

**UNIVERSIDAD SIGLO 21**



**Licenciatura en Educación**

**Trabajo Final de Grado**

**Plan de Intervención**

**“Las TIC como recursos enriquecedores en las prácticas docente”**

**Modelos de aprendizaje innovadores**

**Institución: Unidad Educativa Maryland**

**Primer cuatrimestre 2022**

**Autor/a:** Fernandez Gutarra Marisol Lilen

**D.N.I.:** 39.697.102

**Legajo:** VEDU015746

**Tutora:** Soria, Sandra del Valle

**(Toay), abril 2022**

## ÍNDICE

RESUMEN .....	2
INTRODUCCIÓN .....	3
CAPÍTULO 1 .....	4
LÍNEA TEMÁTICA .....	4
PRESENTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN: .....	6
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA .....	8
CAPITULO 2 .....	11
OBJETIVO GENERAL .....	11
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	11
JUSTIFICACIÓN .....	11
MARCO TEÓRICO .....	14
CAPÍTULO 3 .....	21
ACTIVIDADES .....	21
Taller 1: Primer encuentro .....	22
Taller 2: Classroom .....	24
Taller 3: Canva .....	25
Taller 4: Prezi .....	28
Taller 5: Powtoon .....	30
Taller 6: Quizziz .....	32
CRONOGRAMA .....	34
PRESUPUESTO .....	35
EVALUACIÓN .....	35
CAPÍTULO 4 .....	37
RESULTADOS ESPERADOS .....	37
CONCLUSIÓN .....	37
REFERENCIAS .....	40
ANEXO .....	45

## RESUMEN

El presente plan de intervención sigue la línea temática “modelos de aprendizaje innovadores” con la propuesta de capacitar a los docentes del nivel secundario de la Unidad Educativa Maryland en el aprendizaje de diferentes TIC. El propósito es generar un enriquecimiento, un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, notar su utilidad didáctica y producir innovaciones; todo esto bajo una mirada constructivista.

Al analizar los datos de la institución se observó que, a pesar de contar con mucha cantidad de herramientas tecnológicas, se debía reforzar la capacitación docente para que pudieran aprovechar al máximo estos recursos. Debido a la importancia actual de las tecnologías en el sector educativo se consideró de suma relevancia brindar una ayuda a los docentes que realmente quieren mejorar sus prácticas o quieren incluirlas, pero por diversas razones no pueden hacerlo.

Las capacitaciones se prevén en forma de 6 talleres cada 15 días en el primer cuatrimestre del 2022. En el primer encuentro se realiza un rastreo de ideas previas, se tocan conceptos importantes a tener en cuenta y se explica el cronograma de actividades. En los posteriores talleres se estudian diversas plataformas online, se realizan actividades para poner en práctica lo aprendido y al finalizar el ciclo los participantes presentan un trabajo evaluativo final.

**Palabras clave:** TIC, modelos innovadores, capacitación docente, proceso enseñanza-aprendizaje.

## INTRODUCCIÓN

Buscando en la historia del mundo nos damos cuenta de que las tecnologías han tenido un importante papel a la hora de comunicarnos, conectarnos y mejorar nuestro día a día. En la educación las TIC se han incorporado en las prácticas a través del envío de cartas, del pizarrón, del retroproyector antiguamente, del proyector en la actualidad y muchas otras herramientas.

A pesar de que en las últimas décadas hubo un gran avance tecnológico en lo referente a la educación, en las instituciones escolares no se puede llegar a apreciar nueva incorporación de estas TIC. En el caso del colegio elegido, Unidad Educativa Maryland, se observa una fuerte intención por incluir desde el nivel inicial las TIC, sin embargo, en el análisis de la institución no se observó que los profesores realmente estén aprovechando al máximo estas herramientas. Por ello el objetivo de este plan es brindar un ciclo de talleres donde se capacitará a los docentes del nivel secundario sobre diferentes plataformas tecnológicas que podrán motivarlos a utilizarlas de una forma más profunda y productiva y así enriquecer el proceso enseñanza-aprendizaje.

Al idear esta propuesta se tuvo en cuenta una serie de pasos. En el capítulo uno de nuestro recorrido se analizó la institución en cuestión la Unidad Educativa Maryland, ubicada en la provincia de Córdoba. Con la información aportada por la Universidad Siglo 21 se pudo estudiar su historia, misión, valores y tener un acercamiento a la realidad en la que trabaja. Posteriormente se definió que la problemática observada era la falta de aprovechamiento y capacitación para incorporar las TIC en las clases; en base a esa visión se delimitó la línea temática “Modelos de aprendizajes innovadores” ya que esta línea permitiría abordar de forma eficiente y profunda la situación problema.

En el capítulo dos se estableció el objetivo general explicado anteriormente y los objetivos específicos donde cada uno puso el foco en una plataforma diferente. También se planteó la justificación del por qué es necesario este plan, los beneficios que aportaría llevarlo a cabo y antecedentes que obtuvieron resultados positivos. En el marco teórico a través de diversos autores se definen los conceptos que serán de utilidad para la intervención y se añaden diversos antecedentes importantes a tener en cuenta.

En el capítulo tres se detallan cada uno de los talleres, los recursos y las actividades ligadas a ellos, se establece un cronograma, un presupuesto y se explica la forma de evaluación.

Finalmente, en el capítulo cuatro se expone qué resultados se esperan obtener después de implementar este plan. En las conclusiones se expresan las ventajas, debilidades y posibles modificaciones de la intervención para su implementación futura.

## CAPÍTULO 1

### LÍNEA TEMÁTICA

Hace años que la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han adquirido un rol importante en cada ámbito al que se incorporaron; en el sistema educativo, aunque generalmente están vinculadas al área informática, cada día surgen nuevas formas para su implementación tanto a la hora de enseñar, buscar información, usar simulaciones, incentivar el debate, entre muchas otras aplicaciones. Ante tanta nueva y constante fuente de recursos cada docente debe mantenerse al día modificando sus modelos de aprendizajes e incorporando innovaciones que les permitan adaptarse.

Los modelos de aprendizaje son sistemas que tienen objetivos de aprendizaje y que a través de estrategias, pautas y metodologías logran incrementar o adquirir un aprendizaje desde cero (Estilos de aprendizaje, s.f.). Cada docente utiliza diferentes métodos para lograr ayudar a sus alumnos a construir su conocimiento como situaciones problema, aprendizaje por proyectos, clases magistrales, metodologías constructivistas, etc. Pero lo importante es evitar que lo que conocemos no permita que innovemos. Según la Real academia (s.f.) innovar se define como “Mudar o alterar algo, introduciendo novedades.” Los modelos se enriquecen, profundizan y mejoran al ser beneficiados por diferentes estrategias.

El estar constantemente autoevaluando y modificando nuestra práctica docente puede observarse como agotadora y difícil por lo que es fácil dejarse llevar por lo conocido y desistir del estudio y la búsqueda de un perfeccionamiento profesional; aun así “la producción de nuevas secuencias didácticas es importante para configurar un nuevo repertorio de prácticas, pero estas nuevas secuencias tienen que estar asociadas a pensar de otra manera el rol de la escuela frente a los nuevos medios digitales” (Dussel, 2012).

Finkelievich y Prince (2008) hablan sobre cómo la sociedad del conocimiento se define como la capacidad de sus miembros de compartir y obtener información no importa el lugar o de qué forma se realice, sin embargo, está “capacidad” no se consigue solo al obtener las herramientas necesarias sino expresando la voluntad y el deseo de realmente incorporarlas; esa voluntad surge no solo de la curiosidad sino también de la necesidad y creencia de que es totalmente necesario.

La evolución de las TIC se ha incrementado y hoy en día el incorporarlas en nuestras prácticas nos permite evaluarnos como docentes, en las palabras de Maggio (2012):

Esa comprensión repentina, esa toma de conciencia que. desde mi punto de vista. implicaba un salto epistemológico en el modo en que él empezaba a encarar la reflexión sobre sus propias prácticas docentes. Marcaba un antes y un después en su comprensión sobre las teorías de la enseñanza (p.45).

Este plan de intervención trabajará bajo la línea temática “Modelos de aprendizaje innovadores” con el objetivo de reevaluar la práctica docente en los profesores de la Escuela Unidad Educativa Maryland.

### PRESENTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN:

**Nombre:** Unidad Educativa Maryland

**Dirección:** Güemes 702. Villa Allende. Departamento Colón en Córdoba. Se encuentra aproximadamente a 19 kilómetros de Córdoba capital, rodeada de arroyos, valles y sierras, su economía se centra en el turismo.

**Ámbito al cual pertenece:** Sector privado - laico

**Servicios que presta:** Comunicación y lengua extranjera

**Teléfonos:** (03543) 432239/433629/435656

**Página:** [www.maryland.edu.ar](http://www.maryland.edu.ar)

**Mail de referencia:** [administración@maryland.edu.ar](mailto:administración@maryland.edu.ar)

(UES21. S.F. Mód 0. PL.Maryland Datos generales de la institución. Lección 2.)

La institución creada en 1994 cuenta con tres niveles, inicial, primario y nivel medio, estos son obligatorios y se dictan en el turno mañana, también brinda la oportunidad de una formación opcional en Lengua inglesa (F.O.L.I) que, a pesar de su no obligatoriedad, el 82% de los estudiantes elige. En el 2019 presentaba 620 alumnos, 80

profesores distribuidos en los diferentes niveles y 28 docentes trabajando en las actividades extra programáticas. (UES21. S.F. Mód 0. PL.Maryland. Niveles educativos. Horarios y equipo directivo. Lección 3.)

