



**Universidad Siglo 21**

**Trabajo Final de Grado**

**Plan de intervención**

**Licenciatura en educación**

**“Capacitación en TIC para innovar en el aula”**

**Alumno:** Prof. Andrea Marisa Moreno

**D.N.I.:** 23.6.99.591

**Legajo:** VEDU15473

**Docente:** Teresita Jalín del Valle

Monte Maíz, Córdoba 26 de junio de 2.022

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y su amor me acompañado como siempre durante todo el trayecto. A mi familia que con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más.

<b>Índice</b>	<b>Página</b>
Resumen	5
Introducción	6
Presentación de la Línea Temática escogida	8
Descripción de la Institución seleccionada	9
Historia	10
Misión	12
Visión	12
Valores	12
Delimitación del problema	13
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos	16
Justificación	16
Marco Teórico	18
Plan de Trabajo	22
Actividades	23
Cronograma	30

Recursos	32
Presupuesto	32
Evaluación	33
Resultados Esperados	34
Conclusión	35
Referencias	37
Anexo	41

## **Resumen**

Ante el avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y el lugar que ocupa hoy en la sociedad, se destaca la necesidad de actualizar los modelos del proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la incorporación de las TIC como herramienta didáctica creando experiencias innovadoras. El presente plan de intervención, tiene como objetivo general, desarrollar un programa de capacitación en nuevas herramientas de tecnología y comunicación semipresencial para los docentes y directivos del nivel primario del segundo ciclo del “Instituto Santa Ana” durante el primer semestre del año 2023, innovando y fomentando las prácticas pedagógicas en el aula. Para llevarse a cabo esta propuesta, se convoca al cuerpo directivo y docentes a participar de seis talleres presenciales para capacitar sobre el uso y función de nuevas herramientas (InShot, Canvas, Classroom, YouTube, Stop Motions) trabajando en paralelo en foros de consulta y material bibliográfico cargado en Classroom para su lectura sobre las bases de asesoría y acompañamiento de la licenciada a cargo.

**Palabras claves:** TIC – Programas – Herramientas Digitales– Capacitación Docente

## **Introducción**

Nos encontramos frente a un cambio de paradigma social y cultural, nuevas formas de aprender y por lo tanto de enseñar atravesadas por las nuevas tecnologías de información y comunicación, hoy el aprendizaje ubicuo es el protagonista entre los más jóvenes quienes reciben información desde cualquier dispositivo en todo momento y lugar.

En contraposición, se encuentran los docentes, adultos quienes aún no logran valorizar el uso de las tecnologías como método útil de enseñanza y a su vez carecen de las competencias para su práctica, la clave de la implementación de las TIC. Para desarrollar los contenidos de las materias es la capacitación docente, brindar al profesor los recursos necesarios para modificar el formato actual de clase despertando el interés por el uso de las tecnologías.

El colegio Santa Ana, desde su proyecto institucional, la formación integral del hombre del nuevo siglo, por lo cual es fundamental que desarrolle competencias en el uso de herramientas de tecnología y comunicación, imprescindibles para desempeñarse en el mundo actual, hoy la sociedad del conocimiento exige individuos flexibles, creativos y autónomos.

Se propone un plan de intervención pedagógica con una propuesta de capacitación en nuevas herramientas de tecnología y comunicación para los docentes y directivos del nivel primario del segundo ciclo del Instituto Santa Ana durante el primer semestre del año 2023, a fin de potenciar el rendimiento de las clases y motivar el interés de los alumnos.

Dicho plan se encuentra ordenada en cuatro secciones, en la primera sección se encuentra desarrollo de la línea temática seleccionada, “El avance de la tecnología y la importancia de las TIC en el aula”, seguido se presenta la institución Santa Ana, datos generales, historia, misión, visión, valores, y la identificación del problema que motiva la necesidad de este plan de intervención.

En la segunda sección se justifica la propuesta, el objetivo general, objetivos específicos, y desarrollo del marco teórico, acerca del constructivismo, avance de la tecnología, y definición de las plataformas que se enseñaran en el plan.

En la tercera sección se presenta la organización del plan de trabajo, cuatro talleres con encuentros semanales, y foros de discusión cargados en plataforma para fomentar el trabajo colaborativo. Antes de dar comienzo al desarrollo de los talleres se convocará por medio de una reunión para dar información sobre la metodología, tiempo, objetivos y metas. En cada taller se desarrollará un módulo por encuentro, y evaluación final a realizar en forma virtual respondiendo a un cuestionario Google para continuar con la mejora del plan y los alumnos sepan de sus logros. El programa trata sobre la historia y avance de las tecnologías en la sociedad, capacitación en el uso de aplicaciones classroom, InShot, Canvas, YouTube, y Stop Motions, así como también recursos para utilizar en el aula. Semanalmente se realizan encuentros presenciales para trabajar sobre las plataformas y posibilidades que brindan. Al finalizar el curso se entregará un trabajo práctico, modelo de proyecto a realizar en el aula para evaluar las competencias adquiridas.

En la cuarta y última sección se desarrollan los resultados esperados, y las conclusiones del trabajo.

Se espera que los docentes logren familiarizarse con el uso de herramientas tecnológicas, se interesen por seguir investigando e innovando en sus prácticas.

### **Presentación de la Línea Temática**

El avance de la tecnología dado en las últimas décadas, así como su incorporación en la vida diaria, hace necesario e imprescindible que los ciudadanos cuenten con una formación en competencias informáticas para asegurar su futuro laboral y desarrollo económico. Esta necesidad es la que determina en la práctica docente la incorporación de herramientas tecnológicas en su planificación. Actualmente, se considera alfabetizado a aquellos ciudadanos que han logrado adquirir competencias relacionadas al uso de la tecnología, es decir, aquellos que se encuentran familiarizados con el uso de herramientas tecnológicas.

Las realidades educativas presentes, se caracterizan por ser dinámicas y cambiantes, con una evolución vertiginosa del conocimiento que se difunde a gran escala. Al respecto, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) abren nuevas vías de aprendizaje y modifican el rol del docente.

La posibilidad de acceder a una gran cantidad de información por parte de los estudiantes ubica al profesor no como un transmisor del saber, sino que su tarea debe estar focalizada en el proceso de enseñanza, con la finalidad de orientar al estudiante para que construya su propio conocimiento a partir de un conjunto de recursos de información disponible (Universidad Siglo 21, 2019a. p.5).

