



Licenciatura en Educación
Trabajo Final de Grado
Plan de intervención
Modelos de aprendizajes innovadores

**“Taller sobre TIC para la creación de comunidades de aprendizajes
virtuales en la Unidad Educativa Maryland”**

Alumna: Grenat, Carina

Legajo: VEDU016756

D.N.I.: 35.638.886

Tutora: Soria, Sandra del Valle

Índice

Resumen	4
Introducción	5
1. CAPÍTULO I.....	6
1.1. Presentación de la temática	6
1.2. Presentación de la institución	7
1.3. Delimitación del problema	9
2. CAPÍTULO II	11
2.1. Objetivo general	11
2.2. Objetivos específicos.....	11
2.3. Justificación.....	12
2.4. Marco teórico.....	17
3. CAPÍTULO III.....	26
3.1. Plan de trabajo	26
3.1.1. Primer taller: ¿Qué es una comunidad de aprendizaje virtual?	28
3.1.2. Segundo taller: Flipgrid, una herramienta para la interacción.....	30
3.1.3. Tercer taller: Familiarizándonos con Google Classroom y Seesaw ...	32
3.1.4. Cuarto taller: ¡Manos a la obra! A diseñar.....	35
3.2. Recursos	37
3.3. Presupuesto.....	38
3.4. Evaluación	38
4. CAPÍTULO IV.....	40

4.1. Resultados esperados.....	40
4.2. Conclusiones.....	40

Resumen

El mundo actual, globalizado e hiperconectado, se encuentra abarcado y representado por el auge de la tecnología, con todas las posibilidades y potencialidades que la misma presenta. Las TIC llegaron para quedarse, sin embargo, el uso que se realice de las mismas es lo que permitirá mejorar o no las prácticas educativas. Asimismo, también la educación necesita familiarizarse y estar en sintonía con los nuevos tiempos que corren, lo cual se puede lograr sacando provecho a la infinidad de recursos, aplicativos y plataformas que nos posibilitan una nueva construcción del conocimiento.

Es en este marco que se inscribe el presente plan de intervención en la Unidad Educativa Maryland. La propuesta consiste en una capacitación a través de talleres que le permita a los docentes de la modalidad F.O.L.I. incorporar propuestas innovadoras, valiéndose de las TIC, con el fin de generar un intercambio virtual y comunidades de aprendizajes con un centro educativo de nivel medio del estado de Maryland.

Asimismo, el proyecto se asienta sobre una metodología que considera el aprendizaje desde una mirada constructivista, en estrecha relación con la idea de educación positiva. Es decir, se parte de considerar al estudiante como un sujeto activo y al docente como guía en ese proceso educativo, tanto para las habilidades tradicionales como para las herramientas para el bienestar integral.

Palabras claves: TIC, educación, comunidades de aprendizajes virtuales, taller.

Introducción

El presente trabajo final de grado forma parte del seminario final correspondiente a la Licenciatura en Ciencias de la Educación, carrera de grado impartida por la Universidad Siglo 21. A lo largo del presente plan de intervención se propone una capacitación a través de cuatro talleres consecutivos, a los docentes de la modalidad F.O.L.I. de la Unidad Educativa Maryland.

Este trabajo se inscribe dentro de la línea temática de modelos de aprendizajes innovadores porque busca que los docentes incorporen propuestas innovadoras, valiéndose de las TIC, para así generar un intercambio virtual y comunidades de aprendizajes con un centro educativo de nivel medio del estado de Maryland.

En cuanto a los capítulos que presenta el trabajo, en el primero se desarrolla la línea temática así como las características y particularidades del mismo. También se explicitan datos generales de la Unidad Educativa Maryland, misión y valores que promulga y, por último, se delimita el problema, el cual es motivo del presente plan de intervención.

En el segundo capítulo se plantean los objetivos que persiguen los talleres: uno general y tres específicos; así como también se desarrolla la justificación y se delimitan, en el marco teórico, los principales conceptos que abarca el proyecto: qué se entiende por TIC, qué abarcan las comunidades de aprendizajes, la idea de conectividad e internacionalización educativa, y qué es la innovación.

En el tercer capítulo se despliega el plan de intervención propiamente dicho, con un detalle de las actividades a desarrollar, tiempos, recursos necesarios y el presupuesto. Además, en este apartado se incluye cómo será evaluado cada taller así como también una rúbrica para la evaluación final.

Finalmente, en el cuarto y último capítulo se delimitan cuáles son los resultados esperados y las conclusiones a las que se arribó.

1. CAPÍTULO I

1.1. Presentación de la temática

Nos encontramos inmersos en una sociedad que cambia y muta a pasos agigantados y en donde el rol de la tecnología, que gana cada vez más terreno, no resulta algo novedoso. Más bien, sigue representando un desafío el lograr una inclusión significativa de la misma en nuestras prácticas cotidianas. El ámbito educativo no resulta una excepción a esto. Estamos viviendo un auge en el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación (de ahora en adelante denominadas TIC), sin embargo, tal como dice Tony Bates “maestros, profesores e instructores se enfrentan a un enorme reto de cambio” (Bates, 2017, p. 19).

Por lo anterior, el presente plan de intervención, correspondiente al Trabajo Final de Grado de la Licenciatura en Educación, se encuentra inscripto dentro de la línea temática de modelos de aprendizajes innovadores y considera para su análisis la Unidad Educativa Maryland.

Sin embargo, resulta necesario esclarecer qué se entiende por aprendizajes innovadores. Este concepto hace referencia a los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje que han surgido producto de pedagogías emergentes para promover cambios en la educación al incorporar nuevas y diferentes estrategias y recursos didácticos, esencialmente a través del uso de las TIC. Los autores Jordi Adell y Linda Castañeda (2012) definen las pedagogías emergentes como

el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional,

colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje. (p. 15)

Asimismo, lo anterior se encuentra en estrecha relación con lo que plantea Edith Litwin en su libro “El oficio de enseñar” (2012), en cuanto a que se debe procurar generar experiencias educativas que resulten significativas para el estudiante, que sean actuales al momento socio-histórico que lo atraviesa. En palabras de la autora,

Los docentes con vocación de enseñanza reconstruyen narrativas significativas con sus alumnos y responden a las complejas exigencias de la escuela contemporánea con las contradicciones que implica oír y desoír alternadamente, en pos de la educación, los requerimientos sociales y políticos de las sociedades, las familias y los jóvenes. (Litwin, 2012, p.22).

Por último, en consonancia con lo anterior, el presente proyecto parte de una consideración constructivista del aprendizaje, es decir, este se logra a partir de un “intercambio dialéctico entre los conocimientos del docente y los del estudiante, de tal forma que se pueda llegar a una síntesis productiva para ambos” (Ortiz Granja, 2015, p. 3).

1.2. Presentación de la institución

Este establecimiento es un instituto de enseñanza que pertenece al sector privado laico. Se encuentra emplazado en la localidad de Villa Allende, en la provincia de Córdoba. Por su ubicación geográfica, el alumnado pertenece en su mayoría a una clase social media-alta, recibiendo estudiantes provenientes de la localidad donde se encuentra emplazada así como también de barrios cerrados cercanos (UES21, 2019,

S.F.PI. Maryland. Lecc. 4 Unidad Educativa Maryland, p. 45). En la actualidad, cuentan con una matrícula total de 620 alumnos.

Esta institución posee tres niveles educativos: Nivel Inicial con salas de cuatro y cinco años, Nivel Primario dividida en dos ciclos y Nivel Medio que ofrece espacios curriculares oficiales, otros alternativos y complementarios, interdisciplinarios y potenciados. También cuenta con un modalidad bilingüe no obligatoria denominada Formación Opcional en Lengua Inglesa (F.O.L.I.) Actualmente cuenta con un plantel de 80 docentes en todos los niveles y 28 docentes extraprogramáticos.

El origen de la Unidad Educativa Maryland se remonta a 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry decidieron comenzar con las gestiones pertinentes para fundar una escuela. (UES21, 2019, S.F.PI. Maryland. Lecc. 6 Unidad Educativa Maryland, p. 31). Luego de diferentes gestiones, en marzo de 1995 comenzó a funcionar con salas de 4 y de 5 en Nivel Inicial, y primero, segundo y tercer grado en Nivel Primario. Posteriormente, a medida que avanzaron los años, se fueron erigiendo nuevas aulas e instalaciones, y, en 1998 funcionaba contaba con Nivel Inicial y Primario completos. En 1999, comenzó a funcionar el ciclo básico de Nivel Medio a una cuadra de la institución, sin embargo, por razones económicas y edilicias tuvo que cerrar. No fue sino hasta el 2008, cuando se vuelve a ofrecer y establecer de manera sólida y completa todo el Nivel Medio, brindando una especialización en Ciencias Sociales y Humanidades.