### **Historia:**

En 1994 Marga de Maurel, Nancy Goico, Marta Carry y posteriormente Dolly Arias presentaron el proyecto de crear una institución educativa “donde se practicarán valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación. (...) y donde se ofreciera la posibilidad de acceder a una modalidad bilingüe del idioma inglés no obligatoria.” (UES21. S.F. Mód 0. PL.Maryland. Unidad educativa Maryland. Lección 6. P.31)

Finalmente, después de concretar todos los trámites y conseguir una casona antigua pudieron abrir sus puertas en el año 1995 con 50 alumnos y solo el nivel inicial y primario hasta el 3° grado, al pasar los años lograron completar todo el nivel inicial y primario a la vez que ampliaron la institución con aulas y mejoraron las instalaciones.

En 1999 se intenta, por primera vez, incorporar el nivel medio, pero solo el ciclo básico; sin embargo, por complicaciones se cierra al año siguiente. Recién en el 2008 vuelven a reabrir el ciclo básico, esta vez con éxito y al poco tiempo se pudo completar los 3 últimos años con el ciclo orientando contando con la orientación en Ciencias Sociales y Humanidades; llegando a tener en el 2019 una división por curso y una orientación fuerte en Comunicación y formación de Lengua Inglesa. (UES21. S.F. Mód 0. PL.Maryland. Unidad educativa Maryland. Lección 6.)

La misión del establecimiento es lograr proporcionar no solo una buena formación de lengua inglesa sino también promover y generar diversas competencias y habilidades en sus alumnos a lo largo de su trayecto en los distintos niveles como por ejemplo:



habilidad para resolver situaciones problemáticas, comprensión oral, lectura y escritura, hábitos de estudio, pensamiento crítico, reflexivo y creativo, sensibilidad, comprensión, entre otros; logrando que al salir de la institución estén preparados para entrar en estudios superiores, en el mundo laboral y puedan ser buenos ciudadanos. (UES21. S.F. Mód 0. PL.Maryland. Niveles educativos. Horarios y equipo directivo. Lección 3.)

## DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Al estudiar en profundidad la institución antes presentada se puede apreciar que ésta cuenta con una gran cantidad de herramientas tecnológicas, el nivel inicial y primario tiene una sala informática con 20 computadoras, un cañón, banda ancha y un aire acondicionado. La intención es que aprendan los contenidos de informática practicando y que éstos se usen de forma integral en el aprendizaje; ya en el segundo ciclo del nivel primario cada año los alumnos estudian un software específico y al final de sexto grado rinden un examen recibiendo un certificado de operador de Pc. En el nivel medio se trabaja en un aula virtual, con 35 computadoras conectadas a la red de la escuela y a internet. El objetivo es que se realicen proyectos interdisciplinarios apoyados por el docente de área y el referente tecnológico, además cada aula posee una pizarra táctil (UES21. S.F. Mód 0. PL.Maryland. Departamento de informática. Lección 8).

A pesar de que el enfoque del colegio está fuertemente orientado a la inclusión de las TIC, como se puede apreciar en el informe brindado por la universidad Siglo 21:

Las actuales características de las computadoras, convierten a las mismas en una herramienta importantísima para la educación, pues la posibilidad de integración de imagen, sonido, movimiento, capacidad de simulación, comunicación con todo el mundo y sobretodo la interactividad que ella permite, constituyen un medio ideal para

que los niños logren aprendizajes significativos, adquieran habilidades y desarrollen actitudes que los ayuden a desenvolverse en cualquier ámbito como personas independientes. (UES21. S.F. Mód 0. PL.Maryland. Departamento de informática. Lección 8.p.49)

En ningún momento se logra observar si los docentes logran incorporar realmente esas herramientas en su práctica profesional del día a día o si los alumnos logran obtener un aprendizaje significativo y constructivo utilizando estos equipos.

Aunque proporcionar tanto material tecnológico es un gran avance y un paso seguro en el camino correcto, esto no basta. El alumno debe sentirse el protagonista de su propio proceso de aprendizaje y como señala uno de los objetivos de La Ley de Educación Nacional N° 26.206, aprobada en 2006, también necesita poder “desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las Tecnologías de la Información y la Comunicación” (art. 11 inc. m). Para ello se necesita que los docentes, al ser mediadores, logren integrar estas TIC al proceso de aprendizaje y enseñanza.

Dentro del plan de mejora institucional se propuso el “Programa de articulación institucional” donde el objetivo era poder darle un significado y función a las prácticas que se llevan a cabo en la institución, poder articularlo con los constantes cambios, innovaciones, novedades y desafíos que se presentan para que de esta forma las experiencias educativas no se encuentren fragmentadas y aisladas del contexto en el que se hallan. Uno de los objetivos planteados era: “Generar un trabajo colectivo y permanente de relevamiento de información de las prácticas existentes, siempre ponderando su cualidad relacional y sistémica para advertir esa matriz que nos hace ser parte de y pertenecer.” (UES21. S.F. Mód 0. PL.Maryland. Plan de mejora institucional. Lección 13. P. 78).

Además, en el nivel primario se llevó a cabo un Programa de Capacitación docente, en el cual se dictaron varios encuentros donde se revaluó el trabajo del maestro, y se pudo reconocer sus debilidades y fortalezas a la hora de verse como profesionales de la educación y así mejorar sus prácticas. (UES21. S.F. Mód 0. PL.Maryland. Programa de Capacitación docente).

A pesar de que claramente la institución se esfuerza cada día por mejorar y perfeccionar a sus docentes, en ninguno de estos dos momentos se profundizó en cómo el manejo de las TIC puede ayudar a adaptar sus secuencias didácticas y lograr que los estudiantes se beneficien en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En palabras del Ministerio de Educación de Córdoba “Pensar una secuencia didáctica implica la creación de verdaderos escenarios de aprendizaje, situaciones que el docente genera para dar a los estudiantes oportunidades diversas de vincularse con los conocimientos y desarrollar capacidades fundamentales” (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Secretaría de igualdad y calidad educativa, 2018, <http://bit.ly/2TmpiNq>). La pregunta que nos genera es ¿cómo el incorporar las TIC en nuestras secuencias podría mejorar nuestros modelos de aprendizaje como docente y perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Por ello este plan de intervención lo que busca es aportar y completar estos espacios con capacitaciones y encuentros enriquecedores que brindarán aportes sobre cómo incluir las herramientas actuales de las TIC y profundizar el alcance de éstas en las secuencias didácticas de los maestros y profesores de la institución.

## CAPITULO 2

### OBJETIVO GENERAL

Implementar un ciclo de talleres donde se enseñará a utilizar diferentes TIC para incorporarlas como herramientas útiles y enriquecedoras del proceso de enseñanza-aprendizaje analizando la importancia de su inclusión en la práctica docente del nivel secundario de la Unidad Educativa Maryland, durante el primer cuatrimestre del 2022.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Incorporar el uso de la herramienta de Google Classroom en las prácticas para manejar y comunicar información de forma más eficiente y ordenada.
- Elaborar una variedad de materiales didácticos utilizando la plataforma de Canva.
- Promover el uso de la plataforma Prezi como recurso para presentar información de una forma diferente.
- Capacitar sobre las nociones básicas para diseñar videos didácticos utilizando la plataforma de Powtoon.
- Identificar los beneficios de la gamificación en la enseñanza a partir de páginas web como Quizziz.

### JUSTIFICACIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación a partir del momento en que aparecieron han modificado el mundo en el que vivimos. Desde la perspectiva educativa éstas nos brindan infinitas oportunidades como docentes para mejorar y generar nuevas prácticas educativas más innovadoras e integradoras.

A pesar de la importancia que tienen las TIC en el día a día, como dice Román Carrión (2017) en el ámbito educativo actualmente sigue siendo un desafío el cómo

incorporarlas de una forma innovadora y eficaz para poder formar ciudadanos que se puedan desenvolver en el mundo actual y futuro. Reflexionando en las palabras de Litwin (2016) las innovaciones no solo requieren que los docentes repliquen de forma automática estas prácticas, sino que puedan reconocer el valor de éstas y su utilidad, en otras palabras, que se esfuercen por lograr hacer suyas estas incorporaciones y que sean parte de sus decisiones autónomas, no algo impuesto.

Se puede notar después del análisis que la institución se esfuerza por brindar y asegurar, tanto a los docentes como a los alumnos, herramientas tecnológicas, computadoras y pizarras táctiles y una formación informática dirigida en especial a los estudiantes. Sin embargo, como asegura Lugo (2010) en numerosos estudios se vislumbra que el solo hecho de incorporar las TIC a los colegios no mostró una mejora en la educación, los frutos comienzan a verse después de que los docentes sean fuertemente capacitados y motivados.

Las personas dedicadas a la docencia requieren un considerable tiempo adicional fuera del aula para crear prácticos, armar proyectos, generar estrategias, materiales didácticos y evaluar, por lo que puede resultar difícil encontrar un momento para investigar y aprender a usar plataformas nuevas, en especial al ver la enorme cantidad de aplicaciones disponibles sin saber por dónde comenzar. Por ende, en muchos casos el problema no está en el deseo de incorporarlas sino en la dificultad para poder hacerlo. En su investigación Jesús Mejía, Castillo Arias y Valenzuela De La Rosa (2017) realizaron encuestas a docentes y ellos afirmaron que el hecho de la falta de tiempo era una de las razones del porqué, a pesar de contar con los recursos tecnológicos, no las incluían en sus prácticas, además de que lo consideraban como un gran trabajo extra.

Jesús Mejía et al. (2017) demostraron que el brindar un tiempo de capacitación con aprendizaje significativo ayudó a motivar a los docentes, incluso a los que presentaban dificultades para incluir de forma más profunda las TIC.