El avance de las nuevas tecnologías de información y comunicación, (TIC), obligan de alguna manera a cambiar la educación, cambiar en el sentido de evolucionar,



y renovarse de manera precipitada para lo cual el docente necesita estar capacitado y así contar con las herramientas necesarias para el desarrollo de su labor donde no solo cambia su rol sino la información que traen sus alumnos.

La consideración de los procesos de enseñanza-aprendizaje como procesos de adquisición, producción y gestión de conocimientos, hace más factible que las TIC penetran en los espacios educativos para ocupar un rol protagónico en el marco de estos procesos, como consideran Benítez Díaz, Sevillano García y Vázquez Cano (2019). Las tecnologías permiten interacción, producción colectiva y consumo individualizado (Hernández Carrera, Bautista Vallejo ,& Vieira, 2020. p.4).

Los nuevos paradigmas educativos marcan, de alguna manera, el momento en donde los alumnos son los protagonistas de su aprendizaje, dejando la necesidad de sumar a la tarea docente nuevas herramientas pedagógicas que permitan afianzar sus prácticas mediante las tecnologías de información y comunicación (TIC), tal así lo es la capacitación permanente de los mismos.

Para sobrevivir en el mercado laboral actual, los estudiantes tienen que ser flexibles y adaptables y deben ser capaces de trabajar tanto para sí mismos como para las empresas cuya vida útil será cada vez más corta. Entonces, el reto no es la reformulación de la educación sino asegurarse de que se cumpla con su propósito de manera más eficaz (Bates, 2015. p.27).

En la actualidad es necesario brindar una educación que forme ciudadanos competentes para así insertarse en el mundo laboral y lograr un desarrollo personal y

profesional, con una mente abierta y flexible, y la capacidad de acomodación a las circunstancias que se presenten.

## **Presentación de la escuela**

### **Datos Generales**

- ✓ Nombre de la escuela: Instituto Santa Ana. Es un colegio de gestión privada bilingüe (castellano-inglés) de doble escolaridad obligatoria a partir de la Sala de 5 años. Mixto y laico, cuenta con la orientación en Humanidades y Ciencias Sociales especializada en idioma inglés. Lección 1 Presentación pág. 9 <https://siglo21.instructure.com>
- ✓ Dirección postal: Ricardo Rojas 7253 Código postal: 5147 Barrio: Argüello Localidad: Córdoba Departamento: Córdoba Provincia: Córdoba País: Argentina
- ✓ Teléfono: 03543 42-0449 [info@institutosantaana.edu.ar](mailto:info@institutosantaana.edu.ar)
- ✓ E-mail del director general: [bergelrd@yahoo.com.ar](mailto:bergelrd@yahoo.com.ar)(Universidad Siglo 21, 2019a. p.6).

Considerando los recursos materiales, la escuela cuenta con libros (aproximadamente, 5000 ejemplares en Biblioteca) para uso general del alumnado, computadoras, calefactores, ventiladores, mapas, conexión a internet, pizarras para marcador y tiza y pizarras digitales, sonido e imagen (en todas las aulas) para uso pedagógico, como recursos didácticos, proyección de videos, programas educativos, utilización de software interactivo, etcétera (Universidad Siglo 21, 2019e. p. 40).

## **Historia**

En 1979, en la ciudad de Córdoba existía un solo colegio de educación bilingüe inglés-español y uno español francés, para satisfacer las necesidades de una educación abierta al mundo. Por acción e iniciativa privada, surge la idea de creación de la institución. Las familias fundadoras anhelaban una formación bilingüe castellano-inglés para sus hijos, pero en la zona no existía ninguna. Así, se logró concretar la idea de la fundación de una escuela con nivel inicial, primer y segundo grado en el año 1980, con el objetivo de brindar una educación bilingüe que cubriera las expectativas de numerosas familias que, como las fundadoras, solicitaban una educación con esas características (Universidad Siglo 21, 2019b. p.26).

Las actividades comenzaron en marzo de 1980 con la sala de jardín de infantes, primero y segundo grado, con un total de 52 alumnos. La modalidad siempre fue de doble escolaridad, con el dictado de los contenidos de castellano por la mañana y los de inglés por la tarde (Universidad Siglo 21, 2019b. p.27).

En 1982, la escuela recibió la resolución de la adscripción a la enseñanza oficial. En ese mismo año, se construyó el Proyecto Educativo Institucional (PEI), el cual se traza alrededor de la enseñanza bilingüe de doble escolaridad, atendiendo particularmente a una educación personalizada, con base en el constructivismo y en estrecha relación con los valores humanos con postulados fundacionales humanísticos. En 1984 se incorporó un director para el nivel secundario. En este mismo año, se inauguró el edificio para la educación primaria, donde actualmente se encuentran las aulas para primaria y secundaria. Posteriormente, se incorporó un director de nivel inicial (Universidad Siglo 21, 2019c. p.29).

En el año 2017, se sumó (y refuncionaliza) a las instalaciones una nueva casona antigua con un salón de usos múltiples anexos de uso general, un amplio patio delantero

y otro trasero (donde se construye uno de los playones deportivos). En el mismo año, se incorporó una segunda división en Sala de 3 años (Universidad Siglo 21, 2019c. p. 30).

### **Misión**

Brindar una enseñanza personalizada, construida desde un trabajo en equipo interdisciplinario y articulado con el nivel primario, priorizando el crecimiento de cada alumno y estimulando sus capacidades individuales. Crear escenarios diferentes que promuevan los aprendizajes y el pensamiento crítico de los alumnos. (Universidad Siglo 21, 2019d. p.34).

### **Visión**

Es una escuela que considera a cada alumno como un ser único, con una historia y un contexto que se conoce y con un proyecto de vida que se descubre y se potencia. Desarrolla la autoestima y la empatía en sus alumnos para colocarlos en su rol de actores y lectores críticos de la realidad. (Universidad Siglo 21, 2019d. p.34).

