



**Universidad Siglo 21**

**Trabajo Final de Grado. Plan de intervención**

**Licenciatura en educación**

**Modelos de Aprendizaje Innovadores**

**Unidad Educativa Maryland**

**Título: Plataformas Virtuales como Propuesta Innovadora en las Prácticas de  
Enseñanza y Aprendizaje.**

**Alumno:** Evelyn Ruth Motkoski

**D.N.I.:** 32.896.091

**Legajo:** VEDU016636

**Docente:** Teresita Del Valle Jalin

**Lugar, mes y año:** Rosario - Santa Fe, Noviembre, 2022.

## Índice

Resumen .....	V
1. Introducción .....	6
2. Presentación de la línea temática .....	8
3. Síntesis de la organización .....	10
3.1. Datos generales.....	11
3.2. Historia.....	11
3.3. Misión .....	12
3.4. Visión.....	12
3.5. Valores .....	13
3.6. Organigrama Institucional.....	15
3.7. Recursos .....	16
4. Delimitación de la necesidad objeto de la intervención .....	17
5. Objetivos.....	19
5.1. Objetivo General .....	19
5.2. Objetivos Específicos .....	20
6. Justificación .....	20
7. Marco teórico .....	22

7.1. Definición de TIC.....	22
7.2. Marco normativo .....	23
7.3. Paradigma.....	24
7.4. Cómo contribuye la TIC en la educación .....	26
7.5. El rol y la capacitación docente en TIC .....	27
7.6. Innovación educativa .....	28
7.7. Alfabetización digital.....	29
7.8. Recursos didácticos .....	31
7.9. Antecedentes .....	33
8. Plan de trabajo .....	34
8.1. Actividades.....	35
8.2. Cronograma.....	45
8.3. Recursos .....	45
8.4. Presupuesto .....	46
8.5. Evaluación.....	46
9. Resultados esperados .....	48
10. Conclusión .....	48
11. Referencias .....	50

12. Anexo ..... 54

## Resumen

Las TIC, ofrecen espacios virtuales cada vez más amplios y complejos, que si bien facilitan la comunicación e intervención de los involucrados en el proceso enseñanza – aprendizaje requiere de día a día de una capacitación continua y actualizada. Las TICs abren nuevos mundos y los docentes de hoy se convierten en orientadores de sus propias prácticas y en la construcción de conocimientos involucrándose en ellos, por lo que uno se pregunta de qué forma los docentes de la Unidad Educativa Maryland utilizan las distintas herramientas tecnológicas que están hoy vigentes. Es por ello que se les presenta un plan de intervención el cual pretende potenciar el uso de las TICs como herramienta pedagógica innovando en las aulas los contenidos a enseñar en las distintas materias del nivel primario de dicha institución para generar aprendizajes significativos. La propuesta incluye un acompañamiento institucional continuo y consiste en una capacitación para docentes y directivos del nivel primario de 6 encuentros que se desarrollarán durante la primera mitad del año 2023, en la sala de informática donde funciona el Departamento de Informática el cual tiene por objetivo la utilización de la computadora como herramienta para formar personas que tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con juicio crítico, para permitirles tomar decisiones trascendentes en sus vidas. Por lo que a través del diseño de estrategias didácticas y de instancias de trabajo en equipo, se espera también que las TICs, como herramientas innovadoras, favorezcan la enseñanza y aprendizaje significativamente.

Palabras claves: Modelos de aprendizajes innovadores – Capacitación docente – TICs

## 1. Introducción

La incorporación de las TIC en la sociedad y en especial en el ámbito de la educación ha ido adquiriendo una creciente importancia y ha ido evolucionando a lo largo de estos últimos años, tanto que la utilización de estas tecnologías en el aula pasaría de ser una posibilidad a erigirse como una necesidad y como una herramienta innovadora del trabajo diario para el docente y los alumnos.

La Unidad Educativa Maryland posee recursos tecnológicos y se ocupa de que los alumnos puedan estudiar en profundidad ciertos software seleccionados para ellos, para poder rendir un examen que les otorga un certificado de Operador de PC al finalizar el nivel primario. Ya en el nivel medio, los alumnos trabajan en un Aula Virtual con 35 notebooks conectadas a la red de la escuela y a Internet, desarrollando proyectos interdisciplinarios realizados por el profesor de área junto con el profesor de informática. Sin embargo, estos proyectos son muy esporádicos y no son de trabajo diario, y se observa que el uso de las TICs se limita al área de informática y no llega al aula para ser involucrada con las demás materias.

Por lo que este trabajo es un plan de intervención centrado en la línea temática “Modelos de Aprendizaje Innovadores” que será desarrollado en la Unidad Educativa Maryland de Villa Allende, Córdoba, Argentina. Esta línea apunta a trabajar con docentes pretendiendo transformar sus prácticas de enseñanza y aprendizaje con el uso de diversos recursos para lograr que sus estudiantes construyan aprendizajes significativos y de calidad. Este trabajo de investigación, toma relevancia ya que se han tomado otros trabajos de investigación que han seguido el estudio del tema seleccionado, abarcando otros aspectos de la necesidad, problema pero que resguardan la misma línea temática. Este es

el caso de la autora Evelyn R. Motkoski (2022) en donde realiza un trabajo con formato plan de intervención, para capacitar a docentes y directivos de la institución antes mencionada para la innovación de las aulas y los contenidos a enseñar del nivel primario, potenciando el uso de las TICs como herramienta pedagógica que fortalezcan el trabajo diario, a partir de una capacitación a docentes en distintos encuentros durante el ciclo lectivo 2023.

El plan mencionado, se organiza, en primera instancia, con una presentación de la línea temática, mostrando una relación con la institución, la cual también se describe a través de una síntesis, en donde se abordan los datos principales como la historia, su misión, visión, valores, recursos y organigrama. Luego se expone la delimitación de la necesidad desde el área de informática, es donde se puede observar un espacio viable para desarrollar un proyecto que permita perfeccionarse en TIC, utilizando el abanico de herramientas que nos brindan las nuevas tecnologías a la educación. Asimismo se indica el objetivo general y los específicos, seguido de la justificación donde se hace hincapié de la importancia de este plan de intervención.

Luego se plantea el marco teórico con antecedentes del plan y las conceptualizaciones que sustentan y sirven de base para su abordaje. Los conceptos que se establecen son: definición de TIC, marco normativo, paradigma, rol y capacitación docente, innovación educativa, alfabetización digital y recursos didácticos.

Para finalizar se encuentra el plan de trabajo el cual contiene diversas actividades organizadas en varios encuentros, se especifica el cronograma, los recursos a utilizar, el presupuesto y la evaluación. Continuado a esto, se pueden visualizar los resultados que se esperan de la propuesta, y por último, la conclusión final de todo el proyecto presentado.

## 2. Presentación de la línea temática

En el proceso de enseñanza aprendizaje es importante adoptar el conocimiento a las necesidades educativas de cada alumno, para favorecer el desarrollo de cada persona y mejorar su calidad de vida tanto en el presente como en su futuro. Por eso es necesario buscar la mejor forma de adecuar este proceso a las características que presenta el alumnado y en los ámbitos que es necesario actuar.

Este trabajo es un plan de intervención centrado en la línea temática “*Modelos de Aprendizaje Innovadores*”.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como una herramienta añadida a los modelos pedagógicos pueden convertirse en recursos valiosos para el aprendizaje, logrando formar estudiantes con competencias personales y profesionales idóneas para el desarrollo de un país (Prieto, et al., 2011).

Los recursos didácticos y las TIC como mediadores del proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de nivel primario, es la realidad educativa que se puede ver hoy día, caracterizada por ser dinámica y cambiante, con una evolución vertiginosa del conocimiento. Esto motiva a que los docentes cambien su forma de trabajo, actividades y estrategias que desarrollen.

El impacto de las TIC dentro de la sociedad del conocimiento ha traído grandes cambios respecto a formas y contenidos, el efecto ha sido masivo y multiplicador ya que no es ninguna novedad sino una realidad. El docente Parra Mosquera (2012), menciona que uno de los lugares donde la tecnología ha influenciado mayoritariamente es en la escuela, y este a su vez en el oficio del maestro y llegando a formar parte de la cotidianidad escolar.



Es por esto que tenemos que pensar en nuevos modelos pedagógicos, más flexibles, innovadores y adecuados a los tiempos e intereses de nuestros estudiantes por lo que los docentes del nivel primario de la Unidad Educativa Maryland se relacionan con estos modelos de aprendizajes innovadores que sugiere la línea temática elegida.

Con respecto a los distintos recursos materiales y personales que se plasman en las instituciones educativas, el autor Coll (2004) hace mención a que:

No es en las TICs, sino en las actividades que llevan a cabo profesores y estudiantes gracias a las posibilidades de comunicación, intercambio, acceso y procesamiento de la información que les ofrecen las TIC, donde hay que buscar las claves para comprender y valorar el alcance de su impacto en la educación escolar, incluido su eventual impacto sobre la mejora de los resultados del aprendizaje (p.5).

Las TIC no son garantía de cambios por sí solas, sino que es necesario que los docentes puedan afrontar nuevos retos, intervenir sus clases utilizando las nuevas herramientas tecnológicas para innovar la educación, ya que la institución comprende la importancia de la incorporación de los dispositivos didácticos al ámbito educativo, el cual garantice que el estudiante pueda lograr aprendizajes significativos, adquirir nuevas habilidades y estrategias.

La tecnología en sí ha traído grandes cambios y retos que el sistema educativo debe enfrentar, tal como menciona Hernández (2017):

La labor del docente, frente a la visión transformadora de una sociedad que necesita de la incorporación de las TIC en el aula, ha visto necesaria su transformación en un agente capaz de generar las competencias

necesarias para una sociedad con “ansias” de conocimiento tecnológico, y el uso frecuente de éste en los distintos aspectos del estudiante (p. 330).

La sociedad actual vive en un espacio viable para que las TIC se desarrollen y la escuela tome pertenencia de ellas, sin dejar de lado al docente y el alumno quienes se deben empapar de conocimientos y apuntar al perfeccionamiento ya que eso es el futuro que se nos viene.

### **3. Síntesis de la organización**

La institución elegida lleva por nombre Unidad Educativa Maryland, gracias a la Licenciada Lazzarini, una de las integrantes fundadoras, que quería destacar la formación en la lengua inglesa ya que ella tenía vinculación con el estado de Maryland, en Estados Unidos, para realizar intercambios de alumnos en un futuro.

Este centro educativo está ubicado en barrio Centro a 19 kilómetros de la capital provincial, más precisamente en la ciudad de Villa Allende, departamento Colón, de la provincia de Córdoba.

