

Universidad Empresarial Siglo 21



Carrera de Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Plan de Intervención

“Capacitación a docentes del nivel medio en TIC”

Modelos de aprendizajes innovadores

Unidad Educativa Maryland

Alumna: Barboza Rosalía Paola.

Legajo: VEDU09742.

D.N.I: 34511944.

Tutora: Soria Sandra del Valle

Formosa, Junio de 2022.

ÍNDICE	
RESUMEN.....	2
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO 1	5
1.1. PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA.....	5
1.2. SÍNTESIS DE LA INSTITUCIÓN SELECCIONADA	6
1.2.1. Datos Generales	6
1.2.2. Historia	8
1.2.3. Misión	9
1.2.4. Visión	10
1.2.5. Valores	10
1.3. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA O NECESIDAD OBJETO DE LA INTERVENCIÓN	10
CAPÍTULO 2	11
2.1. OBJETIVOS	11
2.1.1. Objetivo General	11
2.1.2. Objetivos Específicos	11
2.2. JUSTIFICACIÓN.....	12
2.3. MARCO TEÓRICO.....	14
2.4. ANTECEDENTES	20
CAPÍTULO 3	21
3.1. PLAN DE TRABAJO	21
3.2. ACTIVIDADES: SECUENCIA DIDÁCTICA.....	24
3.2.1. Taller 1	24
3.2.2. Taller 2	30
3.2.3. Taller 3	33
3.2.4. Taller 4	35
3.3. CRONOGRAMA	37
3.4. RECURSOS	37
3.5. PRESUPUESTO	38
3.6. EVALUACIÓN.....	39
CAPÍTULO 4.....	40
4.1. RESULTADOS ESPERADOS	40
4.2. CONCLUSIÓN	40
REFERENCIAS	43

RESUMEN

El siguiente Plan de Intervención tiene como destinatarios a los docentes de inglés del Nivel Medio de la Unidad Educativa Maryland, ubicada en la localidad de Villa Allende, Córdoba. Cuyo objetivo general es el de capacitar a dichos docentes en la inclusión de las TIC al proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando plataformas digitales. Debido a que se ha detectado que, si bien la institución cuenta con servicio de Internet y una sala de Informática, los docentes no reciben capacitaciones en cuanto al dominio de las nuevas tecnologías para la enseñanza del idioma inglés, aspecto muy relevante ya que el colegio tiene orientación en comunicación y lengua extranjera, y ha hecho hincapié en la educación bilingüe en todos los niveles educativos desde su origen.

Las capacitaciones están organizadas en talleres desarrollados a lo largo de 3 meses. En los cuales se darán a conocer las capacidades digitales requeridas para el uso de las nuevas tecnologías, como así también se presentarán y utilizarán modelos de aprendizajes innovadores, tales como las plataformas digitales colaborativas y basadas en el juego(gamificación) como ser Jamboard y Quizizz.

Con la implementación de este Plan de Intervención se pretende que los docentes incorporen lo aprendido y lo lleven a la práctica en sus aulas generando nuevos contextos de aprendizaje.

Palabras claves: Gamificación, Plataformas digitales, Capacitación, TIC.

INTRODUCCIÓN

El siguiente Plan de Intervención consta de cuatro capítulos, dentro de los cuales se hallan los títulos y subtítulos diferenciados por la tipología de letra utilizada.

En primer lugar, en el Capítulo 1, se realiza la presentación de la línea temática, la cual se relaciona con los modelos de aprendizajes innovadores, luego se describe a la institución seleccionada, en este caso es la Unidad Educativa Maryland de Villa Allende, Córdoba. Dentro de la descripción del establecimiento educativo, se resaltan aspectos relevantes del mismo, como los datos generales, su historia, su misión y visión, y finalmente los valores. Seguidamente, luego de la lectura de los materiales documentados por la Universidad Siglo 21, se delimita el problema encontrado en la institución. El cual se vincula a la falta de capacitación en TIC de los docentes del Nivel Medio de la asignatura lengua inglesa. Quienes, a pesar de contar con herramientas tecnológicas como notebooks, pizarra táctil, etc., carecen de las actualizaciones en cuanto al uso de plataformas digitales.

En segundo lugar, en el Capítulo 2, se especifican los objetivos, uno general y cuatro específicos, los cuales enmarcan el propósito del plan de intervención y guían el desarrollo de las actividades. Seguidamente, en la justificación, se explican las razones por las cuales se llevará a cabo esta propuesta. Luego, en el marco teórico, se desarrollan los elementos teóricos que sustentan el tema de este trabajo, realizando definiciones, nombrando el enfoque de aprendizaje elegido y profundizando en conceptos relevantes que permiten demostrar la importancia de la temática escogida, su concordancia con la problemática y la solución. Por último, se presentan evidencias de trabajos realizados presentados como antecedentes del trabajo.

En tercer lugar, en el Capítulo 3, se describe el plan de trabajo especificando los tiempos y espacios, como así también el diseño instruccional utilizado. A continuación, se detallan las actividades, las cuales han sido planificadas a través de talleres, conteniendo cada uno cuatro momentos con un descanso o coffee break. Para una mejor visualización de los tiempos de los talleres, se presenta un cronograma, en el cual se ilustran los diferentes talleres a lo largo de los tres meses utilizando un diagrama de Gantt.

En relación con los recursos utilizados en las actividades, se detallan teniendo en cuenta si son humanos, materiales o de contenido. De acuerdo con las actividades y recursos, se establece el presupuesto, teniendo en cuenta los servicios e infraestructura que ofrece la institución para llevar a cabo este plan de intervención. Por último, en este capítulo, se realiza la descripción y justificación de los métodos evaluativos utilizados, como así también, la definición del tipo de evaluación aplicada durante y al final de cada taller.

En último lugar se encuentra el Capítulo 4, compuesto por los resultados esperados y la conclusión. En el primer apartado, se expresa qué cambios se pretende generar con la implementación del presente plan de intervención tomando como referencia a los objetivos en concordancia con las actividades propuestas. Finalmente, en la conclusión, se realiza un recorrido de las etapas del plan de intervención, señalando sus potencialidades o fortalezas, marcando sus limitaciones y, describiendo los aportes que realiza a la comunidad educativa.

CAPÍTULO 1

1.1. PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA

Como línea temática de este Plan de intervención, se ha elegido: Modelos de aprendizajes innovadores teniendo en cuenta la incorporación de las TIC a la práctica educativa.

Al hablar de modelos innovadores, se debe remitir al uso de las tecnologías en el aula como parte del nuevo paradigma: “Los sistemas educativos, están llamados a vivir cambios paradigmáticos con su actual configuración, y este proceso será facilitado y acelerado por el apoyo que presten las TIC para su desarrollo” (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura[UNESCO], 2013, pág. 90).

El concepto de modelos de aprendizajes innovadores está relacionado a la de innovación educativa. Ésta “supone una transformación significativa e implica un cambio en la concepción de enseñanza, que repercute en la práctica educativa (...)” (De Pablos Pons y Jiménez Cortés (2007), p.20). Por lo que la definición de modelos de aprendizajes innovadores se refiera a dejar de lado enseñanzas tradicionales y adoptar nuevos métodos y modalidades de enseñanza- aprendizaje, las cuales produzcan mejoras educativas e incluyan la utilización creativa y novedosa de las TIC en el aula.

Entre los Modelos de Aprendizajes innovadores podemos nombrar los ABP y la Gamificación, entre otros. La incorporación de estos métodos, implican redefinir el rol docente y del estudiante. Además, al estar mediada por las nuevas tecnologías, implica el conocimiento y manejo de las competencias digitales que se requieren para su uso eficaz y eficiente.

Los docentes son los encargados de generar ambientes donde las TIC sean incorporadas a través de modelos de aprendizajes que motiven a los estudiantes a construir su propio conocimiento y potencien sus múltiples habilidades y destrezas, guiándolos y ayudándolos en este proceso. Ya que es el educador quien otorga una función pedagógica a la tecnología a través del redireccionamiento de sus modelos de enseñanza tradicionales a modelos innovadores. Como lo señala Batista, Celso y Usubiaga(2007):

La inclusión de nuevas tecnologías lograría resultar una innovación si fuese acompañada de cambios conceptuales en la concepción de su uso y de la reflexión sobre por qué y para qué utilizarlas, cuáles son los aportes y qué tipo de aprendizaje se puede promover con ellas. (p.40)

1.2. SÍNTESIS DE LA INSTITUCIÓN SELECCIONADA

1.2.1. Datos Generales

La institución elegida para el desarrollo de este trabajo es la Unidad Educativa Maryland. La cual se encuentra ubicada aproximadamente a 19 kilómetros de la capital de la provincia de Córdoba, en la ciudad de Villa Allende en el departamento de Colón.