En este plan de intervención trabajaremos con 5 aplicaciones online que permitirán a los docentes de la institución y a cualquiera que lo lea, encontrar una guía por dónde comenzar y tener una interacción directa y práctica con estas plataformas. Podrán aprender a manejarlas de forma guiada, en colaboración con sus pares docentes y en un ambiente de comodidad y diversión.

Otálora (2010) presenta varios criterios para diseñar o enriquecer los espacios educativos significativos, en este plan haremos hincapié en el segundo criterio:

Son llamadas intensivas las situaciones que plantean a las personas la resolución de uno o varios problemas y que, por lo tanto, exigen de ellas una actividad mental más intensa que otro tipo de tareas, como por ejemplo, las rutinas (p. 84).

Al tener que resolver estos problemas se generan estrategias que utilizan el conocimiento previo, pero también se generan nuevos mecanismos para llegar a la resolución correcta (Otálora 2010). Por eso esta intervención busca plantear en los futuros talleres actividades novedosas que presenten un reto a los docentes, que al poder resolverlos incorporen un aprendizaje más significativo y enriquecedor.

Lozano (2014) hace una autorreferencia y nos deja esta reflexión que se encuentra en conexión con lo que se espera conseguir durante el desarrollo de este plan:

Cuando las instituciones educativas ofrecen las condiciones idóneas la convergencia de esa creatividad del docente, el interés de los estudiantes y la

mediación de los instrumentos tecnológicos contribuyen a una transformación en las percepciones y en los imaginarios sobre la manera de abordar los contenidos educativos (p. 157).

## MARCO TEÓRICO

En el transcurso de la historia la forma de educar ha sufrido diversas modificaciones y se ha analizado bajo diferentes enfoques, todo esto con el objetivo de ir mejorando e incorporando nuevas técnicas de enseñanza. Actualmente existen varios enfoques que conviven simultáneamente, los más conocidos son el enfoque tradicional y el constructivista.

En este plan se trabajará bajo el enfoque constructivista. Arellano, P. R. (2018) nos explica que éste se presenta bajo una enseñanza constructivista, activa en el conocimiento, siendo bidireccional docente-alumno, con un trabajo colaborativo donde los conocimientos previos del estudiante son las bases para el proceso de enseñanza y esto favorece el cambio en las estructuras cognitivas.

El concepto de TIC es reconocido socialmente, sin embargo, es importante definirlo. En su trabajo, Grande (2016) analiza cómo el concepto de TIC ha variado a lo largo del tiempo debido a los grandes avances y a los diversos usos que fueron apareciendo. Su objetivo fue recopilar las palabras de varios autores y armar una nueva definición:

De manera sintética entendemos las TIC como las herramientas tecnológicas digitales que facilitan la comunicación y la información, cuyo perfil en los últimos años se define (Cabero, 1996; 2007) por su ubicuidad, su accesibilidad y su interconexión a las fuentes de información online. Poseen el potencial para mejorar la sociedad (UNESCO, 2005; Baelo y Cantón, 2009),

pero sus desarrollos y avances no necesariamente están guiados por fines altruistas si no que están supeditados a intereses económicos (Bautista, 2010; De Pablos, 2007; Majó y Marques, 2002). Su impacto es profundo en nuestra sociedad debido a su inmediatez y ubicuidad (Cacheiro, 2014; Roblizo y Cózar, 2015).

Tal y como aclara Grande (2016) las TIC se han introducido profundamente en la sociedad y las personas que no pueden adaptarse, ya sea por la falta de accesibilidad al internet, a los dispositivos para hacer uso del mismo o la incapacidad de desarrollar las competencias para manejarlas, terminan convirtiéndose en analfabetas digitales (García-Ávila 2017). En este punto es donde comienza a incorporarse el concepto de brecha digital que, según García, Aquino, y Ramírez (2016) es la diferencia entre las personas que pueden tener un acceso a estas tecnologías, desarrollando las habilidades para manejarlas y las que no pueden tenerlo por diferentes circunstancias quedando aisladas de la sociedad de la información.

Por esta razón las instituciones educativas tienen la responsabilidad de formar personas que puedan participar de esta sociedad de la información y el conocimiento, no sólo brindando las tecnologías necesarias y el internet, como en el caso de la institución estudiada, sino produciendo innovaciones en los modelos de aprendizaje. El objetivo primordial es que los estudiantes no queden fuera de la sociedad el día en que la etapa escolar finalice.

Pelgrum y Law (2004) describen tres formas distintas de cómo se pueden incorporar las TIC en las prácticas escolares:

- **Aprender sobre las TIC:** que implica producir un plan de estudio, generalmente llevado a cabo por una clase de informática, donde un docente



capacitado enseña el manejo de las tecnologías, sin necesidad de que afecte a otras materias. En el caso de nuestra institución esto se lleva a cabo desde que los alumnos ingresan al colegio en los primeros niveles.

- **Aprender con las TIC:** En el caso de la institución vemos que se encuentran en este punto, ya que en los procesos de aprendizaje se incorporan diferentes TIC tanto informáticas como multimediales, pero éstos no llegan a cambiar los enfoques y estrategias didácticas. Este uso no estimula que los alumnos desarrollen las competencias necesarias para manejarlas.
- **Aprender a través de las TIC:** El plan de intervención busca que los docentes de la institución Maryland lleguen a este nivel de incorporación ya que desde esta perspectiva las tecnologías promueven innovadoras y más complejas formas de enseñanza-aprendizaje, modifican y regulan los procesos de transmisión del conocimiento y se vuelven esenciales para un aprendizaje constructivo.

Sin embargo, existen dos aspectos a tener en cuenta al introducir de forma innovadora a las TIC en el ámbito educativo. El primero apunta a las estrategias que se deben usar para lograr clases más participativas y trabajo colaborativo, con un claro enfoque hacia la investigación y producción antes que solo a la reproducción de información. El segundo es lograr un manejo adecuado de las TIC, para aprovechar al máximo los recursos, regulando por ejemplo el tiempo de uso de los mismos para que la clase no pierda el enfoque y se termine desvirtuando el objetivo (Carrión, 2017).

Litwin (2016) nos habla de lo que son las estrategias innovadoras: “Entendemos por innovación educativa toda planeación y puesta en práctica creada con el objeto de promover el mejoramiento institucional de las prácticas de la enseñanza y/o de sus resultados” (p.65).

Lo importante de estas innovaciones también es que se realicen bajo el contexto social, político e histórico de las instituciones ya que en ocasiones las innovaciones que se plantean, ya sean propuestas del pasado o nuevas, no funcionan debido a esto (Litwin, 2016).

Las estrategias innovadoras tienen el objetivo de mejorar a cada institución, sin embargo, algunas de ellas las incorporan “como un estilo de funcionamiento” (Litwin 2016, p. 65), es decir que constantemente están innovando sin arraigar ninguna estrategia y al final los cambios son superficiales. Otros establecimientos por el contrario son reacios a introducir estas innovaciones planteando excusas que los justifiquen. También existen colegios que sí lograron en el pasado producir eficaces estrategias pero que en la actualidad ya no funcionan. Por último, tenemos los colegios que junto a los estudiantes y a la comunidad diseñan y adoptan nuevas propuestas novedosas aceptando los desafíos y los riesgos que se plantean, para finalmente lograr cambios más duraderos que constantemente están siendo evaluados (Litwin 2016).

Diversos autores como Maggio (2012) y Díaz - Barriga (2013) hacen hincapié en la importancia de construir a través de las TIC un aprendizaje significativo, esto es importante porque las sociedades de la información requieren ciudadanos capacitados y competentes (Carrión 2017). El solo hecho de invertir en tecnologías no es garantía de poder realmente cumplir con las demandas de esta sociedad, lo importante es que las escuelas puedan introducir cambios reales y efectivos (Fernández Tilve y Álvarez Núñez 2009).

Los docentes tienen la importante tarea de llevar a cabo este proceso, ellos son los gestores creativos en la educación. Lozano (2014) nos explica que se deben encontrar en constante perfeccionamiento y reflexión de sus prácticas; que se tienen que encargar de transformar el currículo, hacerlo más flexible y efectivo a la incorporación

de las TIC, que promuevan la investigación, que formen sujetos críticos y además forjen competencias de liderazgo, trabajo colaborativo, autonomía, etc. Esta visión nos muestra cómo el docente tiene que cambiar su posición de un comunicador de información a un moderador, guía, un promotor. Carrión (2017) habla de cómo la relación de poder en el aula comienza a cambiar cuando se logran introducir estos nuevos sistemas tecnológicos. El profesor se convierte en un mediador y el estudiante en un “dinamizador pedagógico-constructor de conocimiento” (p.40).

Los jóvenes actualmente sienten que lo que se enseña en los colegios no es necesariamente lo que ellos más requieren. A este problema Lugo (2010) lo describe como la tercera brecha digital ya que deja ver la distancia entre los cambios que se producen en las culturas juveniles y cuánto tardan los sistemas educativos en producir las reformas pertinentes. Una de las posibles formas para comenzar a reducir esta brecha es la gamificación.

La gamificación utiliza elementos de videojuegos, pero sin estar en un contexto de juego, esto con la intención de hacer un producto mucho más divertido, interesante y estimulante (Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018). Este concepto lo vemos cada vez más en diversos ámbitos como por ejemplo en Mercado libre, UALÁ, Mercado pago, entre otros, donde las plataformas ponen diversos retos que permiten a los usuarios subir de nivel y obtener beneficios.

En el sistema educativo se demostró que la gamificación ayuda no solo motivando a los estudiantes sino logrando un mayor compromiso de su parte. A través de estos juegos, ellos sienten que están recibiendo una educación más real y de valor, ya que pueden ver que sus propios intereses son apreciados, que pueden tomar decisiones, cooperar y competir (Ortiz-Colón et al. 2018).