La escuela está domiciliada en la calle Güemes N° 702 de la ciudad antes mencionada rodeada de suaves arroyos y pequeños valles.

La Unidad Educativa Maryland es una institución de gestión privada que en contra turno de modo opcional no obligatorio se puede realizar el programa F.O.L.I (Formación Opcional de la Lengua Inglesa). Funciona con tres niveles educativos Inicial, Primario y Secundario, con una formación orientada en Ciencias Sociales y Humanidades, pero también en lenguas inglesas y comunicación. Además, posee talleres extracurriculares como una escuela de fútbol, dos días a la semana en horario estipulado (Universidad Siglo 21, 2019 b).

### 3.1. Datos generales

Nombre completo: Unidad Educativa Maryland.

Sector: Privado – Laico.

Orientación: Comunicación – Lengua Extranjera.

Jurisdicción: Córdoba.

Departamento: Colón.

Localidad: Villa Allende.

Domicilio: Güemes 702. Córdoba. Villa Allende.

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) (Universidad Siglo 21, 2019 b).

### 3.2. Historia

La Unidad Educativa Maryland da comienzo en el año 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron con las gestiones necesarias para fundar la escuela. Organizaron reuniones para presentar el proyecto a la sociedad de Villa Allende y convocaron a las personas que luego se harían cargo de la puesta en marcha de dicho proyecto.

Desde el comienzo se quería formar un centro educativo donde se practicarán valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación, de modo tal que siempre estuvieran presentes y se ofreciera la posibilidad de acceder a una modalidad bilingüe no obligatoria.

Efectivamente comenzó a funcionar en 1995, tras conseguir un espacio propio, una casona antigua por medio de la Municipalidad de Villa Allende y el Consejo Deliberante. En un primer momento solo había Sala de 4, de 5, y primero, segundo y tercer grado, una comisión de cada uno respectivamente. La matrícula era de 50 alumnos en ese entonces.

Con el correr del tiempo se fueron construyendo nuevas aulas e instalaciones que dieron lugar a una matrícula de 245 alumnos por el año 1998. En 1999 comenzó el nivel medio, solo con ciclo básico y funcionaba fuera de la institución porque aún no se contaba con la infraestructura suficiente para alojar a tantos alumnos. Por diversos motivos el nivel medio cerró sus puertas a un año de haber iniciado.

En el 2008 la institución vuelve a ofrecer el ciclo básico para nivel medio pero esta vez en su edificio, aún hoy lo continúa y cuenta con una matrícula de 620 alumnos en los tres niveles (Universidad Siglo 21, 2019 b).

### **3.3. Misión**

La misión de la institución es privilegiar la calidad humana, lo intelectual de la persona y los valores de tolerancia, conciencia crítica, autenticidad, respeto por uno mismo y por el otro. Logrando así un pensamiento crítico, reflexivo y creativo para la formación de ciudadanos que ejerzan en el mundo del trabajo y se relacionan en sociedad con amorosidad, justicia y equidad (Universidad Siglo 21, 2019 b).

### **3.4. Visión**

La visión de la institución se aboca a conformar espacios de humanización posibilitando un desarrollo subjetivo de cada niño/a en donde se valore la paz en el encuentro y el respeto, ante todo. También propone la articulación entre niveles para

alcanzar una formación integral de los egresados, de modo tal que logren tomar decisiones trascendentales en su vida acompañándolos siempre la fuerte formación que poseen en Comunicación y Lengua Inglesas.

Más precisamente la Unidad Educativa Maryland busca en el perfil de los egresados del nivel primario que puedan lograr:

- Convivir en el ámbito escolar y social ejercitando los valores democráticos y manifestando a través de ellos su sentido de pertenencia e identidad.
- Procesar información, explorar, e investigar en el ámbito social y natural, enfrentándose al conocimiento con una actitud creativa y crítica.
- Identificar distintos códigos en la expresión personal, oral y escrita a favor de un aprendizaje conceptual de construcción y producción de significados.
- Valorar hechos, personas, sucesos de la historia propia, de la historia de su comunidad y de entornos cada vez más alejados en una mirada superadora del presente y anticipadora del futuro que lo tendrá como agente de cambio.
- Manifestar actitudes de solidaridad, respeto, tolerancia, cooperación y responsabilidad en el trabajo compartido, logrando apertura para ver lo diferente y valorarlo ante la diversidad socio-cultural (Universidad Siglo 21, 2019 b).

### **3.5. Valores**

La Unidad Educativa Maryland promueve valores y actitudes de respeto, solidaridad, cooperación, tolerancia y responsabilidad en el trabajo en equipo. Destacando los sucesos de la historia de su comunidad, de su entorno y de su propia historia con hechos para aprender, nutrirse y ser mejores personas.

Toda la comunidad educativa convive en armonía respetando la diversidad socio-cultural, la democracia en la toma de decisiones y manifestando siempre la

importancia del sentido de pertenencia. Es por ello que la institución promueve el diálogo, la paz en el encuentro y el amor por lo que se hace para generar una buena y sana convivencia en el aula, en la escuela, en la comunidad y en su formación como ciudadanos con una mirada superadora del presente y anticipadora del futuro.

La institución posee acuerdos escolares de convivencia en donde se destaca el cuerpo normativo y valorativo de los mismos en el nivel primario. A continuación de describen:

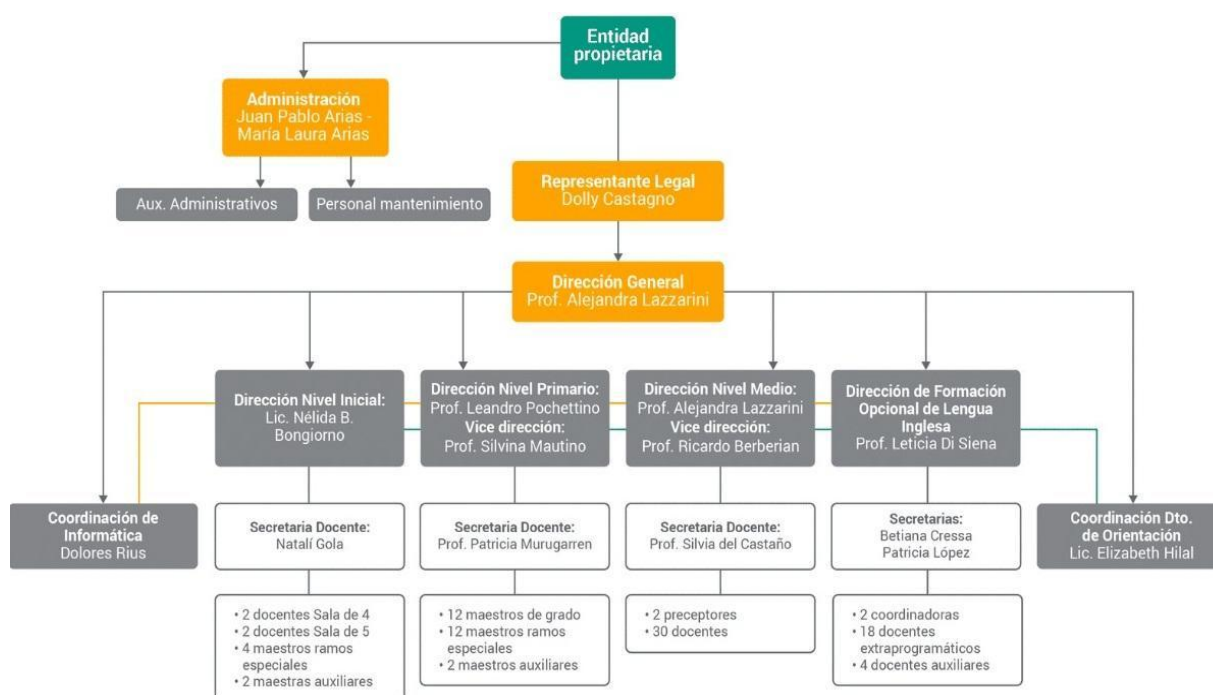
1. Respeto: Por lo tanto, no se aceptarán acciones que afecten el bienestar integral del “otro” o que perturben al otro. Consideramos que la pertenencia a la Institución se construye entre otros- con los elementos simbólicos de identidad por lo cual acordamos que -dentro y fuera de la escuela (en salidas, actos, eventos, etc.); no se permitirán comportamientos, modales o manifestaciones que alteren o contradigan el contenido simbólico de dichas representaciones. Consideramos que la construcción de un buen clima de convivencia es de interés y cuidado común por lo que no se aceptarán situaciones ni conductas que afecten el ánimo y disposición de los actores escolares, especialmente cualquier manifestación verbal y/o física de agresión.

2. Otro valor que como escuela promovemos como eje central de nuestro proyecto educativo es el de la responsabilidad, manifestada ésta en la valoración a través del compromiso de todos los actores puesto de manifiesto en la participación activa en las instancias propuestas de manera constructiva: de forma tal que no se aceptarán las actitudes de indiferencia, pasividad y apatía en el trabajo escolar atendiendo a las responsabilidades que competen a cada actor. Consideramos que el cuidado de nuestro entorno es responsabilidad de todos los actores escolares; por lo que no se aceptará cualquier daño intencional del mismo. Valoramos el respeto por los

tiempos escolares y la dinámica de los mismos y en tal sentido acordamos que se deberán cuidar y optimizar al máximo en beneficio de las actividades de enseñanza y aprendizaje como parte del ejercicio de la responsabilidad. Por este motivo no se aceptará el incumplimiento de las pautas que regulan las actividades propuestas.

3. Otro valor que guía nuestro accionar y promovemos desde la escuela es la verdad, ya que propiciamos como eje del trabajo y la convivencia escolar el “encuentro con el otro” y la comunicación interpersonal directa en la consideración de la riqueza del vínculo humano, la honestidad y su potencial formativo. La verdad nos constituye en la libertad de acción y asegura la clave para la resolución de todo conflicto, ya sea a partir del hecho en sí, con el otro y con uno mismo. Es por ello que favorecemos y promoveremos desde la honestidad en el accionar y en la resolución de todo conflicto. No se aceptará toda falta a la verdad en cualquier situación y contexto vivido por cualquiera de los actores institucionales (Universidad Siglo 21, 2019 b).