En caso que se requiera contactar personalmente con la institución, la misma posee las siguientes vías de comunicación: (UES21, 2019 S.F. Mód.0. P.I Maryland, Datos generales. Lecc. 2.p.6)

- Teléfonos: (03543) 432239/433629/435656.
- Página web: www.maryland.edu.ar
- Mail de referencia: administración@maryland.edu.ar

La institución cuenta con tres niveles educativos obligatorios: nivel inicial, nivel primario y nivel medio. Es de jornada simple y se cursa por la mañana, con opción de doble escolaridad (no obligatoria): Formación Opcional en Lengua Inglesa (F.O.L.I). (UES21, 2019 S.F. Mód.0. P.I Maryland, Niveles educativos. Horarios y equipo directivo. Lecc. 3.p.7). Además, es de gestión privada y laica.

Cada nivel cuenta con su equipo directivo, como se puede observar en el siguiente organigrama de la institución:

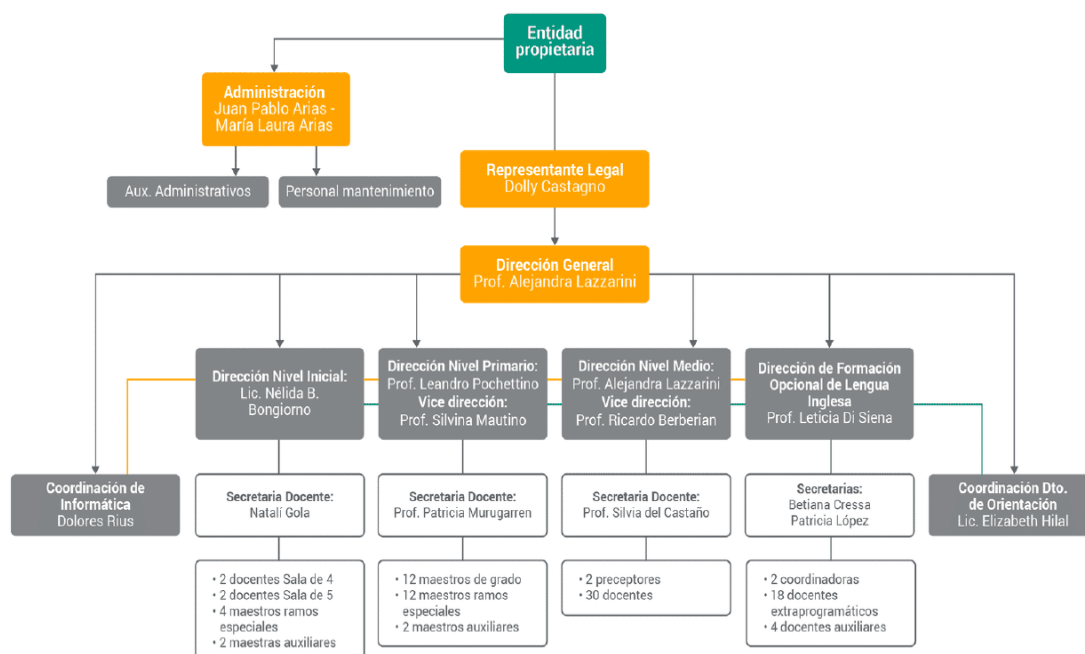


Ilustración 1. Organigrama Unidad Educativa Maryland. (Universidad Siglo 21, 2019)

El horario de clases por la mañana es a las 8 hs. Pudiendo variar como en el Nivel Inicial, cuyo horario es 8:30 hs. Lo mismo ocurre en el contraturno, donde se lleva a cabo la Formación Opcional de Lengua Inglesa (F.O.L.I), la cual tiene como horario de entrada 13:30 o 13:45(en el caso del Nivel Primario) hasta las 16hs aproximadamente.

La formación orientadora de la Unidad Educativa Maryland es: Ciclo Orientado en Ciencias Sociales y Humanidades. Haciendo hincapié en la comunicación, el uso de la lengua extranjera inglés y las TIC desde los niveles iniciales. Para ello, la institución cuenta con un Departamento de informática y, como se nombró anteriormente, la F.O.L.I.(Formación Opcional de Lengua Inglesa), la cual, a pesar de ser optativa tiene una asistencia del 82% de la población escolar (UES21, 2019 S.F. Mód.0. P.I Maryland, Unidad Educativa Maryland. Lecc. 6.p.31). Además, prepara a sus estudiantes en competencias lingüísticas en el uso del inglés para rendir exámenes internacionales de la Universidad de Cambridge.

La Unidad Educativa Maryland cuenta con un Departamento de Orientación conformado por tres psicopedagogas, una fonoaudióloga y una psicóloga, quienes trabajan en conjunto con los demás actores educativos. “El objetivo principal es realizar una tarea preventiva en el ámbito educativo a través de un abordaje que abra espacios objetivos y subjetivos de autoría de pensamiento junto a docentes, alumnos y padres” (UES21, 2019 S.F. Mód.0. P.I Maryland, Departamento de orientación. Lecc. 7.p.47).

Se podría agregar, que la institución escolar cuenta en con un Centro de estudiantes perteneciente al Nivel Medio, un Proyecto Educativo Institucional (PEI) que es común a los tres niveles educativos, un Plan de Mejora Institucional, dentro del cual se encuentran el Programa de articulación institucional y el Programa institucional de Alfabetización.

1.2.2. Historia

Como lo dice la directora del Nivel Medio Prof. Alejandra Lazzarini, el nombre de Unidad Educativa Maryland, “remite estrictamente a su fundación” (Lazzarini, 2018) (UES21, 2019 S.F. Mód.0. P.I Maryland, Entrevista. Lecc. 15.p.90).

El nombre de Maryland se debe a que una de sus fundadoras proyectaba una escuela donde se enseñara en idioma inglés, el cual ofrecería futuros intercambios culturales con el Estado del mismo nombre en los Estados Unidos. Es por ello rasgos de la institución se asemejan a los utilizados en este condado estadounidense. Además, el término de Unidad Educativa, ‘marca un rasgo de identidad fuerte de la escuela’ (Lazzarini, 2018) (UES21, 2019 S.F. Mód.0. P.I Maryland, Entrevista. Lecc. 15.p.90).

En 1994, Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron los trámites para fundar la escuela y en marzo de 1995, comenzó a funcionar en una antigua casona por medio de la Municipalidad de Villa Allende y el Consejo Deliberante (UES21, 2019 S.F. Mód.0. P.I Maryland, Sus comienzos. Lecc. 6.p.31,32). Al principio, la institución sólo contaba con Sala de 4 y 5 años y 1º, 2º y 3º grado del Nivel Primario. Con el paso del tiempo, el edificio fue creciendo en cuanto a su infraestructura y diseño curricular.

Una de las fundadoras también fue la Profesora Alejandra Lazzarini, quien se encargó de elaborar los documentos necesarios para ser presentados ante las autoridades.

Desde 2008, la planta institucional funciona como en la actualidad, adaptándose de manera flexible a los cambios que se requieren, pero siempre manteniendo los principios de su fundación.

1.2.3. Misión

La Unidad Educativa Maryland tiene como misión ofrecer una educación bilingüe opcional, a través de la Formación Opcional de Lengua Inglés (F.O.L.I), a la cual los estudiantes asisten en contra turno.

1.2.4. Visión

La Unidad Educativa Maryland pretende lograr una escuela inclusiva, con formación integral, atendiendo a las demandas de los estudiantes y a sus diferentes maneras de aprender. A través de la articulación de los niveles, vínculos, conocimientos y proyectos para llegar a la unidad educativa conservando la identidad que sus fundadoras transmitieron desde los comienzos.

1.2.5. Valores

Desde sus comienzos, en 1995, la Unidad Educativa Maryland, tuvo muy claro los valores que deseaba inculcar en sus estudiantes, tal como lo afirma la siguiente cita: “Las organizadoras partieron de la premisa de que querían formar un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos como la tolerancia, la solidaridad y la participación” (UES21, 2019 S.F. Mód.0. P.I Maryland, Sus comienzos. Lecc.6.p.31).

1.3. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA O NECESIDAD OBJETO DE LA INTERVENCIÓN

La Unidad Educativa Maryland tiene un fuerte compromiso con la educación bilingüe. Para ello ha creado la Formación Opcional de Lengua Inglesa (F.O.L.I), que funciona en el turno tarde. Sumado a eso, hace hincapié en el uso de las nuevas tecnologías a través del Departamento de Informática. Sin embargo, no ofrece capacitaciones relacionadas al uso de las TIC para los docentes de inglés del Nivel Medio. Si bien el profesor de lengua extranjera se desempeña en proyectos interdisciplinarios junto con el profesor de informática (UES21, 2019 S.F. Mód.0. P.I Maryland, Departamento de informática. Lecc.8.p50), es necesario que cuente con los

conocimientos necesarios para utilizar y seleccionar los medios tecnológicos adecuados de manera tal de ayudar a sus estudiantes a lograr un aprendizaje significativo.

Teniendo en cuenta las diversas maneras de aprender, resulta necesario que el docente cuente con las capacidades y habilidades digitales que el contexto le exige a través de capacitaciones. Como lo destaca la UES21, 2019 S.F. Mód.0. P.I Maryland, Capacitación de docentes y directivos.1Programa de Capacitación Docente. Lecc.14:

Centramos nuestra atención en la incidencia de la formación docente sobre la tarea educativa. Llegamos a comprender que la formación permanente, entendida como un modo de estar en la profesión y de ser profesionalmente, permitiría encontrar nuevos caminos para revisar nuestra propia biografía y así pensar y probar otros modelos de aprender y enseñar (...) (p.2).