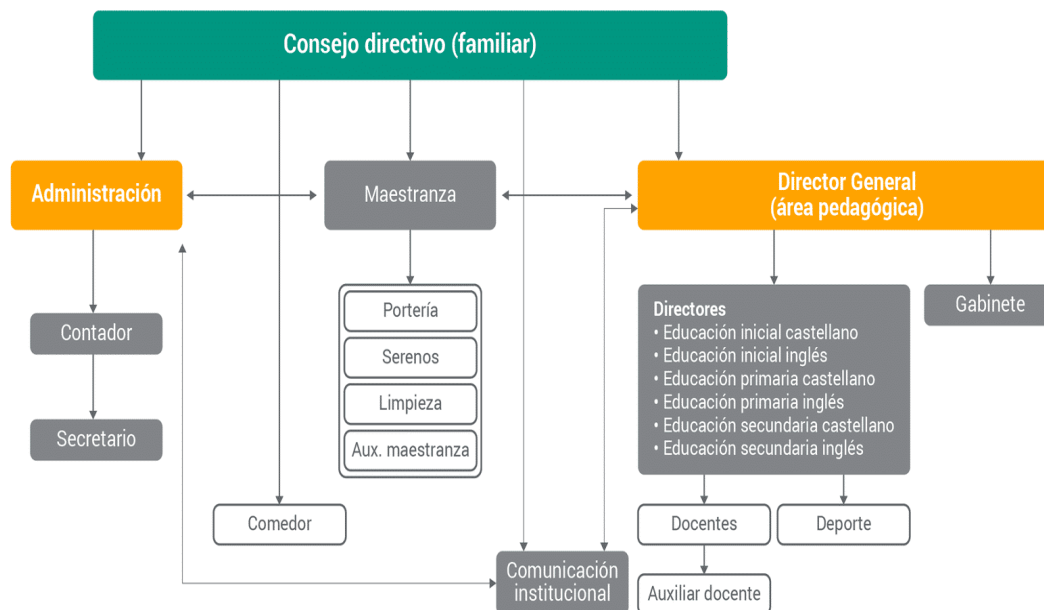
### **Valores**

La institución cuenta con un equipo docente capacitado, estable y comprometido con su tarea, con voluntad y entusiasmo, que acompaña la formación de los estudiantes a lo largo de su trayecto escolar. La propuesta de enseñanza de la institución constituye la esencia del hacer educativo, se organiza el accionar institucional en su multidimensionalidad, centrando los esfuerzos en la buena calidad de la propuesta para la promoción humana, generando cambios “hacia adentro y hacia fuera” en función de los destinatarios y los requerimientos socioculturales. El colegio propone, desde su proyecto institucional, la educación sustentada en los valores éticos, la conciencia del

esfuerzo como medio para la superación personal y el logro de metas en una actitud de verdadero compromiso social y comunitario (Universidad Siglo 21, 2019e. p.52).

## Organigrama

**Cuadro 1 ( Fuente: Universidad siglo XXI)**



## Recursos Materiales

La escuela cuenta con los siguientes recursos materiales: En la biblioteca aproximadamente 5000 ejemplares, calefactores, ventiladores, mapas, conexión a internet, pizarras para marcador y tiza, pizarras digitales, sonido e imagen en todas las aulas (en todas las aulas), proyección de videos, programas educativos, utilización de software interactivo.

## Delimitación del problema

Luego de la lectura del material de profundización presentado en la plataforma Canvas de la “Universidad Siglo 21”, se puede observar en el documento del Instituto

Santa Ana, un colegio con perfil humanístico en el cual prima el trabajo social comunitario, también se detalla un PEI del año 1982, donde se destaca la enseñanza bilingüe como innovación necesaria en ese año y requerimiento social de aquel momento.

Dado el avance tecnológico de las últimas décadas, se observa la necesidad de actualizar en algunos puntos el Proyecto Educativo Institucional (PEI) e implementar herramientas tecnológicas no solo en la práctica en clase de informática y así lograr un trabajo transversal de nivel primario y secundario articulando los contenidos.

El colegio cuenta con los recursos necesarios para llevar a cabo dicha propuesta. Es un colegio con alumnos de buen nivel socioeconómico con recursos y capacidades de ser llevados a un nivel superior, más allá de los valores éticos y morales que se les brinda en el actual proyecto, los TIC los dotaran de flexibilidad, acomodación, y creatividad, característica fundamental para el hombre del nuevo siglo.

#### Algunas de las evidencias encontradas en el documento institucional

En 1982 se construyó el PEI, que se trazó alrededor de la enseñanza bilingüe de doble escolaridad, atendiendo particularmente a una educación personalizada, con base en el constructivismo y en estrecha relación con los valores humanos con postulados fundacionales humanísticos (Universidad Siglo 21, 2019. p.38).

Toda Institución Educativa debe realizar una evaluación al cierre o comienzo del ciclo lectivo, para luego en base a fortalezas, debilidades, y necesidades desarrollar el PEI, Proyecto Educativo Institucional se menciona del año 1982.

Se detallan materiales y recursos con los que cuenta el colegio Santa Ana, lo cual es fundamental destacar, ya que no todas las Instituciones educativas tienen acceso a computadoras, pizarras digitales, y mucho menos acceso a internet, lo cual es fundamental

para una propuesta de proyecto basado en desarrollo de TICs, tecnología de información y comunicación.

El colegio propone, desde su proyecto institucional, la formación integral del hombre del nuevo siglo: la educación sustentada en los valores éticos, la conciencia del esfuerzo como medio para la superación personal y el logro de metas en una actitud de verdadero compromiso social y comunitario (Universidad Siglo 21, 2019f. p.53).

La institución, acompaña a sus alumnos preparándose para afrontar la vida, que logren resolver situaciones y se acomoden a los retos que se les presenten, así como también su labor humanística los compromete con la sociedad y el mundo.

La popularización de las TIC en el ámbito educativo comporta y comportará en los próximos años, una gran revolución que contribuirá a la innovación del sistema educativo e implica retos de renovación y mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Fernández, 2002).

El avance de las TIC lleva al sistema educativo a una renovación constante, pero necesita ser acompañado de docentes capaces de adaptarse al cambio, profesores capacitados con competencias en el manejo de herramientas tecnológicas.

### **Objetivo general**

- ✓ Desarrollar un programa de capacitación en nuevas herramientas de tecnología y comunicación semipresencial para los docentes y directivos del nivel primario del segundo ciclo del Instituto “Santa Ana” durante el primer semestre del año 2023, innovando y fomentando las prácticas pedagógicas en el aula.