### 3.6. Organigrama Institucional



**Figura 1.** Organigrama Unidad Educativa Maryland. Fuente: Universidad Siglo 21, 2019 b.

### **3.7. Recursos**

Para su uso durante las trayectorias del nivel inicial y primario, la Unidad Educativa Maryland posee una sala de informática que cuenta con 20 computadoras conectadas en red, además de Internet con banda ancha en todas las PC's, y los contenidos específicos se imparten de una forma eminentemente práctica, mediante el uso cotidiano de la computadora como herramienta de apoyo al aprendizaje integral de los niños.

En el Segundo Ciclo, en cambio, los contenidos son distribuidos para que en cada grado se pueda estudiar en profundidad un software seleccionado para ellos, de modo de que, al finalizar el sexto grado, los alumnos se encuentren en condiciones de rendir un examen otorgado por el Consejo Profesional de Ciencias Informáticas de la Provincia de Córdoba (C.P.C.I.P.C), donde se les entrega un certificado de Operador de PC (Operador Juniors en Aplicaciones Office).

Una vez alcanzado el Nivel Medio, los alumnos trabajan con una Aula Virtual, utilizando 35 notebooks conectadas a la red de la escuela y a Internet para trabajar en el aula, en el desarrollo de proyectos interdisciplinarios en los que tienen la posibilidad de aplicar todos los conocimientos aprendidos en los ciclos anteriores. Estos proyectos son realizados por el profesor de área junto con el profesor de informática (Universidad Siglo 21, 2019 b).



#### **4. Delimitación de la necesidad objeto de la intervención**

Los espacios curriculares específicos conformados y diseñados en función del PEI institucional se llevan a cabo por medio de las propuestas didácticas, proyectos, actividades conjuntas, que posibiliten relacionar y entramar los conocimientos provenientes de los diferentes espacios institucionales.

La UNESCO (2021) menciona que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación.

Es por ello que se visualiza la necesidad, de trabajar la articulación de contenidos curriculares dentro de la institución educativa, en el fragmento recuperado:

Si miramos la escuela desde cierta perplejidad ante los cambios, las realidades y las novedades, es posible advertir y definir la articulación como desafío, como una persistente tendencia a superar lo fragmentado, lo único, lo aislado, para dar lugar a lo colectivo, a lo relacionado, a lo que constituye identidad y pertenencia, sin negar la condición dialéctica de sus componentes internos (niveles, modalidades, proyectos, prácticas, etc.). En muchas ocasiones asistimos a prácticas escolares que claramente se muestran articuladas, a miradas que proponen un lenguaje común, a situaciones que, dentro de la vida escolar, dan cuenta de un recorrido no sólo en términos de tal o cual trayectoria estudiantil, sino de un recorrido que es también institucional (Universidad Siglo 21, 2019 b, p. 76).

Si articular tiene que ver con vincular, habrá que dar todas las posibles discusiones en torno a qué vinculamos, por qué y para qué; además de asumir que todo aspecto relacional conlleva un grado de conflictividad que manifiesta esa condición compleja y profundamente humana de la tarea de educar, es lo que propone el plan de mejora institucional de la Unidad Educativa Maryland.

Desde el área de informática es donde se puede observar un espacio viable para desarrollar un proyecto que permita perfeccionarse en TIC, utilizando el abanico de herramientas que nos brindan las nuevas tecnologías a la educación.

Como anteriormente se menciona, datos de los recursos de la institución elegida, la institución cuenta con gran cantidad de herramientas tecnológicas, las cuales utiliza frecuentemente desde el nivel inicial hasta la finalización del nivel secundario adaptándolas a las necesidades de cada grado. Así mismo se observa que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación sólo alcanzan al área de Informática y no así a las áreas de Lengua, Matemática y Ciencias, en donde se visualiza la falencia de la mediación y articulación de la enseñanza con dicha herramienta.

Estamos viviendo en un mundo donde las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación incorporan en nuestra vida cotidiana una serie de elementos que modifican nuestra forma de trabajar, de movernos, de pensar, de estudiar, de investigar, de comunicarnos, de relacionarnos, etc. En efecto, como menciona Coll (2004) “la incorporación de las TIC puede llegar a modificar algunos parámetros esenciales de las prácticas de educación formal y de los procesos de enseñanza y aprendizaje que se promueven mediante este tipo de prácticas” (p. 5).

Las actuales características de las computadoras, convierten a las mismas en una herramienta importantísima para la educación, permitiendo lograr en los niños

aprendizajes significativos, adquirir habilidades y actitudes. Es así, que la Unidad Educativa Maryland menciona que:

Nuestro objetivo es que las TIC estén al servicio de la educación haciendo al alumno/a el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, formando personas que tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con juicio crítico, de manera que la misma les permita tomar decisiones trascendentes (Universidad Siglo 21, 2019 b, p. 49).

Como muestran los datos obtenidos de la Unidad Educativa Maryland que denota la necesidad de mejorar la articulación y comunicación institucional se propone poner énfasis en el desarrollo de las clases desde una perspectiva innovadora con la utilización de las nuevas tecnologías como recurso didáctico, ya que se visualiza una necesidad de profundizar y explotar los recursos (laboratorio informático) que la institución posee, para que los alumnos integren el campo de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación desde los contenidos y aprendizajes que se generen en el nivel primario.

## **5. Objetivos**

### **5.1. Objetivo General**

- Innovar en las aulas los contenidos a enseñar del nivel primario de la Unidad Educativa Maryland, de Villa Allende, potenciando el uso de las TICs como herramienta pedagógica que fortalezcan el trabajo diario, a partir de una capacitación a docentes en distintos encuentros durante el ciclo lectivo 2023.

## 5.2. Objetivos Específicos

- Capacitar a los docentes en el manejo y aplicación de programas para lograr afianzar el uso de las TICs en sus clases.
- Realizar una serie de encuentros presenciales que le permitan al docente aprender a usar programas y diseñar recursos didácticos para fomentar el uso de las TICs en el aula en las distintas áreas curriculares (Lengua, Matemática y Ciencias) del nivel primario.
- Desarrollar habilidades que aseguren el acceso a las TICs del docente y del alumno proporcionando su uso para la vida.

## 6. Justificación

El papel de las Nuevas Tecnologías en el mundo de hoy es casi infaltable a todo ámbito de nuestra sociedad no solo por sus innovaciones sino también por sus potencialidades que hacen a la era de la digitalización. Por lo que este trabajo se desarrolla para que los docentes del nivel primario de La Unidad Educativa Maryland puedan perfeccionarse en las TICs utilizando diversos programas que nos brindan las nuevas tecnologías de la educación para ser empleados en sus clases de Lengua, Matemática y Ciencias, ya que la institución cuenta con los recursos necesarios y su disponibilidad.

Los sistemas educativos están revolucionados, se encuentran con un gran desafío el cual consiste en tener presente en las aulas las TIC pero no solo con el uso de la computadora convencionalmente sino explotando al máximo todos los recursos didácticos que posee a nivel online, programas, plataformas, actividades interactivas, redes sociales e incluso la creación de nuestras propias actividades educativas digitales.

Por lo cual se hace hincapié en los requerimientos que la Ley de Educación Nacional N° 26.206, aprobada en 2006, estipula como uno de sus objetivos:

En el Art. 11 inc. M: Desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (p.2). Específicamente en el Nivel Primario establece como finalidad proporcionar una formación integral, básica y común con uno de sus objetivos en el Art. 27 inc. D: Generar las condiciones pedagógicas para el manejo de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como para la producción y recepción crítica de los discursos mediáticos (p. 5).

Toda ley está planificada y lista para ser llevada a cabo, en este caso ser ejecutada en el ámbito educativo ya que es un derecho de los alumnos, y más aún hoy que los niños son nativos digitales, conviven con ella y las han adaptado a su quehacer diario, es por este motivo que los docentes las deben incorporar como herramienta de motivación e interés, dejando de lado el papel pasivo del alumno en las clases convencionales.

Reafirmando la importancia del plan de acción y la viabilidad de mismo vale destacar lo que menciona Claro (2010) en donde la enseñanza de las TICs en las áreas tradicionales (Lengua, Matemática y Ciencias) pone de manifiesto el desarrollo de nuevas competencias y habilidades, tales como la reflexión, el análisis crítico, el razonamiento, la resolución de problemas, el aprendizaje cooperativo o colaborativo, y la creación de conocimientos; es decir, la construcción del conocimiento mediado por la tecnología.

Vale destacar que con la implementación de este tipo de recurso podremos observar las capacidades y habilidades de todos los alumnos y no la participación de unos pocos, ya que aquí se vislumbran las inteligencias múltiples de cada uno garantizando un sistema educativo de calidad.

A nivel social los niños van a construir habilidades tecnológicas que van a poder desarrollar en el marco laboral dándoles posibilidades de escalar, viajar por el mundo, relacionarse, y no solo a nivel personal sino también a nivel social impactará en la construcción de los conocimientos enfocados en las TICs.

## **7. Marco teórico**

A continuación, se desarrolla el marco teórico bajo la línea temática “*Modelos de Aprendizaje Innovadores*” se estructura en apartados a los que hace alusión a TIC, marco normativo, paradigma, la TIC en la educación, innovación educativa, alfabetización digital, recursos didácticos, capacitación docente y antecedente.

### **7.1. Definición de TIC**

Es el conjunto de disciplinas científicas, de ingeniería y de técnicas de gestión utilizadas en el manejo y procesamiento de la información: sus aplicaciones; las computadoras y su interacción con hombres y máquinas; y los contenidos asociados de carácter social, económico y cultural (UNESCO, 2002).

Las TICs son herramientas tecnológicas digitales que facilitan la comunicación y la información, cuyo perfil en los últimos años se define por su ubicuidad, su accesibilidad y su interconexión a las fuentes de información online. Poseen el potencial para mejorar la sociedad, pero sus desarrollos y avances no necesariamente están

guiados por fines altruistas si no que están supeditados a intereses económicos. Su impacto es profundo en nuestra sociedad debido a su inmediatez y ubicuidad (Grande, Cañón & Cantón, 2016).

Concordamos con los autores en que las TICs constituyen un medio ideal para que el alumno logre aprendizajes significativos, habilidades y actitudes que lo ayuden a desenvolverse en cualquier ámbito como personas independientes, ya que las tecnologías están presentes en todas partes al mismo tiempo. También la institución Maryland tiene por objetivo que las TICs estén al servicio de los alumnos, ya que posee los recursos necesarios, para que sean protagonistas de su propio proceso.

## **7.2. Marco normativo**

La Ley de Educación Nacional N° 26.206 sostiene que uno de los fines de la educación es desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación (Artículo 11, inc. m). Además, en el Artículo 27, inc. d, expresa que la escuela primaria debe generar las condiciones pedagógicas para el manejo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como para la producción y recepción crítica de los discursos mediáticos.