La institución se estableció bajo la idea de formar un centro educativo en donde predominasen valores y comportamientos como el respeto, la tolerancia, la solidaridad y la participación, en donde se reconoce “cada actor educativo como sujeto de derechos y

deberes” (UES 21, 2019, S.F.PI. Maryland, Lecc. 10, Acuerdo escolar de convivencia de nivel medio, p. 2). Además, buscaban ofrecer una educación bilingüe del idioma inglés; es en este contexto que surge la modalidad F.O.L.I no obligatoria, impartiendo clases tres horas de finalizada la jornada matutina.

La misión de la Unidad Educativa Maryland es la de brindar una educación en valores, laica, democrática, abierta al cambio, con atención a la diversidad y un alto contenido ético, buscando formar ciudadanos que construyan una sociedad más justa y democrática,

En lo que respecta a la visión de la Unidad Educativa Maryland, a partir de la lectura del Plan de gestión del equipo directivo (UES 21, 2019, S.F.PI. Maryland, Lecc. 14, Capacitación de Docentes y Directivos) se puede determinar que comprende diferentes dimensiones. En relación con las trayectorias escolares se busca avanzar en la articulación de los niveles como una trama de saberes y prácticas al interior de la escuela. En lo referente a la enseñanza y el régimen académico, se pretende profundizar sobre el trabajo con los diseños curriculares y sus orientaciones. En cuanto a la dimensión pedagógica institucional se persigue la construcción de una hospitalidad en la escuela, con acompañamiento y gesto humanizador. Todo lo anterior se encuentra en consonancia con la visión de lograr una educación integral, humanista que reconoce la libertad y el sentido social del hombre, buscando formar ciudadanos con valores para una sociedad más justa y democrática.

1.3. Delimitación del problema

Dentro de la modalidad F.O.L.I. se detalla que ese proyecto pretende la enseñanza de lengua inglesa a partir de diferentes enfoques metodológicos y adoptando

una posición ecléctica atendiendo a diversidad de modelos de aprendizajes, y que se encuentra abierta a alternativas de aplicación de la lengua extranjera en otros proyectos. Además, en una entrevista que brinda Alejandra Lazzarini, directora del nivel medio, deja en claro que el concepto de “Unidad Educativa” se encuentra estrechamente ligado a una impronta de internacionalización, que constituye un rasgo de la escuela. En palabras de la entrevistada:

“Una de estas señoras tiene una amplia formación en inglés y aspiraba, ya proyectaba una escuela con enseñanza del idioma inglés, e inclusive planteaba la posibilidad de un intercambio con el estado de Maryland... Entonces, unidad educativa, su nombre lo indica, por eso, también es una impronta muy clara de la escuela el desafío de la articulación y de una unidad ahora que ya tiene todos sus niveles. Este nombre quedó de aquel inicio, o sea, que es y marca un rasgo de identidad fuerte de la escuela” (UES21, 2019, S.F.PI. Maryland. Entrevista)

Entonces, en su identidad y en el nombre de la institución se ve reflejado el anhelo de lograr una integración internacional. Sin embargo, tal como señala la directora del nivel medio, ese anhelo de intercambio quedó trunco y no se pudo concretar.

Ante esto, y en consonancia con las consideraciones metodológicas que se detallan en el documento F.O.L.I. (UES 21, 2019, S.F.PI. Maryland, Lecc. 9, F.O.L.I.), en cuanto se prioriza una concepción cognitiva y constructivista del proceso de aprendizaje del inglés y en donde se privilegiará la integración como espacio de construcción de sentidos y posibilitará situaciones de uso de la lengua en contexto, es

que surge la necesidad de promover una integración e intercambio internacional mediado por TIC.

Lo anterior se relaciona, además, con lo planteado en el Plan de Gestión del equipo directivo en donde se detalla que dentro de las trayectorias escolares se busca “promover la participación en proyectos de extensión y de intervención comunitaria de los estudiantes a través de las propuestas disciplinares e interdisciplinares” (UES 21, 2019, S.F.PI. Maryland, Lecc. 14, Plan de gestión del Equipo Directivo, p. 2). Asimismo, dentro de los principales objetivos del trayecto secundario F.O.L.I. (UES 21, 2019, S.F.PI. Maryland, Lecc. 9, F.O.L.I, p. 35) se detalla el de brindar al estudiante la oportunidad de interactuar en un contexto de anglo parlantes utilizando el idioma extranjero en situaciones de la vida real en forma oral y escrita; tales como ámbitos laborales, de estudio entre otros.

2. CAPÍTULO II

2.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta de capacitación a través de talleres que le permita a los docentes de la Unidad Educativa Maryland de F.O.L.I. incorporar propuestas innovadoras, valiéndose de las TIC, con el fin de generar un intercambio virtual y comunidades de aprendizajes con un centro educativo de nivel medio del estado de Maryland, durante un cuatrimestre del ciclo lectivo 2022.

2.2. Objetivos específicos

Delinear qué son y qué abarcan las comunidades de aprendizajes, así como las características de un intercambio virtual en el ámbito educativo.

Explicitar propuestas innovadoras y estrategias didácticas en el uso de las TIC que favorezcan un intercambio entre los alumnos: Flipgrid, Google Classroom y Seesaw.

Formar a los docentes en el uso de las anteriores herramientas con ejemplos prácticos a partir de una propuesta de proyecto interdisciplinar.

Generar un espacio de trabajo colaborativo e interdisciplinario entre docentes de diferentes áreas, a los fines de aplicar lo aprendido mediante la construcción de una secuencia didáctica, con el uso de las TIC como herramienta para la adquisición de aprendizajes y el fomento de un intercambio intercultural.

2.3. Justificación

La globalización y la posibilidad de estar conectados desde casa para con el mundo es algo propio e inherente a la sociedad actual. Las nuevas tecnologías de la información han venido a significar un cambio en nuestra manera de relacionarnos así como también un desafío para apropiarnos e incorporarlas de una manera coherente y cohesionada a nuestras prácticas cotidianas. Es en este marco que el presente plan de intervención propone valerse de las TIC para poder llevar adelante prácticas innovadoras y la creación de comunidades de aprendizajes, ya que esto forma parte de la impronta fundadora la internacionalización de la Unidad Educativa Maryland, y que, tal como se describió anteriormente, ha quedado trunco.

La idea de formar comunidades de aprendizajes para potenciar el diálogo y la construcción del conocimiento encuentra un primer antecedente en Argentina con el

Programa de Educación de CIPPEC¹ en el año 2015 quien promovió el desarrollo de este tipo de proyectos a lo largo de diferentes provincias del país. La asociación buscó delimitar en qué consiste una comunidad de aprendizaje así como también establecer el contacto y la implementación junto con otros países latinoamericanos. Asimismo, en el quinto capítulo del libro titulado “Comunidades. Estudios y experiencias sobre contextos y comunidades de aprendizaje” (2019) se presentan casos prácticos y concretos de aplicación y desarrollo de comunidades de aprendizaje en la ciudad de Río Cuarto y en una asociación al sur de Córdoba. Las conclusiones a las que arriban los autores son prometedoras en cuanto a que “estos planteos sobre las comunidades y los contextos de aprendizaje invitan a pensar en nuevos caminos y trayectos para pensar en una mejor educación para la sociedad.” (Martín, R. B., Rinaudo, Ma. C. y Paoloni, P. V., 2019, p. 238) porque, a partir de cada proyecto se pudo evidenciar cómo las comunidades de aprendizaje posibilitan una construcción del conocimiento, con un mayor involucramiento del otro así como también una mejora en la autoestima y en la autovaloración de cada parte involucrada.

Además, con este proyecto se pretende superar esa tensión entre lo mundial y lo local de la que nos habló Jaques Delors en “La educación encierra un tesoro” (1996), buscando que el estudiante se convierta en un ciudadano del mundo sin perder sus raíces, participando activamente dentro de este. En palabras del autor, “se trata de aprender a vivir juntos conociendo mejor a los demás, su historia, sus tradiciones y su espiritualidad y, a partir de ahí, crear un espíritu nuevo que impulse la realización de proyectos comunes” (Delors, 1996, p.16).