### **Objetivos generales**

- ✓ Identificar y valorar la importancia del uso de herramientas tecnológicas en la práctica educativa dentro y fuera del aula.
- ✓ Valorizar el uso de herramientas tecnológicas en la clase y fuera de ella para lograr en sus alumnos un aprendizaje autónomo.
- ✓ Capacitar en el manejo de diferentes dispositivos y plataformas desarrollando habilidades y destrezas necesarias para articular en el aula de forma sincrónica y asincrónica.
- ✓ Desarrollar la creatividad en el uso de prácticas interactivas como recurso de apoyo en el aula fomentando la gamificación.
- ✓ Confeccionar una plataforma incorporando estrategias innovadoras de aprendizaje.

### **Justificación**

Teniendo en cuenta el avance de las nuevas tecnologías vinculado a la transformación en el conocimiento, habilidades y destrezas necesarios para el desempeño pleno en la vida social y laboral, es necesario comprender que hoy hablamos de una nueva alfabetización, ya no solo de leer y escribir, sino también el desarrollo de competencias relacionadas al uso de herramientas que refieren a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

El colegio Santa Ana, cuenta con el equipamiento y herramientas necesarias para avanzar en la implementación de las TIC en el aula, pero sus docentes necesitan ser actualizados en su práctica. Es fundamental generar una propuesta de cambio de paradigma en el formato de las clases tradicionales y llevar adelante propuestas innovadoras donde las tecnologías formen parte de los programas educativos.



Los docentes podrán acceder al material de estudio acompañado de actividades cargadas en la plataforma del curso donde también podrán participar de foros de discusión con docentes de otras escuelas aportando flexibilidad y aprendizaje colaborativo. Semanalmente se realizan encuentros presenciales para practicar en diferentes plataformas simulando clases y actividades. Al finalizar el curso se entregará un trabajo práctico, modelo de proyecto a realizar en el aula para evaluar las competencias adquiridas.

Se beneficiará a la escuela potenciando el rendimiento académico de sus alumnos, fomentando la motivación y promoviendo individuos creativos y flexibles que se adapten a los cambios, preparándose para el nivel secundario y luego en el egreso y las nuevas exigencias sociales y laborales.

Mejorará el nivel de los docentes y clases de la escuela, trabajando con propuestas innovadoras y aprovechando al máximo los materiales que provee la escuela, computadoras, conexión a internet, pizarras para marcador y pizarras digitales, etc.

En la actualidad la educación, y, por lo tanto, la alfabetización, siguen siendo consideradas como uno de los derechos humanos universalmente reconocidos. Nadie niega ni va a negar a una persona o un pueblo el derecho a la alfabetización. De hecho, ahora más que nunca se exige una alfabetización que nos prepare para el siglo XXI. Se habla, como hemos visto de la alfabetización para la información (informacional), para Internet, de la alfabetización digital, tecnológica, etcétera, y se plantea como una necesidad de nuestro tiempo (Gutiérrez, 2003.p.13).

Existe un cambio de paradigma respecto al concepto de alfabetización, hoy se consideran alfabetizados aquellos individuos con acceso básico al manejo de herramientas tecnológicas por lo cual es indiscutible la necesidad de cambiar el formato de las clases y capacitar a los docentes para su práctica.

### **Marco teórico**

Por empezar, el constructivismo como herramienta didáctica afirma que el aprendizaje desde la relación pedagógica del docente y alumno mediada por el intercambio epistémico, construye nuevas nociones en base a vivencias o aprendizajes previos.

Esencialmente, el constructivismo postula que el conocimiento no es producto de una copia superficial de lo que es preexistente, sino de un proceso cambiante e interactivo por medio del cual unos conjuntos de datos externos son interpretados y reinterpretados por la psiquis. En esta interacción la mente construye sucesivamente modelos teóricos más y más complejos y especializados en pro de asirse de la realidad a través de andamiajes de categoría conceptual (Parra Pons & Serrano González-Tejero, 2011.p.5).

En el ámbito escolar, el saber se interioriza por la niña o niño acompañado del facilitador docente quien proporciona medios y herramientas materiales y cognitivas para que el alumnado logre adquirir nuevos saberes y aptitudes.

Primordialmente, desde una perspectiva de Lev Vygotsky, el sujeto es el resultado de un proceso histórico y social determinado donde un cierto lenguaje cumple un papel protagónico en la escena cultural. Según Lev

Vygotsky, el conocimiento es un proceso de interacción entre el individuo y su entorno, social y cultural, no solamente el natural regido por las leyes de la física (Payer, 2020.p.1).

Actualmente, las condiciones y posibilidades de acceso al conocimiento han ido mutando, el infante arriba al espacio áulico con conocimientos previos que provienen de la web, de YouTube, de experimentaciones con el gaming, etc.

Por otro lado, la capacidad de las NTICS para traspasar los obstáculos espaciotemporales, ha dotado de nuevas significaciones a las nociones de estas categorías que sitúan al sujeto en una época particular, otorgando la oportunidad de que el aprendizaje acontezca en cualquier momento y lugar, aspecto denominado como aprendizaje ubicuo. Sin embargo, se ha constatado que el dispositivo escolar continúa siendo exclusivamente el único espacio para el aprendizaje (López, 2021.p.161).

A su vez, se ha evidenciado que la formación tecnológica del docente es crucial en la inclusión de propuestas educativas innovadoras en el espacio áulico. En otras palabras, el docente en su capacitación y vivencia profesional debe llevar a cabo un desarrollo de capacidades en la gestión pertinente del software y hardware en general, con el fin de emplearlas en el diseño y puesta en marcha de entornos de aprendizaje de contenidos específicos (Rodríguez & Boris, 2020.p.10).

La inminente innovación de las NTICS y la consecuente transformación de paradigma del formato escolar, es de crucial relevancia la formación docente en dichas

competencias ya sea en plataformas virtuales y herramientas tecnológicas para su implementación áulica.

### Gamificación

La gamificación ha sido posible inmiscuirse actividades de aprendizaje formal, ya sea observación, valoración, calificación, reflexión, puesta en marcha de actividades, administración y perfeccionamiento de capacidades. También se deben destacar actividades de experimentación, de prueba y error o resolución de conflictos, individuales o colectivos durante un lapsus de tiempo determinado o indeterminado. La Gamificación surge como una posible solución a la necesidad de trabajar contenidos educativos a partir de experiencias virtuales (Contreras Espinoza &Eguia, 2017.p.11).