También dicha ley establece en el Artículo 71 que la formación docente tiene la finalidad de preparar profesionales capaces de enseñar, generar y transmitir los conocimientos y valores necesarios para la formación integral de las personas, el desarrollo nacional y la construcción de una sociedad más justa y promoverá la construcción de una identidad docente basada en la autonomía profesional, el vínculo con la cultura y la sociedad contemporánea, el trabajo en equipo, el compromiso con la igualdad y la confianza en las posibilidades de aprendizaje de los/as alumnos/as.

Además, el Artículo 88 refiere que el acceso y dominio de las tecnologías de la información y la comunicación formarán parte de los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad del conocimiento.

Por último, los Artículos 100 a 103, establecen disposiciones específicas para todo el sistema, relativas a la educación, las nuevas tecnologías y los medios de comunicación.

### **7.3. Paradigma**

El constructivismo tiene sus raíces en la filosofía, psicología, sociología y educación. El verbo construir proviene del latín *struere*, que significa ‘arreglar’ o ‘dar estructura’. El principio básico de esta teoría proviene justo de su significado. La idea central es que el aprendizaje humano se construye, que la mente de las personas elabora nuevos conocimientos a partir de la base de enseñanzas anteriores. El aprendizaje de los estudiantes debe ser activo, deben participar en actividades en lugar de permanecer de manera pasiva observando lo que se les explica (Hernández, 2008).

De esta forma se basa en que el sujeto aprende cuando puede controlar su aprendizaje, construyendo el conocimiento por sí mismo.

El constructivismo es una teoría que propone que el ambiente de aprendizaje debe sostener múltiples perspectivas o interpretaciones de realidad, construcción de conocimiento, actividades basadas en experiencias ricas en contexto (Jonassen, 1991).

Esta teoría se centra en la construcción del conocimiento, no en su reproducción, por lo se enfoca en tareas auténticas que tienen relevancia y utilidad en la vida cotidiana.

Según afirma Hernández (2008) algunas investigaciones han demostrado que los profesores constructivistas, a diferencia de los profesores tradicionales, fomentan entre



sus alumnos el uso del ordenador para realizar actividades escolares. En contraste, los profesores tradicionales promueven, como sistema de aprendizaje, situarse frente a la clase a impartir la lección, limitando a que los alumnos tengan la oportunidad de pensar libremente y usar su creatividad, al mismo tiempo que tampoco promueven el uso de la tecnología en clase. Estas investigaciones también exponen que esta relación (constructivismo/ordenador) es ideal, probablemente debido al hecho de que la tecnología proporciona al estudiante un acceso ilimitado a la información que necesita para investigar y examinar sus vidas.

Desde el constructivismo, se puede pensar en dicho proceso como una interacción dialéctica entre los conocimientos del docente y los del estudiante, que entran en discusión, oposición y diálogo, para llevar a una síntesis productiva y significativa: el aprendizaje. Sin embargo, hay que recordar que éste y la forma en que se realice, aún cuando sean constructivistas, están determinadas por un contexto específico que influye en ambos participantes: docente y estudiantes, debido a sus condiciones biológicas, psicológicas, sociales, económicas, culturales, incluso políticas e históricas (Ortiz, 2015).

Por lo que podemos decir que el constructivismo facilita la comunicación entre el docente y el alumno, permitiéndole a este exponer sus opiniones y experiencias para así generar junto con las TICs aprendizajes que desarrollen habilidades cognitivas y afectivas. Este proceso implica lo que Ausubel llama aprendizaje significativo en donde el sujeto relaciona las ideas nuevas que recibe con aquellas que ya tenía previamente, de cuya combinación surge una significación única y personal, que lo ayuden a asimilar y acomodar lo nuevo en su estructura cognitiva para poder salir a la vida real y tener una mejor adaptación al medio.

#### 7.4. Cómo contribuye la TIC en la educación

Las TICs favorecen las necesidades del alumnado porque reúnen unos aspectos fundamentales:

- Flexibilidad: tanto el alumno como el profesor pueden decidir el uso del material informático o dispositivo electrónico que se adapta a sus necesidades para llevar a cabo una tarea en concreto.
- Versatilidad: las tecnologías de la información permiten realizar diversas actividades en diferentes formatos como, por ejemplo, la producción, edición o transformación de un vídeo.
- Interactividad: con el uso de las TIC en la educación, los alumnos pueden interactuar y descubrir una serie de contenidos que les facilite el logro en la consecución de las tareas.
- Conectividad: los estudiantes pueden comunicarse, compartir e intercambiar información por medio del uso de redes sociales o de plataformas virtuales donde puedan aportar y ofrecer sus puntos de vista referidos a un tema en específico.

Por otro lado, para que estas tecnologías en la educación se empleen de manera segura y ayuden en el proceso de enseñanza, siendo favorable para el alumnado, los docentes deberán tener en cuenta diferentes matices como:

- Adecuar las exigencias al nivel del desarrollo del alumno y de sus capacidades personales.
- Ajustar los contenidos a los conocimientos previos del estudiante como iniciadores en la construcción de los nuevos aprendizajes.

- Facilitar los materiales para que se permita la manipulación, el descubrimiento y la transformación creativa.
- Adaptar las tareas por medio de trabajos cooperativos con el objetivo de afianzar las relaciones sociales dentro del aula (Salmerón Navarro, 2022).

### **7.5. El rol y la capacitación docente en TIC**

En la formación integral de los alumnos el docente es quien posee un rol fundamental ya que logra en los niños despertar la creatividad y las habilidades que cada uno posee, promueve la equidad, la justicia y el respeto por el otro.

La acción docente en el aula debe ser mediadora, debe buscar que la actividad en la escuela sea didáctica y se involucren las dimensiones comunicativas y sociales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. El papel de la escuela es ilustrar a los actores que intervienen en el proceso, en el uso consciente y crítico de los aparatos que almacenan la información y el conocimiento, ya que el mundo cada vez se encuentra más avanzado en el sentido de la tecnología y su innovación.

Al respecto la UNESCO (2008) menciona que las nuevas tecnologías (TIC) exigen que los docentes desempeñen nuevas funciones y también, requieren nuevas pedagogías y nuevos planteamientos en la formación docente. Lograr la integración de las TIC en el aula dependerá de la capacidad de los maestros para estructurar el ambiente de aprendizaje de forma no tradicional, fusionar las TIC con nuevas pedagogías.

Vale destacar que el éxito en la implementación de las TICs está dado nada más y nada menos que por el docente, ya que es él quien debe proponerse trabajar a diario con las nuevas tecnologías en el aula o seguir con la mentalidad tradicional que lo llevará al fracaso.

La UNESCO (2008) plantea que el primer proceso, y el más complejo, que se debe desarrollar para que las instituciones educativas puedan ser eficientes y estén a la vanguardia en el uso de las TICs, es el de desarrollar nociones básicas de TIC. Este proceso consiste “en preparar estudiantes, ciudadanos y trabajadores, para que sean capaces de comprender las nuevas tecnologías y puedan así apoyar el desarrollo social y mejorar la productividad económica” (UNESCO, 2008, p. 8). Esta sería la base para empezar con el desarrollo de los programas encaminados a implementar las TICs.

Es por esto que la implementación de las TICs y la creación de espacios innovadores es el principal reto que poseen los docentes de hoy en día junto a sus nativos digitales que les exigen que se actualicen al momento.

Ahora bien, el desarrollo de una práctica docente dependerá en gran medida de la calidad de los recursos que se seleccionen y además que se utilicen adecuadamente en cada objetivo planteado.

Los docentes deben replantear su enseñanza frente a esta revolución tecnológica que avanza, tendrán que aportar nuevas propuestas y recursos didácticos relacionados con la tecnología para brindar clases innovadoras y hacer de sus prácticas más únicas. Es por esto que la capacitación de los docentes es esencial, ya que como menciona Zabalza (2002) los profesores se convierten siempre en los mediadores y agentes básicos de las innovaciones siempre como aplicadores y con frecuencia como investigadores y planificadores de cambios (Salas, 2005, p.14).

## **7.6. Innovación educativa**

La innovación es un cambio que introduce novedades. Modifica elementos ya existentes con el objetivo de mejorarlos, aunque también es posible la implementación de elementos nuevos en su totalidad (Encyclopedia.com).

Debemos destacar que la innovación tecnológica en educación puede definirse como la evolución en el ámbito de la educación en materia de tecnología, didáctica o pedagogía con el objetivo de mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. Como decíamos, la innovación tecnológica en educación es fundamental en cualquier proceso de mejora en el ámbito educativo y es protagonista de todas las tendencias en tecnología aplicadas a la educación (UNIR México, 2021).

Esto implica un cambio en el rol del profesor y del estudiante, donde el primero adopta el papel de facilitador del aprendizaje y el segundo el papel de sujeto activo del aprendizaje. Se espera además que la integración de las TIC favorezca un cambio en las metodologías, actividades y evaluaciones del proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **7.7. Alfabetización digital**

La alfabetización digital promueve el desarrollo de habilidades necesarias para ser usuario de la información digital, las cuales son que:

- Las personas adquieran y desarrollen aptitudes transferibles y utilizables a lo largo de toda la vida para la resolución de problemas.
- En el ámbito educativo se requiere una evolución hacia una pedagogía activa centrada en el estudiante, basada en los recursos y en la solución de problemas en contexto.
- En el ámbito socio-laboral, el dominio del análisis, gestión, recuperación y evaluación de la información electrónica.
- En el ámbito económico, actividades de servicio y apoyadas en las tecnologías para un rápido desarrollo como mejorar la infraestructura de acceso a los servicios multiplataforma y garantizar la ciberseguridad de la información y las comunicaciones (García Ávila, S. 2017).

En términos generales, la alfabetización digital incluye tener conocimiento de diversas fuentes de información digitales, criterios éticos para hacer uso de la información, hacer uso y tenencia de dispositivos, entre otros elementos. Por lo que Guillén, Ascencio y Tarango (2016), clasifican cinco dimensiones:

- Instrumental: se refiere al conocimiento práctico y habilidades para el uso del hardware y software.
- Cognitivo-intelectual: trata de los conocimientos y habilidades cognitivas específicas que permitan buscar, seleccionar, analizar, interpretar y recrear la información con la finalidad de otorgarle significado, analizarla críticamente y reconstruirla.
- Sociocomunicacional: relativa a la habilidad para comunicarse eficazmente a través de las TIC, mediante el desarrollo de textos de naturaleza diversa (hipertextuales, audiovisuales, icónicos, tridimensionales, etc.). Además, esta dimensión incluye el desarrollo de normas de comportamiento que impliquen una actitud social positiva hacia los demás como puede ser el trabajo colaborativo, el respeto y la empatía en redes.
- Axiológica: plantea la toma de conciencia en cuanto a que las TIC inciden significativamente en el entorno cultural y político de la sociedad, así como a la adquisición de valores éticos y democráticos con relación al uso de la información.
- Emocional: relativa al conjunto de afectos, sentimientos y pulsiones emocionales provocadas por la experiencia en los entornos digitales para el control de las emociones, el desarrollo de la empatía y la construcción

de una identidad digital caracterizada por el equilibrio afectivo-personal en el uso de las TIC.

