicas, se realizan el Segundo y el Tercer Encuentro.

Encuentro 2

Objetivos del Encuentro 2:

Trabajar sobre el concepto de gamificación y su impacto en los estudiantes.

Conocer recursos web que se pueden usar de manera virtual o presencial a la hora de gamificar una propuesta de clase.

Adaptar alguna actividad de clase usando una de las herramientas vistas en la jornada.

Actividades

Actividad 1: Puesta en común de lo que significa la palabra “gamificación” o “gamificar el aula”. Mediante una presentación en Menti para crear una wordcloud colaborativa.

Actividad 2: Ingresar al Classroom de la capacitación para descargar el material y repasar los conceptos sobre “Gamificación”, como funciona, porque se debe implementar en el aula, los elementos y lista de recursos disponibles. (Learning Apps, Genially y Kahoot)

Actividad 3: Adaptar una tarea de la materia que dicta para que pueda ser resuelta usando alguno de los recursos trabajados en la jornada.

Actividad 4: Realización de una serie de actividades a modo de evaluación en la plataforma Kahoot, donde tendrán que acceder ingresando un código y escribiendo su nombre completo y allí se visualizan preguntas de respuesta múltiple, verdaderas o falsas.

Encuentro 3

Objetivos del Encuentro 3:

Trabajar con aplicaciones y recursos disponibles en celulares o tablets.

Conocer los conceptos que refieren a Mobile Learning, sus principios y cómo se adaptan los contenidos de enseñanza.

Conocer aplicaciones disponibles para diferentes asignaturas.

Actividades

Actividad 1: Ingresar a la plataforma de Classroom para descargar el material disponible para esta jornada.

Actividad 2: Explicar del concepto de Mobile Learning, principios y adaptación de los contenidos.

Actividad 3: Compartir una lista de las aplicaciones y recursos que se pueden usar en los celulares para trabajar en clase o en casa.

Actividad 4: Probar e investigar sobre las aplicaciones y posibles usos de diferentes aplicaciones de realidad aumentada. Es una actividad en grupos de 2 a 3 docentes los cuales son asignados aplicaciones para descargar y en un tiempo límite recolectar información para compartir con sus pares.

Para satisfacer el tercer Objetivo Específico del Plan de Intervención: Evaluar la implementación de recursos en posibles proyectos escolares o prácticas pedagógicas áulicas del I.P.E.M N° 193 José María Paz, se realiza el cuarto encuentro.

Encuentro 4

Actividad: Compartir las respuestas después de haber investigado y usado las diferentes aplicaciones, también se hace una puesta en común de todos los recursos usados durante la capacitación donde se comentarán posibilidades de implementación,

ventajas y desventajas, etc. Dejando a los docentes con una catálogo de posibilidades para aplicar en sus clases.

Cronograma

ACTIVIDADES	TIEMPO (Mes/Semana)			
	Mes 1			
	S1	S2	S3	S4
Actividad 1.1				
Actividad 1.2				
Actividad 1.3				
Actividad 1.4				
Actividad 2.1				
Actividad 2.2				
Actividad 2.3				
Actividad 2.4				
Actividad 3.1				
Actividad 3.2				
Actividad 3.3				
Actividad 3.4				
Evaluación				

Cuadro 3: Cronograma de Actividades

Fuente: Elaboración propia, 2021.

Recursos

El establecimiento ya cuenta con una sala de laboratorio informático, computadoras, impresoras, fotocopidora, televisores, una sala multimedia, conexión a internet parcial y los docentes cuentan con computadoras otorgadas por el Programa Conectar Igualdad.

Para la puesta en marcha fundamentalmente se necesita:

- Disponer de la sala de informática en el horario previsto, y al personal de computación para agilizar algunas rutinas técnicas.
- Disponer de las computadoras funcionando y las claves de las redes para conectarse a internet.
- Las computadoras portátiles de los docentes, así como sus dispositivos móviles, en los encuentros.
- Un profesional en el campo de aplicación (especialista en el área de informática) con disponibilidad los días previstos por el calendario, quien es el proveedor de los recursos de contenidos tales como: material de estudio, encuestas, material digital.
- Disponer de un fondo económico para la realización de fotocopias.

Presupuesto

RECURSOS	MONTO INVERSIÓN \$
Recursos materiales para el desarrollo del Análisis, Diseño y Capacitación (Taller)	2.500
Logística para la realización del Análisis, Diseño y Capacitación (Talleres)	3.000
Talento Humano: 1 Licenciado en Educación.	3.000
Servicios (internet, telefonía, luz)	1.000
TOTAL PRESUPUESTO	\$9500

Tabla 3: Presupuesto

Fuente: Elaboración propia, 2021.