La Gamificación es una propuesta que invita a la observación, exploración y reflexión, posibilitando la creación de un espacio lúdico que promulgue aprendizajes significativos.

### ClassRoom

El objetivo de la plataforma educativa de Google será intensificar la propuesta pedagógica, de que el estudiante aprenda por sí mismo y pueda internalizar nociones teóricas a través de diversas herramientas que el profesor coloca a su alcance, vídeos, audios grabados, imágenes, ilustraciones, a cargo de su docente u otros profesionales o participantes. Este hecho abrirá paso a reservar el tiempo de clase para abordar dudas sobre el material suministrado, realizar breves elaboraciones o foros de

discusión como debates de interés sobre una problemática en común (Berenguer, 2016. pp.1468-1469).

Como principales beneficios en comparación a la educación del modelo tradicional se presenta lo siguiente:

- a) Aumento del compromiso estudiantil a raíz de la autorresponsabilidad y activismo de su propio aprendizaje, resolución de problemáticas y actividades grupales y debates forales; b) Posibilita diversidad de tiempos de aprendizajes ya que es ilimitado el acceso al material facilitado, sin impedimentos espaciales o temporales
- c) Promulga una atención más personalizada del profesor a sus alumnos y contribuye al desarrollo del talento; d) Fomenta el pensamiento crítico y analítico del alumno y su creatividad; e) Mejora el ambiente en el aula y la convierte en un espacio donde se comparten ideas, se plantean interrogantes y se resuelven dudas, fortaleciendo de esta forma también el trabajo colaborativo y promoviendo una mayor interacción alumno-profesor (Berenguer, 2016. pp.1468-1469).

El modelo de aula invertida Classroom o Flipped invita a los alumnos a trabajar de manera activa, fomentado autonomía y responsabilidad con la tarea, ya que los docentes cargan en la plataforma las tareas a realizar en casa y las clases se utilizan para realizar intercambios y puesta en común.

Existen diferentes propuestas para docentes de todos los niveles, tanto presenciales como a distancia, gratuitos y privados que datan excelentes resultados en la puesta en marcha, así como también de las habilidades adquiridas por los cursantes. Se

dicta el curso “Uso de la Plataforma Moodle para docentes”, se propone formar a aquellas personas que tienen como deseos mejorar la calidad de la docencia a distancia y ser parte de esta nueva tendencia (Fosbery, 2022.p.1).

A diario los docentes de todos los niveles intentan incorporar en el aula herramientas tecnológicas, si formamos a los docentes, capacitándose y brindándoles el apoyo necesario las clases se convertirán en propuestas creativas e innovadoras, fomentando el trabajo colaborativo e interdisciplinario.

### **Plan de trabajo**

Se propone plan de intervención de capacitación en tecnologías de información y comunicación para los docentes y directivos del colegio Santa Ana con el fin de potenciar el rendimiento de las clases y motivar el interés de los alumnos.

Se ofrece realizar talleres con encuentros mensuales donde se presentarán distintas plataformas y aplicaciones, así como también recursos para utilizar en el aula.

Se facilitará material de lectura, comenzando por un recorrido sobre la historia y avance de las tecnologías en la sociedad, luego se capacitará en el uso de aplicaciones, plataformas, recursos tecnológicos, propuestas de gamificación, videos y bibliografía que se cargará en classroom para desarrollar en cada encuentro.

El taller consta de cuatro módulos, se dedicará una semana a cada módulo, el primero se refiere a un recorrido histórico, luego se presentarán aplicaciones, plataformas y medios para integrar las TIC en el aula.

Se solicita como espacio físico para los encuentros la sala de informática aprovechando el uso de mobiliario, conexión a red de wifi, pizarras, proyectores, y computadoras.

La Licenciada Andrea Marisa Moreno, se hará presente en la institución con el propósito de dar a conocer la propuesta de trabajo a los docentes de la institución para realizar la convocatoria.

**Primer taller:** Evolución tecnológica y educación

**Objetivos:**

- Conocer antiguas tecnologías utilizadas en la escuela, pizarrón, tizas, borrador, mapas.
- Comparar antiguas tecnologías con actuales, monitor pc, teclado, proyector, teléfono celular, tablets.
- Despertar el interés en los docentes por el uso de herramientas tecnológicas en el aula.
- Crear situaciones de aprendizaje colaborativo

**Modalidad:** presencial

**Duración:** 3hs

**Rol:**Capacitadora, guía, orientadora y evaluadora

**Inicio:** Proyección de imágenes de tecnologías utilizadas en la educación desde los comienzos, pizarrón, tizas, pupitres, planisferios, borradores etc.

Luego proyectar imágenes de herramientas de tecnología y comunicación, tics.

**Desarrollo:** Nombrar, clasificar y comparar grupalmente.

Trabajar en grupo, se le asignará a cada uno por sorteo un dispositivo, nuevo o antiguo, planificar una clase referida a su materia o tema a elección para exponer.

**Cierre:** Luego de un periodo de una hora de trabajo expondrán su herramienta presentándose el proyector, y cómo innovar en clase.

**Evaluación:** cuestionario Google (ver anexo 1)

**Recursos: Humanos:** 2 directivos

12 docentes

**Técnicos:** Proyector de pantalla

Pantalla para proyectar

Computadora

Archivo de imágenes

**De contenido:** fotos

Archivos impresos

**Segundo taller:** La tecnología como transformadora de procesos cognitivos

Presentación de técnica Stop Motions, se refiere a un trabajo progresivo de edición de videos con el uso de fotografías creadas a partir de escenarios diseñados con diferentes materias, arcilla, plastilina, cartón

**Objetivos:**

- Iniciar en el uso de las nuevas tecnologías como herramienta de los procesos enseñanza aprendizaje.



- Explorar funciones y usos de los teléfonos celulares en clase.
- Conocer los usos de stop motion como recurso del proceso enseñanza aprendizaje.

**Modalidad:** presencial

**Duración:** 3hs

**Rol:** Capacitadora, guía, orientadora y evaluadora

**Inicio:** video de técnica Stop Motions, [https://youtu.be/L\\_60kEIva1g](https://youtu.be/L_60kEIva1g) se refiere a un trabajo progresivo de edición de videos con los usos de fotografías creadas a partir de escenarios diseñados con el uso de diferentes materias, arcilla, plastilina, cartón, muñecos miniatura etc.