Por lo que para trabajar con una alfabetización digital se deben cubrir las dimensiones antes mencionadas ya que su articulación hará que los alumnos puedan acceder a todos sus beneficios para su proceso de enseñanza - aprendizaje.

### **7.8. Recursos didácticos**

- GeoGebra: Es un programa creado por Markus Hohenwarter para enseñar, aprender y hacer Matemática que favorece la exploración y la investigación. Es de libre acceso, se puede ejecutar y utilizar en distintos dispositivos, se actualiza continuamente.
- Padlet: es un software que simula un corcho digital, en otras palabras, es un muro virtual creado por Nitesh Goel y Pranav Piyush en 2013. En él podremos poner nuestras notas y archivos como así también integrar texto, imágenes, audios y videos, ideal para el trabajo colaborativo.
- Prezi: es una aplicación realizada por Ádám Somlai-Fischer para crear presentaciones originales y dinámicas con fotos, música y otros contenidos audiovisuales, es similar a Power Point.
- Genially: es una herramienta en línea para crear todo tipo de contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida, de uso individual o en equipo. fue diseñada en 2015 por Juan Rubio, Luis García y Chema Roldán.
- Canvas: es un software y sitio web de herramientas de diseño gráfico simplificado, fundado en 2012 por Melanie Perkins, Cliff Obrecht y Cameron Adams. Utiliza un formato de arrastrar y soltar e incluso permite de manera

proporcionada hacer grandes gráficos, carteles, videos, presentaciones, entre otras.

- **Constructor:** es la herramienta de autor que la Consejería de Educación de Extremadura ha creado para que los docentes puedan crear sus propias actividades educativas digitales. Tiene varias versiones online, el nuevo portal web ha sido desarrollado específicamente para crear actividades individuales, de una forma sencilla e intuitiva, y poder compartirlas con el resto de usuarios de la plataforma o replicarlas en las redes sociales.
- **Gamificación:** vocablo acuñado por Nick Pelling, diseñador y programador de software empresarial. Es un método que se basa en incluir a los videojuegos en la enseñanza para obtener mejores resultados en los estudiantes, ya que posee un carácter lúdico que hará que los alumnos absorben los conocimientos sin darse cuenta y mejoren sus habilidades. Vale aclarar que estos programas y aplicaciones están diseñadas por pedagogos.

Dependiendo de la información que traten o de la tecnología que se utilice para su creación, existen diferentes tipos de *newsgames* (periodismo interactivo en formato juego):

- **Juegos de actualidad (*current games*):** juegos diseñados para abordar las informaciones y noticias de mayor actualidad. Su objetivo es que se publiquen con la mayor rapidez posible, por ello suelen ser creados con tecnologías simples y tienen un diseño básico.
- **Juegos persuasivos:** títulos cuyo objetivo primario es hacer reflexionar al jugador. Son técnicamente más elaborados y no siempre tratan temas de máxima actualidad.



- Juegos documentales o docujuegos (*docugames*): la diferencia entre los *newsgames* y los docujuegos se encuentra en su «atemporalidad». El género documental abarca fenómenos que suelen ser más generalizados que las noticias. En este sentido, el tratamiento del contenido suele estar vinculado con casos generales y no con información o noticias que se convierten en tendencia solo unos días. Tienen mayor desarrollo tecnológico y son juegos más complejos tanto por su diseño como por su jugabilidad.
- Juegos por plataforma: se basan en *newsgames* publicados por empresas no periodísticas, es decir, son videojuegos orientados a promocionar espacios culturales, organizaciones no gubernamentales (ONG) o agrupaciones especializadas en algún tema en particular.
- Subgéneros: agrupan diferentes tipos de formatos, tales como rompecabezas interactivos o juegos de realidad alternativa. A medida que la tecnología avanza y se complejiza el diseño, las categorías se amplían.  
(educ.ar.)

## 7.9. Antecedentes

Ferrari Roxana en el año (2020) presenta su plan de intervención titulado “Capacitación en TIC para los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana” el cual tiene por objetivo capacitar a los docentes del nivel primario de dicha escuela implementando la metodología de tres talleres que permitan mejorar los contenidos curriculares de cada materia, con la apropiación de las TIC, para lograr aprendizajes más significativos. En los cuales la autora espera por resultado que impacten positivamente en los contenidos curriculares de manera que permita a los docentes

trasladar al aula la integración de estos con los recursos tecnológicos. Por lo que llegó a la conclusión que dicho plan se lleva a cabo para aprovechar el abanico de recursos que posee la institución como así también con la intencionalidad de innovar e incorporar nuevas posibilidades que presentan las TIC para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje y lograr afianzar la confianza de los docentes con las TICs para las planificaciones áulicas y generar en los alumnos nuevos aprendizajes significativos.

### **8. Plan de trabajo**

La propuesta está diseñada para ser ejecutada en la Unidad Educativa Maryland que cuenta con un departamento de informática, el cual tiene mucha importancia a nivel institucional debido a que uno de los objetivos es a través de la utilización de la computadora, como herramienta innovadora, formar personas que tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con un juicio crítico de manera que le permita al estudiante tomar decisiones muy significativas para la vida.

Por ende esta propuesta busca potenciar el uso de las TICs, innovando en las aulas los contenidos a enseñar en el nivel primario de dicha institución teniendo siempre presente la creatividad de cada docente, la imaginación, la curiosidad y el dejarse llevar por esta herramienta que se convertirá en nuestro aliado.

La capacitación para docentes que incluye un acompañamiento institucional continuo se llevará a cabo en 6 encuentros que se desarrollarán durante la primera mitad del año 2023 siendo un encuentro presencial mensual por la mañana de 8 a 11hs. Cada jornada consta de 180 minutos con un recreo de 15 minutos aproximadamente, enmarcada desde el mes de febrero hasta el mes de julio, siendo este el mes de

evaluación y asimilación de los aprendizajes significativos que han desarrollado para ser incorporados y ponerlos en práctica para el siguiente ciclo lectivo.

## **8.1. Actividades**

### *Actividad previa*

En primer lugar se desarrollará una reunión con el equipo directivo del nivel primario de la Unidad Educativa Maryland para realizar la presentación del plan de intervención junto con el diseño de capacitación que llevarán a cabo los docentes de la institución. También se expondrá el cronograma de actividades, el espacio que se solicitará, el tiempo que llevará y un listado con los recursos necesarios que se utilizarán en los encuentros. Se presentará el presupuesto de dicha propuesta.

### *Primer encuentro: “Concientización en TIC”*

Objetivo: Reflexionar sobre las prácticas pedagógicas y cómo incorporamos las TICs en el aula.

Rol: Guía, orientadora.

Inicio: La asesora convocará a los docentes y directivos en la sala de informática, donde se desarrollarán todos los encuentros, se presentará y dará a conocer brevemente y de forma oral en qué consistirá todo el taller. Preguntará si alguien quiere comentar qué conocimientos tiene de las TICs, si alguien las implementa y se les irá pidiendo que completen una encuesta (ver anexo 1) que será enviada al grupo de Whatsapp formado con anterioridad, para observar qué conocimientos previos poseen los docentes y cuáles son sus opiniones con respecto a las TICs. Se invita a reflexionar sobre las respuestas obtenidas y se debatirá acerca de cómo miramos hoy a las TICs en la educación.

Desarrollo: Luego se les presentará un video llamado “La importancia de las TICs en la educación” (ver anexo 2), el cual mostrará las ventajas de las TICs dentro del aula. Finalizado el video se propondrá que se reúnan en pequeños grupos en donde podrán identificar aquellos beneficios que tiene la implementación de las TIC en cada una de sus materias (Lengua, Matemática y Ciencias). Como tendrán a disposición computadoras podrán escribir allí cada punto pensado. Al concluir esta actividad se realizará un refrigerio de 15 minutos para luego seguir con la finalización del taller.

Cierre: Para finalizar el encuentro se proyectará el video denominado “¿Qué son las habilidades TIC para el aprendizaje?” (Ver anexo 3). Se dialogará sobre lo visto y será un momento de reflexión y expresar sus inquietudes al respecto.

Evaluación: A partir de las producciones finales se sacarán conclusiones y se debatirá. Así mismo, la asesora evaluará a través de hoja de cotejo o rúbricas para seguir el proceso (ver anexo 4).

Recursos: docentes, directivos, sala de informática, sillas, mesas, computadoras, proyector y pantalla, videos obtenidos de You Tube (link en el anexo), formulario de Google, refrigerio, celulares, instrumento de evaluación (rúbrica u hoja de cotejo).

*Segundo encuentro: “El aprendizaje divertido”*

Objetivo: Reconocer la importancia y la implementación de la gamificación en el aula.

Rol: Guía, orientadora.

Inicio: Se comenzará con la presentación de un Prezi titulado “El aprendizaje divertido” (ver anexo 5) en el cual se descubrirá el concepto de gamificación, qué cosas la conforman, cuáles son sus objetivos, los beneficios que posee dentro del aula, cómo mejora el aprendizaje y el rendimiento académico, y algunas de las técnicas que emplea.

Una vez finalizada la presentación se invita a reflexionar sobre los conceptos vistos y si implementarían la gamificación en sus clases ahora que tienen un bagaje más amplio.

Desarrollo: Luego de la reflexión grupal se pasará a la computadora en donde podrán sentarse de a dos para explorar tres juegos - plataformas – app – páginas web, uno es una página donde encontraremos juego ya confeccionados o para crear sobre las ciencias, otro un videojuego que tiene por objetivo la enseñanza de la matemática y otro se trata de una plataforma para el fomento de la lectura (ver anexo 6); los juegos que son para descargar la asesora previamente los habrá colocado en las máquinas. Este será un momento para que los docentes no solo investiguen con ojo crítico de profesionales sino también de alumnos para que se proyecten en ellos.

