



Universidad Siglo 21

Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado. Plan de Intervención

Modelos de Aprendizajes Innovadores

Unidad Educativa Maryland

“Articulación de Áreas Mediante el uso de Plataformas Educativas”

Alumno: BRICEÑO, Etel Jésica

DNI: 28.899.639

Legajo: VEDU11931

Tutora: SORIA, Sandra del Valle

Neuquén, julio 2.021.-

“Nos encontramos ante un punto de inflexión en nuestra manera de enseñar y aprender que sólo se da una vez cada mil años.

El aula tradicional, sencillamente no se ajusta a nuestras necesidades cambiantes.

Es, en esencia, un método de Aprendizaje pasivo, cuando el mundo requiere procesar la información de una manera cada vez más activa”.

Khan, 2019.

Resumen	4
1. Introducción	5
2. Presentación de la línea temática	7
3. Presentación de la Escuela	8
3.1 Datos Generales	8
3.2 Historia	8
3.3 Misión	12
3.4 Visión	12
3.5 Valores	12
4. Identificación de la necesidad	13
5. Objetivos General y específicos	15
6. Justificación	16
7. Marco Teórico	19
8. Plan de Trabajo	25
8.1 Primer Taller “Presentación de la Plataforma”	26
8.2 Segundo Taller “Trabajo Colaborativo”	29
8.3 Tercer Taller “Como agregar plugins”	31
9. Cronograma	35
10. Recursos	35
11. Presupuesto	36
12. Evaluación	36
13. Resultados esperados	38
14. Conclusión	39
15. Referencias.	41

Resumen

El presente plan de intervención, tuvo como objetivo, contribuir a la apropiación de aprendizajes innovadores y al uso de las herramientas TIC, en la enseñanza, para los docentes del segundo ciclo del nivel primario de la Unidad Educativa Maryland. Que las actividades desarrolladas en los talleres que se llevaron adelante, fueron destinadas a presentar las bondades y fortalezas de la Plataforma de Google Drive, el fácil acceso y las herramientas gratuitas para su uso; el segundo taller buscó introducir a los docentes en el Trabajo Colaborativo, cómo a través del mismo se pueden combinar las diferentes áreas, trabajar sobre la cooperación, la ayuda mutua, creación de nuevas didácticas; y por último exploraron sobre las herramientas, plugins, gratis y pagos, como herramientas específicas para cada área, y combinados para desarrollar nuevos conocimientos acordes a cada edad. La evaluación que se llevó a cabo, buscó combinar nuevos aprendizajes incorporados y dejando un antecedente, como impronta de la capacitación brindada, invitando al resto de docentes de los demás ciclos a realizar la capacitación. Esta actividad, surgió a raíz de la necesidad detectada en poder articular las herramientas de informática, para que la utilización de dispositivos virtuales no se destine a una sola área, como es en el Departamento de Informática, si no que los alumnos puedan desarrollar actividades de las diferentes asignaturas, incluso gran importancia a la visión de la escuela, ya que esta plataforma posee una herramienta de traducción, para favorecer el aprendizaje del idioma inglés desde la virtualidad.

Palabras Claves: Trabajo Colaborativo-Aprendizaje Innovadores-Virtualidad

1. Introducción

En la tarea de formar sujetos democráticos y de derechos, con actitudes críticas, que puedan elegir y tomar decisiones con criterio frente a la cantidad de información que los rodea, así es como se presenta la Unidad Educativa Maryland, en su misión. A raíz de ello es que el plan de intervención que se plantea, para el Plan de Intervención, la temática de “Modelos de Aprendizajes Innovadores”, debido a que los cambios vertiginosos de los tiempos actuales, cobra mayor relevancia la incorporación de las TIC a las escuelas, desde todos los niveles.

Esta escuela, no está al margen de la incorporación de la tecnología, pues ya tiene implementado el taller del Departamento de Informática, desde el cual se imparten conocimientos respecto al uso de las herramientas mediante el uso cotidiano de las computadoras, allí es donde reside la necesidad detectada, puesto que es importante que los alumnos puedan utilizar estas herramientas de aprendizaje en todas las áreas, porque lo que interesa es lo que los estudiantes pueden aprender mejor, utilizando todas las materiales que el entorno les presenta. Entonces el plan presentado se estructura con el objetivo de capacitar a los docentes, del segundo ciclo del nivel primario, en el uso de nuevas herramientas disponibles, de fácil acceso, en la plataforma de Google Drive.

Con el inminente avance de la tecnología y la variedad de plataformas educativas en el mercado, aquí se pretende acercar a los docentes en el uso del Google Drive, presente en todos los dispositivos móviles, pantallas, computadoras, etc, al que se accede únicamente con un correo electrónico de la cuenta. Al ser una herramienta versátil, puede ser adaptada a las diferentes áreas de aprendizaje.

La intervención que se propone realizar en esta escuela, consta de dos partes. La primera es una introducción con los directivos de institución a fin de presentar este plan de intervención, concretar la utilización de los recursos humanos y

materiales con los que ya cuenta la institución, y coordinar acciones en cooperación con los docentes del área de informática.

En una segunda parte se presentan tres talleres, a través de los cuales se acompaña a los docentes en la exploración y puesta en práctica de la utilización de esta herramienta, plataforma de Google Drive, realizaran trabajo colaborativo, en primer instancia de cooperación entre docentes, articulando conocimientos y recursos de las diferentes áreas, para después volcar en los alumnos.

Los talleres se plantean de forma virtual, para que cada participante siga los pasos desde su propio dispositivo a fin de que experimenten en primera persona la versatilidad de esta herramienta, todos los nuevos conocimientos estarán presentados en las mismas herramientas que se dan a conocer, como ser los Google Docs, las presentaciones, la creación de actividades virtuales a partir de Classroom y Google Meet, etc.

Y por otro lado, la capacidad de incorporar nuevas formas de evaluación, por lo en la evaluación se propone evaluar los nuevos conocimientos adquiridos, e ir relacionando las nuevas herramientas exploradas para incentivar el uso del pensamiento.

2. Presentación de la Línea Temática

Para poder desarrollar este Plan de Intervención se da a conocer la línea temática escogida la cual es “Modelos de Aprendizajes Innovadores”. La misma estará articulada a lo largo de este trabajo con la realidad institucional que atraviesa la Unidad Educativa Maryland.

Con los cambios vertiginosos de los tiempos actuales, cada vez están tomando más relevancia la importancia de la incorporación de las TIC a las escuelas, desde todos los niveles. La Unidad Educativa Maryland, no se encuentra al margen de la tecnología, sino que implementa, desde el departamento de informática, la utilización de las nuevas herramientas tecnológicas en la formación de los alumnos.