**Desarrollo:** Explicación de cómo desarrollar la técnica, captura de fotos y aplicación inshot para edición de videos, <https://inshot-editor.uptodown.com/android>, puesta en común de lo conversado y de las lecturas de la bibliografía cargada en classroom.

Se divide la clase en grupo y reparten plastilinas para realizar un stop motions.

El video debe ser corto, sacar fotos y editar con música o relato de fondo utilizando sus teléfonos celulares.

**Cierre.** Transcurrido el tiempo dado para la práctica cada grupo expondrá su video

**Evaluación:** cuestionario Google (ver anexo 2)

**Recursos: Humanos:** 2 directivos

12 docentes

**Técnicos:** Computadoras, proyector y pantalla de proyector de la escuela

Teléfonos celulares de los docentes

Fotografías tomadas con los dispositivos

In Shot

**De contenido:** vídeos, enlaces,

Archivos impresos

Plastilinas

**Tercer taller:** Juegos en educación

**Objetivos:**

- Crear un ambiente diferente generando aprendizaje colaborativo
- Desarrollar el interés por las actividades de gamificación como herramienta de aprendizaje para el desarrollo de competencias de los alumnos
- Explorar funciones y usos de los teléfonos celulares en clase

**Modalidad:** presencial

**Duración:** 3hs

**Rol:** Capacitadora, guía, orientadora y evaluadora

**Inicio:** Conversación sobre el material de lectura cargado en classroom, bibliografía sobre la importancia del juego para el aprendizaje en todos los niveles.

**Desarrollo:** En grupos juegan a diferentes juegos de mesa, dados, memotex, lotería, juego de la oca

Luego deberán explorar en sus teléfonos celulares aplicaciones con juegos para compartir en classroom teniendo en cuenta que competencias podrán desarrollar los niños con los juegos.

**Cierre:** Cada grupo comparte su experiencia en el juego, sensaciones, habilidades, competencias, contenidos

**Evaluación:** cuestionario Google (ver anexo 3)

**Recursos: Humanos:** 2 directivos

12 docentes

**Técnicos:** Computadoras de la escuela

Teléfonos celulares de los docentes

**De contenido:** videos, enlaces,

Archivos impresos

Plastilinas

**Cuarto taller:** El uso educativo del video

**Objetivos:**

- Fomentar el desarrollo del pensamiento crítico por medio del trabajo colaborativo
- Facilitar una herramienta como mecanismo para despertar el interés en los estudiantes
- Incorporar el uso del video como recurso didáctico para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje

**Modalidad:** presencial

**Duración:** 3hs

**ROL:** Capacitadora, guía, orientadora y evaluadora

**Inicio:** Compartimos un video donde un grupo de actores dramatizan la revolución de mayo de 1810 <https://youtu.be/gM1qYHa0UBk>

**Desarrollo:** Conversamos sobre el material bibliográfico cargado en la plataforma classroom donde se destaca la importancia del aprendizaje audiovisual para lograr mejor calidad de aprendizaje.

Se invita a los alumnos a agruparse para trabajar sobre la elaboración de un video, cada grupo deberá seleccionar una efeméride, dramatizar y grabar un video, se les dará ropa de época, y utensilios varios para facilitar la representación

**Cierre:** cada grupo expondrá el video de la dramatización

**Evaluación:** cuestionario Google (ver anexo)

**Recursos: Humanos:** 2 directivos

12 docentes

**Técnicos:** Computadoras de la escuela

Teléfonos celulares de los docentes

App para celulares desde app

Respira, piensa, actúa

Tangram.

Matemáticas

para

niños <https://play.google.com/store/apps/dev?id=6695914693084197974>

**De contenido:** Videos

**Cronograma (Diagrama de Gantt)**

DESARROLLO DE LOS TALLERES	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
Presentación a docentes y directivos del desarrollo del taller	■	■				
Desarrollo primer taller, evolución tecnológica y educación			■			

Desarrollo segundo taller,  la tecnología como transformadora de procesos cognitivos						
Desarrollo de tercer taller,  juegos en educación						
Desarrollo de cuarto taller,  el uso educativo del video						

Fuente: Elaboración propia, 2022.

### Presupuesto

CANTIDAD	PRODUCTO	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
12 horas	Horas cátedra	2000	24000
1	Block cartulinas	1110	1110
3	Cajas plastilina	500	1500
1	Disfraces	2300	2300
1	Memotex	2900	2900
1	Jenga	1500	1500
		total	33310

Fuente: Elaboración propia, 2022.

### Evaluación:

La evaluación se constituye históricamente como un instrumento ideal de selección y control. Con ella se trató de concretar formas de control individual y su extensión a formas de control social. En el siglo pasado



aparece como actividad y técnica cuyo nombre fue el examen, el cual pretendía valorar los conocimientos que poseían los alumnos después de la enseñanza impartida. De la misma manera, se denominó a la habilidad para relacionar y aplicar las adquisiciones logradas por los aprendices y la adecuada exposición de las mismas. Resulta así en un valioso instrumento didáctico para controlar el aprendizaje de los alumnos y además un medio de información de la manera en que se desarrolló la actividad académica para revisar y reorientarla. Se concibe como una actividad sistemática integrada dentro del proceso educativo, y su finalidad es la optimización del mismo. Tiene por objeto proporcionar la máxima información para mejorar este proceso, reajustando los objetivos, revisando críticamente planes, programas, métodos y recursos, facilitando la máxima ayuda y orientación a los alumnos (Torres, 2018 p.15).

Luego de las cuatro semanas de capacitación, habiendo participado de los cuatro encuentros planificados, los docentes del curso deberán elaborar la planificación de un plan de trabajo donde se incluyan las TIC transversalmente con los contenidos del aula.

Teniendo en cuenta lo expuesto en la orientación y capacitación realizada la consigna de la actividad consiste en:

**Consigna:** Planificar un proyecto para desarrollar en el aula donde se involucren las herramientas de tecnología y comunicación, tics., desarrollados a lo largo de las jornadas con los siguientes elementos, fundamentación, objetivo general, objetivos específicos, actividades, recursos y evaluación.

Dicho plan se enviará por correo electrónico a la Lic. Andrea Marisa Moreno para su posterior devolución.