Aunque incorporar juegos puede favorecer mucho a la educación, también presenta algunas desventajas, ya que los estudiantes están sobreestimulados por el uso intensivo de videojuegos en su día a día. Debe ponerse especial cuidado en la cantidad de tiempo y el juego seleccionado para no obtener resultados negativos, sin embargo, las ventajas sobrepasan a las desventajas (Ortiz-Colón et al. 2018).

Para poder armar esta intervención se tomó en cuenta un diseño instruccional, es decir transitar por un proceso que nos conducirá a planificar los métodos, el diseño de los recursos y ambiente para alcanzar una propuesta de valor y calidad (Belloch 2012). Se escogió el modelo instruccional ASSURE que funciona bajo una perspectiva constructivista. Belloch (2012) explica las 6 fases para armar nuestro diseño: 1) Analizar a los alumnos, que se logró gracias a la información proporcionada por la Universidad Siglo 21. 2) Establecer objetivos de aprendizaje. 3) Seleccionar las estrategias tecnológicas, recursos, etc., para esta fase se tuvo en cuenta el material brindado por la institución Maryland para aprovecharlas al máximo. 4) Organizar el escenario donde se desarrollará el aprendizaje. 5) Planificar actividades y estrategias para lograr la participación activa de los alumnos. 6) Realizar evaluación para analizar los resultados del aprendizaje.

Este plan de intervención busca generar un primer encuentro con diversas aplicaciones para motivar a los docentes a renovar sus estrategias didácticas. Cada plataforma tiene un enfoque diferente y cada una de ellas se puede usar no solo para propiciar la enseñanza sino también con el potencial de convertirse en herramientas para evaluar.

A continuación, se explicará brevemente cada una:

- **Classroom:** es una aplicación de Google de uso libre y gratuito que permite, a través de las TIC, generar un aula virtual, donde se podrá subir contenidos, trabajos prácticos, encuestas, material teórico, entre otros y además generar espacios de comunicación (Google, s.f).
- **Canva:** Es un sitio web de herramientas de diseño gráfico que utiliza el formato “arrastrar y soltar”, permite producir material gráfico y descargarlo en diferentes formatos al brindar plantillas, fuentes, gráficos, vectores, entre otros instrumentos. A pesar de contar con una suscripción paga con acceso a miles de herramientas, la versión gratuita es muy completa (Romero Pérez 2020).
- **Prezi:** es un programa que permite construir presentaciones con transiciones tipo “zoom” que se alejan y acercan a las diferentes diapositivas y así armar un recorrido visualmente más atractivo; a su vez presenta un formato más flexible y más cercano a un mapa mental. La plataforma brinda muchas plantillas y modelos diferentes de presentaciones o la opción de crear las propias. El servicio gratuito es muy completo, pero solo permite usarlo de forma online (Wikipedia, s.f.).
- **Powtoon:** es un software en línea que permite crear presentaciones a través de plantillas, vectores, dibujos, etc. que se animan posteriormente. Funciona con un sistema de “arrastra y suelta” luego se pueden exportar a YouTube. Al registrarse, la plataforma permite probar una versión premium que tiene muchas más opciones, sin embargo, la versión gratuita es muy completa (Powtoon, s.f.).

- **Quizziz:** Es una herramienta de gamificación que permite a los docentes evaluar a sus alumnos a través de juegos de preguntas. Al ingresar como profesor la plataforma nos brinda las herramientas para fácilmente poder armar un cuestionario desde cero o a partir de otros cuestionarios ya armados; nos deja incluir imágenes y videos como parte de las preguntas, entre otras cosas. Además, es posible conectarse con Google Classroom para asignar el juego como tarea a los alumnos, o dejarlo como una forma de repaso, entre otras muchas aplicaciones (Ayuda para maestros, 2021).

## CAPÍTULO 3

### ACTIVIDADES

Para cumplir con el objetivo de lograr que los docentes del nivel secundario puedan incorporar como herramientas útiles y enriquecedoras en sus prácticas de enseñanza-aprendizaje a las TIC, se propone realizar, en colaboración con los asesores del área Informática y Computación de la institución, 6 talleres que se dictarán al finalizar el horario escolar los días miércoles cada 15 días. En cada encuentro los 35 docentes del nivel medio no solo aprenderán los conceptos básicos para manejar una nueva plataforma, sino también aplicarán lo aprendido a través de diversas consignas y una evaluación final.

Esta presentación de Prezi se usará a lo largo de la intervención a modo de guía del camino a recorrer: <https://prezi.com/p/x3vj6iuvm267/?present=1>

Dos semanas antes de comenzar con los talleres se realizarán dos reuniones. La primera con los directivos, donde se expondrá el plan de trabajo, presupuesto y recursos; en esta reunión los directivos podrán expresar si aprueban la intervención y si

es necesario algún tipo de modificación. En la segunda reunión se trabajará especialmente con los asesores del área Informática y Computación de la institución, ya que ellos participarán activamente a lo largo del plan; será un encuentro centrado en la organización de los talleres, se repartirán las tareas y se tomarán en cuenta posibles sugerencias de cómo implementar las actividades. Se estima una duración de 1 hora por reunión.

### **Taller 1: Primer encuentro**

- ★ Duración: 90 minutos
- ★ Recursos materiales: Pizarra digital, cañón, un celular para cada docente, conexión a internet, salón donde se llevará a cabo el taller.
- ★ Recursos humanos: Licenciada en educación, asesores del área Informática y Computación.
- ★ Recursos digitales: Presentación Prezi, videos, Quizziz, Google cuestionario.
- ★ Contenido: Concepto de TIC, nativos digitales, inmigrantes digitales, ventajas y desventajas de las TIC.

La licenciada en educación estará en el salón, que será previamente organizado y acomodado con los recursos requeridos, recibiendo a los docentes con una actitud relajada, amigable y creando un ambiente ideal de aprendizaje. Una vez ubicados los participantes la licenciada procederá a su presentación y la de los objetivos del ciclo de talleres utilizando la plataforma Prezi. Tiempo estimado 10 minutos.

- ❖ **1° actividad:** se utilizará un juego Quizziz donde cada docente ingresará con un código, desde su celular o en su defecto una computadora, al cuestionario y responderá las preguntas que están dirigidas a realizar un rastreo de ideas previas sobre algunos conceptos relacionados con las TIC y también a romper el hielo

ya que se espera que el juego construya un ambiente más agradable y ameno; tanto la licenciada como los asesores tecnológicos estarán atentos para que cada docente pueda ingresar al cuestionario sin problema. Tiempo estimado 15 minutos. <https://quizizz.com/admin/quiz/629b66f290d390001d7370dc/que-son-las-tics>

- ❖ **2° actividad:** A través de una presentación Prezi se explicará en mayor profundidad los conceptos de TIC, su importancia y posibles usos en la educación. La licenciada tendrá que hacer hincapié en los conceptos que en la actividad 1 no se respondieron correctamente. Se brindará un espacio de reflexión donde los docentes podrán exponer sus inseguridades, dudas, experiencias respecto a la incorporación de las TIC en sus prácticas. La licenciada se esforzará por ir recordando los nombres de cada docente. Tiempo estimado 30 minutos.

<https://prezi.com/p/x3vj6iuvm267/?present=1>

- ❖ **3° Actividad:** Se terminará de exponer la presentación de Prezi donde se explica el camino a recorrer a lo largo de los futuros talleres. Con el recurso de videos cortos se explicarán cada una de las aplicaciones y el objetivo que se espera lograr con cada encuentro. Finalmente, se les brindará a los docentes el código del classroom donde no solo se subirá toda la información presentada en los talleres, como las presentaciones prezi, material teórico adicional, videos tutoriales, sino que también podrán realizar preguntas y comentarios ya sea en la sección de novedades o de forma privada. También encontrarán las tareas asignadas para cada taller y la evaluación final. Tiempo estimado 20 minutos.  
Código del Classroom: pphazfr



<https://classroom.google.com/c/MzYzMjI2MTU0Mzk0?cjc=pphazfr>

El taller finalizará con la invitación a realizar una autoevaluación de sus prácticas respecto a la incorporación real de las TIC. Lo harán mediante un cuestionario de Google que tendrán en Google Classroom. Tiempo estimado 10 minutos (Anexo 1).

La licenciada al final del taller completará una rúbrica (Anexo 2) a forma de autoevaluación.

## **Taller 2: Classroom**

- ★ Duración: 90 minutos
- ★ Recursos materiales: Pizarra digital, proyector, computadoras para cada docente, conexión a internet, salón donde se llevará a cabo el taller.
- ★ Recursos humanos: Licenciada en educación, asesores del área Informática y Computación.
- ★ Recursos digitales: Presentación Prezi, videos, Google cuestionario.
- ★ Contenido: Nociones básicas para utilizar Google Classroom.

**Este taller responde al objetivo específico:** “Incorporar el uso de la herramienta de Google Classroom en las prácticas para manejar y comunicar información de forma más eficiente y ordenada”.

La licenciada recibirá a los docentes de forma amigable, al estar todos acomodados, se realizará una revisión de lo trabajado en el taller anterior. Tiempo estimado 10 minutos.

- ❖ **1° Actividad:** Se utilizará una presentación Prezi que presentará a la plataforma, beneficios y posibles usos. Luego de ese primer momento la licenciada ingresará como profesor al classroom utilizado para estos talleres e irá analizando cada

sección explicando cómo se utiliza la plataforma. Se brindará un tiempo para preguntas y experiencias de uso. Tiempo estimado 40 minutos.