CAPÍTULO 2

2.1. OBJETIVOS

2.1.1. Objetivo General

Capacitar a los docentes de inglés del Nivel Medio de la Unidad Educativa Maryland de Villa Allende, Córdoba, para la inclusión de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando plataformas digitales; a través de encuentros durante 3 meses.

2.1.2. Objetivos Específicos

- ❖ Identificar el nuevo rol del docente y las capacidades digitales requeridas para el uso de las TIC en el aula.

- ❖ Incentivar la enseñanza del inglés a través del juego por medio del uso de la plataforma Quizizz.
- ❖ Incluir el trabajo colaborativo a través de la plataforma Jamboard como herramienta de construcción del aprendizaje.
- ❖ Ejecutar las habilidades y capacidades adquiridas en los talleres a través de la presentación de una propuesta por parte de los docentes participantes.

2.2. JUSTIFICACIÓN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) están presentes en la actualidad en diferentes ámbitos de nuestras vidas y el educativo no es la excepción. Es por ello que es necesario repensar en nuevas maneras de enseñanza en las cuales se integren las nuevas tecnologías y ayuden a los estudiantes a estar preparados para afrontar las exigencias del mundo actual. Así lo expresa Batista et al. (2007):

En este contexto el rol que asuman las propuestas de enseñanza en torno a las TIC resulta fundamental. Por una parte, porque tienen la posibilidad de seguir ampliando los límites del aula desde el aula. Por otra, porque en un mundo que pone en contacto a personas de diversos lugares, aprender a comunicarse con sensibilidad hacia los otros (expresarse, escuchar, dialogar, comprender, intercambiar, lograr acuerdos, cooperar, resolver conflictos con comprensión mutua, respeto y solidaridad) es crucial para la formación ética y democrática de los ciudadanos del siglo XXI. (p.27)

Para alcanzar estos propósitos, es necesario que los docentes se capaciten para adquirir las habilidades y capacidades necesarias para la adecuación de las nuevas tecnologías a las prácticas educativas. Ya que:

Trabajar con tecnologías audiovisuales e informáticas exige adquirir nuevos saberes, ir más allá de la propia disciplina que se está enseñando y mantenerse *actualizado* (...). Implica reflexionar sobre las propias prácticas y diseñar los espacios y los tiempos en que se desarrollará la enseñanza. (Batista et al., 2007, pp.33,34)

Así mismo, desde las normativas nacionales, se promueve la inclusión de las TIC en el aula considerando a la escuela como un organismo en el cual se debe asegurar el desarrollo de los conocimientos requeridos por los nuevos entornos. De esta manera, cabe mencionar que dentro de los fines y objetivos de la política educativa nacional se encuentra: “Desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y comunicación” (Ley N°26206 , 2006, art.11). Además, “el acceso y dominio de las tecnologías de la información y la comunicación formarán parte de los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad del conocimiento” (Ley N°26206 , 2006, art.88).

Por su parte, la provincia de Córdoba, también establece como objetivo de la educación secundaria: “Desarrollar las capacidades necesarias para la comprensión y utilización inteligente y crítica de los nuevos lenguajes y herramientas producidos en el campo de las tecnologías de la información y comunicación”(Ley 9870, 2010, art.39).

Se podría incluir, en este aspecto, el estudio de casos realizado en dos colegios de nivel medio del sur del conurbano bonaerense en el año 2014, como parte de una tesis de posgrado. En el cual se analizan de cualitativamente “la manera en que los docentes aplican las TIC y cómo éstas influyen en los procesos de enseñanza y

aprendizaje de los conocimientos científicos”(Almirón,2014,p.58). Cuyo resultados han sido que si bien los docentes ven de manera positiva incluir las TICs en el aula, es necesario contar con la infraestructura necesaria para llevarlo a cabo, como por ejemplo Internet, computadores, programas. Y sobre todo, que los docentes se capaciten para utilizar esas herramientas con fines pedagógicos para enriquecer la enseñanza. Dicho esto en otras palabras, “es imprescindible trabajar en la formación docente en TIC(...) y en la formulación de prácticas innovadoras que permitan usos más complejos y significativos de los medios digitales, poniendo énfasis en el potencial didáctico”(Almirón,2014,p.145).

Por todo lo mencionado anteriormente, es que resulta fundamental la capacitación en TICs de docentes de inglés del Nivel Medio de la Unidad Educativa Maryland, para dotarlos de habilidades digitales y así reforzar en los estudiantes la formación en Lengua Inglesa como se habían propuesto desde su fundación y como se plasma en los objetivos generales del F.O.L.I: “Alentar el uso y aplicación de recursos tecnológicos aprendidos durante la escolaridad oficial, al aprendizaje de la lengua inglesa”(UES21, 2019 S.F. Mód.0. P.I Maryland, ¿Qué es el F.O.L.I.? Lecc. 9.p.53).

2.3. MARCO TEÓRICO

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) están relacionadas al software, hardware e Internet, los cuales permiten un flujo constante de información, que a su vez nos ayuda a estar comunicados en cualquier lugar. Como lo señala Burbules y Callister(h) (2006): “(...) las nuevas tecnologías que aquí nos interesan (los ordenadores, las páginas de la Web, la Internet) no pueden comprenderse simplemente

como tecnologías de la información: son además tecnologías de la comunicación''(p.18).

Estas tecnologías requieren de nuevas capacidades y habilidades para utilizarlas adecuadamente y que los estudiantes logren un aprendizaje significativo ya que las mismas no fueron creadas para el ámbito educativo, sino que pueden ser adaptadas a la misma.

Desde esta perspectiva, entonces, integrar pedagógica a las TIC en la escuela no implica hacer foco exclusivo en el uso de equipamientos y herramientas sino en los procesos de aprendizaje, planificación y cambio en las prácticas y las instituciones. Las TIC no tienen potencial en sí mismas. La adecuación a los contextos, la posibilidad de respuesta a las necesidades y el sentido que logren adquirir en torno a proyectos individuales y colectivos son algunas de las claves para una integración efectiva. (Batista et al., 2007, p14)

En este sentido, lo que se pretende es dejar de lado el enfoque tecnocéntrico por el cual se cree que las nuevas tecnologías producen un cambio por el simple hecho de incluirlas en los procesos educativos Y reflexionar acerca de por qué y para qué se las incluye, sus aportes y qué aprendizajes promueven (Batista et al., 2007). Por consiguiente, sería necesario empezar a hablar de una alfabetización digital, la cual va más allá de leer y escribir, y se relaciona con las capacidades para procesar la información, seleccionarla y transformarla en conocimiento a través del pensamiento crítico y autónomo en un entorno mediado por las nuevas tecnologías del software, hardware e Internet. Así lo demuestra la siguiente imagen:

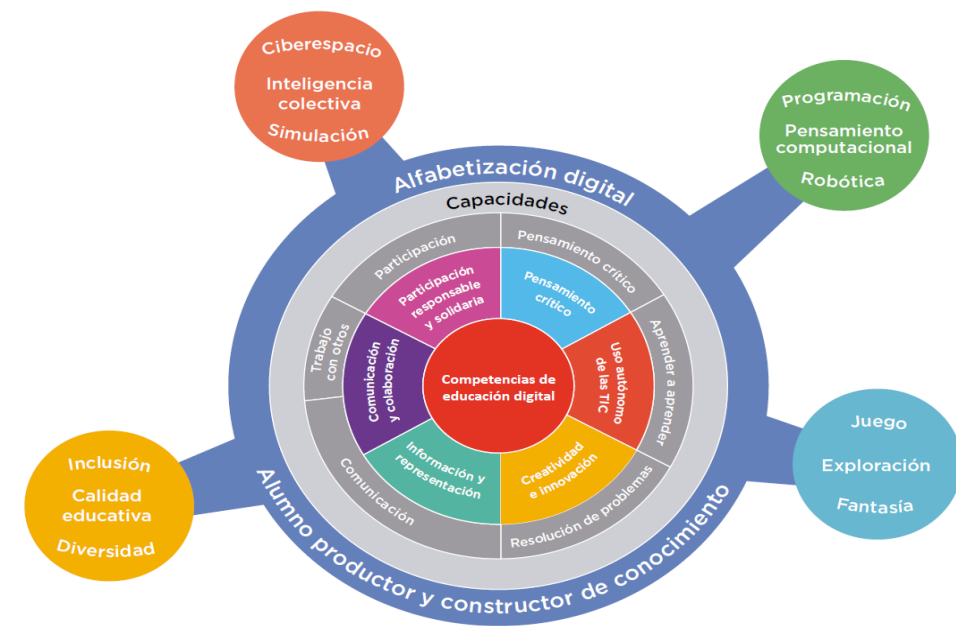


Ilustración 2. Articulación con competencias de educación digital. (Ministerio de Educación de la Nación, 2017)

Además, las competencias y capacidades señaladas anteriormente, están vinculadas al desarrollo de 4 dimensiones según Lugo y Kelly (2011):

- Una dimensión instrumental, referida a la adquisición de habilidades instrumentales para el acceso y búsqueda de información, el dominio técnico de las tecnologías;
- Una dimensión cognitiva, relativa a las habilidades y los saberes específicos para transformar la información en conocimiento (...)
- Una dimensión comunicativa, relativa a las habilidades y destrezas para saber expresarse, crear documentos en lenguajes variados, difundir información y comunicarse de manera fluida con otros; y
- Una dimensión axiológica, que comprende la adquisición de actitudes y valores críticos y respetuosos para saber usar de manera ética y democrática la información. (pp.21,22)

Dentro de este marco, el rol docente se visualiza como mediador y facilitador, es quien guía a los estudiantes en la construcción y andamiaje de sus nuevos saberes (Batista et al., 2007).