Hablar de modelos innovadores, y más específicamente de la utilización de las TIC, es una ventana que permite innovar en la gestión del conocimiento y la enseñanza. El desafío reside, en que las TIC funcionen como impulso para incrementar cambios significativos y como catalizador para cambios radicales que impacten en las culturas de las escuelas y de los sujetos (UNESCO, 2004).

En esto reside la importancia de capacitar a los docentes en el adecuado uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación, a fin de que sean capaces de lograr, en los alumnos, aprendizajes de calidad.

“en todo contexto de aprendizaje, la motivación del profesor es crucial para el proceso de enseñanza aprendizaje, el énfasis debe estar puesto en las estrategias didácticas de los profesores, en los sistemas de comunicación y la distribución de los materiales de aprendizaje” resaltando la activa participación de los alumnos en el aprendizaje (Salinas , 2002).

3. Presentación de la Escuela

UNIDAD EDUCATIVA MARYLAND

“Y en el medio un puente de nuevas relaciones y nuevas comprensiones del entorno, la realidad y el mundo. Nuestra escuela invita a aprender y les abre las puertas para que entre ustedes y nosotros siempre “sean los niños” la prioridad y el motivo de nuestro trabajo incansable. Los niños representan la esperanza en el mañana y en esa “espera activa y comprometida” los acompañemos en el presente a crecer y a ser con otros...” (Maryland, Unidad Educativa, s/f).

3.1 Datos Generales

- ✓ Ubicación: Córdoba
- ✓ Localidad: Villa Allende (Colón)
- ✓ Dirección: Güemes y Alberti s/n Villa Allende
- ✓ Teléfono: 03543-432232 / 435656
- ✓ Sitio web: maryland.edu.ar <http://www.maryland.edu.ar/nuestro-blog/>
- ✓ Email: administracion_p@maryland.edu.ar
- ✓ Jurisdicción: Córdoba. Departamento: Colón

Posee tres niveles educativos: nivel inicial, nivel primario y nivel medio con dos secciones por cada curso. Es de jornada simple y se cursa por la mañana con opción de doble escolaridad (no obligatoria). Ofrece Formación Opcional en Lengua Inglesa (F. O. L. I.). Nivel medio: Orientación: Comunicación – Lengua Extranjera. Villa Allende es una ciudad del centro de la provincia de Córdoba, departamento Colón, que dista 19 kilómetros de la capital provincial. Ubicada en la zona denominada “Sierras Chicas” que está conectada con el norte de la ciudad capital de Córdoba. Celebra en el mes de Julio su fiesta patronal, siendo la Virgen del Carmen, la Patrona de la Villa. (UES21,

2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland_ Contexto Sociohistórico, Cultural y Geográfico, Lección 5, pág. 27. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

La institución seleccionada, para llevar adelante el TFG es la Unidad Educativa Maryland, ubicada en calle Güemes N° 702, de la localidad de Villa Allende, de la Provincia de Córdoba. Es una institución perteneciente al sector privado –laico, con orientación en Comunicación y Lengua Extranjera. Cuenta con los tres niveles obligatorios (inicial Primario y Medio), en jornada simple, y la formación en idioma extranjero es opcional en doble escolaridad, se cursa por la tarde en horario extendido; este espacio se denomina F.O.L.I (Formación Opcional en Lengua Inglesa) (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Conformación y Evolución de niveles, Lección 6, pág. 32. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

3.2 Historia

El espacio geográfico en el cual se emplaza esta institución tuvo varios propietarios y arrendatarios, hasta que, en el año 1888, fueron los hermanos Allende quienes se instalaron finalmente, y haciendo próspera su sociedad comercial agrícola, “Los hermanos Allende, conocedores de las condiciones climáticas de la región, por haberla vivido y disfrutado desde su niñez, emprendieron, con visión de futuro, la formación de un pueblo” (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Conformación y Evolución de niveles, Lección 6, pág.33. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

En el año 1994, Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry, comenzaron con las gestiones necesarias para llevar adelante el proyecto de una escuela. Así ellas, acompañadas de un grupo de personas, pertenecientes a dicha comunidad se hicieron cargo del proyecto y su puesta en marcha, algunas de ellas continúan en la institución. Fue en el año 1995, tras adquirir una vieja casona por parte de la Municipalidad de Villa Allende, cuando empezó a funcionar el Nivel Inicial, con sala de 4 y 5 años; ya para el año 1998 funcionaban nivel inicial y primario completos, para el 1999 comenzó a funcionar con el ciclo básico de 1º, 2º y 3º año, pero no se pudieron continuar, por lo que debieron cerrar el nivel medio al año siguiente. Recién en el año 2008 pudo implementarse el nivel medio en el mismo edificio. En el año 2018 ya contaba con una matrícula 620 alumnos (UES21. SF. Módulo 0. Plan de intervención. Unidad Educativa Maryland. 2019), el 80 % de la población escolar pertenece a la localidad de Villa Allende, el resto de localidades aledañas (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Conformación y Evolución de niveles, Lección 6, pág.32. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

Un rasgo de esta escuela, es el origen de su nombre, el cual hace referencia al estado de Maryland en Estados Unidos, la idea original era poder realizar intercambios estudiantiles con ese estado, lo que nunca pudo concretarse, pero sí dio origen a FOLI, que se dicta en contra turno, y no es obligatorio.

Los tres niveles cuentan con una estructura académica completa y equipo directivo separado por los diferentes niveles; además con el Departamento de orientación formado por psicopedagogas (3), psicóloga (1) y fonoaudióloga (1), que tienen por objeto una tarea preventiva en el ámbito educativo, incluyendo a docentes, alumnos y padres, que abra espacios de autoría de pensamientos objetivos y subjetivos.

Como así favorecer la construcción de la palabra, para la resolución de conflictos, brindando espacios de reflexión en la escuela que posibilite el “desarrollo subjetivo que valore la paz y el respeto por el otro” (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland_ Contexto sociohistórico, cultural y geográfico en donde se ubica la institución, Lección 5, pág. 27 <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

Perfil del Egresado:

El egresado de la Unidad Educativa Maryland, estará capacitado para:

“Abordar con un sentido positivo, constructivo y responsable la realidad de su medio social, con una **disposición personal** a contribuir al mismo desde su potencial humano e integral. Emplear modelos explicativos apropiados, habilidades y operaciones de pensamiento para abordar situaciones problemáticas del entorno – en su complejidad- transfiriendo creativamente los **conocimientos adquiridos**, en un proceso de reestructuración intelectual y de fortaleza emocional. Intervenir -con criterios relevantes y significativos – **desde las ideas hasta la acción**, en diversos ámbitos de desarrollo; asumiendo las consecuencias de tales intervenciones y configurando al mismo tiempo una pauta valorativa para su propio proyecto personal vital. **Continuar estudios superiores y/o una experiencia laboral**, con un bagaje de conocimientos, herramientas cognitivas y soportes afectivos para la inserción en estos nuevos ámbitos y su desempeño eficaz”. (UES21. SF. 2019- Módulo 0. Plan de intervención. Unidad Educativa Maryland

<https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>.)