<https://prezi.com/p/c2ft0ts6zqsp/?present=1>

- ❖ **2° actividad:** Cada docente elegirá un curso de los que tienen y armará un classroom, donde tendrán que colocar el nombre, elegir un tema e interactuar con la plataforma de forma directa. Durante esta instancia el encargado del taller junto con los asesores tecnológicos estará circulando por el aula brindando ayuda y resolviendo problemas. Tiempo estimado de 25 minutos.
- ❖ **3° actividad:** Para finalizar, los docentes ingresarán a un Google cuestionario (Anexo 3) a través de classroom donde podrán evaluar su trabajo durante el taller, expresar las dificultades y facilidades al interactuar con la plataforma y realizar sugerencias para futuros talleres. Por último, se les asignará una tarea a cumplir durante los próximos 15 días antes del tercer taller:

“Trabajar con el Classroom armado durante la actividad 2 compartiendo el código con los alumnos, subiendo material, tareas, etc.”

Enviarán un informe expresando cómo fue el proceso de armado del Classroom, qué ventajas y desventajas encontraron y la recepción por parte de los alumnos. Lo harán a través de Google Classroom ingresando a la tarea del taller 2.

Tiempo estimado 15 minutos.

La licenciada al final del taller completará una rúbrica a forma de autoevaluación.

### **Taller 3: Canva**

- ★ Duración: 2 horas

- ★ Recursos materiales: Pizarra digital, proyector, computadora para cada docente, conexión a internet, salón donde se llevará a cabo el taller.
- ★ Recursos humanos: Licenciada en educación, asesores del área Informática y Computación.
- ★ Recursos digitales: Presentación Prezi, videos, Mentimeter, Canva.
- ★ Contenido: Nociones básicas para utilizar la plataforma de Canva.

**Este taller responde al objetivo específico:** “Elaborar una variedad de materiales didácticos utilizando la plataforma de Canva”.

La licenciada recibirá a los docentes de forma amigable. Al estar todos acomodados, se realizará una revisión de lo trabajado en el taller anterior; los participantes tendrán un tiempo para expresar cómo fue su experiencia aplicando el classroom durante las últimas dos semanas. Tiempo estimado 20 minutos.

- ❖ **1° actividad:** Se les brindará un código de Mentimeter a los docentes quienes tendrán la consigna de responder la siguiente pregunta: “¿Qué materiales didácticos puedo hacer utilizando la plataforma Canva?”. Sus respuestas irán apareciendo y se podrán ver en la pizarra digital (Anexo 4); se hablará de las respuestas, de las expectativas y posibles experiencias que tuvieron con esta plataforma. Luego se usará la presentación Prezi para explicar qué es Canva y como se puede utilizar. Tiempo estimado 30 minutos.

[https://prezi.com/p/\\_p8mqjh-szq2/?present=1](https://prezi.com/p/_p8mqjh-szq2/?present=1)

**Break** de 10 minutos para ir al baño, refrescarse, etc.

- ❖ **2° actividad:** En este momento los participantes podrán interactuar con la aplicación, cada docente utilizando una computadora ingresará y se registrará en

Canva, tendrán unos minutos para recorrer la plataforma; la actividad que llevarán a cabo es la siguiente:

“Utilizando la plataforma de Canva crear un banner (con las medidas 1600 x 400 px)



para colocarlo en el classroom creado en el taller 2”.

Fuente: creación propia 2022

A forma de guía e instrucción la licenciada guiará paso a paso el proceso utilizando la pizarra digital. Mostrará cómo utilizar las herramientas armando un banner, que luego será utilizado en el Classroom; los docentes imitarán el procedimiento en sus propias computadoras; los asesores tecnológicos estarán atentos para ayudar a los docentes y la licenciada respetará los tiempos de trabajo. Tiempo estimado 50 minutos.

- ❖ **3° actividad:** Para finalizar, los docentes ingresarán a un Google cuestionario a través de classroom donde podrán evaluar su trabajo durante el taller, expresar las dificultades y facilidades al interactuar con la plataforma y realizar sugerencias para los futuros encuentros. Por último, se les asignará una tarea a cumplir durante los próximos 15 días antes del cuarto taller:

“Diseñar material didáctico utilizando Canva y aplicarlo en una clase”.

Enviarán un informe expresando las dificultades y facilidades que presentaron al trabajar con Canva y añadirán el recurso creado a través de Google Classroom ingresando a la tarea del taller 3.

Tiempo estimado 15 minutos.

La licenciada al final del taller completará una rúbrica a forma de autoevaluación.

### **Taller 4: Prezi**

- ★ Duración: 2 horas
- ★ Recursos materiales: Pizarra digital, proyector, una computadora cada 2 docentes, conexión a internet, salón donde se llevará a cabo el taller.
- ★ Recursos humanos: Licenciada en educación, asesores del área Informática y Computación.
- ★ Recursos digitales: Presentación Prezi, videos, Canva.
- ★ Contenido: Nociones básicas para utilizar la plataforma Prezi.

**Este taller responde al objetivo específico:** “Promover el uso de la plataforma Prezi como recurso para presentar información de una forma diferente”.

La licenciada recibirá a los participantes en la puerta del salón, saludando de forma amigable, utilizando los nombres de los docentes a modo de acercamiento. Una vez que ingresaron todos se realizará una revisión de lo trabajado en el taller anterior; los participantes tendrán un tiempo para explicar si pudieron cumplir con la consigna del taller 3 creando y utilizando material didáctico mediante Canva. Tiempo estimado 20 minutos.

- ❖ **1° actividad:** Usaremos una presentación de Prezi para explicar qué es y cómo funciona la aplicación de Prezi. Los participantes podrán expresar dudas,

inquietudes y contar si alguna vez usaron esta aplicación para uso didáctico.

Tiempo estimado de 25 minutos.

<https://prezi.com/p/4h6cakurskf1/?present=1>

**Break** de 10 minutos para ir al baño, refrescarse, etc.

- ❖ **2° actividad:** En este momento los docentes se pondrán en grupos de dos, trabajarán en colaboración bajo la consigna:

“En grupos de dos escojan un tema y produzcan una presentación corta utilizando Prezi”.

A forma de guía e instrucción la licenciada guiará paso a paso el proceso, utilizando la pizarra digital; mostrará cómo utilizar las herramientas, los grupos de docentes imitarán el procedimiento en sus propias computadoras. Los asesores tecnológicos estarán atentos para ayudar a los docentes y la licenciada respetará los tiempos de trabajo. Tiempo estimado 50 minutos.

- ❖ **3° actividad:** Para finalizar, los docentes ingresarán a un Google cuestionario a través de classroom donde podrán evaluar el taller, expresar las dificultades y facilidades al interactuar con la aplicación Prezi y realizar sugerencias para los futuros encuentros. Por último, se les asignará una tarea a cumplir durante los próximos 15 días antes del quinto taller:

“Crear una presentación utilizando Prezi abordando un tema de su elección y utilizarlo en su práctica en el aula”.

Enviarán un informe expresando cómo fue utilizar la plataforma, la reacción de sus alumnos y añadirán el link de la presentación a través de Google Classroom ingresando a la tarea del taller 4.

Tiempo estimado 15 minutos.

La licenciada al final del taller completará una rúbrica a forma de autoevaluación.

### **Taller 5: Powtoon**

- ★ Duración: 2 horas
- ★ Recursos materiales: Pizarra digital, proyector, una computadora cada 2 docentes, conexión a internet, salón donde se llevará a cabo el taller.
- ★ Recursos humanos: Licenciada en educación, asesores del área Informática y Computación.
- ★ Recursos digitales: Presentación Prezi, videos, Powtoon.
- ★ Contenido: Nociones básicas para utilizar la plataforma Powtoon.

**Este taller responde al objetivo específico:** Capacitar sobre las nociones básicas para diseñar videos didácticos utilizando la plataforma de Powtoon.

La licenciada recibirá a los docentes de forma amigable. Al estar todos acomodados, se realizará una revisión de lo trabajado en el taller anterior y los participantes tendrán un tiempo para expresar sus experiencias al realizar la última consigna, qué dudas surgieron, etc. Tiempo estimado 20 minutos.

- ❖ **1° actividad:** Usaremos una presentación de Prezi que tendrá videos y explicaciones sobre qué es y cómo funciona la plataforma de Powtoon. Los participantes podrán expresar dudas, inquietudes y contar si alguna vez usaron esta aplicación para uso didáctico. Tiempo estimado de 25 minutos.

<https://prezi.com/p/zzbsscmo-id0/?present=1>

**Break** de 10 minutos para ir al baño, refrescarse, etc.

- ❖ **2° actividad:** En este momento los docentes se pondrán en grupos de dos, pueden volver a agruparse como en el taller 4 o cambiar el grupo; trabajarán en colaboración bajo la consigna:

“En grupos de dos van a elegir un tema y armar un video didáctico de 1 minuto utilizando Powtoon”.

A forma de guía e instrucción la licenciada guiará paso a paso el proceso utilizando la pizarra digital. Mostrará cómo utilizar las herramientas, haciendo hincapié en la similitud con las plataformas trabajadas en talleres anteriores. Los grupos de docentes imitarán el procedimiento en sus propias computadoras; los asesores tecnológicos estarán atentos para ayudar a los docentes y la licenciada respetará los tiempos de trabajo. Tiempo estimado 50 minutos.

- ❖ **3° actividad:** para esta actividad los docentes ingresarán, como en los anteriores talleres, a un Google cuestionario a través de classroom donde podrán evaluar el taller, expresar las dificultades y facilidades al interactuar con la aplicación Powtoon y realizar sugerencias para los futuros encuentros. Por último, se les asignará una tarea a cumplir durante los próximos 15 días antes del sexto taller:

“Crear un video animado de un tema de su elección y presentarlo a los alumnos en una clase o a través de classroom”.