En relación a lo anterior, se podría hablar del enfoque constructivista del aprendizaje, tomando como referencia a representantes como David Ausubel (aprendizaje significativo) y Lev Vygotski (aprendizaje situado). Ya que desde este enfoque se considera al estudiante como participante activo y constructor de su conocimiento a través del aprendizaje significativo y contextual, y no como un simple receptor de información. Así afirma Coll (1990), como se citó en Díaz-Barriga Arceo y Hernández Rojas, (2002):

La concepción constructivista se organiza en torno a tres ideas fundamentales: 1°-El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. 2°-La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración. 3°-La función del docente es engarzar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente organizado. (pp30,32)

Además, teniendo en cuenta este enfoque, los modelos de enseñanza deberían incentivar “el logro del aprendizaje significativo, la memorización comprensiva de los contenidos escolares y la funcionalidad de los aprendido” (Díaz-Barriga Arceo y Hernández Rojas, 2002, p30).

De la misma forma, teniendo en cuenta a Ausubel y Vygotsky, “el proceso de enseñanza debería orientarse a aculturar a los estudiantes por medio de prácticas

auténticas (cotidianas, significativas, relevantes en su cultura) apoyadas en procesos de interacción social” (Díaz-Barriga Arceo y Hernández Rojas, 2002, p33). En este sentido, es posible lograr que los estudiantes alcancen un aprendizaje significativo, entendiéndose este como “aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas del estudiante” (Díaz-Barriga Arceo y Hernández Rojas, 2002, p39), a través de la presentación por parte del profesor de contenidos no arbitrarios y acorde a la estructura cognitiva del alumno.

El significado que se le da al nuevo conocimiento, dependerá también de la contextualización del mismo y de la guía que ofrece el docente al alumno para ayudar en el proceso de andamiaje.

Con el objetivo de lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes, es necesario adentrarse en los nuevos modelos de aprendizajes, los cuales ofrecen innovación en las prácticas con su consecuente mejora educativa. En este sentido, cabe aclarar que “la llegada de recursos a los centros como equipos informáticos sin que se produzca otro tipo de cambios, no supone innovación puesto que no hay un cambio significativo en la enseñanza” (De Pablos Ponce y Jiménez Cortés, 2007, p.20). Para que se produzca ese cambio es necesario modificar las maneras de enseñanzas desde la planificación y planteamiento de objetivos claros, y atendiendo a los contextos actuales.

Conforme a lo anterior, aprender jugando resulta una actividad sumamente atractiva para los estudiantes quienes aplican los contenidos de manera crítica. A esto se le llama gamificación, el cual dicho en palabras de Sebastian Deterding (2011), citado en Lomba Pérez, Jáber Mohamad y Sánchez Rodríguez, coords. (2021): “el uso de

elementos de diseño de juegos en contextos distintos del juego” (p.17). En este plan de intervención, se planificará la aplicación de una plataforma de juego que se encuentra dentro de la categoría “serio”, ya que la intención del mismo es la de educar más allá de la recreación. La plataforma a utilizar se denomina Quizizz, y es gratuita.

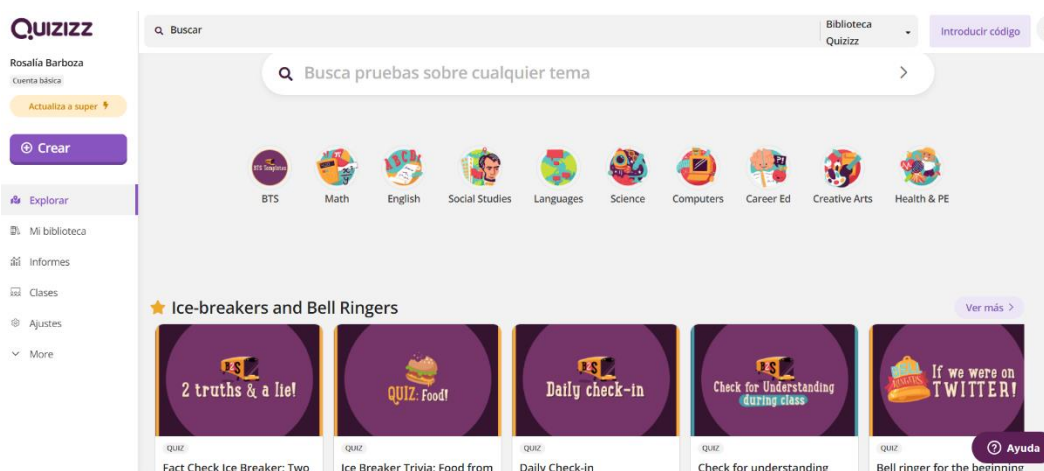


Ilustración 3. Captura de pantalla de la Plataforma digital Quizizz. Recuperado de: <https://quizizz.com/admin>

Ofrece la posibilidad de evaluar a través de cuestionarios personalizados y la de repasar contenidos abordados en el aula. Entre las opciones se pueden encontrar: encuesta, respuesta múltiple, completar espacios en blanco, respuesta abierta, entre otros. Los estudiantes pueden realizar las actividades en tiempo real o como tarea, además, el docente es quien le facilita el acceso a la plataforma.

Siguiendo en la misma línea de nuevos modelos de aprendizaje, se podría nombrar el aprendizaje colaborativo a través de plataformas gratuitas como por ejemplo Jamboard de Google. La cual ofrece un espacio en el cual es estudiante, guiado por el profesor, va plasmando y construyendo su conocimiento junto a la participación de sus compañeros, quienes, a su vez, pueden aportar otros puntos de vista.

Como menciona Harasim (2012), citado en Bates (2015), quien describe al aprendizaje colaborativo de la siguiente manera:

La teoría OCL (Teoría del Aprendizaje colaborativo online) proporciona un modelo de aprendizaje en el que se incentiva a los estudiantes a trabajar juntos para crear conocimiento: innovar, explorar formas de innovar, y, de este modo, buscar el conocimiento conceptual necesario para resolver problemas en lugar de recitar una respuesta correcta. (p125)

El aprendizaje colaborativo ofrece las siguientes ventajas según Bates (2015):

- Cuando se aplica apropiadamente, el aprendizaje colaborativo online puede conducir al aprendizaje académico en profundidad, o al aprendizaje transformador, o tal vez puede a la clase basada en el intercambio (...)
- El aprendizaje colaborativo online como resultado también puede apoyar directamente el desarrollo de una serie de competencias cognitivas de orden superior como el pensamiento crítico, el pensamiento analítico, la síntesis y la evaluación, que son requisitos claves para los estudiantes en la era digital. (p.129)

2.4. ANTECEDENTES

Como antecedente de capacitaciones de docentes en TIC y la utilización de las mismas en el aula, se pueden nombrar los siguientes:

- Ciclo de capacitación docente sobre uso de TIC. El Programa de Educación en Ciencia y Tecnología de Extensión de la Universidad Nacional de Córdoba ofrece talleres de capacitación para docentes del nivel secundario, universitario y público en general sobre el uso y aplicación de las TIC en el aula. Se desarrollan

en diferentes meses del año y las fechas se publican en el campus virtual de la Universidad(<https://www.unc.edu.ar/extensi%C3%B3n/ciclo-de-capacitaci%C3%B3n-docente-sobre-uso-de-tics>)

- Programa Nacional de Formación Permanente Nuestra Escuela. Es un programa nacional de capacitación para docentes de todos los niveles y modalidades. Entre las distintas temáticas que aborda en sus capacitaciones, se encuentran aquellas relacionadas al uso e implementación de las TIC, como, por ejemplo: la creación de materiales digitales dictada en el año 2018. Se puede acceder a ella a través del siguiente link: <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/NuestraEscuela/application/site/>
- Proyecto “Un lugar en vos”. Experiencias educativas. Cortos en el net: documental. Se trata de un proyecto sobre la elaboración de un documental realizado por los estudiantes del IPEM N°41 “Jorge Luis Borges” de la ciudad de Córdoba, en el cual se evidencien las culturas juveniles de ese lugar.

CAPÍTULO 3

3.1. PLAN DE TRABAJO

Este Plan de intervención responde al objetivo general de capacitar a los docentes de inglés del Nivel Medio de la Unidad Educativa Maryland de Villa Allende, Córdoba, para la inclusión de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando plataformas digitales. Para ello, se llevarán a cabo talleres, en los cuales se presentarán las capacidades digitales que un docente debe desarrollar para trabajar con las TIC, como así también se presentarán los usos de plataformas digitales como ser: Quizizz y Jamboard. Además, los docentes demostrarán lo aprendido a través de una exposición

de una propuesta de actividad que ellos mismos elaboraron utilizando una de las herramientas digitales presentadas.