La asesora explicará que los distintos juegos posee una forma predeterminada, es decir podemos encontrar los diseños ya elaborados y solo buscar la actividad lúdica que no parezca adecuada al contenido y área que estamos desarrollando o sino podremos confeccionar nuestros propios juegos de una manera muy sencilla ya que las distintas plataformas nos explican el paso a paso para poder hacer el indicado para nuestros alumnos. Se incentivará a los docentes y directivos a que realicen algún juego que puedan luego llevarlo al aula. Al concluir esta actividad se realizará un refrigerio de 10 o 15 minutos.

Cierre: Terminado el tiempo estimado para los recorridos se les pedirá que compartan sus experiencias de forma oral y si lograron confeccionar algún juego con algún tema determinado.

Evaluación: la asesora sacará fotos a los trabajos logrados por los participantes del taller y también se guardarán los links de los mismos para luego poder ver lo que ha realizado cada uno en profundidad y de este modo poderlo usar en el aula.

Recursos: docentes, directivos, sala de informática, sillas, mesas, computadoras, proyector y pantalla, presentación en Prezi (link en el anexo), refrigerio, celulares, instrumento de evaluación (fotografías).

*Tercer encuentro: “Interactividad con Genially”*

Objetivo: Crear un contenido interactivo a través de la plataforma Genially.

Rol: Guía, orientadora.

Inicio: Se iniciará el taller con la proyección de la presentación de la plataforma Genially para crear contenidos interactivos a través de un Canva (ver anexo 7) en el cual se mostrará que es, para qué sirve, cómo se utiliza y las distintas alternativas que tienen los docentes para armar recursos didácticos innovadores para utilizarlos en sus clases y en las distintas materias. Al finalizar la proyección acompañada de la explicación y ampliación de los distintos temas por la asesora se pasará a la reflexión grupal de lo visto, será un momento para exponer opiniones, ideas, comentarios, miedos, ventajas, beneficios, habilidades, como así también las inquietudes que surjan.

Desarrollo: Con lo vivenciado en la presentación se les propondrá a los docentes y directivos que dé a dos se junten en una computadora en donde deberán abrir la página de Genially, allí deberán registrarse con su cuenta de Google muy fácilmente y seguir los pasos para que se abra la pestaña para educadores. Luego lo podrán explorar, la asesora los irá guiando en todo momento para hacer una exploración grupal y en simultáneo, también se dejará un tiempo libre para recorrer.

La consigna será crear, de a dos, un contenido interactivo para usar en sus clases y con algún contenido en particular que estén por dar. Podrán elegir alguna de las tres formas más populares en Genially tales como infografía, gamificación o imagen interactiva. Al concluir esta actividad se realizará un refrigerio de 10 o 15 minutos.

Cierre: Finalizada la actividad anterior cada grupo deberá presentarle a toda la audiencia el trabajo realizado, exponiendo grado, materia, contenido y forma utilizada; podrán explicar en qué consiste.

Evaluación: Se invita a los participantes del encuentro a compartir el enlace de su creación a través del grupo de Whatsapp para que sus compañeros lo puedan explorar y utilizar en el caso de que les sea útil. Podrán escribir un comentario de qué les pareció cada contenido o en el caso de haberlo utilizado con sus alumnos podrán compartir su experiencia. A su vez, la asesora evaluará a través de hoja de cotejo o rúbricas para seguir el proceso (ver anexo 8).

Recursos: docentes, directivos, sala de informática, sillas, mesas, computadoras, proyector y pantalla, presentación en Canva (link en el anexo), página web de Genially, refrigerio, celulares, instrumento de evaluación (hoja de cotejo o rúbrica).

*Cuarto encuentro: "Matemática con Geogebra"*

Objetivo: Desarrollar una actividad de matemática con Geogebra.

Rol: Guía, orientadora.

Inicio: Se proyectará un Padlet (ver anexo 9) en el cual los presentes verán un lienzo que desarrollara qué es Geogebra, para qué nos sirve como estudiantes y educadores, cómo se utiliza dicho programa y se podrán apreciar algunos ejemplos y proyectos ya creados, estos se compartirán en el Padlet a través de un link. Dicho lienzo será compartido a través de Whatsapp ya que luego los presentes deberán intervenirlo. Terminada la exposición se dará lugar a las dudas e inquietudes que tengan los docentes con lo visto.

Desarrollo: Se les pedirá a los docentes que dé a dos se sienten en una computadora y abran la página de Geogebra, ya que esta se puede descargar o utilizar en

línea porque solo se necesita tener internet. Se aclara que se pueden registrar o no, eso en este caso será opcional. En primer lugar se dejarán unos minutos para que la exploren, en ese momento la asesora les irá comentando donde encontrar los diferentes proyectos y recursos ya creados según el tema o contenido a desarrollar y edades de los estudiantes; también podrán acceder a Geogebra Tube en donde encontrarán un gran repositorio de actividades y también una explicación más detallada de cómo utilizar la plataforma por si algún docente le interesa profundizar.

Luego será el momento de empezar a usarlo, para eso se les pedirá que realicen un punto, una recta, sabiendo cómo se aplican ambas cosas que construyan un triángulo, un cuadrado y un rectángulo. Otra actividad será que utilicen la cuadrícula como geoplano y solo marquen los puntos de tal forma que si lo unimos se forme una figura. Y por último se les pedirá que con los puntos y rectas formen una figura de tal manera que se cumpla la simetría axial tan utilizada en los primeros grados. Se les dirá que también pueden construir el tangram, esto se podrá llevar a cabo si el tiempo alcanza. Al concluir esta actividad se realizará un refrigerio de 10 o 15 minutos.

Cierre: La actividad final consistirá en crear alguna actividad sencilla que después puedan utilizar en clases. La deberán compartir en el Padlet (ver anexo 10) para ir construyendo un lienzo colaborativo, ya que se va a ir colgando más información y recursos, podrán dejar un comentario de que les pareció el trabajo, el programa y si lo utilizaron en clases.

Evaluación: La asesora observará todos los recursos creados y colocados en el Padlet colaborativo. A su vez, la asesora evaluará a través de hoja de cotejo o rúbricas para seguir el proceso (ver anexo 11).



Recursos: docentes, directivos, sala de informática, sillas, mesas, computadoras, proyector y pantalla, presentación en Padlet (link en el anexo), programa Geogebra, refrigerio, celulares, instrumento de evaluación (hoja de cotejo o rúbrica).

#### *Momento de evaluación*

Este último encuentro será para recopilar todo lo aprendido y reflexionado, se traerán nuevamente todas esas inquietudes de los primeros talleres para ver si hoy ya tienen respuesta o aún falta aunar en ciertos criterios un poco más, también será un momento para evaluar los avances que han tenido los docentes en sus prácticas educativas en el aula con respecto a la incorporación e intervención de las TICs en cada una de sus materias.

Para finalizar el encuentro se les enviará a cada docente una pequeña encuesta a través del Whatsapp por medio de un link para ingresar a un documento de Google (ver anexo 12) que deberán completar y guardar para luego recopilar y sistematizar las respuestas.

#### *Síntesis de las actividades*

Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
<b>Actividad previa: reunión con el equipo directivo. Presentación del plan junto con el cronograma de actividades y el presupuesto de dicha intervención.</b>	<u>Recursos materiales:</u> Plan de intervención en formato papel. <u>Tiempo:</u> 1 hora.	Guía, orientadora y equipo directivo.		El equipo directivo evaluará la propuesta y si considera factible a su institución se llevará a cabo.
<b>1º encuentro “Concientización en TIC”:</b>	<u>Recursos materiales:</u> encuesta en	Guía, orientadora.	Los costos de electricidad para el uso de computadoras	A partir de las producciones finales se sacarán

<p>Encuesta para ver los conocimientos previos de los docentes. Presentación de conceptos, ventajas de las TICs en el aula y las habilidades para el aprendizaje (anexo 1, 2 y 3). Conclusiones en grupo después de ver los videos.</p>	<p>formulario de Google, videos de You Tube, computadora, cañón y pantalla. <u>Tiempo:</u> 180 minutos.</p>		<p>estarán a cargo de la escuela.</p>	<p>conclusiones. Se evaluará a través de una hoja de cotejo o rúbrica (ver anexo 4).</p>
<p>2° encuentro “El aprendizaje divertido”: presentación del concepto Gamificación, objetivos, beneficios que se dan dentro del aula, técnicas, etc (anexo 5). Se explorarán juegos sacados de plataformas, páginas o apps en donde no solo podrán usar los recursos ya realizados sino crear su propio material (anexo 6). Deberán hacer un recurso y compartirlo en plenario.</p>	<p><u>Recursos materiales:</u> presentación en Prezi, páginas web, plataformas o app de juegos, celular, computadora, cañón y pantalla. <u>Tiempo:</u> 180 minutos.</p>	<p>Guía, orientadora.</p>	<p>Los costos de electricidad para el uso de computadoras estarán a cargo de la escuela.</p>	<p>Se tomarán fotos a los trabajos logrados y se guardarán los links de los mismos para luego poder ver lo que han realizado cada uno en profundidad y de este modo poderlo usar en el aula.</p>
<p>3° encuentro “Interactividad con Genially”: Se realizará la proyección de</p>	<p><u>Recursos materiales:</u> presentación en Canva, páginas web</p>	<p>Guía, orientadora.</p>	<p>Los costos de electricidad para el uso de computadoras estarán a cargo de la escuela.</p>	<p>Se invita a los participantes del encuentro a compartir el enlace de su creación a</p>

<p>conceptos y la utilización de Genially como recurso innovador dentro del aula (anexo 7). Reflexión grupal de lo visto y explicado. Registrarse en dicha página y crear un material interactivo para utilizar en alguna materia. Deberán presentar el trabajo final a todos los presentes desarrollando y contando lo que lograron.</p>	<p>Genially, celular, computadora, cañón y pantalla. <u>Tiempo:</u> 180 minutos.</p>			<p>través del grupo de Whatsapp para que sus compañeros lo puedan explorar y utilizar en el caso de que les sea útil. Podrán escribir un comentario de qué les pareció cada contenido o en el caso de haberlo utilizado con sus alumnos podrán compartir su experiencia. A su vez, la asesora evaluará a través de hoja de cotejo o rúbricas para seguir el proceso (ver anexo 8).</p>
<p>4° encuentro “Matemática con Geogebra”: Se presentará el programa Geogebra a través de un Padlet (anexo 9) que nos informará qué es, para qué sirve y cómo usarlo. Terminada la exposición se dará lugar a las inquietudes y dudas de los presentes. Explorarán la página o programa, realizarán algunos diseños sencillos y luego</p>	<p><u>Recursos materiales:</u> presentación en Padlet, páginas web o programa descargado (Geogebra), celular, computadora, cañón y pantalla. <u>Tiempo:</u> 180 minutos.</p>	<p>Guía, orientadora</p>	<p>Los costos de electricidad para el uso de computadoras estarán a cargo de la escuela.</p>	<p>La asesora observará todos los recursos creados y colocados en el Padlet colaborativo. A su vez, la asesora evaluará a través de hoja de cotejo o rúbricas para seguir el proceso (ver anexo 11).</p>

<p>podrán elaborar una actividad de simetría. Finalizarán con la creación de una actividad propia., que serán compartidos.</p>				
<p><b>Momento de evaluación:</b> Este último encuentro será para recopilar todo lo aprendido y reflexionado, se traerán nuevamente todas esas inquietudes de los primeros talleres para ver si hoy ya tienen respuesta o aún falta aunar en ciertos criterios un poco más, también será un momento para evaluar los avances que han tenido los docentes en sus prácticas educativas en el aula con respecto a la incorporación e intervención de las TICs en cada una de sus materias.</p>	<p><u>Recursos materiales:</u> Encuesta en documento Google, celulares. <u>Tiempo:</u> 2 horas.</p>	<p>Guía, orientadora</p>	<hr/>	<p>Se les enviará a cada docente una pequeña encuesta a través de Whatsapp por medio de un link para ingresar a un documento de Google (ver anexo 12) que deberán completar y guardar para luego recopilar y sistematizar las respuestas.</p>

*Figura 2.* Elaboración propia.