3.3 Misión

La Unidad Educativa Maryland se centra en la tarea de Enseñar y aprender, formar sujetos de derecho, con valores democráticos preparados para su desarrollo en el mundo adulto, y para un contexto cambiante. El desafío es conservar la misión-utopía, de encontrar en cada momento, en cada espacio, en cada falta de certeza, la convicción de que aprender a pensar en libertad nos garantiza ser libres en todo el sentido bello de la palabra, que cada sujeto de aprendizaje pueda hacerse preguntas y cuestionar la realidad, hacer sus propias y auténticas lecturas, reformular sus intervenciones, construir nuevos modos de pensar (Maryland, Unidad Educativa, s/f)

3.4 Visión

“La visión está orientada a que la Unidad Educativa Maryland, logre alcanzar a través de la articulación entre los niveles, una formación integral de los estudiantes con fuerte orientación en Comunicación y Formación de Lengua Inglesa”. Formar ciudadanos democráticos, capaces tomar sus propias decisiones y tener el control de sus actos; contribuir de esta forma al desarrollo de la autonomía y la iniciativa personal (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Conformación y Evolución de niveles, Lección 6, pág. 33 <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>.

3.5 Valores

La Unidad Educativa se caracteriza por dejar explícito en cada proyecto institucional, los valores esenciales que pretender trabajar; principal mete aquellos vinculados con el respeto, el amor, la tolerancia y la paz (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Conformación y Evolución de

niveles, Lección 6, pág. 32. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>).

4. Identificación de la Necesidad

El presente trabajo se va a enfocar en los modelos innovadores de aprendizaje, y en la importancia de la capacitación docente en la incorporación de las herramientas TIC en las diferentes áreas, dentro del nivel primario.

Se identifica como necesidad de este establecimiento la articulación en el uso de las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC), no sólo en el Departamento Informático, sino en las demás áreas educativas de la Unidad Educativa. En dicho departamento menciona que “los contenidos específicos de Informática, se impartirán de una forma eminentemente práctica, mediante el uso cotidiano de la computadora como herramienta de apoyo al aprendizaje integral de los niños” (Maryland, Unidad Educativa, s/f). Lo que excluye la utilización de las herramientas tecnológicas en el resto de las áreas de aprendizaje.

Es por ello que es importante la capacitación de los mismos, docentes, en las diferentes áreas, y más en estos tiempos con numerosos avances tecnológicos, en este mundo vertiginoso y cambiante en que nos movemos.

“En el Segundo Ciclo creemos que, si bien la informática es una herramienta que es útil a todas las materias, los contenidos en este ciclo, son distribuidos para que en cada grado se pueda estudiar en profundidad un software seleccionado para ellos”. (UES21, 2019.S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland. Conformación y Evolución de niveles, Lección 8. <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>.”, es así que la capacitación docente en la utilización de las herramientas TIC,

debe abarcar a los docentes de las diferentes áreas, para ser incorporadas en los procedimientos de aprendizajes.

“Lo importante no son las TIC, sino lo que los alumnos pueden hacer con ellas” para aprender mejor. En diversos estudios se muestran evidencias estadísticas de la mejora del aprendizaje producido en algunas áreas/disciplinas y temas al usar las TIC para desarrollar habilidades cognitivas de nivel Superior” (Azinian, 2009).

5. Objetivo General

⇒ Capacitar a los docentes del segundo ciclo de la Unidad Educativa Maryland en el uso de una Plataforma Educativa para que incorporen aprendizajes innovadores en los alumnos.

5.1 Objetivos Específicos

⇒ Implementar la utilización de la Plataforma Google Drive, con los docentes del segundo ciclo del nivel primario.

⇒ Coordinar con los docentes del departamento de informática la implementación de uso de las herramientas digitales en conjunto, dentro y fuera del aula.

⇒ Experimentar la aplicación de las diferentes herramientas de la plataforma con los docentes de las diferentes áreas para una mejor comprensión.

6. Justificación

El Plan de intervención propuesto, en la Unidad Educativa Maryland, va dirigida a los docentes del nivel primario para que puedan articular las herramientas TIC para ser implementadas en todas las áreas, aprovechando el conocimiento que tienen los alumnos, por medio del departamento de informática que funciona en el establecimiento, y de las herramientas con las que cuentan, como las computadoras y el acceso a internet.

Además, teniendo en cuenta que los niños de hoy pasan muchas horas a la semana, y al día, conectados a redes con elementos como teléfonos celulares de alta gama, Tablet, notebooks, y diferentes aparatos tecnológicos, por lo que son denominados nativos tecnológicos, son una generación que nació con tecnología de la información y la comunicación. Por ello, que el trabajo de los docentes debe orientarse a que ese uso, de la tecnología, sea no sólo de manera reflexiva, sino que sea aprovechado para un aprendizaje significativo y creativo.

La propuesta está en implementar, y capacitar a los docentes, en el uso de la Plataforma Google Drive como herramienta de gestión de contenido académico. Esta plataforma, en su versión gratuita y paga, difieren en la capacidad de almacenamiento que permite, pero por lo demás, ambas permiten compartir información e incorporar nuevas funcionalidades a través de plugin gratuitos o para desarrolladores por programadores, mejorando y facilitando la gestión de documentos.

Para disponer de Google Drive sólo es necesario tener una cuenta de correo electrónico de Google. Es un servicio totalmente gratuito y que puedes usarse en la PC, portátil, Tablet o smartphone. Google Drive es compatible con todos los sistemas operativos y navegadores.

Lo que se busca, es que los alumnos puedan conocer la utilización de las herramientas que poseen y conocen, para desarrollar pensamientos reflexivos, respecto a todo lo que las Tecnologías de la Información y Comunicación les permiten. “Las TIC son la oportunidad para innovar, tanto en el conocimiento como en las estrategias de aprendizaje, permitiendo e implementando proyectos democráticos de inclusión y justicia” sobre todo teniendo presente que la Visión de esta institución es la de formar “ciudadanos democráticos”, preparados para incorporarse en el mundo adulto, en estos contextos de tantos cambios constantes donde el impacto de las tecnologías es inminente.

Por ello es que es importante implementar el uso de *GOOGLE DRIVE*, por la facilidad y por lo accesible que resulta, y todo lo que se puede hacer con esta herramienta, desde crear carpetas y documentos, organizar presentaciones, hojas de cálculo, dibujos, formularios, planificar eventos, mapas mentales, lluvia de ideas, elaborar y crear encuestas, evaluaciones, programar reuniones, a través de videoconferencias de Google Meet. Todo lo almacenado en Google Drive se sincroniza automáticamente en todos los dispositivos vinculados a la cuenta del usuario, le permite trabajar con o sin conexión a internet.