Por otra parte, el uso y capacitación en las TIC busca generar procesos de aprendizaje genuinos, favoreciendo prácticas educativas que resulten motivadoras y cercanas a la realidad del estudiante. Esta es otra cuestión que posibilita Internet y los medios sociales: la creación de redes. Dentro de lo que Baumann (2002) denomina “modernidad líquida” se borran fronteras y se desarrollan sociedades redes. Muchas son las aplicaciones y web que posibilitan crear comunidades virtuales y cada una de ellas presenta condiciones particulares y específicas que la distinguen de otras. Para el presente plan de intervención se propone Flipgrid como la plataforma predilecta para crear una comunidad virtual entre estudiantes y docentes de ambos países. Esta permite crear y editar vídeos fácilmente desde un teléfono móvil, sin embargo, estos se comparten sólo dentro de un grupo privado administrado y organizado previamente al que el alumno debe tener acceso. Además posibilita intercambiar opiniones y conocimientos así como discutir ideas o conceptos. La autora Gosse, L. (2019) desarrolla beneficios del uso de Flipgrid en cuanto a que “permite un apoyo personalizado al alumno y crea la oportunidad que todos los alumnos hablen.” (p. 40). A su vez, Angarita y León (como se cita en Zavala Escobar, 2021) en su tesis de maestría investigan diferentes beneficios del uso de esta aplicación, destacando que

La plataforma Flipgrid posibilita la comunicación tanto de estudiante-docente como entre pares de una forma bidireccionalidad, pero más amplia que con otros recursos Así también posibilita la aportación de opiniones, propuestas, ideas y construcción de su propio contenido por medio de la interacción con sus compañeros en un entorno de confianza y amistad. (p. 27).

Asimismo, Flipgrid permite materializar el anhelo de internacionalización, que forma parte de la impronta fundadora de la Unidad Educativa Maryland, evitando los costos y dificultades que puede significar un programa de intercambio y movilidad estudiantil. Lo dicho con anterioridad se relaciona con lo planteado por Litwin (2004) en tanto “las prácticas con tecnologías pueden permitir el acceso a nuevas maneras de producir el conocimiento mediante trabajos en colaboración que antes eran impensados por los costos de la comunicación. A su vez, penetran en las comunidades como modos posibles de producción.” (p.16).

Por otra parte, en marzo de 2020 la pandemia de Covid significó cambios y adaptaciones en muchos ámbitos de nuestra vida. La educación no quedó fuera de esto y como parte de las medidas de aislamiento, todos los niveles educativos se vieron obligados a adaptarse a la virtualidad. En un gran número de instituciones educativas, Google Classroom vino a significar una manera para continuar impartiendo clases, adaptando la metodología y modalidad a lo que esta ofrece. Un ejemplo de lo anterior se sucedió en la Universidad de La Plata, donde se valieron de Google Classroom para dictar una materia del primer año de la licenciatura en Comunicación Social durante el primer cuatrimestre del 2020. Las docentes a cargo, Natalia Zapata y Melina Pereyra (2021), destacan que la plataforma tiene muchas características positivas desde cada perfil, profesor o alumno. En palabras de las autoras:

Desde el perfil docente se pueden postear las tareas (ya sean programadas o en el momento), evaluar con puntuación o no cada tarea, hacer comentarios, compartir documentos de Drive, imágenes, enlaces y otros recursos Google a

todo el grupo de estudiantes a una selección. En tanto, desde el rol de estudiante, es posible contactar con la o el docente (o equipo docente) por medio de la opción de mensaje privado o respondiendo los posteos, además de responder al pedido de tarea. (2021, p. 139).

Además, las autoras destacan como conclusiones que el uso de Google Classroom permitió adaptarse al contexto de la pandemia, pero también la construcción del oficio del estudiante así como borrar fronteras del aula virtual.

Por último, la plataforma digital Seesaw presenta amplios beneficios para fomentar una evaluación digital a través de e-portafolios, que posibilita un seguimiento de las clases y avances del alumno desde una perspectiva más dinámica e innovadora. En Argentina, no se encuentran grandes antecedentes en el uso de este recurso, no obstante, en una investigación llevada a cabo por la Universidad de Buenos Aires, en donde se recogieron testimonios de las acciones iniciales que llevaron a cabo durante el aislamiento por Covid-19, se recoge un testimonio de uso de esta plataforma en una escuela privada que atiende a sectores medios y altos,

Durante el horario escolar, nuestros estudiantes están conectados con sus profesores via Seesaw (K2 – Y2), Google Classroom (Y3 – Y8) y Managebac (Y9 – Y12) como es habitual, siguiendo su cronograma de clase. A través de estas plataformas, los profesores dan sus lecciones e informan a los alumnos sobre el trabajo que hay que hacer. (Álvarez, M. et. al., 2020, p. 37).

Un beneficio que presenta esta plataforma es la posibilidad de gestionarlos borrando “las barreras espacio-temporales e invitando a las personas a participar de nuevas formas de interacción social.” (Fimia León, Y. y Moreno Campdesuñer, I., 2012, p.6).

El presente plan de intervención busca generar un acercamiento a estas herramientas para que, de esa manera, las docentes puedan ver las características, potencialidades y beneficios que conlleva la implementación de estas en sus planificaciones y secuencias didácticas, logrando así generar comunidades de aprendizaje virtual en las prácticas educativas que se imparten en la Unidad Educativa Maryland.

2.4. Marco teórico

Como parte de este plan de intervención, un primer concepto clave que resulta necesario de definir es qué se entiende por TIC. Con este término se hace referencia a las Tecnologías de la información y la comunicación, que la UNESCO define como “la combinación de las tecnologías con otras, específicamente las tecnologías de la comunicación” (UNESCO, 2002, p.13)². Por su parte, Marques Graells (2000) profundiza en la explicación de cada uno de los componentes y define: a la tecnología como los productos, instrumentos o métodos al servicio de las personas para facilitar la realización de actividades humanas; a la información como los datos que tienen un sentido para grupos de personas; y a la comunicación como la transmisión de mensajes, pensamientos, sentimientos y deseos, por formar parte de la sociedad y convivir con

otros (p. 4). Entonces, de la unión de los anteriores tres conceptos, se puede decir que las TIC son “el conjunto de herramientas, soportes y canales para el proceso y acceso a la información, que forman nuevos modelos de expresión, nuevas formas de acceso y recreación cultural” (Tello, como se cita en Cruz Pérez, M. A. et. al., 2019, p. 6). Por su parte, Cukierman (2009) define a las TIC como “aquellas tecnologías que nos facilitan las actividades cotidianas, así como el acceso a la información con independencia de su tipo y ubicación” (p. 6).

Sin embargo, este auge de las TIC e internet en nuestra vida y la inclusión en las prácticas educativas no es algo azaroso, sino que, es el producto de un proceso socio-histórico que tuvo su origen hace muchos años atrás. De hecho, el rol de la tecnología en la educación se remonta a más de 2.000 años atrás.

A lo largo del capítulo 6 del libro “Enseñar en la era digital” (2017) de Tony Bates se accede a una breve reseña histórica de la tecnología educativa. El primer medio de enseñanza fue la oralidad aunque sólo se valían de la memorización. Acompañando a procedimiento, en el siglo XII d.C. se comenzaron a usar las placas de pizarra en India y, en las escuelas, las pizarras de tiza se incorporaron alrededor del siglo XVIII. A finales de la Segunda Guerra Mundial se comenzó a utilizar proyectores y, desde 1970, también se empezaron a usar las audioconferencias. El posterior desarrollo tecnológico posibilitó la introducción de sistemas de conferencias y streaming en 2008. Los webinar son unas de las herramientas más usadas para conferencias a través de Internet.

No obstante, el autor destaca que “ninguna de estas tecnologías ha cambiado la base oral de la comunicación para la enseñanza” (Bates, 2017, p. 202).

Con respecto a la comunicación escrita, esta también data desde largo tiempo y permitió que los razonamientos y argumentaciones fuesen más accesibles, se reprodujeran sin cambios y resultaran, por lo tanto, más abiertas al análisis y la crítica (Bates, 2017, p. 202). Un hito que marcó un antes y un después fue la invención de la imprenta en Europa en el siglo XV, ya que posibilitó el acceso masivo al conocimiento escrito. La posterior creación de un sistema postal en 1840 permitió el desarrollo de la educación formal por correspondencia. Posteriormente, el desarrollo de sistemas de gestión de aprendizaje en la web, en 1990, digitalizó la comunicación escrita y se convirtió en el principal medio de comunicación para el aprendizaje basado en Internet.

En 1924, se sucedió la primera emisión de radio para la educación de adultos de la British Broadcasting Corporation (BBC). Posterior a esto, creció también cierta intención de usar la televisión para la educación, sin embargo, por los grandes costos, requisitos, y cierta resistencia docente no tuvo el éxito esperado. En la década del 90, gracias al acceso a Internet de alta velocidad, se pudo reducir el costo de creación y difusión de videos. Esto permitió grabar clases a las que, luego, los estudiantes podían tener acceso y rever.

Un último apartado del libro de Bates desarrolla el aprendizaje a través de la computadora. Al respecto el autor señala “el desarrollo del aprendizaje programado pretende esencialmente informatizar la enseñanza, mediante la estructuración de la información, la evaluación del conocimiento de los alumnos, y la retroalimentación inmediata a las respuestas de los alumnos” (p. 205). Las máquinas de Skinner vinieron a

significar una de las primeras de formas de aprendizaje asistido por computadores. A esto le siguió el desarrollo de PLATO³.