Las capacitaciones se desarrollarán a lo largo de tres meses, desde Agosto a Octubre, de tal manera que lo aprendido en los talleres lo puedan utilizar para abordar las clases del último trimestre del año o para incluirlos en las planificaciones del siguiente ciclo lectivo.

El primer y segundo taller se llevarán a cabo en el primer y tercer viernes del mes de Agosto, el tercer taller tendrá lugar el segundo viernes del mes de Septiembre y, finalmente, el último taller se realizará el segundo viernes del mes Octubre. Dichos talleres tendrán una duración de 2hs. reloj cada uno, con un receso de 15 minutos pasada la primera hora. A partir del segundo taller, habrá un intervalo de mayor tiempo hasta la siguiente capacitación para que los docentes puedan volver a explorar en sus hogares las herramientas digitales aprendidas.

Durante el receso (Coffe break), los participantes podrán socializar entre ellos, mientras beben café, degustan masas dulces y saladas, o recargan sus termos con agua caliente para el mate.

Las capacitaciones se llevarán a cabo los días viernes en el horario de 14:30 hs, ya que los docentes de Nivel Medio terminan su jornada laboral a las 13:50 hs. (UES21, 2019 S.F. Mód.0. P.I Maryland, Niveles educativos Horarios y equipo directivo. Lecc.3.p18).

Además, se utilizará el Laboratorio de Informática donde el Lic. En Educación contará con una pizarra digital y los docentes podrán disponer de 35 notebooks

conectadas a la red de la escuela y a Internet. (UES21, 2019 S.F. Mód.0. P.I Maryland, Departamento de informática. Lecc.8. p50).

El Modelo instruccional seleccionado para llevar a cabo este Plan de intervención es el Modelo ASSURE. Existen varias definiciones sobre diseño instruccional, todos coinciden que se trata de una guía para diseñar y crear materiales y estrategias didácticas para lograr un aprendizaje de calidad (Belloch,2012). En cuanto al Modelo ASSURE, “tiene sus raíces teóricas en el constructivismo, partiendo de las características concretas del estudiante, sus estilos de aprendizaje y fomentando la participación activa y comprometida del estudiante” (Belloch,2012, p.6). Cada una de sus siglas corresponden a una fase o procedimiento, como se detalla en la siguiente imagen:

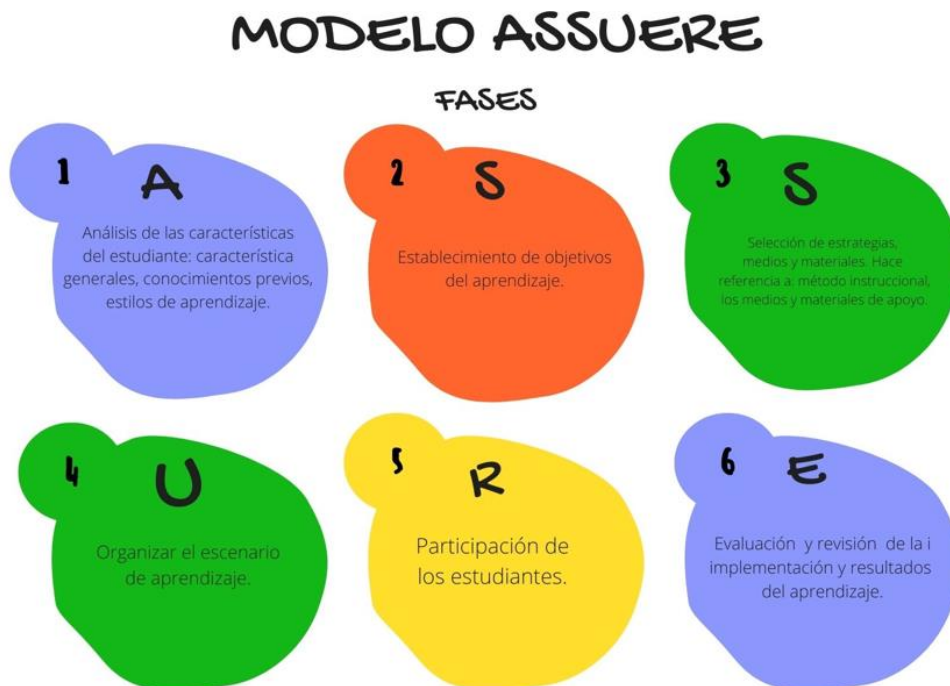


Ilustración 4. Modelo ASSURE. Fases. Elaboración propia.

<https://www.canva.com/design/DAFCuWKec18/164fAGEmzUqE8x1zkkZwyg/view?utm>

[content=DAFCuWKec18&utm_campaign=share_your_design&utm_medium=link&utm_source=shareyourdesignpanel](#)

3.2. ACTIVIDADES: SECUENCIA DIDÁCTICA

A continuación, se presentarán las actividades que se desarrollarán a lo largo de 3 meses. Como se nombró anteriormente, en los dos primeros meses se harán talleres y, finalmente, en el último mes, tendrá lugar un encuentro. Cada uno de los talleres, como así también el encuentro, responden a cada uno de los objetivos específicos planteados en este Plan de Intervención.

Cabe mencionar la importancia de la planificación de la secuencia didáctica ya que “constituyen una organización de las actividades de aprendizaje que se realizarán con los alumnos y para los alumnos con la finalidad de crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo” (Díaz-Barriga, 2013, p.1). Es decir, las actividades no son elegidas al azar, sino que poseen una intencionalidad enmarcada en el logro del aprendizaje constructivo y no la mera memorización y repetición de contenidos.

3.2.1. **Taller 1:** Nuevas capacidades de los docentes en torno a las TIC.

Este primer taller responde al siguiente objetivo específico:

- ❖ Identificar el nuevo rol del docente y las capacidades digitales requeridas para el uso de las Tics en el aula.

Para ello, se describen los siguientes momentos:

1° MOMENTO:

Se da inicio al taller dando la bienvenida a los docentes y presentando a la Licenciada en Educación. Luego, se continúa con una dinámica de juego que consiste en que los participantes formen un círculo y puedan pasarse una pelota de mano en mano en 10 segundos. Una vez que la Licenciada entregue la pelota a uno de los participantes, el tiempo empezará a correr. Los participantes deberán encontrar la manera de resolver este problema de una manera creativa y teniendo en cuenta las opiniones e ideas de los demás. Todas las alternativas son válidas, siempre y cuando se respete el objetivo de que la pelota pase por todas las manos en 10 segundos.

Para realizar esta actividad, los participantes tendrán 15 minutos.

2ºMOMENTO: A través del uso del proyector, la Licenciada muestra las siguientes imágenes:



Ilustración 5. Educación tradicional. (Arizaga)



Ilustración 6. Educación innovadora. (Assael, 2019)

La asesora, enviará el siguiente link a una docente que contenga los contactos de sus compañeros para que ésta a su vez envíe a sus colegas:

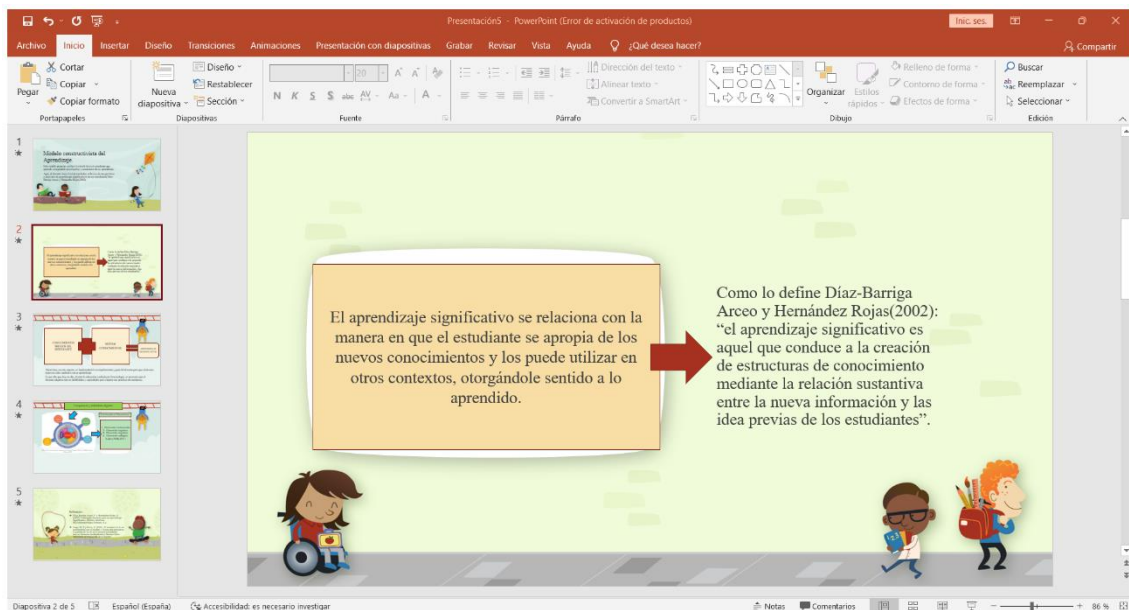
<https://jamboard.google.com/d/1R5XgE40npaW84-PEynK5o2M-7kacYWUsAlqb3U9w4/edit?usp=sharing>

A continuación, se puede visualizar el contenido del enlace:

Los docentes deberán escribir en esta hoja colaborativa de Jamboard, a aquellas frases que se relacionan con los conceptos de Conductismo (a la izquierda de la

pantalla) y Constructivismo (a la derecha de la pantalla), teniendo en cuenta sus conocimientos previos. Para esta actividad contarán con 20 minutos.