Enviarán un informe expresando cómo fue utilizar la aplicación, presentarlo a los alumnos y añadirán el link del video a través de Google Classroom ingresando a la tarea del taller 5.

Tiempo estimado 15 minutos.

La licenciada al final del taller completará una rúbrica a forma de autoevaluación.



## Taller 6: Quizziz

- ★ Duración: 2 horas
- ★ Recursos materiales: Pizarra digital, proyector, una computadora cada 2 docentes, celulares, conexión a internet, salón donde se llevará a cabo el taller.
- ★ Recursos humanos: Licenciada en educación, asesores del área Informática y Computación.
- ★ Recursos digitales: Presentación Prezi, videos, cuestionario Quizziz.
- ★ Contenido: Nociones básicas para utilizar la plataforma Quizziz.

**Este taller responde al objetivo específico:** “Identificar los beneficios de la gamificación en la enseñanza a partir de páginas web como Quizziz”.

La licenciada recibirá a los docentes de la forma usual, creando un ambiente relajado y amigable, posteriormente se realizará una revisión de lo trabajado en el taller anterior, los participantes tendrán un tiempo para transmitir sus experiencias con la creación del video. Tiempo estimado 20 minutos.

- ❖ **1° actividad:** Se comentará que trabajaremos con la aplicación Quizziz y como actividad introductoria se les brindará un código Quizziz a los docentes. Éstos podrán ingresar a través de su celular o de una computadora y realizarán el cuestionario que trata precisamente sobre qué es Quizziz. Al finalizar hablaremos de cómo se sintieron al jugar con esta aplicación, trataremos con ayuda de una presentación Prezi las ventajas de la gamificación en el proceso de aprendizaje-enseñanza y qué tipo de juegos han introducido en sus prácticas. Tiempo estimado 30 minutos.

<https://quizizz.com/admin/quiz/629acf09c24cff001edbbe7d/que-es-quizziz>

<https://prezi.com/p/agoi4f46rlhm/?present=1>

**Break** de 10 minutos para ir al baño, refrescarse, etc.

- ❖ **2° actividad:** En esta actividad los docentes harán grupos de dos y trabajarán directamente con la aplicación bajo la consigna:

“En grupos de dos crear un cuestionario Quizziz sobre alguna de las plataformas trabajadas en los talleres anteriores”.

A forma de guía la licenciada explicará utilizando la pizarra digital cómo utilizar las herramientas y crear las preguntas para el cuestionario. Una vez explicados los pasos, los grupos de docentes se pondrán de acuerdo y trabajarán en un cuestionario Quizziz; los asesores tecnológicos estarán atentos para ayudar a los docentes y la licenciada respetará los tiempos de trabajo. Una vez terminados los cuestionarios jugaremos con ellos, cada grupo de docentes ingresará al cuestionario armado por otro grupo y podrá jugarlo. Tiempo estimado 40 minutos.

- ❖ **3° actividad:** Se realizará un cierre del ciclo de talleres donde los docentes compartirán qué se llevan del taller, qué aprendizajes adquirieron, qué metas tienen a futuro, etc.

Se les explicará con más detalle, utilizando la presentación prezi, cómo realizar la evaluación final; tendrán 15 días para realizarla y enviarla a través de Google Classroom ingresando a la tarea “Evaluación final”. La consigna será:

“Elegir un tema de su planificación y modificarlo para incluir nuevos recursos didácticos creados con las TIC estudiadas”.

Tiempo estimado 15 minutos.

En el transcurso de los 15 días, además de poder realizar consultas a través de Google Classroom, completarán un último cuestionario Google donde realizarán una

autoevaluación de su recorrido por los talleres, evaluarán al taller y realizarán sugerencias a tener en cuenta para posibles futuros talleres (Anexo 5).

La licenciada al final del taller completará una rúbrica a forma de autoevaluación.

## CRONOGRAMA

Duración del proyecto 4 meses, dos encuentros por mes después del horario escolar.

Diagrama de Gantt – Cronograma de actividades

Actividades	Meses																Duración
	Marzo Semanas				Abril Semanas				Mayo Semanas				Junio Semanas				
	1 o	2 o	3 o	4 o	1 o	2 o	3 o	4 o	1 o	2 o	3 o	4 o	1 o	2 o	3 o	4 o	
Reunión con los directivos																	1 hora
Reunión con los asesores del área Informática y Computación																	1 hora
1° taller para los docentes																	90 minutos
Tarea																	2 semanas
2° taller para los docentes																	90 minutos
Tarea																	2 semanas
3° taller para los docentes																	120 minutos
Tarea																	2 semanas
4° taller para los docentes																	120 minutos
Tarea																	2 semanas
5° taller para los docentes																	120 minutos

Tarea																	2 semanas
6° taller para los docentes																	120 minutos
Evaluación final																	2 semanas

Fuente: creación propia 2022

### PRESUPUESTO

Recursos humanos y materiales	Cantidad necesaria	Costo
Asesores del área Informática y Computación	Todos	Contemplado en su salario
Licenciado en educación	\$3000 x hora 2 reuniones de 1 hora + 6 talleres de 11 horas en total + 3 horas de corrección de trabajos	\$48.000
Computadoras con Acceso a internet	Cantidad necesaria para los docentes	La institución posee el material
Celulares con acceso a internet	Cantidad necesaria para los docentes	Celular de cada docente
Wifi	Para el licenciado y los docentes	La institución presenta el servicio
Pizarra digital	1	La institución posee el material
Cañón	1	La institución posee el material
Total		\$48.000

Fuente: Creación propia 2022

### EVALUACIÓN

En este plan de intervención el proceso de evaluación es crucial durante todo el recorrido, Rosales (2014) define al concepto de evaluación:

como una actividad mediante la cual, en función de determinados criterios, se obtienen informaciones pertinentes acerca de un fenómeno, situación, objeto o

persona, se emite un juicio sobre el objeto de que se trate y se adoptan una serie de decisiones referentes al mismo (p.3).

Dentro de esta actividad Rosales (2014) explica los diferentes tipos de evaluación, nosotros haremos uso de dos:

- **La evaluación formativa** se realiza a lo largo de todo el proceso de enseñanza utilizando herramientas para solucionar posibles imprevistos, resolver deficiencias y superar obstáculos que puedan surgir y así lograr que los alumnos puedan alcanzar los objetivos planteados con éxito.
- **La evaluación sumativa** es aquella que nos permite reconocer los resultados obtenidos al final del proceso mediante instrumentos creados para recolectar información fiable.

Para lograr implementar la evaluación formativa cada taller presentará determinadas actividades a resolver, el observar y acompañar a los docentes realizarlas nos permitirá resolver problemas o tener diferentes enfoques para los futuros talleres. Al finalizar los encuentros cada participante completará un cuestionario Google donde podrá compartir su experiencia en el taller y sugerencias. Además de los docentes la licenciada también completa una rúbrica después de cada taller para evaluar su trabajo y analizar si logró cumplir con los objetivos buscados.

La evaluación sumativa se realizará en dos niveles, el primero analizando si los objetivos específicos se lograron a través de actividades que se realizarán entre taller y taller, donde los docentes utilizando las plataformas estudiadas, crearán herramientas didácticas y las aplicarán con sus alumnos. En un segundo nivel se examinará si el objetivo general se cumplió al proponer una evaluación final donde los docentes demostrarán si lograron incorporar las TIC a sus prácticas al producir material didáctico

para tratar un tema de su planificación. Las consignas están detalladas en la sección de actividades y los instrumentos se podrán observar en el anexo.

## CAPÍTULO 4

### RESULTADOS ESPERADOS

Este plan de intervención espera como resultado que los docentes de la Unidad Educativa Maryland puedan relacionarse con las TIC, aprendiendo a utilizarlas apreciando que la mayoría de éstas funcionan de una manera similar y por ende una vez que se comienzan a utilizar resulta cada vez más sencillo hacerlo.

Se espera ver un cambio en las planificaciones de los profesores donde se evidencie la incorporación de más tecnologías en la práctica docente, no solo de una forma esporádica sino de forma regular y cotidiana; además de encontrar nuevas formas enriquecedoras de incorporarlas no solo como material didáctico también como instrumentos de evaluación y así poder transmitir el conocimiento de cómo usarlas a sus alumnos.

Este ciclo de talleres busca ser un inicio para otros talleres esta vez incorporando a los otros niveles de la Unidad y nuevas plataformas, buscando el perfeccionamiento constante.

### CONCLUSIÓN

Al comenzar a estudiar la institución se hizo notorio que ésta le daba un lugar importante a las TIC, ya que estaba equipada con gran cantidad de recursos tecnológicos y contaba con la formación en su uso dirigida a los alumnos.

Sin embargo, a pesar de este gran avance no se pudo evidenciar que los docentes de la Unidad Maryland aprovecharan realmente estos recursos; de esa observación surgió este

plan de intervención con el objetivo de enseñar a utilizar 5 plataformas online distintas y así motivar a los profesores para que siguieran profundizando en el aprendizaje de las TIC y modificaran sus prácticas de enseñanza-aprendizaje.

Lugo (2010) habla sobre la importancia de la capacitación docente y nos deja esta reflexión:

La sola inclusión del equipamiento no asegura el cumplimiento de lograr un mayor y mejor acceso a la educación y la cultura. Es por esto que el Plan no se limita a la entrega de equipos, sino está acompañado por una propuesta educativa para alumnos y docentes. Esto implica, por una parte, una fuerte capacitación docente (p. 62).