En relación con el uso de Internet, el Instituto Tecnológico de Nueva Jersey en Estados Unidos fue el primero en 1982 en experimentar con el aprendizaje semipresencial. El posterior surgimiento del sistema de software CoSy, permitió llevar a cabo uno de los primeros cursos masivos online. La World Wide Web (www), creada en 1991, posibilitó el desarrollo de los primeros sistemas de gestión del aprendizaje (LMS), los cuales “se convirtieron en el principal medio para impartir aprendizaje online hasta que aparecieron los sistemas de captura de conferencias alrededor de 2008” (Bates, 2017, p. 206). Luego, surgieron los MOOC⁴.

Un último y reciente hito en la historia de la tecnología educativa lo constituyen los medios y redes sociales como blogs, wikis, You Tube, *smartphones*, Twitter, Skype, Instagram, Facebook, entre muchas otras.

Todo lo anterior deja en evidencia los cambios que ha ido sufriendo la educación y cómo se ha debido adaptar a cada momento particular en que se encuentra situada. Considerando el actual cambio de paradigma es que se vuelve evidente la necesidad de pensar las redes sociales no como un plus de la educación sino como algo integrado al proceso de aprendizaje de los alumnos.

Entonces, otro concepto clave que nos atañe es el de comunidades de aprendizaje. Siguiendo a Martín, R. B., Rinaudo, M.C y Paoloni, P. V. (2019), se las puede definir como

contextos en los cuales sus múltiples participantes (alumnos, profesores, formadores, talleristas, aspirantes, etc.) mantienen una meta compartida de aprendizaje, dirigen sus prácticas personales de manera autónoma y autorregulada, mediante la participación y la generación de intercambios a través de la actividad en auténticos problemas de aprendizaje, logrando mediante procesos de identificación grupal la construcción compartida del conocimiento. (p. 96).

Es en este contexto que las TIC se posicionan como una herramienta “que puede integrarse y complementar las tareas del aula, especialmente en la experimentación y aprendizaje de otras formas de conocer y otros modos de expresarse, de comunicarse y de hacerse visible.” (Batista, M. A. et. al., 2007, p.39). En estrecha relación con lo anterior se encuentra la idea de comunidades virtuales (de ahora en adelante llamadas CV). El catedrático Julio Cabero Almenara las define como “comunidades de personas, que comparten unos valores e intereses comunes, y que se comunican a través de las diferentes herramientas de comunicación que nos ofrecen las redes telemáticas, sean sincrónicas o asincrónicas” (2006, p. 4). Sin embargo, puede resultar un concepto difícil de definir y abarcar, ya que hay ciertas condiciones (mediadoras, políticas económicas y temporales y geográficas) a definir para poder determinar las características de la comunidad a la que estamos haciendo referencia.

Lo anterior nos lleva a un cuarto y quinto concepto clave en este proyecto que es la idea de conectividad y la internacionalización. En relación al primero, Pierre Lévy (como se cita en Duarte y Pires, 2011, p. 4) afirma que la conectividad está compuesta

por “todos los aparatos materiales que permiten la interacción entre el universo de la información digital y el mundo ordinario.”. Otro autor que aborda este concepto es Gabriel Dupuy quien la define como “la existencia simultánea de alternativas y vínculos directos entre los distintos puntos de una red. En esta visión, los usuarios, las computadoras y los servidores, entre otros, hacen parte de las redes tecnológicas.” (Dupuy como se cita en Duarte y Pires, 2011, p. 4).

Con respecto a la internacionalización, este concepto ha sido abordado por diferentes teóricos y en sus orígenes remitía más a un ámbito empresarial, para indicar el acceso a mercados en otros países. Hoy, gracias a cuestiones como la globalización, el valor del conocimiento y el desarrollo de las TICs, es un término que se ha expandido a diferentes campos, incluido el educativo.

En este contexto, el término internacionalización resulta un fenómeno complejo que abarca e incluye muchas aristas y, por ende, no puede definirse desde un lugar único, ya que, se encuentra atravesado por constantes cambios. Por su parte, Knight (como se cita en Abba, López y Taborga, 2010, p. 11) entiende que la Internacionalización de la educación superior es “el proceso de integración de una dimensión internacional/intercultural en las funciones de enseñanza, investigación y servicio de la institución”.

Si bien muchas veces la internacionalización en educación se relaciona con movilidad estudiantil, se debe ser consciente de que, como parte de los cambios sociales en los que nos hayamos inmersos y producto también de la pandemia mundial del 2020 que cambió muchas reglas de juego, es que hoy este concepto se puede comprender a

través de establecer relaciones internacionales, valiéndonos de las TIC como el medio para borrar fronteras espaciales y temporales. Además, en este proceso se fomenta también una integración intercultural, lo cual deviene en un aprendizaje, respeto y valoración para con otras culturas y estilos de vida.

En sus inicios, la internacionalización era considerada propia del ámbito superior y/o universitario. Haciendo referencia a Argentina, fue a fines de los 90 cuando creció el interés de las universidades por llevar adelante procesos de internacionalización. Esto tuvo dos razones principales:

En primer lugar la creación de la apertura latinoamericana para la cooperación universitaria por medio de actividades relacionadas con la cooperación entre América Latina y España a través de la Agencia Española para la Cooperación Internacional (AECI) y el establecimiento de becas Mutis en la cumbre iberoamericana de jefes de estado y de gobierno (Theiler, como se cita en Abba, López y Taborga, 2010, p. 5)

Un segundo factor lo constituyó el Mercosur y su proceso de integración entre Argentina, Brasil, Uruguay, Paraguay, Chile y Bolivia. Lo cual promueve relaciones y programas buscando una movilidad estudiantil. Asimismo, organismos como la UNESCO y el Banco Mundial se erigieron como organismos que fomentaron estos procesos de internacionalización educativa.

Sin embargo, este proceso no resulta una solución y adaptación mágica a la realidad contextual que nos atraviesa. Para formar comunidades virtuales de aprendizaje que generen reales procesos de internacionalización, resulta necesario un uso adecuado y crítico de los recursos y un desarrollo de propuestas formativas o unidades didácticas

que sean coherentes y pertinentes al objetivo. Entonces, se vuelve necesario preguntarnos ¿qué se entiende por aprendizajes innovadores?

Este último concepto que nos atañe muchas veces se relaciona sólo con el uso de las TIC, no obstante, comprende un trasfondo mucho mayor: las estrategias didácticas a las que se apelen. Entonces, la innovación en educación se puede definir como un:

proceso de enseñanza y aprendizaje innovador aquel proceso que genera cambios significativos al utilizarse nuevas estrategias didácticas con la finalidad de obtener un valor agregado o enriquecimiento en dicho proceso (utilizar diferentes estrategias didácticas para promover un cambio en la práctica docente cotidiana) (Sandí y Cruz, 2016, p. 2)

Todos los conceptos y constructor teóricos desarrollados con anterioridad encuentran una estrecha interconexión que deja en evidencia lo múltiple y laberíntico que es llevar a cabo un intercambio virtual y generar comunidades de aprendizajes con las TIC como herramienta predilecta.

Finalmente, un último concepto pero no menos importante se relaciona con la metodología sobre la que se asienta el presente plan de intervención. Al referirnos a formar comunidades de aprendizaje virtual, conceptos como metas compartidas, autonomía y la construcción colaborativa del conocimiento se abordan desde el constructivismo como supuesto básico del aprendizaje. Este implica la idea de un sujeto activo, pero no bajo la idea de dejar libres a los estudiantes para que hagan lo que quieran, sino pensando la interacción estudiante-profesor como un paso necesario en la construcción del conocimiento. También, para lograr este se debe fomentar un ambiente de trabajo colaborativo.

En cuanto a la manera de llevar a cabo este enfoque, Ortiz Granja (2015) desarrolla las siguientes características: tomar en cuenta el contexto, considerar los aprendizajes previos, privilegiar la actividad, ser autoestructurantes, favorecer el diálogo desequilibrante, utilizar el taller y el laboratorio, y privilegiar operaciones mentales de tipo inductivo. Todo lo anterior se puede lograr planteando esencialmente trabajos en pequeños grupos que lleven luego a un análisis plenario o partiendo de lo individual para llegar a lo grupal.

No obstante, el presente plan de intervención también se encuentra en estrecha relación con la idea de educación positiva. Este último concepto “se basa en una educación tanto para las habilidades tradicionales de logro académico, como para las herramientas para el bienestar integral” (Seligman et. al., como se cita en Adler, A., 2017, p. 53). Se trata entonces de un enfoque multifacético compuesto por el acrónimo PRECO:

a perseverancia (ejecución de objetivos hasta alcanzarlos, a pesar de la oposición y retos), las relaciones positivas (relaciones satisfactorias con los demás que brinden un sentimiento de apoyo y amor recíproco), las emociones positivas (e.g., alegría, confianza, tranquilidad, entusiasmo), el compromiso e involucramiento (absorción completa en lo que está haciendo e interés en actividades de la vida), y el optimismo (esperanza y confianza en el futuro). (Adler, A., 2007, p. 52)

En todo lo anterior la capacitación docente y la flexibilidad y apertura a los cambios resulta un factor clave para el éxito del plan de intervención.