Luego la asesora, comenzará a proyectar el siguiente power point:



Presentación5 - PowerPoint (Error de activación de productos)

Inicio

Archivos

Inicio Insertar Diseño Transiciones Animaciones Presentación con diapositivas Grabar Revisar Vista Ayuda ¿Qué desea hacer?

Nueva diapositiva Tabla Imágenes Captura Album de fotografías Formas SmartArt Gráfico Mis complementos Vinculo Acción Comentario Cuadro Encabez. WordArt y hora diapositiva Fecha Número de objeto de texto pie pág. Texto Ecuación Símbolo Video Audio Grabación de pantalla Multimedia

1 * 2 * 3 * 4 * 5 *

CONOCIMIENTOS PREVIOS DEL ESTUDIANTE

NUEVOS CONOCIMIENTOS

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Ahora bien, en este aspecto, es fundamental el acompañamiento y guía del docente para que el alumno logre ese salto cualitativo en su aprendizaje.

Es por ello que, hoy en día, al estar la educación mediada por la tecnología, es necesario que el docente adquiera nuevas habilidades y capacidades para mejorar sus prácticas de enseñanza.

Diapositiva 3 de 5 Español (España) Accesibilidad: es necesario investigar

Modelo constructivista del Aprendizaje: Taller 1.2 Momento - PowerPoint (Error de activación de productos)

Inicio

Archivos

Inicio Insertar Diseño Transiciones Animaciones Presentación con diapositivas Grabar Revisar Vista Ayuda ¿Qué desea hacer?

Cortar Copiar Pegar Nueva diapositiva Copiar formato Restablecer Sección Fuente Párrafo Organizar Estilos rápidos Edición

1 * 2 * 3 * 4 * 5 *

Competencias y habilidades digitales

Relacionadas a 4 dimensiones:

1. Dimensión instrumental.
2. Dimensión cognitiva.
3. Dimensión cognitiva.
4. Dimensión axiológica. (Lugo y Kelly, 2011)

Creación de modelos de aprendizajes innovadores

Ilustración 2. Articulación con competencias de educación digital. (Ministerio de Educación de la Nación, 2017)

Diapositiva 4 de 5 Español (España) Accesibilidad: es necesario investigar

También se puede acceder a la presentación de power point a través del siguiente enlace:

https://docs.google.com/presentation/d/1c_OTh71A2U3vzkaKeKgBDJwFZtqEDh-U/edit?usp=sharing&ouid=116241166238003994413&rtpof=true&sd=true

En esta ocasión, la Licenciada explicará algunos conceptos sobre constructivismo y sobre las nuevas competencias digitales relacionadas a las Tics en educación.

Esta actividad tendrá un tiempo de 25 minutos.

COFFEE BREAK: Los docentes contarán con un descanso de 15 minutos donde podrán socializar, degustar masas dulces, beber café y/o recargar los termos con agua caliente.

3°MOMENTO:

Se armarán grupos de docentes de acuerdo a su afinidad y escribirán en un papel de color rojo aquellas capacidades digitales con las que no cuentan y, en un papel de color verde, escribirán aquellas capacidades digitales que crean poseer. Luego, elegirán a un representante del grupo para exponer lo desarrollado. Para tomar la palabra, cada representante deberá levantar la mano. Esta actividad tendrá una duración de 30 minutos.

4°MOMENTO: Evaluación.

La Licenciada compartirá el siguiente formulario de Google forms:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScO5IWscRBkTfHWHdOpCfzJg1EodPipNSadkFmbxNzzL_pZNg/viewform?usp=sf_link

The image shows a Google Forms interface for a poll. The title is 'Taller 1. Nuevas capacidades de los docentes en relación a las TICs.' Below the title, it says 'Taller 1.' and shows the user's email 'teacherrosallabarboza@gmail.com (no compartidos)' with a 'Cambiar de cuenta' link and a 'Borrador restaurado' icon. The poll contains two questions:

El constructivismo considera al docente como ...

- El docente es considerado mediador y reflexivo de sus prácticas.
- El docente es el único que imparte conocimiento.
- Fundamenta tu respuesta.

Para lograr un aprendizaje significativo se produce una asimilación entre ...

- conocimientos previos y la nueva información.
- los conceptos de la nueva información.
- Fundamenta la opción elegida.

Primero lo compartiré vía Whatsapp con una docente, quien, a su vez, lo enviará a sus compañeros.

En el formulario, los docentes deberán contestar las preguntas relacionadas a los temas desarrollados en el curso. También podrá emitir una opinión respecto al taller.

La evaluación que se llevará a cabo es formativa, ya que se busca que el docente participante tenga un rol activo durante el taller, construyendo junto con otros nuevos conocimientos a través de la retroalimentación de la información.

Esta actividad tendrá una duración de 15 minutos.

3.2.2. **Taller 2:** Uso de Quizizz.

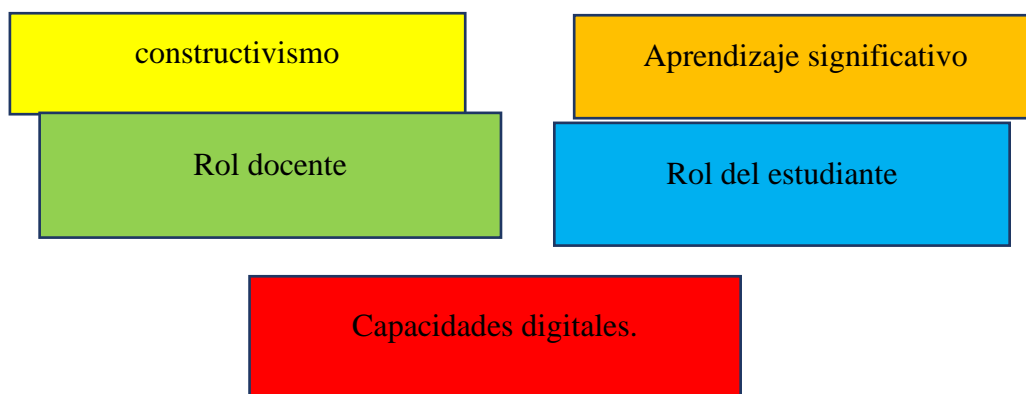
Este segundo taller responde al siguiente objetivo específico:

- ❖ Incentivar la enseñanza del inglés a través del juego por medio del uso de la plataforma Quizizz.

Para ello se describen los siguientes momentos:

1º MOMENTO: Se retomarán los conocimientos del taller anterior a través de un juego que consiste en presentar un frasco con papeles de colores en su interior. Cada papel contiene un concepto desarrollado anteriormente. La licenciada elegirá a docentes al azar, quienes sacarán un papel y leerán los conceptos que están allí escritos. Luego, ese docente podrá realizar un aporte acerca de lo que recuerda sobre esa palabra. También podrán participar los demás docentes.

Los papeles contendrán las siguientes palabras:



La actividad tendrá una duración de 20 minutos.

2º MOMENTO:

La asesora, compartirá el siguiente video de Youtube donde se presentará el uso de la plataforma digital Quizziz y sus diferentes utilidades. El video denominado “QUIZIZZ-Herramienta para hacer pruebas y cuestionarios” se pueden encontrar a través del siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=o5akAl0ebo4>

Luego de visualizar el video, la asesora compartirá la pantalla de su computadora y comenzará a explicar los pasos presentados en el video a través de un ejemplo de una temática de la materia inglés.

A continuación, se comparte el link de la actividad realizada anteriormente:

<https://docs.google.com/presentation/d/1DjljOKnC2QW5RSJDT4WY3mzs8ziYE6bS/e/dit?usp=sharing&oid=116241166238003994413&rtpof=true&sd=true>

También, se comparte el link de la actividad en la plataforma:

<https://quizizz.com/admin/quiz/629d4b0bce4b9f001dc08be3>

A medida que se expliquen los pasos, la asesora responderá las dudas que puedan surgir. La actividad tendrá una duración de 40 minutos.

COFFEE BREAK: Los docentes contarán con un descanso de 15 minutos donde podrán socializar, degustar masas dulces, beber café y/o recargar los termos con agua caliente.

3° MOMENTO:

Los docentes participantes, prenderán las computadoras y realizarán los pasos explicados en el segundo momento. Crearán un cuestionario sobre una temática específica y compartirán su experiencia con los compañeros. La asesora está atenta a las consultas y dudas. La actividad tendrá una duración de 35 minutos.