Algunas de las fortalezas de este plan es que los talleres están diseñados para lograr producir material didáctico útil en un breve periodo de tiempo de una forma sencilla y fácil de aprender, en un ambiente relajado y divertido. Además, las plataformas fueron escogidas debido al funcionamiento similar entre ellas y el PowerPoint que tan conocido es y la mayoría de los docentes sabe manejar, de esta forma al notar el parecido resultaría más sencillo propiciar un ambiente de entusiasmo y positivismo.

Las debilidades que se pueden notar es que para realizar los talleres se necesita un conocimiento básico en el uso de la computadora, por esto los docentes que sean mayores o no estén familiarizados con esta tecnología les resultaría difícil seguir el ritmo. Como no se pudo conocer a los docentes previamente este detalle no se tuvo en cuenta a la hora de planificar las actividades.

A pesar de que los talleres están armados para utilizar el menor tiempo posible, los docentes tendrían que otorgar un periodo significativo de tiempo durante todo el primer cuatrimestre del año 2022 para la capacitación; una forma de motivación, más allá del

conocimiento adquirido, sería realizar los trámites para poder otorgar un certificado que les permita obtener puntaje para su carrera docente u otro aliciente.

Algo que podría mejorar la propuesta sería que en el segundo cuatrimestre del 2022 se revisaran las planificaciones; esto nos permitiría analizar si los docentes realmente modificaron sus prácticas introduciendo las TIC.

El objetivo de esta intervención no solo es que aprendan a utilizar estas 5 plataformas, sino que, a través de los años y cuatrimestres, se realicen en forma regular este tipo de capacitaciones. Es importante como docentes mantenernos al día debido a la constante incorporación de aplicaciones innovadoras. Es fundamental conocer la opinión de los profesores sobre qué aplicaciones o habilidades les gustaría incorporar, con este fin se sugiere utilizar encuestas, caja de sugerencias, etc. A su vez, los talleres se podrían dividir en niveles (inicial, intermedio, avanzado) para que los docentes que ya manejan fluidamente las tecnologías puedan descubrir más usos y profundizar su conocimiento de las plataformas que ya saben utilizar; aunque, cabe aclarar que para poder realizar las capacitaciones con niveles se necesitaría más personal capacitado.

Como pensamiento final hacemos nuestras las palabras de Lozano Días (2014):

la mediación TIC no solo se limita a la alfabetización de los estudiantes en el manejo de estas herramientas, sino que dinamiza el potencial creativo de educandos y educadores al adentrarse en la comprensión de la lengua castellana, las matemáticas y las ciencias naturales, desde prácticas didácticas que generan innovación en la relación enseñanza-aprendizaje (p.155).



## REFERENCIAS

Arellano, P. R. (2018). Planteamiento de los estilos de enseñanza desde un enfoque cognitivo-constructivista. *Tendencias pedagógicas*, (31), 47-68. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6383446>

Belloch, Consuelo (2012). *Diseño Instruccional*. Universidad de Valencia. Valencia, España. Recuperado de: <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>

Díaz-Barriga, Á. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. *UNAM, México, consultada el, 10* (04), 1-15. Recuperado de [http://envia3.xoc.uam.mx/envia-2-7/beta/uploads/recursos/xYYzPtXmGJ7hZ9Ze\\_Guia\\_secuencias\\_didacticas\\_Angel\\_Diaz.pdf](http://envia3.xoc.uam.mx/envia-2-7/beta/uploads/recursos/xYYzPtXmGJ7hZ9Ze_Guia_secuencias_didacticas_Angel_Diaz.pdf)

Dussel, I. (2012). "*La formación docente y la cultura digital: métodos y saberes en una nueva época*". En: capítulo 9, Birgin, A. (comp.) *Más allá de la capacitación. Debates acerca de la formación docente en ejercicio*. Paidós, Buenos Aires.: recuperado de <https://isfd133-bue.infod.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/03/Dussel-La-Formacion-Docente-y-La-Cultura-Digital.pdf>

Estilos de aprendizaje (s.f) *Modelos de aprendizaje* recuperado el 18 de abril, 2022, de <https://estilosdeaprendizaje.info/modelos/>

Manu Velasco (1 de septiembre 2021) *Quizizz-Herramienta para crear cuestionarios gamificados para el aula*. Ayuda para maestros. Recuperado de <https://www.ayudaparamaestros.com/2016/03/quizizz-herramienta-para-crear-juegos.html>

Fernández Tilve, M. D. y Álvarez Núñez, Q. (2009). *Un estudio de caso sobre un proyecto de innovación con TIC en un centro educativo de Galicia: ¿acción o*

reflexión? Bordón, 61(1), pp. 95-108. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2968987.pdf>

Finquelievich, S. y Prince A. (2008). Universidades y TICs en Argentina. Las universidades argentinas en la sociedad del conocimiento. *Revista electrónica de estudios latinoamericanos*, 4 (15), 39-58. De <https://www.redalyc.org/pdf/4964/496451230004.pdf>

García-Ávila, S. (2017). Alfabetización digital. *Razón y palabra*, 21(3\_98), 66-81. Recuperado de <https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1043/1030>

García Martínez, Verónica, Aquino Zúñiga, Silvia Patricia, & Ramírez Montalvo, Nérida Áurea. (2016). Programa de alfabetización digital en México: 1:1. Análisis comparativo de las competencias digitales entre niños de primaria. *CPU-e. Revista de Investigación Educativa*, (23), 24-44. Recuperado en 1 de mayo de 2022, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-53082016000200024&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-53082016000200024&lng=es&tlng=es).

Grande, M., Cañón, R. y Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: Evolución del concepto y características. *IJERI: Revista Internacional de Investigación e Innovación Educativa*, (6), 218–230. Recuperado de <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1703>

Google ayuda. (s.f.). *Acerca de Classroom*. Recuperado el 10 de mayo, 2022, de <https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=es-419>

Jesús Mejía, L. F. D., Castillo Arias, A., & Valenzuela De La Rosa, Y. M. (2017). *Capacitación a los docentes en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para el fortalecimiento de las competencias tecnológicas en el*

*Liceo Nueva Esperanza, Cruz De Cenoví en el año escolar 2016-2017* (Doctoral dissertation). Recuperado de <https://rai.uapa.edu.do/handle/123456789/426>

Ley de Educación Nacional N° 26.206. Recuperado en abril de 2022, de <https://www.argentina.gob.ar/educacion/validez-titulos/glosario/ley26206>

Litwin, E. (2016) *El oficio de enseñar*. Buenos Aires: Paidós. Recuperado de [https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Litwin-El\\_Oficio\\_de\\_Ensenar.pdf](https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Litwin-El_Oficio_de_Ensenar.pdf)

Lozano Díaz, S. O. (2014). Prácticas innovadoras de enseñanza con mediación TIC que generan ambientes creativos de aprendizaje. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 43, 147-160. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/557/1103>

Lugo, M. (2010). Las políticas TIC en la Educación de América Latina. Tendencias y experiencias. *Revista Fuentes*, 10, pp. 52-68. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/32395>

Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós. Recuperado de [https://iesmc-tuc.infod.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/05/Maggio\\_Enriquecer\\_la\\_ensenanza\\_Cap.\\_2-pdf.pdf](https://iesmc-tuc.infod.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/05/Maggio_Enriquecer_la_ensenanza_Cap._2-pdf.pdf)

Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Secretaría de igualdad y calidad educativa (16 de julio de 2018). *Secuencia Didáctica* [documento en línea]. Recuperado de <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/2016-Docs/SD.pdf>

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. Recuperado de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/>

Otálora, Y. (Junio, 2010) Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. *Revista CS* (5). Recuperado de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2011-03242010000100004](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-03242010000100004)

Pelgrum, W. J. y Law, N. (2004). *Les TIC et l'education dans le monde: tendances, enjeux et perspectives*. París: Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación, UNESCO.

Powtoon. (s.f.). *Powtoon ilumina la serie de tu día #1!*. Recuperado el 9 de mayo, 2022, de <https://www.powtoon.com/es/blog/powtoon-brightens-your-day-series-1/>

Prezi (s.f.). *Qué hace que Prezi sea único*. Recuperado el 10 de mayo 2022, de [https://prezi.com/product/?click\\_source=logged\\_element&page\\_location=header&element\\_text=product](https://prezi.com/product/?click_source=logged_element&page_location=header&element_text=product)

Román Carrión, C. A. (2017). *El uso del celular y su influencia en las actividades académicas y familiares de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba de la ciudad de Quito* (Master's thesis, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador). Recuperado de <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/6164>

Romero Pérez. (octubre 2020). *Guía de uso de la herramienta de diseño gráfico Canva*. Recuperado de [https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA\\_CANVA.pdf](https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA_CANVA.pdf)

Rosales, M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual. *In Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación* (Vol. 4, p. 662). Recuperado de [https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=Rosales+M.+2014++evaluacion&btnG=#d=gs\\_qabs&t=1654178508046&u=%23p%3DGGwFW-WT8s0J](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Rosales+M.+2014++evaluacion&btnG=#d=gs_qabs&t=1654178508046&u=%23p%3DGGwFW-WT8s0J)

Universidad Siglo 21 (2019). Escuela Unidad Educativa Maryland. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencionmodulo-0#org3>

Real Academia Española. (s.f.). Innovar. *En Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 18 de abril, 2022, de <https://dle.rae.es/innovar?m=form>

### **Multimedia:**

BoxMedia (13 de mayo 2016). *Que es Prezi?*. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=XQVXj7O9s\\_k&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=XQVXj7O9s_k&t=2s)

Business Marketing Club (4 de agosto 2020). *¿Qué es Canva?*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8g-GQwISbMs&t=1s>

GCFAprendeLibre (30 de septiembre 2020). *¿Qué es Google Classroom y para qué sirve?*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=TBmW2hdVVIM>

Marián Ramírez (19 de febrero 2019). *¿Qué es Powtoon?*. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=\\_whmd1XpXy8](https://www.youtube.com/watch?v=_whmd1XpXy8)

Millaray González Colihuinca (s.f.). *¿Qué Es Quizizz?*. Ilustración. Recuperado el 1 de junio, 2022, de <https://es.calameo.com/books/006871626026c7c6bbdb3>

## ANEXO

## Anexo 1: Cuestionario taller 1

[https://docs.google.com/forms/d/1\\_6941n4aP8loqRbVC5rwna7du9DxTuOWQP7\\_gLHrWNw/e\\_dit?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/1_6941n4aP8loqRbVC5rwna7du9DxTuOWQP7_gLHrWNw/e_dit?usp=sharing)

**Cuestionario taller 1**

mfernandezgu@unal.edu.co [Cambiar de cuenta](#) [Borrador restaurado](#)

Tu correo se registrará cuando envíes este formulario

¿Cómo te sentiste a lo largo del taller?