3. CAPÍTULO III

3.1. Plan de trabajo

El presente plan de intervención consta de cuatro talleres de una duración de 80 minutos reloj, a desarrollarse a lo largo de un mes, es decir, se realizará uno por semana. Está destinado a los docentes que se desarrollan en la modalidad F.O.L.I dentro de la Unidad Educativa Maryland. La dinámica de taller buscará propiciar el diálogo y la participación de todos los involucrados.

El objetivo general que persigue el mismo es diseñar una propuesta de capacitación a través de talleres que le permita a los docentes de la Unidad Educativa Maryland de F.O.L.I. incorporar propuestas innovadoras, valiéndose de las TIC, con el fin de generar un intercambio virtual y comunidades de aprendizajes con un centro educativo de nivel medio del estado de Maryland, durante un cuatrimestre del ciclo lectivo 2023.

Como objetivos específicos se desarrollan:

- * Delinear qué son y qué abarcan las comunidades de aprendizajes, así como las características de un intercambio virtual en el ámbito educativo.
- * Explicitar propuestas innovadoras y estrategias didácticas en el uso de las TIC que favorezcan un intercambio entre los alumnos: Flipgrid, Google Classroom y Seesaw.
- * Formar a los docentes en el uso de las anteriores herramientas con ejemplos prácticos a partir de una propuesta de proyecto interdisciplinar.
- * Generar un espacio de trabajo colaborativo e interdisciplinario entre docentes de diferentes áreas, a los fines de aplicar lo aprendido mediante la construcción

de una secuencia didáctica, con el uso de las TIC como herramienta para la adquisición de aprendizajes y el fomento de un intercambio intercultural.

Los objetivos descritos anteriormente se abordarán a lo largo de cada uno de los talleres, a realizarse los días miércoles del mes de abril de 2023, por la tarde. Los mismos se encuentran estructurados siguiendo el diseño instruccional ASSURE de Heinich, Molenda, Russell y Smaldino (como se encuentra en Belloch, C., 2013). Es decir, cada taller se encuentra organizado a partir de las características que presenta la Unidad Educativa Maryland, así como también a partir de ciertos objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar. Además, en la selección y organización de las actividades, materiales y medios se busca fomentar una participación activa y comprometida del estudiante (el docente en este caso). También, al inicio y final de cada taller, se establece cierto tipo de evaluación que permita revisar y reflexionar sobre lo trabajado en cada jornada.

Diagrama de Gantt - Plan de intervención					
	Actividades / Minutos	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Taller 1	Bienvenida				
	Padlet colaborativo				
	Actividad mapa conceptual				
	Visionado videos				
	Preguntas sobre los videos				
	Puesta en común ateneo				
	Cierre				
Taller 2	Primer momento - Miro				
	Exploración Flipgrid				
	Menti				
	Vídeo explicativo Flipgrid				
	Propuesta didáctica				
	Puesta en común ateneo				
	Cierre				
Taller 3	Primer momento - Flipgrid				
	Exploración Google Classroom				
	Corrección				
	Vídeo explicativo Seesaw				
	Actividad Seesaw				
	Evaluación materiales Seesaw				
	Plenario				
	Cierre				
Taller 4	Kahoot				
	Elaboración secuencias didácticas				
	Ateneo				
	Evaluación				

3.1.1. Primer taller: *¿Qué es una comunidad de aprendizaje virtual?*

Objetivo: Delinear qué son y qué abarcan las comunidades de aprendizajes, así como las características de un intercambio virtual en el ámbito educativo.

*** Primer momento:** Se dará inicio al taller presentando un Power Point con un detalle de cuáles son los objetivos del taller, momentos que tendrá cada encuentro y dinámicas de trabajo. Tiempo estimado: 5 minutos. Link de acceso a la presentación: <https://www.dropbox.com/s/xesf6l4e3u72vpv/Power%201.pdf?dl=0>

*** La primer actividad introductoria** consistirá en la elaboración de un Padlet colaborativo para que vayan completando de manera individual. La consigna de trabajo es “¿Qué entienden por esos conceptos que vemos en el padlet? ¿Qué entienden por comunidades? ¿Por aprendizaje? ¿Por intercambio y por virtualidad? ¿Qué abarca/ implica cada uno?”. Recurso: <https://padlet.com/carigrenat/qrgpz5g83xzcl517>. Tiempo destinado a la actividad: 10 minutos.

*** Luego,** se les propondrá que, en grupos de tres, realicen un mapa conceptual, valiéndose de las colaboraciones que se recogieron en el Padlet. Como concepto central deben partir de “Comunidades virtuales de aprendizaje”. Tiempo destinado a la actividad: 10 minutos

*** Segundo momento:** Lo siguiente será el visionado de los siguientes vídeos que presentar un mayor detalle de características de estos conceptos:



* Posterior a esto, se invitará a que en parejas conversen y reflexionen a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué nueva información te aportaron los videos con respecto a las características de una comunidad virtual de aprendizaje? ¿Qué ventajas presenta para la Unidad Educativa Maryland formar una comunidad virtual de aprendizaje? ¿Qué desafíos presenta esta propuesta? ¿Has formado parte de comunidades de aprendizajes? ¿Te parece factible llevarlo a cabo en la institución? ¿Por qué?. Tiempo estimado: 15 minutos

* Con las respuestas anteriores, se hará una puesta en común a modo de debate/ateneo. Se tomarán notas en el pizarrón de las ideas principales que se extraigan del mismo y deberán agregar lo principal de este ateneo al mapa conceptual que ya habían elaborado. Tiempo estimado: 15 minutos

* **Tercer momento:** A modo de cierre, cada grupo deberá compartir con sus compañeros el mapa conceptual final que elaboraron. Tiempo estimado: 15 minutos.

* Todo el material que se vaya compartiendo y elaborando se subirá a un Google Drive al que todos los docentes tendrán acceso para poder volver a esta teoría cuando lo requieran.

Evaluación: Al ser el primer encuentro, la evaluación recaerá principalmente sobre el tutor. A partir de la reflexión y análisis de los mapas conceptuales que elaboren los docentes, partiendo de las siguientes preguntas: ¿Abordaron los conceptos centrales? ¿Lograron comprender qué implica una comunidad de aprendizaje? ¿Son conscientes de las ventajas y desafíos que presenta esta modalidad? ¿Alguna idea no ha quedado clara y necesita ser revisada en un próximo encuentro?

Diagrama de Gantt - Primer taller																
Actividades / Minutos	0-5	5-10	10-15	15-20	20-25	25-30	30-35	35-40	40-45	45-50	50-55	55-60	60-65	65-70	70-75	75-80
Bienvenida																
Padlet colaborativo																
Actividad mapa conceptual																
Visionado videos																
Preguntas sobre los videos																
Puesta en común ateneo																
Cierre																

3.1.2. Segundo taller: *Flipgrid, una herramienta para la interacción*

Objetivos:

○ Explicitar propuestas innovadoras y estrategias didácticas en el uso de las TIC que favorezcan un intercambio entre los alumnos: Flipgrid.

○ Formar a los docentes en el uso de la anterior herramienta con ejemplos prácticos a partir de una propuesta de proyecto interdisciplinar.

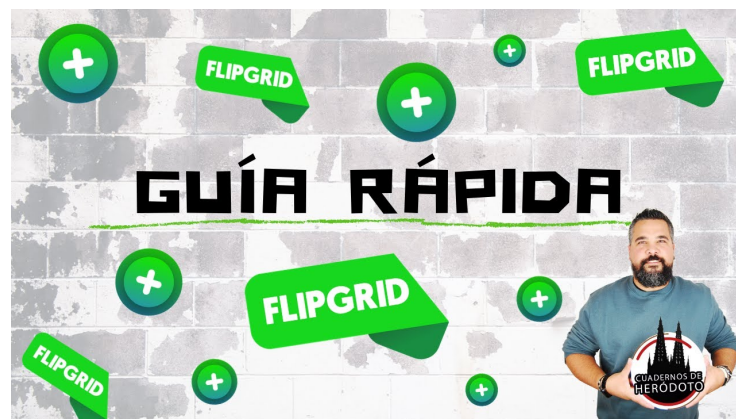
*** Primer momento:** Se retomará brevemente con las ideas que se desarrollaron en el taller anterior. Para esto, se les propondrá usar Miro, para ir elaborando de manera dinámica el mapa conceptual, además, resulta más práctico para luego compartirlo y que todos puedan verlo. Se partirá del siguiente link https://miro.com/welcome-onboard/Y3R0M1FDcHJ2ZkZzUVJxeEFjNkloQVpkREplVVpyU1p0YlZDdElUa01pN1drb0tDZ2FHRjFnQ1k2c1dyQ2dSV3wzNDU4NzY0NTI1OTA2ODkyNzA3?share_link_id=838186721350. Tiempo estimado: 10 minutos.