4°MOMENTO:

Los docentes harán una valoración de lo aprendido, rellenoando el siguiente cuestionario:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScKgEY6UQ6YiMyHNPTae35V1s3ZkZinfn9-6zHIYZ3BGwP_g/viewform?usp=sf_link

Preguntas Respuestas Configuración

Valoración del curso

Envía tus comentarios sobre el curso que acabas de hacer, por ejemplo, qué opinas de su estructura, del contenido y del profesor.

Nombre del curso *

Texto de respuesta corta

Profesor *

3.2.3. Taller 3: Uso de Jamboard.

Este taller responde al siguiente objetivo específico:

- ❖ Incluir el trabajo colaborativo a través de la plataforma Jamboard como herramienta de construcción del aprendizaje.

Para ello se describen los siguientes momentos:

1º MOMENTO:

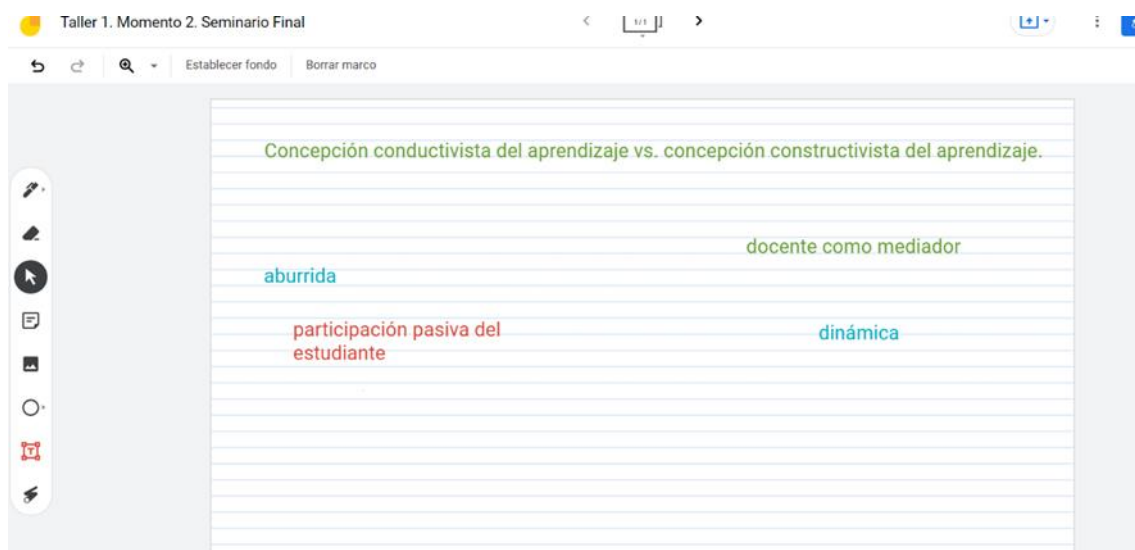
En este momento, se retomará lo desarrollado en la clase anterior, para ello, la docente compartirá un breve cuestionario con los participantes para que ellos puedan resolverlo. El link es el siguiente:

<https://quizizz.com/admin/quiz/629d4b0bce4b9f001dc08be3>

Luego, la asesora preguntará a los docentes qué les pareció la experiencia con la plataforma digital Quizizz. Para participar, cada docente levantará su mano y tomará la palabra. La actividad tiene una duración de 20 minutos.

2º MOMENTO:

La asesora compartirá la pantalla de su computadora con la ayuda del proyector y explicará los pasos a seguir para la utilización de la herramienta colaborativa Jamboard a través del ejemplo trabajado en el Taller 1. La actividad tendrá una duración de 40 minutos.



COFFEE BREAK: COFFEE BREAK: Los docentes contarán con un descanso de 15 minutos donde podrán socializar, degustar masas dulces, beber café y/o recargar los termos con agua caliente.

3º MOMENTO:

Los participantes prenderán sus computadoras y seguirán los pasos explicados en el momento 2 y elaborarán una plantilla colaborativa. La asesora estará atenta a las dudas que puedan surgir. La actividad tendrá una duración de 35 minutos.

4º MOMENTO:

Los participantes realizarán una valoración del curso a través de un cuestionario, cuyo link será compartido por la asesora. La actividad tendrá una duración de 10 minutos.

El link es el siguiente:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf_sWlySR5uFJ1keK2xeIDKvgIbV8TW0VG2Vi11YT65IZgumw/viewform?usp=sf_link

3.2.4. **Taller 4:** Trabajo de elaboración propia.

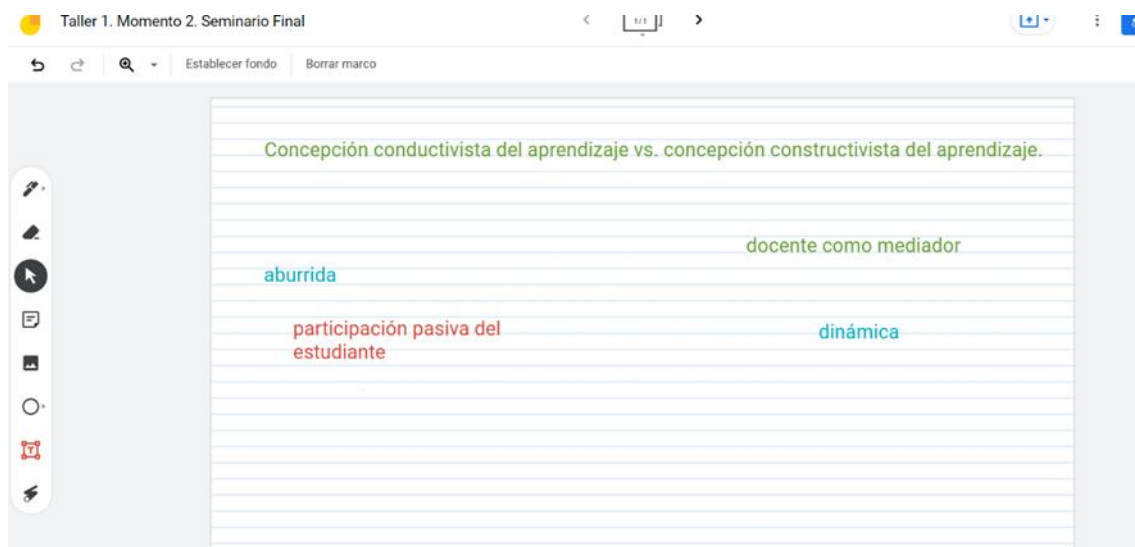
Este taller responde al siguiente objetivo específico:

- ❖ Ejecutar las habilidades y capacidades adquiridas en los talleres a través de la presentación de una propuesta por parte de los docentes participantes.

Para ello, se seguirán los siguientes momentos:

1º MOMENTO:

La asesora compartirá la siguiente imagen con la ayuda de un proyector.



Se les solicitará a los participantes que expresen sus experiencias en relación a lo trabajado en el taller anterior. Para tomar la palabra, cada docente deberá levantar la mano. La actividad tendrá una duración de 20 minutos.

2° MOMENTO:

Los docentes se reunirán en grupos y elegirán una de las dos plataformas digitales utilizadas en los talleres anteriores, y de manera colaborativa, elaborarán una herramienta para su clase. La asesora estará atenta a las dudas que puedan surgir y los guiará en la elaboración del trabajo. La actividad tendrá una duración de 40 minutos.

COFFEE BREAK: COFFEE BREAK: Los docentes contarán con un descanso de 15 minutos donde podrán socializar, degustar masas dulces, beber café y/o recargar los termos con agua caliente.

3° MOMENTO:

Los grupos elegirán a un representante, quien presentará lo trabajado a los demás docentes. Explicará las dificultades y las fortalezas del grupo, y cómo resolvieron los problemas que pudieron surgir. La actividad tendrá una duración de 30 minutos

4° MOMENTO:

La asesora compartirá el siguiente link con un cuestionario donde los docentes valorarán lo aprendido en el curso.

El link es el siguiente:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfYVgncHap6mNeUAUpfxlTePZvlTh0zImr4xODck6Qwm6E9ow/viewform?usp=sf_link

3.3. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	MESES											
	AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
	SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
TALLER 1: Nuevas capacidades de los docentes en torno a las Tics.												
TALLER 2: Uso de Quizizz												
TALLER 3: Uso de Jamboard												
TALLER 4: Trabajo de elaboración propia.												

3.4. RECURSOS

***Humanos:** docentes, Licenciada en educación.

***Materiales:** pelota, frasco, papeles de colores, notebooks, acceso a Internet, proyector, pantalla, sala de informática, alimentos y bebidas para el coffee break, computadora.

***De contenido:** plantillas de power point donde se desarrollaron temas en algunos talleres, enlaces, plataformas digitales.