Evaluación

A lo largo de los encuentros los docentes son evaluados principalmente mediante la asistencia a los talleres, su participación activa durante las jornadas, teniendo que cumplir así con las actividades planteadas para dar como acreditado el manejo de las nuevas herramientas. Dicha asistencia será supervisada por los directivos escolares para asegurar la mayor concurrencia de participantes y su compromiso para con la capacitación. Se toma esta postura ya que la modalidad práctica de los encuentros requiere de total involucramiento de los docentes para poder adquirir no tan solo los conocimientos teóricos sino también prácticos para el buen manejo de las habilidades que se proponen enseñar.

Por otro lado, luego de cada encuentro se evalúa con instrumentos que se hayan usado durante la jornada para verificar la correcta adquisición del manejo del mismo. Además, de responder diferentes tipos de cuestionarios, en distintas plataformas

En resumen, los participantes son evaluados de manera sumativa y formativa en los 4 encuentros previstos como se detalla a continuación:

Encuentro 1

Formativa: Se tienen en cuenta todo el proceso de enseñanza, para visibilizar aquellos aspectos que necesitan ser remarcados y qué aspectos presentan mayor dificultad para ser aclarados en conjunto. En cada actividad propuesta cada participante podrá explorar, conocer, analizar, comprender y resolver las situaciones planteadas demostrando sus capacidades y habilidades en proceso.

Sumativa: Los participantes responden un cuestionario en Google forms, para volcar todo el conocimiento que tienen luego de haber realizado las actividades y hacer el recorrido por la plataforma de Google Classroom y realizar las actividades propuestas.

Encuentro 2

Formativa: Se tienen en cuenta todo el proceso de enseñanza, para visibilizar aquellos aspectos que necesitan ser remarcados y qué aspectos presentan mayor dificultad para ser aclarados en conjunto. En cada actividad propuesta cada participante podrá explorar, conocer, analizar, comprender y resolver las situaciones planteadas demostrando sus capacidades y habilidades en proceso.

Sumativa: Los participantes deben responder un cuestionario en la plataforma Kahoot de lo abordado en el encuentro.

Encuentro 3

Formativa: Se tienen en cuenta todo el proceso de enseñanza, para visibilizar aquellos aspectos que necesitan ser remarcados y qué aspectos presentan mayor dificultad para ser aclarados en conjunto. En cada actividad propuesta cada participante podrá explorar, conocer, analizar, comprender y resolver las situaciones planteadas demostrando sus capacidades y habilidades en proceso.

Sumativa: Los participantes graban y comparten en la plataforma Classroom las características de las aplicaciones de realidad aumentada asignadas para explorar.

Encuentro 4

Formativa: Se tienen en cuenta todo el proceso de enseñanza, para visibilizar aquellos aspectos que necesitan ser remarcados y qué aspectos presentan mayor dificultad para ser aclarados en conjunto. En cada actividad propuesta cada participante podrá explorar, conocer, analizar, comprender y resolver las situaciones planteadas demostrando sus capacidades y habilidades en proceso.

Sumativa: Se exponen las aplicaciones asignadas para ser investigadas, para hacer una puesta en común de posibles futuros modos de implementarlas en clases.

Teniendo en cuenta las evaluaciones de los primeros 3 encuentros se llevan a cabo para poder diagnosticar a los docentes en cuanto a su manejo de las nuevas tecnologías y a su vez entrenarlos para la formación de un criterio de selección en cuanto a las posibilidades de aplicación de herramientas de Google para la educación y principios de gamificación y M-Learning. Para finalizar, en el 4° encuentro, lo que se intenta lograr es una puesta en común de todo lo visto en los encuentros previos y brindar ideas concretas de posibilidades de uso.

Resultados Esperados

Lo que este plan de intervención apunta es a incentivar la innovación de estrategias pedagógicas de los docentes del I.P.E.M N° 193 de manera tal que prácticas tradicionales puedan ser modificadas para influenciar positivamente en las trayectorias escolares de los alumnos y eventual culminación.

El desarrollo de las actividades propuestas supone en los docentes una considerable actualización de conocimientos técnicos y didácticos que se vera reflejado en sus planes de clase o presentaciones de temas específicos o transversales. En cuanto a las prácticas áulicas innovadoras medidas por TIC suponen a su vez causar un impacto en la motivación de los alumnos y sus trayectorias, haciendo que ellos se vuelvan protagonistas de sus procesos de aprendizaje y proveerles de herramientas útiles para poder afrontar el mundo actual.

Algunos aspectos esperados:

- Adquisición de competencias relacionadas al uso de herramientas virtuales como Google para educación, páginas y plataformas de gamificación y aplicaciones innovadoras de aprendizaje.
- Generación de otros medios de comunicación entre docentes y alumnos.
- Empleo de herramientas TIC para las prácticas áulicas y formas de llamar la atención de los alumnos.
- Alumnos motivados e interesados en los contenidos impartidos en clases.
- Creación y adaptación de contenidos multimedia tanto de docentes como alumnos.
- Reducción en trayectorias escolares interrumpidas, debido a que con las tecnologías se brindan nuevas posibilidades de conectar con el alumno.