*** Segundo momento:** Se les pedirá a los docentes que descarguen la aplicación “Flipgrid” en sus teléfonos. Y se les dará unos 5 minutos para que la exploren intuitivamente.

*** Luego,** se procederá a una puesta en común a partir de las siguientes preguntas: ¿Para qué sirve esta aplicación? ¿La encuentran similar a alguna otra que ya conocen?

¿Qué les resultó difícil o desafiante al investigar en esta app? ¿Qué relación pueden establecer entre los conceptos que trabajamos la clase anterior y esta aplicación?. Se usará Ahaslides por cada pregunta para que vaya quedando plasmada cada idea/reflexión. Tiempo estimado: 10 minutos. Link de acceso al modelo de Ahaslides: <https://www.dropbox.com/s/eufiv602mmc5hzk/Ahaslides.mov?dl=0>

*** Tercer momento:** Se procederá con un visionado donde se explicitan otras funcionalidades de la aplicación. En este momento, también se dedicará un tiempo a dudas, consultas o preguntas que puedan tener con respecto al funcionamiento o características de Flipgrid. Tiempo estimado: 10 minutos.



*** Cuarto momento:** A partir de lo anterior, se les propondrá que se reúnan en grupos de tres para la realización de una propuesta didáctica valiéndose de “Flipgrid”. La consigna será: “Elijan un contenido de algún área disciplinar y desarrollen una propuesta de trabajo para sus alumnos. El resultado de esa actividad los estudiantes van a tener que plasmarlo en Flipgrid para poder compartirlo con otros estudiantes de una escuela en Maryland.”. Tiempo estimado: 20 minutos.

*** Lo siguiente será que cada grupo comparta su propuesta de trabajo. Se buscará una reflexión sobre cada una a partir de una modalidad ateneo, principalmente para**

encontrar cuáles pueden ser las dificultades o fallas que pueden presentarse en la puesta en práctica. Tiempo estimado: 15 minutos.

*** Quinto momento:** Los últimos minutos serán destinados a la evaluación. Para eso se dividirán en tres equipos y se utilizará Baamboozle. A través de una dinámica de juego, van a tener que ir respondiendo y sumando puntos según sea correcto o no.

Tiempo estimado: 10 minutos. Link de acceso al demostrativo del juego: <https://www.dropbox.com/s/mutln0nsuxcerny/Bamboozle.mov?dl=0>

Diagrama de Gantt - Segundo taller

Actividades / Minutos	0-5	5-10	10-15	15-20	20-25	25-30	30-35	35-40	40-45	45-50	50-55	55-60	60-65	65-70	70-75	75-80
Primer momento - Miro																
Exploración Flipgrid																
Menti																
Vídeo explicativo Flipgrid																
Propuesta didáctica																
Puesta en común ateneo																
Cierre																

3.1.3. Tercer taller: *Familiarizándonos con Google Classroom y Seesaw*

Objetivos:

○ Explicitar propuestas innovadoras y estrategias didácticas en el uso de las TIC que favorezcan un intercambio entre los alumnos: Google Classroom y Seesaw.

○ Formar a los docentes en el uso de las anteriores herramientas con ejemplos prácticos a partir de una propuesta de proyecto interdisciplinar.

*** Primer momento:** A los fines de retomar los conceptos e ideas trabajados en los anteriores talleres se les propondrá usar Flipgrid para grabar un vídeo en donde, expliciten los conceptos o ideas centrales que han sido trabajadas en el primer y segundo encuentro. Por la modalidad de la aplicación, van a poder ver a sus compañeros, y responder o añadir información a los videos. Luego, se compartirán en

el proyector algunos de los videos. Tiempo: 5 minutos. Link de acceso al modelo de producción que se espera: <https://www.dropbox.com/s/1tehi73pdziokra/Revisi%C3%B3n%20Taller%201%20y%202.mov?dl=0>

* Luego, se abordará el uso y características de Google Classroom. Se propondrá un trabajo en pares por computadora. Deberán crear un usuario, dirigirse a Google Classroom e ir respondiendo a las siguientes preguntas a partir de ir investigando en el mismo sistema. En cada caso deberán no solo responder la pregunta sino también explicitar con ejemplos concretos el cómo se hace: ¿Cómo se suben y editan los materiales? ¿Cómo se seleccionan los usuarios que van a poder acceder al mismo? ¿Se pueden crear rúbricas evaluativas? ¿Cómo? ¿Se puede reutilizar un documento con otro grupo de clases? ¿Cómo? ¿Cómo se asignan tareas? ¿Qué características puede darle cada docente a esas tareas? ¿Se puede compartir la clase con otros docentes? ¿Cómo? ¿Para qué sirven los cuestionarios que nos permite crear? ¿Es claro para un estudiante dónde encontrar cada actividad o propuesta de trabajo? ¿Existe alguna manera de que el estudiante realice consultas a través de GC? Tiempo: 20 minutos.

* Para la corrección de lo anterior, se proyectará un Google Classroom vacío y por pares deberán elegir una pregunta y pasar al frente para responderla y ejemplificar el uso. Tiempo estimado: 10 minutos. Link de acceso a un modelo de esta actividad: <https://www.dropbox.com/s/0fz6xibn7vl8xg7/Explicitar%20uso%20y%20funcionalidades%20de%20Google%20Classroom.mov?dl=0>

* **Segundo momento:** Se destinará a conocer funcionalidades y características de Seesaw. Al ser una plataforma en inglés, primero se procederá con un vídeo en donde

se explique cuáles son las características principales que tiene. Tiempo estimado: 5 minutos.



*Luego, se les propondrá que descarguen la aplicación en sus teléfonos, se logueen con un usuario e investiguen de manera independiente. Posteriormente, van a tener que completar una actividad que incluye capturas de pantalla sobre lo que se puede hacer con cada parte. Tiempo estimado: 10 minutos. Link acceso al PDF con las capturas: <https://www.dropbox.com/s/1zvvsfsrr9904zm/Revisi%C3%B3n%20funcionalidades%20Seesaw.pdf?dl=0>

* Lo siguiente consistirá en realizar una evaluación de una serie de materiales que se encontrarán en Seesaw a modo de ejemplo a los fines de que el docente pueda llevar a una práctica real el funcionamiento de la plataforma. Tiempo estimado: 15 minutos. Link de acceso al modelo de actividad: <https://www.dropbox.com/s/bjusu6f3iracb39/Evaluaci%C3%B3n%20Seesaw.mov?dl=0>

* Los siguientes 5 minutos serán para un plenario donde cada docente irá haciendo aportes sobre qué encontró de particular al usar Seesaw y qué le resultó más fácil y más desafiante.

* **Tercer momento:** Los últimos 10 minutos serán destinados a la evaluación. Para eso se utilizará un formulario de Google Classroom que van a completar de manera individual los primeros 5 minutos y luego, se revisarán las respuestas en gran grupo para ir salvando las dudas o diferencias que puedan surgir. Link de acceso al formulario: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfeXl5z9DgeYrTPz_Q8nErHcv6E47dCCEb_A9njiF3bAJ80jQ/viewform?usp=sf_link

Diagrama de Gantt - Tercer taller

Actividades / Minutos	0-5	5-10	10-15	15-20	20-25	25-30	30-35	35-40	40-45	45-50	50-55	55-60	60-65	65-70	70-75	75-80
Primer momento - Flipgrid																
Exploración Google Classroom																
Corrección																
Vídeo explicativo Seesaw																
Actividad Seesaw																
Evaluación materiales Seesaw																
Plenario																
Cierre																

3.1.4. Cuarto taller: *¡Manos a la obra! A diseñar*

Objetivos:

- Generar un espacio de trabajo colaborativo e interdisciplinario entre docentes de diferentes áreas, a los fines de aplicar lo aprendido mediante la construcción de una secuencia didáctica, con el uso de las TIC como herramienta para la adquisición de aprendizajes y el fomento de un intercambio intercultural.

Este último encuentro tiene un sentido netamente práctico, para que los docentes puedan aplicar lo desarrollado en los anteriores encuentros.