3.5. PRESUPUESTO

Para realizar este plan de intervención, se sigue el siguiente presupuesto:

PLAN DE INTERVENCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA MARYLAND					
ITEMS	TALLER1	TALLER 2	TALLER 3	TALLER 4	COSTO
NOTEBOOKS	UTILIZADOS DE LA SALA DE INFORMÁTICA				\$ 0
PROYECTOR	UTILIZADOS DE LA SALA DE INFORMÁTICA				\$0
PAPELES DE COLORES	\$200	\$200			\$400
FRASCO	SOLICITADO AL KIOSKO DE LA INSTITUCIÓN				
ACCESO A INTERNET	A CARGO DE LA INSTITUCIÓN				\$0
COFFEE BREAK: FACTURAS, MASAS, CAFÉ.	\$5000	\$5000	\$5000	\$5000	\$20000

AGUA CALIENTE.	A CARGO DE LA INSTITUCIÓN				\$0
PELOTA	UTILIZADO DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA				\$0
HS TRABAJADAS POR EL LIC. EN EDUCACIÓN	\$3000	\$3000	\$3000	\$3000	\$12000
TOTAL					\$32400

3.6. EVALUACIÓN

A lo largo de este plan de intervención, se trabaja con propuestas de evaluación formativa, a través de cuestionarios y puestas en común, ya que se busca que los participantes realicen una retroalimentación de lo aprendido intercambiando experiencias e interactuando con las plataformas digitales, a fin de que no se limiten solamente al conocimiento de la teoría. Este tipo de evaluación permite “introducir sobre la marcha rectificaciones a que hubiere lugar en el proyecto educativo y tomar las decisiones pertinentes, adecuadas para optimizar el proceso de logro del éxito del alumno” (Rosales, 2014, p.3).

Además, se evalúa el proceso que los participantes realizan en cada taller, de acuerdo al nivel de complejidad de los mismos. Y también, se consideran sugerencias y comentarios para mejoras en futuros talleres.

CAPÍTULO 4

4.1. RESULTADOS ESPERADOS

Con el presente Plan de Intervención se pretende que los docentes incorporen paulatinamente, a través del desarrollo de los talleres, las capacidades digitales requeridas para el manejo de las nuevas tecnologías y puedan incorporar modelos de aprendizajes innovadores en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Además, se pretende que los docentes participantes, incentiven a su vez a otros colegas para que participen en capacitaciones en TIC y puedan vencer el miedo o rechazo hacia el uso de plataformas digitales en el aula.

Al presentar la propuesta, en un principio, para docentes de inglés del Nivel Medio, se espera que la misma sea replicada en un futuro teniendo como destinatarios a profesores de la Formación Opcional en Lengua Inglesa (F.O.L.I). Con el objeto de que se incorporen modelos de aprendizaje innovadores a la educación bilingüe y lo apliquen de manera transversal a través de proyectos interdisciplinarios.

4.2. CONCLUSIÓN

En conclusión, la Unidad Educativa Maryland se ha propuesto a lo largo de su vida institucional adecuarse a los nuevos contextos en relación a su infraestructura y a la oferta académica que brinda. Tal es así, que ha hecho hincapié en la educación bilingüe desde sus orígenes, y con el paso del tiempo, ha incorporado una sala de informática como modo de incluir las nuevas tecnologías a la enseñanza. No obstante, no se ha tenido en cuenta que los docentes necesitan actualizarse en cuanto a las nuevas capacidades y habilidades requeridas en las formas actuales de enseñar. De allí que el Plan de Intervención propone capacitaciones en TIC a los docentes de inglés del Nivel

Medio, proponiendo modelos de aprendizajes innovadores, vinculados a la gamificación y el trabajo colaborativo, que están en concordancia con el contexto en el que se encuentran los estudiantes. Ya que ellos son considerados “sujetos del conocimiento que necesitan tener a su disposición ofertas variadas para favorecer el proceso de formación que mejor se adapte a sus necesidades, sus intereses o sus posibilidades” (Litwin, 2005, p.23).

Este Plan de intervención ofrece innovación a los docentes de la Unidad Educativa Maryland ya que presenta plataformas digitales que podrían ser aplicadas en las aulas para mejorar las prácticas de enseñanza y que los estudiantes logren un aprendizaje significativo. Además, las herramientas no sólo son presentadas por el asesor en cada taller, describiendo sus características, sino que también ella guía a los docentes en el uso de las mismas utilizando los servicios de Internet y computadoras que ofrece la institución. Como resultado, los participantes ponen en práctica lo aprendido y no necesitan volver a sus hogares para manipular e indagar en las plataformas.

Como limitaciones de este plan, se podría nombrar que no se alcanzó el conocimiento pleno de la comunidad educativa, ya que no se realizó un trabajo de campo, más bien, el trabajo se basó en la información recopilada y documentada por la Universidad Siglo 21. Ese hecho también dificultó la búsqueda de una solución teniendo en cuenta los intereses particulares de los actores educativos.

Teniendo en cuenta lo nombrado anteriormente, el Plan de Intervención ofrece una mejora educativa, dotando a los docentes de nuevos conocimientos y prácticas que les permitirán estar acordes a las exigencias actuales. Lo que impactará, a su vez, de

manera positiva en la vida institucional ya que posibilitará que los docentes puedan estar mejor preparados para guiar a los estudiantes y prepararlos para la vida universitaria o laboral.

Finalmente, como asesor, mis fortalezas estuvieron vinculadas a mis habilidades de adaptación ante los desafíos, por ejemplo, en el uso de las Normas APA para referenciar el marco teórico utilizado en el Plan de Intervención o al momento de encontrar un problema teniendo en cuenta la información documentada por la universidad. Así mismo, podría nombrar mis debilidades, en relación a posicionarme en el rol de asesor y cumplir adecuadamente con esa función proponiendo soluciones innovadoras dejando atrás modelos tradicionales de enseñanza.

REFERENCIAS

- Almirón, M. E. (2014). *La situación de las TIC en la educación argentina. Un estudio de casos en dos escuelas bonaerenses (Tesis de posgrado)*. Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina. Recuperado de: <https://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/101>
- Bates, A.W.(2015). *La enseñanza en la Era digital. Una guía para la enseñanza y el aprendizaje*. Asociación de Investigación Contact North/Contact Nord.
- Batista M. A, Celso V. E., y Usubiaga G. G. (2007). *Tecnologías de la información y comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*. Buenos Aires. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.
- Belloch, Consuelo (2012). *Diseño Instruccional*. Universidad de Valencia. España. Recuperado de: <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Burbules, N.C. y Callister, T.A. (h) (2006). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Recuperado de: https://books.google.com.ar/books?id=VY30AwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Caorden creativo. (2020). *QUIZIZZ-Herramienta para hacer pruebas y cuestionarios*. Youtube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=o5akA10ebo4>
- De Pablos Pons, J. y Jiménez Cortés , R. (2007). *Buenas prácticas con TIC apoyadas en las Políticas Educativas: claves conceptuales y derivaciones para la formación en competencias ECTS*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. Recuperado de: <http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/>

Díaz-Barriga Arceo, F. y Hernández Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México. McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A.

Díaz-Barriga, Á. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. *Universidad Nacional Autónoma de México*, 10, (1-15) Recuperado de: http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas_Angel%20D%C3%ADaz.pdf

Ley N°26206 (2006). *Ley Nacional de Educación*. Argentina. Ministerio de Educación de la Nación. Recuperado de:

<https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>

Ley 9870(2010). Córdoba. Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Recuperado de: https://dges-cba.infed.edu.ar/sitio/upload/Ley_9870.pdf

Litwin, E. (2005). *Tecnologías educativas en tiempo de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu.

Lomba Pérez, A., Jáber Mohamad, J. R. y Sánchez Rodríguez, D. de la Cruz (coords.)(2021). *Gamificación en el aula*. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Servicio de Publicaciones y Difusión Científica.

Lugo, M. T y Kelly, V. (2011). *El modelo 1 a 1: un compromiso por la calidad y la igualdad educativa: la gestión de las tic en la escuela secundaria: nuevos formatos institucionales*. Buenos Aires. Ministerio de Educación de la Nación.

Ministerio de Educación (2015). *Experiencias educativas. Cortos en la net: documental.*

Proyecto “un lugar en vos”. Recuperado de:

<https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC->

[CBA/PolCurriculares/EduTic/EduTicSecSup.php#gsc.tab=0](https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/PolCurriculares/EduTic/EduTicSecSup.php#gsc.tab=0)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la

Cultura[UNESCO](2013) pág. 90. Recuperado de:

<https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/142837-opac>

Rosales, M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y

Assesment su impacto en la educación actual. *In Congreso Iberoamericano de*

Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Vol. 4 (1-13). Recuperado de:

[https://eduvirtual.cuc.edu.co/moodle/pluginfile.php/616134/mod_resource/conte](https://eduvirtual.cuc.edu.co/moodle/pluginfile.php/616134/mod_resource/content/2/OEI%20TIPOS%20DE%20EVALUACION.pdf)

[nt/2/OEI%20TIPOS%20DE%20EVALUACION.pdf](https://eduvirtual.cuc.edu.co/moodle/pluginfile.php/616134/mod_resource/content/2/OEI%20TIPOS%20DE%20EVALUACION.pdf)

Universidad Siglo 21(2019) Unidad Educativa Maryland. Módulo 0. Lecciones 2, 3, 6,

7, 8, 9, 14.1, 15. Recuperado de:

<https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion->

[modulo-0#org3](https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3)