Los beneficios aportan Google Drive son el trabajo cooperativo-Autoevaluación-Plantillas-Comentarios en documentos-Acceso al diccionario-Acceso al traductor-Múltiples revisiones de un mismo documento-Ahorro de papel-Uso compartido con las familias-Elaboración de documentos en tiempo real-Posibilidad de chat-Archivo automático de cualquier documento-Sustitución del USB por la nube-

Las aplicaciones puedes usar el docente en Google Drive son: Google Drive permite conectar con más aplicaciones. Se pueden buscar por categoría. Algunas de las más recomendadas para docentes son: PicMonkey. Se trata de un potente editor de

imágenes. PDF Mergy. Permite combinar documentos en pdf Attachment.me. Permite enviar archivos adjuntos de Gmail a Google Drive. Drive tunes. Permite reproducir música en streaming almacenada en Google Drive. DriveConverter. Convertidor de documentos, hojas de cálculo, imágenes y audios. Hello Sign. Permite agregar una firma digital a un documento. Diagram.net: Permite realizar diseños esquemáticos, eléctricos y permite visualizar formatos de herramientas como autocard.

Como conclusión Google Drive es una herramienta gratuita que brinda un marco de trabajo colaborativo que cubre por completo los requerimientos para la generación de contenido académico a la vez que permite la integración con otras herramientas gratuitas o pagas que amplían la funcionalidad. Además, su implementación es transparente para los usuarios, ya que es multiplataforma compatible con la totalidad de los dispositivos utilizados, sin necesidad de contar con una infraestructura que dé soporte al uso de la plataforma. Dejando a los docentes la responsabilidad de la creación del contenido y la gestión del mismo.

La capacitación de los docentes, en esta institución en particular, en la utilización de las herramientas TIC, será provechosa para integrar las áreas de conocimiento, beneficiosa en promover la actitud crítica e innovadora, y que no solo sea tareas de los docentes del área de informática, sino que sean un motor para la integración, como ya dijimos, de las restantes áreas de los restantes docentes. Que el alumnado deje de ver solo el departamento de informática como el único lugar para acceder y explorar en la TIC.

7. Marco Teórico

Es inminente el avance de la tecnología en estos tiempos, los niños/adolescentes están horas y horas detrás de un aparato tecnológico, el 80% del tiempo conectados con juegos, o redes sociales. Pero amén de ello la cantidad de información que reciben diariamente es de tal magnitud que se hace imposible controlar. Es allí donde reside la importancia utilizar de las innovaciones en los aprendizajes, como dice Salinas, “consideramos la organización de sistemas de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de innovación pedagógica basado en la creación de las condiciones para desarrollar la capacidad de aprender y adaptarse” es por eso que los autores sostienen que la innovación debe ser un proceso “intencional y Planeado”, justamente para direccionarlo a los objetivos propuestos desde las prácticas docentes (Salinas J. , 2004).

Así, como menciona Salinas (2004), “cuando Morin y Seurat (1998) definen innovación como «el arte de aplicar, en condiciones nuevas, en un contexto concreto y con un objetivo preciso, las ciencias, las técnicas, etc.», están planteando que las nuevas formas de aprendizaje deben ser asimiladas por profesores y alumnos, y del uso de la tecnología pueda aplicarse en los diferentes campos de aprendizaje (Salinas , 2004).

Los aprendizajes innovadores en TIC buscan, justamente, que todo ese tiempo en contacto continuo con las tecnologías, tenga un lado más que positivo, que les enseñe a poder ser reflexivos a la hora de enfrentarse a tanta información, y que poco a poco lo reflexivo se vuelva significativo, en su crecimiento y formación.

“Los procesos de innovación respecto a la utilización de las TIC en la docencia (...) suelen partir, la mayoría de las veces, de las disponibilidades y soluciones tecnológicas existentes. Sin embargo, una equilibrada visión del fenómeno debería llevarnos a la integración de las innovaciones

tecnológicas en el contexto de la tradición de nuestras instituciones; instituciones que, no olvidemos, tienen una importante función educativa. Debemos considerar la idiosincrasia de cada una de las instituciones al integrar las TIC en los procesos de la enseñanza superior; también, que la dinámica de la sociedad puede dejarnos al margen (Salinas J. , 2004).

El trabajo de la innovación docente no es nuevo, es algo que se viene implementando en las escuelas desde hace varios años, lo que significa que la capacitación docente en TIC debe ir actualizándose a medida que las tecnologías avanzan.

Esta incorporación de aprendizajes innovadores, buscan crear en los alumnos la capacidad de reflexionar ante el avance tecnológico y la adaptación de ellos, a los inminentes cambios sociales por los que atraviesa la sociedad moderna, donde la función educativa toma relevancia, más que como portadora de conocimientos.

“El profesor deja de ser fuente de todo conocimiento y pasa a actuar como guía de los alumnos, facilitándoles el uso de los recursos y las herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas” (Jesús Salinas 2004).

Es su función que los nuevos aprendizajes sean significativos y creativos, y que la utilización de las nuevas herramientas también contribuya a generar ambientes de comunicación, colaboración, cooperación y porque no socialización, desde entornos diferentes.

Teniendo presente que, la Unidad Educativa Maryland, cuenta con los recursos materiales necesarios para llevar adelante un proyecto destinado al uso de las TIC, o a redefinir, redireccionar su uso, es que se considera propicio y acertado proponer las capacitaciones docentes en uso de TIC, para un alumnado que ya pertenecen a los llamados nativos digitales, pues nacieron en esta generación.

Tener presente las corrientes pedagógicas apoyadas en el constructivismo es lo que nos va ayudar a entender de qué manera la utilización y capacitación de las TIC contribuyen a desarrollar capacidades innovadoras preparadas para los cambios, y un pensamiento integrador.

En un inicio, cuando comenzaron a incorporarse las computadoras a la enseñanza, se partió desde el laboratorio de informática, desde el cual se enseñaba al uso de las mismas, programas sencillos. Hoy este laboratorio ya no es suficiente para incorporarlo a la enseñanza-aprendizaje, sino que debe ir un poco más allá.

Esta modalidad promovía principalmente la enseñanza de las TIC y colocaba la figura del docente de informática como eje central de la incorporación de las tecnologías en la escuela. En cambio, los modelos actuales —impulsados por las políticas públicas universales de inclusión digital— han modificado este paradigma motivando una incorporación transversal en la cual la enseñanza con las TIC cobra una fuerte relevancia y el rol del docente a cargo del curso se torna fundamental. En este contexto de “inmersión tecnológica” de los sistemas educativos, los discursos que sustentaron esta nueva generación de políticas orientadas a la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza estuvieron, como se señaló más arriba, fuertemente asociados a las promesas de reducción de la brecha digital; de preparación de los estudiantes para integrarse en un mundo cada vez más atravesado por el uso de estas tecnologías; y de mejora de los aprendizajes (Valdivia & Gómez, 2016)

Lo principal a tener en cuenta a la hora de capacitar a docentes en uso de las TIC, y principalmente en plataformas educativas, es que ellos tengan el acceso libre a las mismas, que puedan experimentar e investigar libremente. Es por eso que la

propuesta se engloba en plataformas educativas de acceso gratuito, que no requieren de extrema tecnología para acceder a ellas y que se son fácil comprensión.