Tu respuesta

¿Qué tipos de TIC incorporas regularmente en tus prácticas?

Option 1

¿Conocías alguna de las plataformas presentadas? si la respuesta es positiva menciona cuáles y si las has utilizado

Tu respuesta

**Enviar** [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Universidad Nacional de Colombia. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

## Anexo 2: Rúbrica de la Licenciada

RÚBRICA DE EVALUACIÓN PARA LA LICENCIADA			
INDICADORES	MUY BIEN	REGULAR	MAL
RESPONSABILIDADES	CUMPLIÓ CON TODAS LAS RESPONSABILIDADES Y TAREAS QUE LE FUERON ASIGNADAS	CUMPLIÓ CON ALGUNAS DE LAS RESPONSABILIDADES Y TAREAS QUE LE FUERON ASIGNADAS	NO CUMPLIÓ CON LAS RESPONSABILIDADES Y TAREAS QUE LE FUERON ASIGNADAS
ESCUCHA ACTIVA	ESCUCHÓ ATENTA Y RESPETUOSAMENTE LAS OPINIONES DE TODOS	NO SIEMPRE ESCUCHÓ ATENTA Y RESPETUOSAMENTE LAS OPINIONES DE TODOS	NO ESCUCHO LAS OPINIONES DE TODOS
ALUMNOS	LOGRÓ INCLUIR A TODOS LOS ALUMNOS EN SU PROPUESTA GENERANDO UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE SALUDABLE	NO SIEMPRE LOGRÓ INCLUIR A TODOS LOS ALUMNOS EN SU PROPUESTA NI GENERAR UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE SALUDABLE	NO LOGRÓ INCLUIR A TODOS LOS ALUMNOS EN SU PROPUESTA NI GENERAR UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE SALUDABLE
TIEMPOS	RESPETÓ LOS TIEMPOS ESTIPULADOS DE TRABAJO Y DURACIÓN DEL TALLER	NO SIEMPRE RESPETÓ LOS TIEMPOS ESTIPULADOS DE TRABAJO Y DURACIÓN DEL TALLER	NO RESPETÓ LOS TIEMPOS ESTIPULADOS DE TRABAJO Y DURACIÓN DEL TALLER
EXPLICACIONES	LAS EXPLICACIONES FUERON CLARAS Y SE TOMÓ EN CUENTA LAS PREGUNTAS Y DUDAS DE LOS ALUMNOS	LAS EXPLICACIONES NO SIEMPRE FUERON CLARAS Y SIEMPRE SE TOMÓ EN CUENTA LAS PREGUNTAS Y DUDAS DE LOS ALUMNOS	LAS EXPLICACIONES NO FUERON CLARAS Y NO TOMÓ EN CUENTA LAS PREGUNTAS Y DUDAS DE LOS ALUMNOS
AMBIENTE	SE LOGRÓ CREAR UN AMBIENTE DE CONFIANZA Y COMODIDAD PARA LOS ALUMNOS	NO SIEMPRE SE LOGRÓ UN AMBIENTE DE CONFIANZA Y COMODIDAD PARA LOS ALUMNOS	NO LOGRÓ CREAR UN AMBIENTE DE CONFIANZA Y COMODIDAD PARA LOS ALUMNOS

### Anexo 3: Cuestionario Google para los talleres 2,3,4 y 5

<https://docs.google.com/forms/d/14fSuGBB5->

[EFOEw0xWuqpD64ouJND05PA174fCYDNRjk/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/14fSuGBB5-EFOEw0xWuqpD64ouJND05PA174fCYDNRjk/edit?usp=sharing)

## Cuestionario taller 2

mfernandezgu@unal.edu.co [Cambiar de cuenta](#)

Tu correo se registrará cuando envíes este formulario

Comenta como te sentiste al interactuar con la plataforma y las actividades propuestas en el taller

Tu respuesta

¿Qué dificultades presentaste al realizar las actividades?

Tu respuesta

Anteriormente ¿habías utilizado esta plataforma? si la respuesta es positiva ¿Cómo fue tu experiencia inicial?

Tu respuesta

¿Pudiste sentirte acompañado por la licenciada y entender las explicaciones que realizo? comenta brevemente tus impresiones.

Tu respuesta

¿Qué otros usos, además de los analizados, le darías a la plataforma que estudiamos en el taller?

Tu respuesta

¿Cómo cree que puede enriquecer esta propuesta?

Tu respuesta

Enviar [Borrar formulario](#)

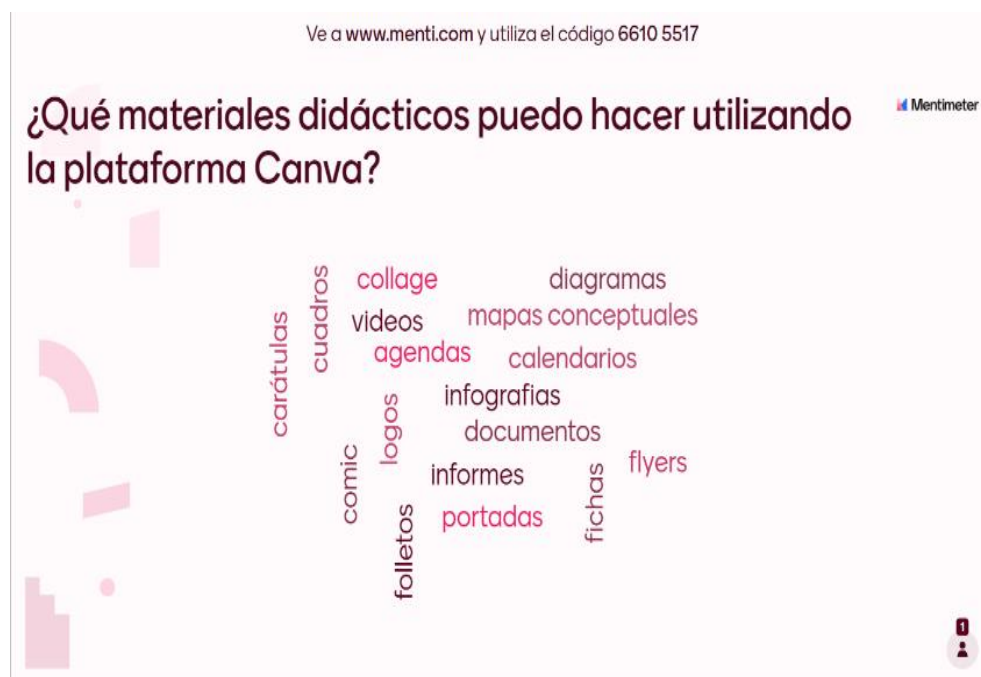
Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Universidad Nacional de Colombia. [Notificar uso inadecuado](#)

### Anexo 4:

<https://www.mentimeter.com/app/presentation/fb61136646b2093cd7c97dd895ca9b4f/1>

[cc023019f1e](https://www.mentimeter.com/app/presentation/fb61136646b2093cd7c97dd895ca9b4f/1) El link expira en dos días, adjunto captura de cómo podría verse al final la actividad.



## Anexo 5: Cuestionario taller 6

<https://docs.google.com/forms/d/1OZK8AB3uRmwmrYBU4dhXz15NVWYOUjHJcrMsqfbAO4/edit?usp=sharing>

Cuestionario taller 6	
<p>mfernandezgu@unal.edu.co <a href="#">Cambiar de cuenta</a></p> <p>Tu correo se registrará cuando envíes este formulario</p>	<p>¿Este ciclo de taller te ayudo a incorporar mejor las TIC en tus prácticas? si la respuesta es positiva menciona en que aspectos lo hizo</p> <p>Tu respuesta</p>
<p>¿Cuáles fueron las plataformas que mas sencillas te resultaron de utilizar?</p> <p>Tu respuesta</p>	<p>¿Qué otras actividades se pueden realizar, además de talleres, para motivar a los docentes a incorporar mas profundamente las TIC en sus prácticas?</p> <p>Tu respuesta</p>
<p>¿Cómo usarías las plataformas estudiadas para producir herramientas de evaluación?</p> <p>Tu respuesta</p>	<p>¿Qué mejoras se podrian realizar para futuros talleres?</p> <p>Tu respuesta</p>
<p>¿En que aplicaciones te gustaria seguir perfeccionándote?</p> <p>Tu respuesta</p>	<p><a href="#">Enviar</a> <a href="#">Borrar formulario</a></p> <p>Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.</p> <p>Este formulario se creó en Universidad Nacional de Colombia. <a href="#">Notificar uso inadecuado</a></p>