## 8.2. Cronograma

La duración de la capacitación será de 6 meses, 1 encuentro semanal con una carga horaria de 3 horas cada uno y uno de estos encuentros será previo en el mes de febrero con el equipo directivo.

*Diagrama de Gantt - Cronograma de actividades*

Actividades	Meses																											
	Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio							
	Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Actividad previa: Reunión con el equipo directivo																												
Primer encuentro: Concientización en TIC																												
Segundo encuentro: El aprendizaje divertido																												
Tercer encuentro: Interactividad con Genially																												
Cuarto encuentro: Matemática con Geogebra																												
Momento de evaluación																												

*Figura 3. Elaboración propia*

## 8.3. Recursos

- *Humanos:* los docentes de todo el nivel primario de la institución, el equipo directivo y la asesora pedagógica (Lic. en educación).
- *Materiales:* se utilizará la sala de informática, la cual cuenta con 20 computadoras y 35 notebooks que integran el aula virtual, todas conectadas a la red de la escuela y a internet banda ancha para trabajar en el aula, y un proyector o cañón con su respectiva pantalla de ser necesario. Presentaciones en Canva, Prezi, un lienzo en Padlet, juegos interactivos online, páginas, plataformas y

programas para crear juegos y actividades educativas. También formularios y documentos en Google.

- *De contenido:* todo el contenido que se utilice en cada encuentro será compartido en formato digital a cada uno de los que estuvieron presentes a través de sus correos electrónicos y grupo de Whatsapp. En el primer día de trabajo se hará circular una planilla para que cada docente/directivo complete con nombre y apellido, email y número de teléfono (celular), ya que se explicará que se armara un grupo de Whatsapp en el cual se compartirá todo el material utilizado en la capacitación como así también material complementario que enviará la asesoría que considere de utilidad para los docentes y sus nuevas clases y contenidos innovadores; será un medio de comunicación para sacar dudas.
- *Económicos:* no será necesario contar con recursos económicos.

#### **8.4. Presupuesto**

La institución en donde se desarrollará el plan de intervención cuenta con todos los recursos materiales necesarios y por ende el desarrollo de la propuesta no contará con grandes sumas económicas de inversión.

Los honorarios de la licenciada serán de \$2500 la hora siendo un total de 18 horas de reloj que hace a la totalidad de \$45.000.

#### **8.5. Evaluación**

La evaluación es parte de todo proceso de enseñanza - aprendizaje en donde se hace presente el que enseña y el que aprende, donde el aprendizaje es significativo, con

intercambio continuo de significados y una mutua retroalimentación. Por tal motivo la evaluación está integrada a toda actividad educativa y no es un ente aislado.

Tal como menciona Anijovich y Cappelletti (2017) “*evaluar para aprender se refiere a un modo de integrar la evaluación con la enseñanza y el aprendizaje de un modo más auténtico y desafiante para los estudiantes, según el cual estos aprenden y demuestran sus desempeños*” (p. 27).

Para este plan de intervención se proponen varias formas de llevar a cabo la evaluación, una de ellas será la inicial que se realizará antes de comenzar con la capacitación, se hará una encuesta para saber los conocimientos y competencias que tienen los docentes en cuanto a las TICs.

Se llevará a cabo una evaluación formativa que será implementada durante todo el trayecto de formación para ver si los docentes van absorbiendo y apropiándose de los nuevos conocimientos o por el contrario, esto ayudará a que la asesora vea si las estrategias van funcionando o debe cambiar algo. Para ello también al finalizar cada encuentro se realizará una autoevaluación para emitir opiniones con respecto a lo abordado.

Por último la evaluación sumativa se mide a largo plazo y nos permite conocer si se cumplieron los objetivos planteados, tanto del docente en formación como del plan de intervención para saber si hay que realizar alguna modificación para el futuro. Allí se realizará una encuesta para que cada participante pueda volcar las habilidades que fueron desarrollando, las estrategias que van a poder implementar en sus aulas y el beneficio que les dio dicha capacitación.

## **9. Resultados esperados**

La implementación del plan brindará a los docentes de la Unidad Educativa Maryland del nivel primario una capacitación que les permitirá innovar en las aulas los contenidos a enseñar, potenciando el uso de las TICs como herramienta pedagógica que fortalezca el trabajo diario.

Se trabajará sobre la necesidad de incorporar nuevas herramientas informáticas a las propuestas educativas que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje. Para ello se realizarán actividades en donde el docente deba explorar y aprender a usar dicho recurso para construir materiales que luego pueda volcar en el aula, en las distintas materias a enseñar.

Se espera que con una capacitación adecuada los docentes empiecen a familiarizarse con el manejo y aplicación de programas, con el diseño de recursos didácticos, con el desarrollo de habilidades en el uso de las TICs y así puedan implementarlos en el aula y en cada materia exitosamente.

## **10. Conclusión**

Para la elaboración de dicho plan de intervención se comenzó con una profunda y detallada lectura de la institución educativa seleccionada. Esto permitió delimitar la necesidad objeto de intervención, puntualmente poner énfasis en el desarrollo de las clases desde una perspectiva innovadora con la utilización de las nuevas tecnologías como recurso didáctico, para incorporar habilidades y entusiasmar a los alumnos en las distintas materias y contenidos a enseñar.



De este modo se trabajó en capacitar a los docentes en el conocimiento de las herramientas tecnológicas, en la implementación de dichas herramientas y en el diseño de recursos para introducirlos en la tarea pedagógica de cada uno.

Los resultados con la capacitación de los docentes han sido muy beneficiosos tanto para los implicados como para la propia institución que de ahora en más cuenta con personas más idóneas y capaces de enfrentar un trabajo distinto en el aula.

Se llega a la conclusión que las TICs son el gran desafío de la enseñanza de hoy y futura, de esta forma abren las puertas de una forma distinta del aprendizaje sin dejar de lado al alumno. Es así que desde mi rol de asesora del plan de intervención recomiendo continuar con dicho proyecto en los diferentes ciclos como así también profundizando aún más lo visto, investigando y no perdiendo nunca las ganas de estar actualizado con el presente, con las herramientas o recursos didácticos, con los contenidos y los niños.

Si creemos en la tecnología y la usamos a diario para otras tareas, ya es hora de emplearla también en el aula, sin olvidar que la tecnología no debe prevalecer sobre la enseñanza sino que tiene que servirnos para mejorarla.

## 11. Referencias

- Anijovich, R & Cappelletti, G. (2017). *La evaluación como oportunidad*. Paidós, voces de la educación. 157p.
- Claro, M. (2010). *La incorporación de tecnologías digitales en educación. Modelos de identificación de buenas prácticas*. Naciones Unidas. Recuperado de: <http://www.eclac.org/publicaciones/xml/8/40278/tics-educacion-buenas-practicas.pdf>.
- Coll, C. (2004). *Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la comunicación y la información. Una mirada constructivista*. Sinéctica: Revista del Departamento de Educación del ITESO, 25, 1-24. Recuperado de <https://discovery.biblioteca.uoc/es>
- Ferrari, R. (2020). *Capacitación en TIC para los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana*. Recuperado de <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/>
- García Ávila, S. (2017). *Alfabetización digital. Razón y palabra*. Revista electrónica: Nuevos escenarios de la comunicación educativa. Volumen 21. Recuperado de <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1043>
- Grande, M., Cañón, R & 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>
- Guillén, G. Ascencio, G. y Tarango, J. (2016). Alfabetización digital: Una perspectiva sociológica. *Revista electrónica e-Ciencias de la Información*. Volúmen 6. Número 2. Recuperado de

<https://www.researchgate.net/publication/304711961> Alfabetización digital Un a perspectiva sociológica

Hernandez, R.M. (2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas.*

*Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325 – 347. Recuperado de

<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>

Hernández Requena, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías:

aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del*

*Conocimiento*. Vol 5 Nº 2. Recuperado de:

<https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/view/v5n2-hernandez.html>

Innovación. Definición. Recuperado de [Encyclopedia.com](http://Encyclopedia.com)

Jonassen, D. H. (1991). *Evaluating constructivist learning*. Educational Technology,

31(9), 28–33. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/44401696>

Ley de Educación Nacional N°26.206, *Hacia una educación de calidad para una*

*sociedad más justa*, sancionada el 14/12/2006, disponible en:

<http://www.infoleg.gob.ar>

Maguregui, C. (2021). *Los videojuegos entre noticias y temas sociales*. Recuperado de

<https://www.educ.ar/recursos/157289/los-videojuegos-entre-noticias-y-temas->

[sociales](https://www.educ.ar/recursos/157289/los-videojuegos-entre-noticias-y-temas-)

Ortiz Granja, D. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza*.