La actuación docente va creciendo en la implementación de nuevas metodologías y estrategias de enseñanza aprendizaje, por ello las escuelas debe incrementar las propuestas educativas para, como ya dijimos, adaptarse al cambio y complejidad actual. Estos cambios en la enseñanza traen algunas complicaciones, propios de la incorporación de los nuevos métodos y recursos educativos (Martínez, Guzmán , & Campazzo, 2015).

Las plataformas virtuales han producido cambios significativos en la educación, que producen nuevas formas de transferencia del conocimiento ya que por medio de las tecnologías de información y comunicación se van creando nuevos paradigmas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en donde la sociedad hace uso intensivo de todos los medios tecnológicos y aplicaciones informáticas que reducen el tiempo de las actividades que hace décadas era complicado en su proceso y desarrollo (Rea & Mullo, 2018).

Con esta implementación se busca que los alumnos actúen activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, capaces y motivados a construir el conocimiento y de la autoevaluación.

Es importante apostar a la mejora en el procesos educativo, como dice Baelo y Cantón (2009): las nuevas exigencias en la educación se centran en la mejora del proceso educativo y, en ese sentido, la integración de las TIC facilita aspectos relacionados con la mejora del trabajo individual, la autonomía del alumnado, la facilidad para el desarrollo del trabajo en equipo y colaborativo, la posibilidad de modificar y adaptar los métodos de

evaluación y la interacción bidireccional entre el profesorado y el alumnado (Rea & Mullo, 2018).

Como ya se mencionó, las aulas virtuales favorecen el aprendizaje colaborativo, entre docentes-alumnos, alumnos-alumnos; a partir de los cuales el estudiante pasa a ser el centro del proceso, ya no es más el docente el poseedor del conocimiento, ese conocimiento que se construye a partir de las interacciones del alumnado con el mundo.

Según Pavón (2005), las aulas virtuales o plataforma de enseñanza virtual se entienden como un software que dispone de diversas funciones gracias a diversos componentes y herramientas de tal forma que presenta en un todo homogéneo un “entorno virtual” o espacio para el desarrollo de actividades formativas a través de la red. (Rea & Mullo, 2018)

Dentro de las aulas virtuales conocidas se encuentra el CLASSROOM, según se define en google, es una plataforma que a partir de una página principal se van creando aulas con alumnos y jugando. En cada una de dichas aulas el profesor puede asignar tareas con textos, audios, fotos y vídeos. Al mismo tiempo puede poner avisos, crear encuestas o recibir respuestas de los alumnos. Está disponible en un amplio número de idiomas, concretamente 42. Además, funciona en los más conocidos dispositivos móviles y lectores de pantalla. Esta herramienta forma parte de *G Suite for Education*, un programa que pretende introducir variedad de dispositivos y aplicaciones con finalidades educativas.

Según Mortis (2015), Classroom pertenece a la familia google donde los educadores puedan crear clases, repartir deberes, enviar comentarios y tener acceso a todo desde un solo lugar es instantáneo, fácil y no requiere papel. Se han realizado varias investigaciones sobre el uso de esta plataforma en capacitación docente, en universidades y en el uso para escuelas primarias.

Es una herramienta versátil, con infinidad de recursos, lo que pueden ser abordados de diferentes temáticas, contextos, etc. En la investigación realizada desde la Universidad Andina (2018), concluyen en lo siguiente: Con la instalación del software Classroom se logró desarrollar las sesiones de aprendizaje sobre la capacitación del uso de Classroom la su totalidad, en donde los docentes mostraron satisfacción (Arias Surco, 2019).

En otra investigación llevada adelante por el CONICET, en Bahía Blanca (2019) se concluyó que:

“es fundamental la capacitación docente en herramientas tecnológicas. Por tal motivo, se puede concluir que el uso de Google Classroom por sí solo no implica ninguna mejora en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero que con el acompañamiento de un docente idóneo en el uso de la herramienta, sí pueden volverse más provechosos. En síntesis, se destaca que el aula virtual es un tipo de herramienta TIC que, sumada a la capacidad por parte del docente, puede mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje y favorecer que éstos sean ubicuos. Así, el aula virtual se presenta como una herramienta que potencialmente reflejaría efectos benéficos. De este modo, la utilización adecuada de las aulas virtuales puede ser el complemento ideal para las clases presenciales, mejorando los procesos comunicacionales y de continuidad pedagógica dentro de un entorno seguro, amigable y confiable (Kraus, 2019).

Por estas razones considero que incursionar en las capacitaciones de este tipo de plataformas es beneficioso tanto para docentes como para los alumnos, siempre que se realice de forma organizada, secuenciada...

8. Plan de Trabajo

Actividades

Las actividades que se llevarán adelante en este plan de intervención tendrán como fin capacitar a los docentes, de la Unidad Educativa Maryland, en la utilización de las plataformas educativas a fin de integrar los contenidos de las diferentes áreas. En particular a los docentes del Segundo Ciclo del Nivel Primario.

En primera instancia, se mantendrá reunión con el equipo directivo de la institución, del Nivel Primario, director Leandro Pochettino y Vice Director, Silvina Mautino, a efectos de comentar como se llevará a cabo el Plan de Acción.

El plan de trabajo, se desarrollará en 3 talleres, cada 15 días, con el personal de docentes del nivel primario (en especial los del 2do ciclo), pero que la invitación se extienda al total (34 docentes).

Los talleres se programarán en dos bloques de 80 minutos, con un break, de 15 a 20 minutos, por lo que se necesitará que los mismos cuenten con un refrigerio, (café, té, mate cocido, galletitas, facturas, entre otros).

Los encuentros se llevarán adelante en la sala de informática (el aula virtual del establecimiento), la que ya cuenta con 35 notebooks, a fin de que todos puedan estar frente a una computadora para ir poniendo en práctica lo que se vaya desarrollando.

El horario será entre las 11:00 a las 14:00 horas, iniciando el primer jueves del mes de mayo.

Se procura una reunión con los docentes de informática de la Unidad Educativa, a fin de coordinar acciones para desarrollar el taller.

Requisitos previos, contar con un dispositivo móvil con sistema operativo ANDROID, una casilla de correo electrónico de GMAIL. El aula virtual debe contar con una red wifi con conexión a internet disponible para los participantes del taller, necesaria para realizar las actividades propuestas.

En segunda instancia, se desarrollan las actividades a realizar.