Conclusión

Este plan de intervención fue elaborado en base a una problemática identificada en la institución que afecta enormemente a docentes y alumnos.

Actualmente los docentes, inmigrantes digitales, encuentran muchos obstáculos en la concreción de sus planes de clase ya que los jóvenes, quienes son nativos digitales, sufrieron un cambio en la forma en que aprenden.

La capacitación docente siempre ha sido crucial luego de reflexionar sobre prácticas educativas. Dicha predisposición a la mejora continua, eventualmente desemboca en educarse en prácticas innovadoras que utilicen herramientas o estrategias que demanda la sociedad actual. El perfeccionamiento o actualización de planes de clase tiene sin lugar a dudas un alto impacto en los alumnos y su relación con su educación.

El uso de las TIC en el aula, tanto como una selección crítica de material y formas de presentarlo, influye y cambia la posición del alumno como mero receptor de contenidos a co-creador de sus procesos de enseñanza. Dicho cambio de posición se debe a la naturaleza inclusiva que tienen las herramientas tecnológicas disponibles, las cuales posibilitan un acceso al conocimiento mucho más individualizado en relación a las particularidades de los alumnos y sus intereses.

Hay muchos factores que influyen en la motivación del alumnado y en el deseo de culminar con sus trayectorias escolares con éxito. Actualmente, ellos viven una sociedad donde se tiene la información está disponible virtualmente y su fácil acceso también, lógicamente esto también afecta a la manera en que adquieren conocimiento, haciendo que el rol docentes se modifique par dejar de ser el único poseedor de

conocimiento a un instructor que guía en la búsqueda, selección y procesamiento de la información disponible.

El alumnado del colegio secundario I.P.E.M. N° 193 no son una excepción, ya que la institución se ha encontrado con 2 problemas a resolver. Uno es lo poco que ha podido hacer para combatir la interrupción en las trayectorias de sus alumnos y otro es la poca actualización de habilidades en entornos digitales y herramientas tecnológicas del cuerpo docente.

Esta propuesta surge como una forma de ayudar y brindar a dicho plantel docente a modificar rasgos tradicionales de sus prácticas, con métodos y herramientas innovadoras que hagan uso de las TIC en ambientes escolares. Pudiendo así, llamar la atención de alumnos que han perdido interés por su educación, brindando nuevas formas de encontrarse con los contenidos y de procesar la información.

Teniendo en cuenta la implementación de este plan y sus eventuales resultados, para futuras líneas de abordaje, se propone realizar propuestas a futuro en donde se contemplen nuevas herramientas tecnológicas y su influencia sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que día a día la sociedad se ve afectada con nuevas formas de obtener información y comunicación, debido a la constante actualización de las mismas.

Referencias

- Alejandro Rodríguez Puerta. (17 de abril de 2020). Motivación escolar: causas, efectos y actividades. Lifeder. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/motivacion-escolar/>.
- Bosco, J. (1995). *Schooling and Learning in an Information Society*. En U.S. Congress, Office of Technology Assessment, Education and Technology: Future Visions, OTA-BP-EHR-169. Washington, DC: U.S. Government Printing Office (1995).
- Litwin, E. y Otros. (2005). *Tecnologías educativas en tiempo de internet*. Buenos Aires: Amorrortu. Capítulos 5 y 8.
- Litwin, E. y Otros. (2006) *Tecnología educativa: política, historias y propuestas*. Buenos Aires: Paidós. Capítulos: 1, 2
- López, C., & Heredia, Y.. (2017). *Marco de referencia para la evaluación de proyectos de innovación educativa - Guía de Aplicación*. 2017, Tecnológico de Monterrey. Recuperado de: http://escalai.com/que_escalai/guia_app/
- Objetivos del Programa: Conectar Igualdad. Recuperado de: <https://dges-cba.infed.edu.ar/sitio/programa-conectar-igualdad-decreto-459-10/>
- Plan Nacional Integral de Educación Digital. Ministerio de Educación y deporte, Resolución 1536-E/2017, 2017. Recuperado de: <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/resoluci%C3%B3n-1536-2017-273275/texto>
- Terigi, Flavia. (2014). Trayectorias escolares e inclusión educativa: del enfoque individual al desafío para las políticas educativas. *Avances y desafíos de la educación inclusiva en Iberoamérica*, 71.

UNESCO (2013). *Enfoques estrategias sobre las TIC en educación en América Latina*.

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

Universidad Siglo 21. (2019a). IPEM José María Paz. Módulo 0. Lección 14.

Entrevistas. Recuperado de:

<https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>

Universidad Siglo 21. (2019b). IPEM José María Paz. Módulo 0. Lección 14.

Entrevistas. Recuperado de:

<https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>

Universidad Siglo 21. (2019c). IPEM José María Paz. Módulo 0. Lección 14.

Entrevistas. Recuperado de:

<https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>