Sophia: colección de Filosofía de la Educación, 19 (2), pp. 93-110. Recuperado

de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

- Parra Mosquera, C. (2012). *TIC, conocimiento, educación y competencias tecnológicas en la formación de maestros*. *Nómadas*, (36), 145-159. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105124264010.pdf>
- Prieto Díaz, V., Quiñones La Rosa, I., Ramírez Durán, G., Fuentes Gil, Z., Labrada Pavón, T., Pérez Hechavarría, O., & Montero Valdés, M. (2011). *Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación y nuevos paradigmas del enfoque educativo*. *Educación médica superior*, 25(1), 95-102. Recuperado de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412011000100009](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412011000100009)
- Salas, F. (2005). Hallazgos de la investigación sobre la inserción de las Tecnología de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza: la experiencia de los últimos diez años en los Estados Unidos. *Revista Educación*, 29(2), 53-66. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44029204.pdf>
- Salmeron Navarro, A. (2022). *La importancia de las TIC en la educación*. Recuperado de: <https://medac.es/blogs/sociocultural/las-herramientas-tic-en-la-educacion>.
- UNESCO (2002). *UNESCO Documents General Conference, Executive Board, 158-162 EX and 31 C, End 1999-2001*. París: UNESCO.
- UNESCO (2008). *Estándares de competencia en TIC para docentes*. París: UNESCO.
- UNESCO (2021). *Las TIC en la educación*. Recuperado de: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- Unidad Educativa Maryland (2015). Recuperado de <https://maryland.edu.ar/>
- UNIR la universidad en internet (2021). *Innovación tecnológica en la educación: tendencias, herramientas y mejores ejemplos*. Recuperado de <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/innovacion-tecnologica-educacion/>

Universidad Siglo 21, (2019 a). S.F. *Módulo 0. Plan Estratégico: Modelos de Aprendizajes Innovadores*. Obtenido de: <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencionmodulo-0#org0>

Universidad Siglo 21, (2019 b). S.F. *Módulo 0. P.I. Unidad Educativa Maryland. Lecciones: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 13, 14, 15 y 18*. Obtenido de: <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

## 12. Anexos

### Anexo 1. Primer encuentro

Encuesta para responder a través del formulario de Google que se enviará al grupo de Whatsapp previamente confeccionado. Link del formulario:

<https://forms.gle/JkwcynbVyZuM6HuK6>



The image shows a Google Form titled "Encuesta sobre las TIC". The form is in Spanish and is addressed to teachers. The text of the form is as follows:

**Encuesta sobre las TIC**

Estimados/as profesores: este cuestionario se lleva a cabo con la finalidad de indagar y producir un análisis situado de el valor de las tic para el aprendizaje y la enseñanza, las actitudes que el docente tiene hacia su uso, competencias, habilidades y principales dificultades.

eveamarela@gmail.com (no se comparten) Cambiar cuenta

\*Obligatorio

¿Qué son las TICs para usted? \*

Tu respuesta

### Anexo 2. Primer encuentro

<https://www.youtube.com/watch?v=h40pXhuyNRM>

www.youtube.com > watch

### Educlit: La importancia de las TIC's en la educación - YouTube



Cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación pueden enriquecer tu proceso de aprendizaje? En esta...

YouTube · Educlit · 21 oct 2014

### Anexo 3. Primer encuentro

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLOdGVLpcgux0aIAmbUIi9sWLDYU4Ke>

[SVD](#)

www.youtube.com › watch ▾

## ¿Qué son las Habilidades TIC para el Aprendizaje? - YouTube



El Ministerio de Educación a través de Enlaces, Centro de Educación y Tecnología, ha definido las **habilidades** que los...

YouTube · Centro de Innovación - Mineduc · 2 jul 2013

### Anexo 4. Primer encuentro

Cuadro producido por la asesora para evaluar a docentes y directivos; y realizar seguimiento del proceso, del primer encuentro:

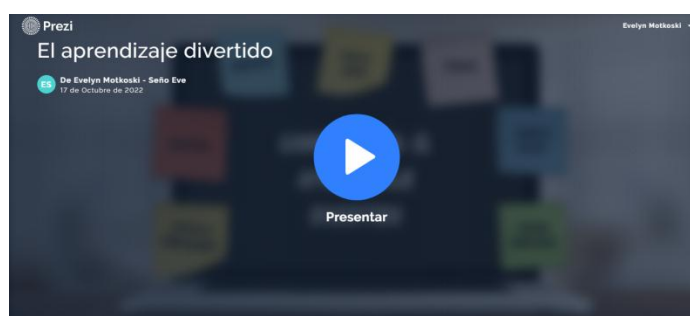
Indicadores	Logrado	En proceso	No logrado
¿Detecta los beneficios que poseen las TICs en el aula?			
¿Reflexiona sobre las prácticas cotidianas y el uso de las TICs en ellas?			
¿Establece relaciones entre los contenidos que debe enseñar con la implementación de la TIC?			

Fuente de elaboración propia, 2022

### Anexo 5. Segundo encuentro

Link para ingresar a la presentación de gamificación realizada en Prezi:

<https://prezi.com/view/DdxuS9uFsxFlq6tsY8IC/>



## Anexo 6. Segundo encuentro

Se presentan las capturas de pantallas de los distintos juegos brindados a los docentes y directivos:

<https://edu.cerebriti.com/>



<https://monsternumbers.net/play-monster-numbers/>



<https://monsternumbers.net/play-monster-numbers/>

### Ta-tum



Se trata de una plataforma para el fomento de la lectura. Disponible para iOS, Android y Chrome, propone acercar la lectura a los estudiantes a través de la gamificación: ingresarán en la Escuela Avante, formada por seis detectives que guiarán a los alumnos hasta convertirse en investigadores literarios. Tendrán acceso a una



### Anexo 7. Tercer encuentro

Link de la presentación en Canva denominada “Interactividad con Genially”:

[https://www.canva.com/design/DAFPgYD0ImE/j3-nCrx-t4Vb06uxz3W6dg/view?utm\\_content=DAFPgYD0ImE&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=viewer](https://www.canva.com/design/DAFPgYD0ImE/j3-nCrx-t4Vb06uxz3W6dg/view?utm_content=DAFPgYD0ImE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=viewer)



### Anexo 8. Tercer encuentro

Cuadro producido por la asesora para evaluar a docentes y directivos; y realizar seguimiento del proceso, del tercer encuentro:

Indicadores	Logrado	En proceso	No logrado
¿Reconoce los beneficios que posee la plataforma Genially?			
¿Reflexiona sobre las prácticas cotidianas y el uso de dicha plataforma?			
¿Establece relaciones entre los contenidos que debe enseñar con la implementación de los recursos construidos en Genially?			

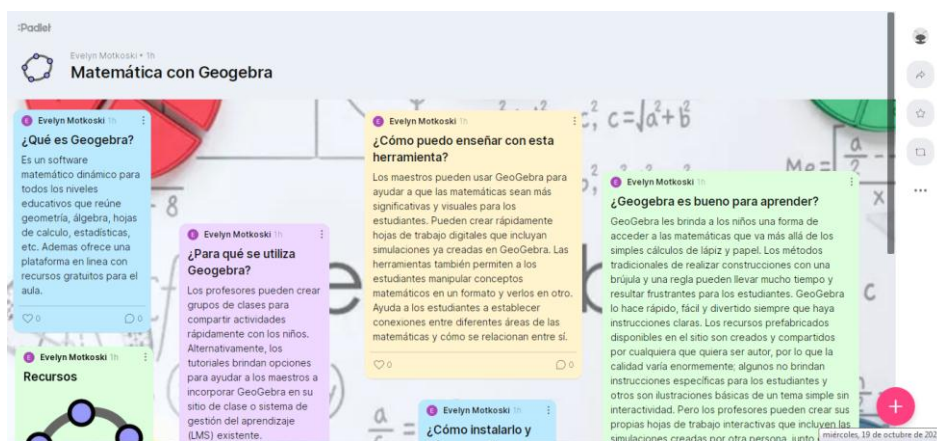
¿Tuvo aceptación la aplicación de los recursos interactivos elaborados en Genially por parte de los alumnos?			
--	--	--	--

Fuente de elaboración propia, 2022

#### Anexo 9. Cuarto encuentro

Link de la presentación en Padlet denominada “Matemática con Geogebra”:

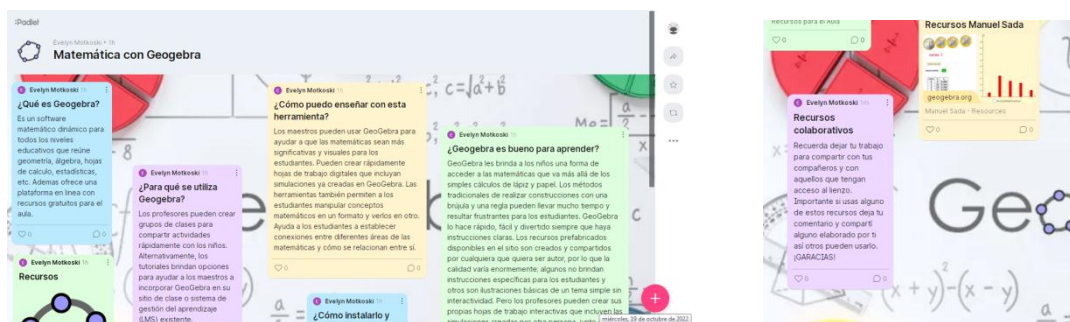
<https://padlet.com/eveamarela/cju4txe5q5eap311>



#### Anexo 10. Cuarto encuentro

Link del Padlet colaborativo:

<https://padlet.com/eveamarela/cju4txe5q5eap311>



#### Anexo 11. Cuarto encuentro

Cuadro producido por la asesora para evaluar a docentes y directivos; y realizar seguimiento del proceso, del cuarto encuentro:

Indicadores	Logrado	En proceso	No logrado
¿Se adapta al uso del programa Geogebra?			
¿Aplica nuevas ideas a partir de los recursos ofrecidos en Geogebra?			
¿Establece relaciones entre los contenidos que debe enseñar con las actividades construidas en Geogebra?			

Fuente de elaboración propia, 2022

## Anexo 12. Momento de evaluación

Encuesta en documento Google:

[https://docs.google.com/document/d/1ZIN5jkW65hn1ebqVvQmExp5uFN\\_bYyieytSuWIYWfU/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1ZIN5jkW65hn1ebqVvQmExp5uFN_bYyieytSuWIYWfU/edit?usp=sharing)

**Evaluación final del taller**

Para finalizar el encuentro les pedimos que respondan este cuestionario, ya que será de utilidad para evaluar nuestro taller de capacitación en TIC y mejorar para futuros encuentros.

Preguntas	Respuestas
<p>¿Te resultaron útiles los talleres realizados?</p> <p>Coloca una puntuación siendo uno 1 muy bajo y 10 excelente. Justifica tu respuesta.</p>	