8.1 Primer taller “Presentación de la Plataforma”

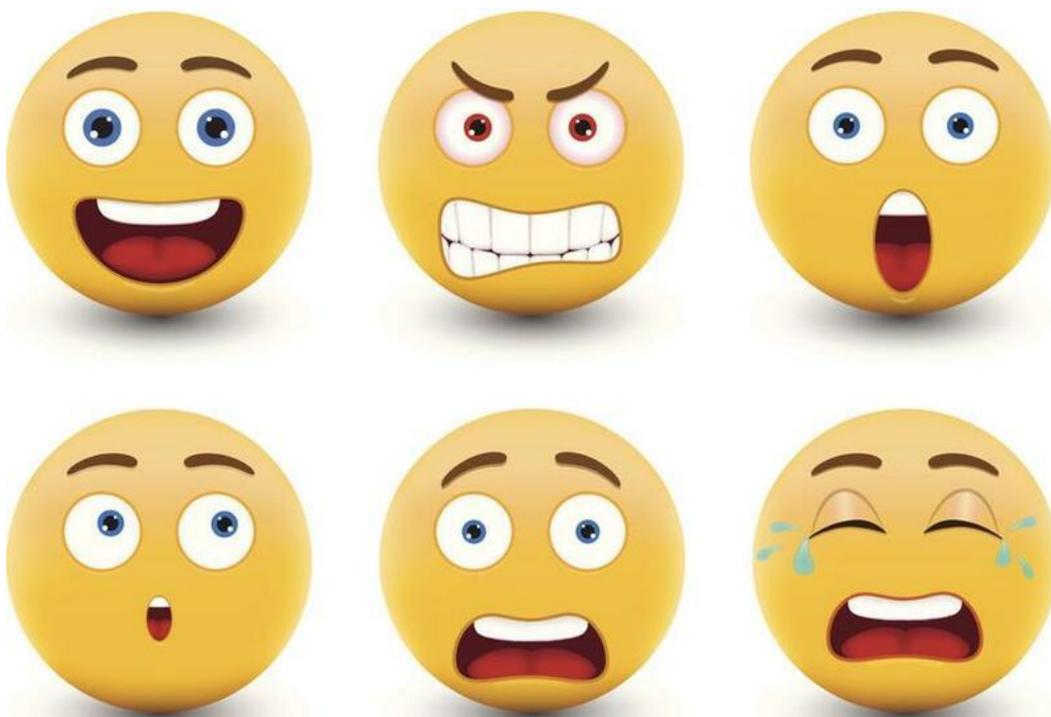
Dinámica de Primer Taller, antes de la primer Actividad.

Anexo 1.A:

Dinámica de las Emociones, para romper el hielo.

Material: cartones con diferentes emoticones, que representen diferentes emociones

Por ejemplo:



Tiempo: 15' para creación 15' para presentación

Desarrollo:

1. A medida que van ingresando los participantes a la reunión, se les va a ir entregando una tarjeta con el emoticón.
2. Luego se invitara al grupo a formar un círculo en la sala.
3. comenzaran a las representación de las emociones que lleven en las tarjetas, y resto deberá adivinar que emoción representa.;
4. por ultimo cada quien elegirá la emoción que lo representa, respecto a que: con que expectativas llega a la capacitación.-

Una vez finalizada la dinámica, comienzan las actividades.

Para iniciar la jornada se recibirán a los docentes con una tarjeta con un emoji, Dinámica de las emociones, para romper el hielo, desestructurar a los docentes, buscando conocerlos y conocer las expectativas con las que llegan al taller. (Anexo 1.A)

La primera actividad, será introducirlos en las bondades de la plataforma de Google Drive, se hará hincapié en que es una aplicación que ya está instalada en todos los dispositivos móviles actuales, por lo tanto, todos ingresarán desde sus teléfonos móviles. En el caso de que alguno no cuente con la herramienta, lo puede hacer desde las notebooks de la institución.

La asesora, actuará como guía orientando a los docentes en el ingreso a esta plataforma, y luego se explicará la función de las herramientas principales, Google Docs, para la creación de documentos, Google Sheets, para la creación de planillas de cálculo y Google Slides para la creación de presentaciones. Además se hará una introducción en el uso de la plataforma de videoconferencia Google Meet y Google Classroom para la creación de aulas virtuales. .

Actividad Numero 1

Inicio: presentación de:

<https://docs.google.com/presentation/d/1xQYXhmlw6hHVsiRuQ8WG0aCuv8qj6r3MXH5GXBACDE/edit?usp=sharing>

Desarrollo de la Actividad:

1. A medida que van accediendo al link, para observar juntos el PPT preparado, el guía ira orientando a los presentes en las acciones a seguir.
2. Una vez que todos estén conectados, luego de haber resuelto problemas algunos inconvenientes que se les pueden presentar, como de conexión, falta de alguna App en dispositivos móvil, etc.
3. Finalizada la presentación se contestarán dudas respecto de la misma y comenzarán a producir los diferentes documentos relacionados.

Una vez presentada la plataforma e ingreso, se procederá al break.

En una segunda etapa se realizarán acciones para practicar el uso de las herramientas presentadas, trabajando con actividades propias de matemáticas, lengua, ciencias sociales y naturales.

Al finalizar este día, se presentará un pequeño cuestionario, utilizando el documento creado en la herramienta. Que podrán responder en simultáneo.

Al finalizar se hará una pequeña evaluación, la que será compartida a través del sistema de GOOGLE DOCS, la cual contará con las siguientes preguntas:

- 1- ¿Resultó interesante el contenido?
- 2- ¿Qué aportes cree que deberían tenerse en cuenta para el próximo encuentro?

8.2 Segundo taller. “Trabajo colaborativo”

Dinámica de inicio con enlace de <https://www.mentimeter.com/>

<https://www.mentimeter.com/s/4f12ec0bc7b81490f608b7420bc446b0/ef221f889e37>

El siguiente enlace los llevara hasta un acceso para escribir palabras al azar que respondan a la siguiente interrogante:

¿Qué entendemos cuando hablamos de Aprendizaje Colaborativo?

Actividad:

En esta actividad lo que se pretende es dar una introducción a las herramientas de trabajo colaborativo, es importante destacar que se trata de una primera aproximación a su uso, debido a que su potencial y versatilidad es amplio, por lo cual cada implementación será particular a cada área. No obstante a ello, otro punto de interés para la capacitación es la articulación de contenido entre las diferentes áreas, basándose justamente en el trabajo colaborativo.

En primera instancia, la capacitación abordara los conceptos básicos de la web, el contenido en la nube, el trabajo en línea, el contenido en línea y el trabajo colaborativo.

En este taller se pondrá en práctica el proceso de aprendizaje vivencial, a través del cual los individuos aprenden a través del hacer.

Se hará mención de algunas de las desventajas de la misma, como que depende del ancho de banda.