***Primer momento:** Se comenzará la jornada con un juego a través de Kahoot. En el mismo se retomarán diferentes conceptos e ideas que se trabajaron en los anteriores encuentros. Además del juego en sí, se buscará generar un diálogo para salvar dudas que puedan haber quedado sin resolver en anteriores encuentros. Tiempo estimado: 15 minutos. Link de acceso al juego: <https://www.dropbox.com/s/p7bt10yzvbsykxt/Demostraci%C3%B3n%20Kahoot.mov?dl=0>

*** Segundo momento:** Se dividirán en grupos interdisciplinarios. Para la organización de los mismos se usará una ruleta web. Link del sorteo: <https://www.dropbox.com/s/tl8p0bq6zzqdb2b/Sorteo%20grupos.mov?dl=0>. Se les dará 35 minutos para que elaboren una secuencia didáctica. La consigna será: “A partir de todo lo trabajado anteriormente y las herramientas con las que estuvimos practicando (Flipgrid, Google Classroom y Seesaw) elaboren una secuencia didáctica que las incluya y que implique y posibilite un intercambio intercultural, es decir, no deben perder de vista que las producciones van a compartirse con estudiantes de una escuela en Maryland. Recuerden definir objetivos, metodología, tiempo destinado para ese proyecto, y cómo van a evaluar el mismo. No se olviden que para crear comunidades de aprendizaje se precisa un ida y vuelta con el otro para la construcción del conocimiento”. Cada grupo, va a usar Google Classroom para ir creando todas las actividades.

*** Lo siguiente,** será compartir cada una de las secuencias didácticas. Posteriormente, se dispararán las siguientes preguntas para conversar y discutir en

modalidad ateneo: ¿Todos incluyeron las aplicaciones vistas? ¿De qué manera? ¿Qué secuencia te resulta más viable? ¿Cuál considerarás más difícil de llevar a la realidad? ¿Los objetivos son claros y abarcables? ¿Va a sentirse motivado el alumno a partir de las actividades propuestas? ¿Qué tipo de evaluación proponen?. Tiempo destinado: 20 minutos.

*** Tercer momento:** Por último, los últimos 15 minutos serán destinados a la evaluación. La misma buscará generar una reflexión sobre qué contenidos se llevan del taller en general, así como también poder pensar las falencias o cuestiones a mejorar del mismo. Para esto se utilizará un formulario de Google y, luego de que lo completen de manera individual, se realizará una puesta en común de las respuestas. Tiempo estimado: 15 minutos. Link de acceso al formulario: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe_Pj-QSeVPJsrYvU4N2fnRqrIhAVWV8eiqW6glmyQx-wUpQ/viewform?usp=sf_link

Actividades / Minutos	0-5	5-10	10-15	15-20	20-25	25-30	30-35	35-40	40-45	45-50	50-55	55-60	60-65	65-70	70-75	75-80
Kahoot																
Elaboración secuencias didácticas																
Ateneo																
Evaluación																

3.2. Recursos

Para el presente plan de intervención se precisarán los siguientes recursos:

*** Humanos:** Docentes pertenecientes a la modalidad F.O.L.I., directivos de la Unidad Educativa Maryland y la asesora pedagógica, Lic. en Educación.

* Materiales: Sala de trabajo para las reuniones correspondientes a cada encuentro, mesas, sillas, computadoras, teléfonos celulares, conexión a Internet, proyector, pizarrón, tizas/fibrón.

* De contenido: archivos audiovisuales, power point, plataformas educativas.

3.3. Presupuesto

Recursos humanos	Cantidad de horas	Valor hora	Total
Asesor pedagógico	5,2	\$ 3500,00	\$ 18200,00

3.4. Evaluación

El concepto de evaluación es complejo y polisémico, sin embargo, el presente plan de intervención sigue lo propuesto por Benedito (como se cita en Castillo Arredondo y Cabrerizo Diago, 2009), en cuanto, a que “evaluar es una actividad sistemática, continua e integrada en el proceso educativo, cuya finalidad es conocer y mejorar al alumno en particular y al proceso educativo, con todos sus componentes en general” (p.7). Además, se considerará la evaluación continua y formativa en concordancia con la definición que brinda McMillan. Este la conceptualiza como la recolección, la evaluación y el uso de información para la toma de decisiones que mejoren el proceso de enseñanza y aprendizaje (como se cita en López, 2010, p. 113).

Entonces, durante el desarrollo del taller se tomará en consideración la participación, asistencia y cumplimiento de las propuestas de actividades. Esto a los fines de corroborar que los contenidos que se van presentando están siendo asimilados por los docentes, y si estos están logrando una óptima apropiación de los mismos. Además, se busca clarificar si la organización de los temas, tiempos y propuestas de

actividades resultan claras, adecuadas y significativas para ser incorporadas en la Unidad Educativa Maryland.

Para lo anterior, se considerarán las respuestas de los docentes ante cada momento de reflexión y de puesta en común, así como también se tendrán en cuenta cómo resultaron las instancias evaluativas tanto al inicio -con las actividades de apertura en donde se retoman ideas o conceptos trabajados en el encuentro anterior- como al final de cada taller -donde se ponen en juego las nuevas herramientas y contenidos-.

Asimismo, el presente plan de intervención busca evaluar la actuación en contexto, siguiendo a lo postulado por Tobón, Pimienta y García (como se cita en Moisés Huerta, 2018). Por esto, a los fines evaluativos, la asesora llevará también una rúbrica que considerará los siguientes criterios de desempeño y ejecución:

Rúbrica evaluativa					
		Nivel receptivo	Nivel básico	Nivel autónomo	Nivel estratégico
Dominio y manejo de las aplicaciones vistas	Se valorará el uso y dominio que demuestren de las aplicaciones vistas a lo largo de los talleres.				
Comprensión de conceptos y enfoques trabajados	Se valorará el manejo de conceptos e ideas más teóricas que se desarrollen durante la jornada.				
Trabajo colaborativo e interdisciplinario	Se valorará la colaboración y empatía durante los talleres, con sus compañeros así como con el asesor pedagógico.				
Resolución de actividades propuestas aplicando los contenidos trabajados	Se valorará la realización de las actividades, la calidad de sus secuencias didácticas y de propuestas de trabajo.				
Manejo del tiempo propuesto para las tareas	Se valorará que el alumno realice un uso a conciencia del tiempo, alcanzando las metas de cada tarea en tiempo y forma.				
Actitud positiva y buena predisposición ante las propuestas de trabajo	Se valorará la predisposición a las actividades que se proponen, así como su participación en los talleres				
Toma de conciencia del proceso de aprendizaje	Se valorará que el docente sea capaz de reflexionar y hacerse responsable de su proceso de aprendizaje así como de la apropiación de las TIC durante los talleres.				
		Recepción de los contenidos aunque con un desempeño muy básico. Baja autonomía para resolver actividades y poca predisposición para el trabajo colaborativo.	Buena recepción y aplicación de los contenidos aunque con un desempeño básico. Poca autonomía, con preferencia por el trabajo colaborativo.	Muy buena recepción y aplicación de los contenidos. Autonomía para resolver las actividades. Buen manejo del tiempo y trabajo colaborativo.	Excelente recepción, aplicación y comprensión de los contenidos. Muy buen manejo del tiempo, con autonomía y también con predisposición para el trabajo colaborativo.

Rúbrica evaluativa de elaboración propia, siguiendo las categorías que desarrolla Moisés Huerta (2018) en la página 165.

4. CAPÍTULO IV

4.1. Resultados esperados

A partir del presente plan de intervención, se espera que los docentes incorporen en su prácticas cotidianas el uso de las herramientas y aplicaciones vistas y trabajadas a lo largo de cada taller, para así poder alcanzar uno de los propósitos que forma parte de la impronta fundadora de la Unidad Educativa Maryland: una integración educativa internacional con un instituto perteneciente al estado de Maryland, en Estados Unidos. Entonces, se persigue la idea de que, a través del uso de Flipgrid, Google Classroom y Seesaw, los docentes se animen a llevar a cabo proyectos interdisciplinarios, que las piensen como herramientas para poder formar comunidades de aprendizajes virtuales que le permitan a los estudiantes una co-construcción del conocimiento, estableciendo vínculos y relaciones con sus pares de otras partes del mundo.

Además, se busca que el uso de las TIC, con todas las ventajas y potencialidades que estas presentan, forme parte de la cotidianeidad de la escuela, no sólo en modalidad F.O.L.I. sino que también se expanda a los otros niveles que abarca la institución. Este plan de acción pretende ser el inicio de un proceso de formación continua y permanente, que le permita a los docentes ver, experimentar y descubrir el complemento educativo que las TIC pueden ser para la educación.

4.2. Conclusiones

La propuesta del presente plan de intervención surgió producto de la lectura, análisis y reflexión de los datos generales y la revisión histórica de la Unidad Educativa Maryland. Así, se pudo detectar que la impronta de internacionalización es un proyecto institucional que quedó trunco y que forma parte de uno de los principios fundadores de la institución -de ahí también el nombre de la misma-. A partir de esto, se propuso una capacitación a los docentes, a través de talleres, para que valiéndose de las TIC formen comunidades de aprendizajes virtuales con una institución del estado de Maryland. Posteriormente, se procedió a una revisión bibliográfica de anteriores proyectos o modelos en donde se habían valido de Google Classroom, Flipgrid o Seesaw con

resultados educativos exitosos. También, a lo largo del marco teórico se definieron conceptos centrales del plan de intervención que nos atañe.