### **Indicadores de resultado**

<b>Indicadores</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
TIC incorporados por docentes			
Propuestas innovadoras con nuevas plataformas y app.			
Competencias en el uso de tics. logradas			

Fuente: Elaboración propia, 2022.

### **Resultados esperados**

Con la aplicación del plan de intervención se espera que los docentes de segundo ciclo de primaria:

- Logren incorporar competencias en el uso y manejo de las TIC
- Superar las barreras que interfieren para la implementación de las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje.
- Se familiaricen con el uso de la aplicación, Classroom, Canvas, InShot, y Stop Motions
- Utilicen las TIC como herramienta didáctica en forma sincrónica y asincrónica.
- Fomentar el trabajo colaborativo e interdisciplinario

## **Conclusión**

Antes de dar comienzo a este plan de intervención, se realizó una profunda lectura sobre el colegio Santa Ana gracias al material brindado por la universidad siglo 21, allí se detectan debilidades y fortalezas, se observa un colegio comprometido con la formación de sus alumnos y docentes, sin embargo a pesar de la importancia del uso de las herramientas tecnológicas y el rol que cumplen en la sociedad actual solo se realiza su práctica en la sala de informática, espacio totalmente equipado para este fin.

Se define la necesidad de capacitar a los docentes y directivos de nivel primario del segundo ciclo de la institución en TIC con el fin de fomentar las prácticas en el aula, innovando con nuevas propuestas logrando aprendizajes significativos donde el alumno se transforme en el protagonista del proceso enseñanza aprendizaje.

Gracias a la infraestructura del colegio, equipamientos, computadoras, proyectores, red wifia y contar con un perfil de cuerpo directivo y docentes comprometidos con su tarea, abiertos a nuevas propuestas con el fin de mejorar su propuesta educativa para la comunidad y alumnos que asisten la propuesta del plan será recibida como enriquecedora para el colegio.

La limitación que se puede observar en el plan es la duración de la capacitación, al presentar solo cuatro talleres, se propone realizar nuevos encuentros para trabajar más plataformas y aplicaciones donde se puede convocar a docentes de otros niveles de estudio, también ofrecer una propuesta más amplia con nuevas herramientas.

Desde mi lugar, haciendo un análisis de mi desempeño, identifiqué como fortaleza el manejo en elaboración de objetivos y actividades, la libertad de manejar los horarios

gracias a tener un proyecto de trabajo independiente. Como debilidad, mi ansiedad e inseguridad me suelen jugar en contra, dado que por inseguridad no me arriesgo demasiado en las propuestas, y por ansiedad cometo algunos errores que luego de entregar las tareas me doy cuenta.

## Referencias

- Bates, T. (2015). *La Enseñanza en la Era Digital. Una Guía para la Enseñanza y el Aprendizaje. Asociación de Investigación. ContactNorth/Contact Nord*. Obtenido de [http://solr.bccampus.ca:8001/bcc/file/da50f5f1-bbc6-481e-a359-e73007c66932/1/La%20Ensen%CC%83anza%20en%20la%20Era%20Digital\\_vSP.pdf](http://solr.bccampus.ca:8001/bcc/file/da50f5f1-bbc6-481e-a359-e73007c66932/1/La%20Ensen%CC%83anza%20en%20la%20Era%20Digital_vSP.pdf)
- Berenguer Albaladejo, C. (2016). *Acerca de la utilidad del aula invertida o flippedclassroom*. Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. ISBN: 978-84-608-7976-3. Obtenido de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/59358>
- Contreras Espinoza , R., &Eguia, J. L. (2017). *Experiencias de Gamificación en las Aulas*. InCom-UABPublicacions, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, UniversitatAutònoma de Barcelona. ISBN 978-84-944171-6-0. Obtenido de [http://educagratis.cl/moodle/pluginfile.php/82563/mod\\_resource/content/1/eBook\\_incomuab\\_15.pdf#page=11](http://educagratis.cl/moodle/pluginfile.php/82563/mod_resource/content/1/eBook_incomuab_15.pdf#page=11)
- Fernández Fernández, I. (2002). *Las TICS en el Ámbito Educativo*. Obtenido de <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>
- Fosbery, A. (2022). *Uso de Plataforma Mobil para Docentes*. Obtenido de <https://www.ufasta.edu.ar/>

Gutiérrez, M. A. (2003). *Alfabetización Digital: Algo Más que Botones y Teclas.*

Obtenido de <http://www.terras.edu.ar/biblioteca/2/2GUTIERREZ-MARTIN-Alfonso-CAP-2-La-dimension-digital-de-la-alfabetizacion-multiple.pdf>

Hernández Carrera, R., Bautista Vallejo, J., & Vieira, I. (2020). *Hacia la Sociedad del*

*Aprendizaje. Análisis de las TIC y Competencias Educativas.* Obtenido de

[https://www.researchgate.net/profile/Rafael-Hernandez-](https://www.researchgate.net/profile/Rafael-Hernandez-Carrera/publication/343349586_Hacia_la_sociedad_del_aprendizaje_Analisis_de_las_TIC_y_competencias_educativas/links/5f245682458515b729f8a84c/Hacia-la-sociedad-del-aprendizaje-Analisis-de-las-TIC-y-comp)

[Carrera/publication/343349586\\_Hacia\\_la\\_sociedad\\_del\\_aprendizaje\\_Analisis\\_d](https://www.researchgate.net/profile/Rafael-Hernandez-Carrera/publication/343349586_Hacia_la_sociedad_del_aprendizaje_Analisis_de_las_TIC_y_competencias_educativas/links/5f245682458515b729f8a84c/Hacia-la-sociedad-del-aprendizaje-Analisis-de-las-TIC-y-comp)

[e\\_las\\_TIC\\_y\\_competencias\\_educativas/links/5f245682458515b729f8a84c/Haci](https://www.researchgate.net/profile/Rafael-Hernandez-Carrera/publication/343349586_Hacia_la_sociedad_del_aprendizaje_Analisis_de_las_TIC_y_competencias_educativas/links/5f245682458515b729f8a84c/Hacia-la-sociedad-del-aprendizaje-Analisis-de-las-TIC-y-comp)