Inicio con la presentación:

<https://docs.google.com/presentation/d/1Drkm3DD2iSgdzwUXkXDKU3cflIyQrxA5OsepESgR0U/edit?usp=sharing>

Desarrollo:

1. Los participantes se agruparan en grupo de 4 personas.
2. Se designara a uno para un documento en Google Docs, y comparta el mismo con el resto de los participantes.
3. Cada miembro del grupo generará contenido dentro desde ese documento. Copiando y pegando imágenes directamente de la red, redactando textos. Lo que va a llevar a que cada uno observe en tiempo real el contenido generado por cada participante.
4. Uso de GOOGLE MEET/CLASSROOM crearan una clase virtual, entre los cuatro participantes, a través del GOOOGLE MEET, para empezar a interactuar con las herramientas como pizarras (JAMBOARD).

Se pondrán en práctica las actividades creadas, en grupos, todos participarán y podrán evaluar el contenido.

Enlace con formulario para evaluación:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf47mKAJnDbhJiUBt3LjonifUdTMcSalkoQb7wJIZd4WRBfLw/viewform?usp=sf_link

8.3 Tercer taller: “Como agregar plugins”

Inicio: “Dinámica de rompecabezas”. Se repartirán imágenes relacionadas con las áreas específicas de los docentes, Matemática, Lengua, Cs Sociales, Cs Naturales, Artes, Idioma, para que se reúnan en grupo hasta de hasta 4 personas.

Dinámica de inicio Rompecabezas.

Material: imágenes de área divididas en 4 partes iguales, por ejemplo: una imagen de un mapa para el área de Cs. Sociales.



Así por área los participantes del taller se irán agrupando para trabajar específicamente en un área de interés.

Tiempo: 10’

Desarrollo: al ir ingresando al aula virtual, sobre una mesa se encontraran las partes del rompecabezas, cada uno elegirá la figura que represente su área de educación, o el área que más le interese trabajar.

Así se pondrá en juego una competencia a fin de ver que grupo gana en armar rápidamente el rompe cabezas de su área.

Actividad:

La actividad comienza demostrando cómo se utilizan los plugins, como se cargan en la plataforma, que ellos mismos puedan observar que hay herramientas ya creadas para cada área, y como se pueden vincular. El objetivo, es que puedan preparar actividades en línea, en simultáneo y ellos mismos practiquen. Aprovechando herramientas específicas de cada área. Como por ejemplo **Human 3.0**, herramienta de exploración interactiva del cuerpo humano, **Lucidchart Diagrams** herramienta para representar gráficamente diagramas, redes conceptuales, etc.

Inicio con la presentación:

https://docs.google.com/presentation/d/14L5NkyvdA2MphMKcJqVO_jxfzLaFAhWL7_xfxUQugiZc/edit?usp=sharing

Desarrollo:

1. Una vez divididos en grupos y por área de trabajo, pueden estar agrupados o separados, porque la actividad se centra al trabajo en línea.
2. Comenzaran a aproximarse a los plugins, herramientas, específicas a cada área, así como se desarrolló en la presentación, a la que todos acceden a través de sus móviles personales, o desde las notebooks de la institución, irán buscando e indagando en las mejores para la articulación de cada área.
3. Al finalizar cada grupo realizara una muestra en común de los plugins analizados, los cuales puedes ser gratuitos o pagos.

Actividad de evaluación

Se solicitará a los docentes que a partir de una sentencia como, por ejemplo, algunas de las siguientes:

“El corazón decide, y la razón justifica”

“Somos seres emocionales que razonamos”

Diseñen un video de YouTube que alojen en Drive y compartan en Classroom, empleando Chrome para buscar información relacionada a las “emociones y el cerebro”. Asimismo, también podrían emplear Google Académico para profundizar en bibliografía alusiva.

El video de YouTube, deberá tener un formato similar al de TEDex, con una exposición gráfica sobre las neuronas, así como la influencia de las emociones sobre estas, siendo un excelente ejemplo el filme “Intensamente” que, tan bien, ha explotado el rol emotivo sobre las decisiones de los protagonistas.

Por consiguiente, se establecerán las siguientes consignas:

1. En trabajo grupal de no más de tres personas, diseñar una idea a partir de las emociones y el cerebro, siguiendo las sentencias anteriormente mencionadas.
2. Abrir un canal propio de Youtube.
3. Diseñar un guion en Google Docs.
4. Grabar un video, incluso con recursos de Dibujos animados y Plugins (Power Toons, es un ejemplo), con una duración de 5 minutos. El formato del video debe tener la dinámica de un TEDex.
5. Alojar el video en Google Drive y renombrarlo.
6. Compartir el video a través de Classroom.

7. Exponer la idea a toda la audiencia a través de Google Meet.

9. Cronograma

ACTIVIDADES	ORGANIZACIÓN				
	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
PRIMER BLOQUE					
REUNIÓN CON EL EQUIPO DIRECTIVO					
REUNIÓN CON LOS DOCENTES DEL ÁREA DE INFORMÁTICA					
ORGANIZACIÓN Y PUESTA A PUNTO DE LAS ACTIVIDADES					
ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS					
ORGANIZACIÓN DE HORARIOS/TIEMPO					
SEGUNDO BLOQUE					
TALLER 1 PRESENTACION DE LA PLATAFORMA					
TALLER 2 COMO AGREGAR PLUGGINS					
TALLER 3:TRABAJO COLABORATIVO					
EVALUACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS					

Fuente: Elaboración Propia, 2021.

10. Recursos

Recursos Materiales: celulares, Tablet o notebooks, servicio de internet de banda ancha (con las que ya cuenta la institución), para el break (café, té, mate cocido, facturas), aula virtual.

Recursos humanos: Licenciada en Educación, equipo directivo, docentes, auxiliares de servicio.

Recursos económicos: servicio de internet (a cargo de la institución).

11. Presupuestos

En esta oportunidad, el trabajo de la Licenciada en Educación, será sin honorarios, un trabajo “ad honorem”, en agradecimiento al trabajo del establecimiento.

En relación a los recursos materiales, se utilizarán los dispositivos móviles de cada participante de la reunión, en el caso de que alguno no cuente con la herramienta solicitada en los requisitos, se podrán utilizar las notebooks de la institución, las que se encuentran en el aula virtual, como así la red de wifi, con la que ya cuenta la institución.

Con respecto al break programado, los directivos de la escuela manifiestan contar con lo necesario para un refrigerio de los docentes, ya que los auxiliares de servicio estarán encargados de preparar lo necesario.

12. Evaluación

La evaluación como un proceso cotidiano, que nos permite entender las acciones que desarrollamos y tomar decisiones a partir de ellas, y de esta forma poner en práctica lo que fuera más apropiado.