Lo siguiente consistió en el diseño como tal de los momentos y actividades que abarca cada encuentro. Al proponerse un trabajo en la modalidad de taller y con una concepción constructivista del aprendizaje, cada capacitación es esencialmente práctica. En cada encuentro se buscan que los docentes pongan manos a la obra en la utilización, descubrimiento y uso de cada plataforma o aplicativo. Asimismo, cada taller cuenta con una respectiva evaluación para generar también una reflexión sobre lo trabajado.

En cuanto a limitaciones y fortalezas del presente plan de intervención, se puede decir que un aspecto favorable es que todas las TIC que abarca cada taller son de uso libre y gratuito lo que significa un punto positivo para la incorporación de las mismas, ya que no implica una inversión monetaria la puesta en marcha. Además, todas resultan aplicaciones muy intuitivas en el proceso de aprendizaje del uso de las mismas.

Por otra parte, un primer limitante del presente proyecto resulta en que abarca solo a una parte de toda la Unidad Educativa Maryland. Un segundo limitante consiste en que el éxito en la formación de comunidades de aprendizaje virtuales también depende de la apertura y posibilidades que les brinde la institución con la que se contacten del estado de Maryland. Un tercer limitante es que llevar a la realidad todo lo trabajado, con las falencias que se puedan presentar, implica un seguimiento y monitoreo por parte del licenciado para asegurar así una real inclusión de TIC y desarrollo de comunidades de aprendizajes virtuales.

Finalmente, desde el rol de asesora pedagógica, un limitante lo constituye el no haber podido tomar contacto directo con la institución, Unidad Educativa Maryland, así como con los actores involucrados en el presente plan de intervención. Esto hubiera posibilitado un análisis más profundo de los aspectos a mejorar así como de las estrategias didácticas más acordes para lograrlo. Un segundo limitante fue al momento de la elaboración de los talleres, ya que, resultó desafiante elaborar propuestas que combinen esa modalidad pero que, a su vez, posibiliten la co-construcción del conocimiento sin que eso signifique hacer por hacer sin un sentido teórico y práctico específico.

Finalmente, como posibles líneas de acción a futuro se podría considerar, en primer lugar, la inclusión progresiva de todos los niveles educativos que conforman la Unidad Educativa Maryland. En segundo lugar, y en estrecha relación con la línea temática abordada, se puede considerar una capacitación que implique un real intercambio educativo potenciado y enriquecido por las posibilidades que ofrecen las TIC. En tercer lugar, y pensando en todos los actores que conforman una comunidad educativa, se podría extender la realización de los talleres a padres y alumnos, ya que, una comunidad de aprendizaje los implica y abarca.

5. Referencias

- Abba, J.; López, M. P.; Taborga, A. M. (2010). Internacionalización de la Educación Superior: Hacia un enfoque contextualizado, multidimensional y operativo. VI Jornadas de Sociología de la UNLP, 9 y 10 de diciembre de 2010, La Plata, Argentina. En Memoria Académica. Recuperado de: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.5624/ev.5624.pdf
- Adell, J. Y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? en J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (coord.). Tendencias emergentes en educación con TIC (p. 13-32). Asociación espiral, educación y tecnología. Recuperado de https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/29916/1/Adell_Castaneda_emergentes2012.pdf
- Adler, A. (2017). Educación positiva: educando para el éxito académico y para la vida plena. *Papeles del psicólogo*, 38(1), 50-57. Consejo General de Colegios

Oficiales de Psicólogos. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/778/77849972012/html/>

Álvarez, M., Gardyn, N., Iardelevsky, A. y Rebello, G. (2020). Segregación Educativa en Tiempos de Pandemia: Balance de las Acciones Iniciales durante el Aislamiento Social por el Covid-19 en Argentina. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3), 25-43. DOI: <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3.002>.

Arcos, F. (07 de noviembre de 2020). *Comunidades virtuales de aprendizaje* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=YN4aixopv8A>

Bates, T. (2017). La enseñanza en la era digital. Guía para el diseño de la enseñanza y el aprendizaje. Asociación de Investigación Contact North. Recuperado de: <https://cead.pressbooks.com/>

Baumann, Z. (2002). Modernidad líquida. Fondo de cultura económica. Recuperado de: <https://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/modernidad-liquida.pdf>

Batista, M. A., Celso, V. E. y Usubiaga, G. G. (2007). Tecnologías de Información y la Comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001566.pdf>

Belloch, C. (31 de julio de 2013). Diseño Instruccional. *Recursos tecnológicos en educación y logopedia*. Universidad de Valencia. Recuperado de: <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki?3>

Cabero Almenara, J. (2006). Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (20), a053. <https://doi.org/10.21556/edutec.2006.20.510>

Castillo Arredondo, S. y Cabrerizo Diago, J. (2009). *Evaluación Educativa de aprendizajes y competencias*. Madrid: Pearson Educación S.A. <https://docplayer.es/72470512-Evaluacion-educativa-de-aprendizajes-y-competencias.html>

Cruz Pérez, M. A., Pozo Vinuesa, M. A., Aushay Yupangui, H. R. y Arias Parra, A. D. (2019). Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *e-Ciencias de la información*, 9(1), doi: <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>

Cukierman, U. (2009). Las TICs en la Educación de ingeniería de las nuevas generaciones. Congreso de Información y Comunicación para la Sociedad del Conocimiento CNIT. Córdoba, Argentina.

Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. UNESCO. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_spa

- Duarte, F. y Pires, H. F. (2011). Inclusión digital, tres conceptos clave: conectividad, accesibilidad, comunicabilidad. *Aracne: revista electrónica de recursos en internet sobre geografía y ciencias sociales*, (150), 1-14. Recuperado de: <http://www.ub.edu/geocrit/aracne/aracne-150.htm>
- Fimia León, Y. y Moreno Campdesuñer, I. (2012). El portafolio digital y su impacto en la calidad del proceso de evaluación del aprendizaje. *EDUTEC. Revista electrónica de tecnología educativa*, (39), a191. DOI: <https://doi.org/10.21556/edutec.2012.39.374>
- Gosse, L. (2019). El uso de Flipgrid para fomentar la expresión oral. *Mosaico. Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español*, (37), 31-42. Recuperado de <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/d/23546/19/0>
- Graells, M. P. (2000). Las Tics y sus aportaciones a la sociedad. Recuperado de <https://docs.google.com/document/d/1rKWgUcP2MkUfrYAQm1j6pWeuSfan3xCPvEUt4vfxQJE/edit?hl=es>
- Litwin, E. (2012). El oficio de enseñar. Condiciones y contextos. Paidós. Recuperado de: https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Litwin-El_Oficio_de_Ensenar.pdf
- López, A. (2010). La evaluación formativa en la enseñanza y aprendizaje del inglés. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 1(2), 111-124. <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys1.2.2010.01>

Martín, R. B., Rinaudo, Ma. C. y Paoloni, P. V. (Comp.) (2019). Comunidades. Estudios y experiencias sobre contextos y comunidades de aprendizaje. Editorial Eduvim.

Moisés Huerta, R. (2018). Evaluación basada en evidencias, un nuevo enfoque de evaluación por competencias. *Revista de investigación Universidad Le Cordon Bleu*, 5(1), 159-171. Recuperado de <https://doi.org/10.36955/RIULCB.2018v5n1.0011>

Muñiz, V. G. [Cuadernos de Heródoto]. (16 de marzo de 2020). *Flipgrid, una guía rápida* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=TeXujvH91UE>

Leading Ed. (09 de marzo de 2021). *Seesaw ¿cómo asignar actividades y revisar trabajos en Seesaw?* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ok-7t5NzWiU>

Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, colección de filosofía de la educación*, (19), 93-110. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

Sandí Delgado, J.C. y Cruz Alvarado M. A. (2016). Propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje para innovar la educación superior. *Intersedes*, 17(36), 153-189. DOI: <http://dx.doi.org/10.15517/isucr.v17i36.27100>

Torres, A. (13 de marzo de 2018). *Comunidades de aprendizaje* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ze1p3PxnwXU>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019). Plan de intervención. Módulo 0. Unidad Educativa Maryland. Entrevista a Alejandra Lazzarini. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019). Plan de intervención. Módulo 0. Unidad Educativa Maryland. Relevado desde lección 1 a 15. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Zapata, N. y Pereyra, M. M.. (2021). ¡Cuarentena! Nos vemos en Classroom: relato de una experiencia de inclusión educativa. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 16(28), 133-143. DOI: <https://doi.org/10.24215/18509959.28.e16>

Zavala Escobar, C. (2021). *Uso de la plataforma Flipgrid en el desarrollo de las habilidades de comunicación en idioma inglés en estudiantes de educación básica superior*. [Tesis para la obtención de una maestría en educación]. Universidad Estatal de Milagro. Recuperado de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5440/1/ZAVALA%20ESCOBAR%20CARMEN%20BEATRIZ.pdf>