[a-la-sociedad-del-aprendizaje-Analisis-de-las-TIC-y-comp](https://www.researchgate.net/profile/Rafael-Hernandez-Carrera/publication/343349586_Hacia_la_sociedad_del_aprendizaje_Analisis_de_las_TIC_y_competencias_educativas/links/5f245682458515b729f8a84c/Hacia-la-sociedad-del-aprendizaje-Analisis-de-las-TIC-y-comp)

López, M. (2021). *Desafíos de las TIC para el Cambio Educativo.* Obtenido de

[https://www.academia.edu/5603119/Los\\_desafios\\_delas\\_TIC\\_para\\_elcambio\\_e](https://www.academia.edu/5603119/Los_desafios_delas_TIC_para_elcambio_educativo)

[ducativo](https://www.academia.edu/5603119/Los_desafios_delas_TIC_para_elcambio_educativo)

Parra Pons, M. R., & Serrano González-Tejero, J. M. (2011). *El Constructivismo Hoy:*

*Enfoques Constructivistas en Educación.* Obtenido de

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412011000100001#:~:text=Los%20enfoques%20constructivistas%20en%20educaci%C3%B3n%20son%20tributarios%20de%20las%20teor%C3%ADas,una%20explicaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica%20de%20los)

[40412011000100001#:~:text=Los%20enfoques%20constructivistas%20en%20e](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412011000100001#:~:text=Los%20enfoques%20constructivistas%20en%20educaci%C3%B3n%20son%20tributarios%20de%20las%20teor%C3%ADas,una%20explicaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica%20de%20los)

[ducaci%C3%B3n%20son%20tributarios%20de%20las%20teor%C3%ADas,una](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412011000100001#:~:text=Los%20enfoques%20constructivistas%20en%20educaci%C3%B3n%20son%20tributarios%20de%20las%20teor%C3%ADas,una%20explicaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica%20de%20los)

[%20explicaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica%20de%20los](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412011000100001#:~:text=Los%20enfoques%20constructivistas%20en%20educaci%C3%B3n%20son%20tributarios%20de%20las%20teor%C3%ADas,una%20explicaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica%20de%20los)

Payer, M. (2020). *Teoría del Constructivismo Social de Lev Vigotsky en Comparación*

*con la Teoría de Jean Piaget.* Obtenido de

<http://www.proglocode.unam.mx/system/files/TEORIA%20DEL%20CONSTR>

[UCTIVISMO%20SOCIAL%20DE%20LEV%20VYGOTSKY%20EN%20CO](http://www.proglocode.unam.mx/system/files/TEORIA%20DEL%20CONSTR)

MPARACI%C3%93N%20CON%20LA%20TEORIA%20JEAN%20PIAGET.pdf

Rodríguez, C., & Boris, F. (2020). *Integrando las TIC a la Escuela de la Sociedad del Conocimiento: Formación y Desarrollo Profesional Docente*. Obtenido de [https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=LaELEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=integrando+las+tics+en+el+aula+boris+fernando&ots=jJvKCW5W41&sig=TONKUVOV1S\\_YFYvtwyneCUeU4A](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=LaELEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=integrando+las+tics+en+el+aula+boris+fernando&ots=jJvKCW5W41&sig=TONKUVOV1S_YFYvtwyneCUeU4A) Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 21: PEI*. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección: 16: Recursos y Materiales: Instrumentos de Trabajos Específicos Asociado a lo Pedagógico*. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019). *S.F. Módulo 0. Plan Estratégico. Modelos de Aprendizajes Innovadores*. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019a). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 1: Datos Generales*. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019b). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana.*

*Lección 10: Historia Institucional.* Obtenido de

<https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019c). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana.*

*Lección 11: Cronología Edilicia, Pedagógica y Directiva.* Obtenido de

<https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019d). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana.*

*Lección 14: Mandatos Institucionales: Misión, Visión.* Obtenido de

<https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>



## Anexo

### Cuestionario evaluación taller 1

evolucion tecnologica y educacion

**señala tecnologías utilizadas en educacion**

tizas

borrador

mesa

silla

**cuando se comenzo a desarrollar tecnologia**

siglo xx

segunda guerra mundial

1975

**señala tecnologías de informacion y comunicacion**

martillo

raton

teclado

tablet

Otro: \_\_\_\_\_

[https://docs.google.com/forms/d/1zeUitrnlyBltxzppPrRJ7ZULjex2eq\\_aY\\_7eWfkdEc/edit](https://docs.google.com/forms/d/1zeUitrnlyBltxzppPrRJ7ZULjex2eq_aY_7eWfkdEc/edit)

### Cuestionario evaluación taller 2

**las tecnologías como transformadoras de procesos cognitivos**

La tecnologías como transformadora de procesos cognitivos

**es posible utilizar el celular para trabajar en clase**

Sí

No

Tal vez

**que es la tecnica stop motions**

edicion de videos a partir de fotos

audios de aprendizaje

un tutorial

**la funcion stop motion favorece la simbolizacion y**

<https://docs.google.com/forms/d/1ojPjaAUDv5dR8nsZuvazwFFxjBemXESH7xuVfYHSTNM/edit>

### Cuestionario evaluación taller 3

Te he invitado a que rellenes un formulario:

**juegos en la educacion**

juegos en educacion

**la pedagogia ludica valora la accion pedagogica ejercida sobre la promocion de relaciones dinamicas entre sujetos que integran situaciones enseñanza aprendizaje**

verdadero

Falso

**el aprendizaje colaborativo es un enfoque que trata de organizar las actividades dentro del aula para fortalecer el trabajo en grupo para realizar tareas de manera colectiva**

verdadero

Falso

<https://docs.google.com/forms/d/1QmWz7MgUaZ4bEW9Nk4wLNOP1SuBaZOGkZGRnN-P27Hk/edit>

### Cuestionario evaluación taller 4

el uso educativo del video

Columna 1

Fila 1

**la pedagogia ludica valora la accion pedagogica ejercida sobre la promocion de relaciones dinamicas entre sujetos que integran situaciones enseñanza aprendizaje**

verdadero

Falso

**el aprendizaje colaborativo es un enfoque que trata de organizar las actividades dentro del aula para fortalecer el trabajo en grupo para realizar tareas de manera colectiva**

verdadero

Falso

<https://docs.google.com/forms/d/1FTag8WAcvstExxM4elxgLWron8P5MPSFIJ4zPP18Yg4/edit>