Cuando lo que evaluamos en el ámbito educativo, se busca la obtención de información, a través de diferentes instrumentos (encuestas, pruebas, cuestionarios).

“La evaluación educativa entonces puede dirigirse a cualquier componente o segmento del sistema educativo ejemplo: la eficiencia terminal, el nivel de participación de padres de familia en la escuela, el rendimiento escolar estatal, municipal o nacional, la planta física de los jardines de niños del Municipio, el proceso administrativo en los bachilleratos de una delegación, la gestión directiva, el proceso de titulación, entre otros. Además, la evaluación educativa debe ser funcional, sistemática, continua, integral, orientadora y cooperativa” (Frola, 2011).

Lo que se pretende lograr, en este caso es conocer la percepción de los docentes, tras la capacitación brindada, a efectos de su implementación, como también la llegada que tuvieron los talleres al plantel docente.

Para evaluar se utilizará la herramienta de cuestionario, la cual será desarrollada con preguntas abiertas, a fin de que la capacitación pueda mejorar.

La misma se incorporará en los documentos creados en el Google Docs, como lluvia de ideas (ver anexos).

Indicadores:

- Conocimiento previo del tema
- Presentación de la información
- Utilidad de la información en el área específica
- Dificultades en la aplicación

13. Resultados Esperados:

Con la implementación de este Plan de intervención, se espera que los docentes del segundo ciclo de la Unidad Educativa Maryland, logren poner en práctica el uso de la Plataforma Educativa presentada, a fin de que puedan articular, a través de aprendizajes innovadores, las diferentes áreas específicas y generales.

Es importante destacar que las bondades de la Plataforma Google Drive, la que se encuentra disponible en todos los dispositivos móviles, resulta ser una herramienta simple de explorar, de implementar y de comunicar.

Por otro lado, se espera además, que los docentes sean capaces de coordinar la incorporación de esta herramienta directamente con el Departamento de Informática que ya se encuentra funcionando, en este establecimiento, y aprovechar al máximo los recursos materiales con los que cuenta la escuela.

- Incorporar aprendizajes innovadores, conocer, indagar explorar nuevas herramientas informáticas.
- Utilización de herramientas digitales dentro y fuera del aula.
- Incorporar nuevos conocimientos y vocabulario específico de Google Drive.

14. Conclusión

A partir del análisis de los datos presentados de la Unidad Educativa Maryland, se identifica como problemática la incorporación de estrategias innovadoras en la articulación de las diferentes áreas, más allá del Departamento Informática, tratando de que los contenidos específicos, sean utilizados por los alumnos y docentes dentro y fuera del aula virtual.

A raíz de ello, se lleva a cabo una serie de talleres con el fin de presentar la Plataforma Educativa de Google Drive, que para muchos no es nueva, pero que tiene un sin número de herramientas, específicas y generales, que permiten fácil acceso, uso y de exploración.

Como se mencionó a lo largo del presente trabajo, los cambios vertiginosos y los avances tecnológicos, hacen más que necesario que los docentes y alumnos incursionen en nuevas herramientas de aprendizajes, esta escuela, que destaca en su misión y visión, la tarea de formar sujetos de derecho, preparados para incorporarse al mundo adulto, el que se ve rodeado de tecnología, redes sociales, sumidos en una pantalla; el mayor beneficio que conlleva esta dado en la necesidad de que desde su formación académica, puedan desarrollar una actitud crítica frente a la nueva y variada información que ronda en todos lados.

Ahora bien, al ser este proyecto desarrollado solo para un porcentaje de docentes, de esta escuela, *limita*, de alguna forma, el potencial óptimo del que podría aprovechar el total de los alumnos de este establecimiento; es por ello que como *propuesta de mejora* sería ampliar la cantidad de talleres, para incorporar al resto del plantel docente en la utilización de plataformas educativas; darle continuidad a esta propuesta, afirmando sobre la gran amplitud que tiene Google Drive, en la exploración

de los diferentes recursos, apuntando principalmente al trabajo colaborativo que se propone.

15. Referencias

- Arias Surco, T. Z. (2019). *Capacitación del Uso de Classroom, en Docentes del Nivel Primario del Distrito de Socabaya de la Ugel Arequipa Sur - 2018*. Obtenido de <http://www.repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/4060>
- Azinian, H. (2009). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las Prácticas Pedagógicas*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Frola, P. (julio de 2011). *Competencias Docentes Para... La Evaluación Cualitativa del Aprendizaje*. Obtenido de http://secgral4.edu.mx/documentos/planeacion_argumentada/evaluacion_cualitativa_aprendizaje.pdf
- Kraus, G. (2019). *El Uso del Google Classroom como Complemento de la Capacitación Presencial a Docentes de Nivel Primario*. Obtenido de <https://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/1098>
- Martínez, M., Guzmán, A., & Campazzo, E. (2015). *Identificación de los Principales Problemas que P Docentes en la Utilización e Implementación en las Plataformas Virtuales de Aprendizaje*. Obtenido de <https://recursos.educoas.org/sites/default/files/VE14.003.pdf>
- Maryland, Unidad Educativa. (s/f). *Una Experiencia Nueva de Ser y Saber*. Obtenido de <http://www.maryland.edu.ar/informatica/>
- Ministerio de Educación. (2011). *Sub Secretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa*. Obtenido de Consejos Escolares de Convivencia: <https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/#gsc.tab=0>
- Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. (2019). *Sub Secretaría de Igualdad y Calidad Educativa*. Obtenido de Acerca de los Procesos de Implementación y Renovación de los Acuerdos Escolares de Convivencia en las Escuelas

Secundarias: a 10 años de la Resolución Ministerial 149:
<https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/PolSocioeducativas/Documentos/Convivencia/DocumentoInstitucionalizacion.pdf>

Rea, V., & Mullo, A. (2018). *La Importancia del Uso de las Plataformas Virtuales en la Educación Superior*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html>

Salinas, J. (2002). *¿Qué Aportan las Tecnologías de la Información y la Comunicación? Algunas Consideraciones y Reflexiones*. Obtenido de *Pedagogía Informática y Nuevas Tecnologías*: <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/5573/4996>

Salinas, J. (2004). *Innovación Docente y Uso de las TIC en la Enseñanza Universitaria*. Obtenido de <https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/view/v1n1-salinas.html>

UNESCO. (2004). *Las TIC y la Educación del Mundo. Tendencias y Perspectivas*. Obtenido de <http://nyagerard.y.n.f.unblog.fr/files/2010/06/lestitcetleducationdanslemonde.pdf>

UES 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#_2

UES 21. (2019). S.F. Módulo 0. P.I. *Unidad Educativa Maryland. Lecciones: 2, 6, 8.*

Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>.

Valdivia, J., & Gómez, C. (2016). *Integración de TIC en el Nivel Primario*. Obtenido de Perfil de los Maestros que se Capacitan en Educación Digital y Perspectivas de los Formadores.