



Carrera de Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Plan de Intervención “Las TIC y su mundo innovador”

Modelos de Aprendizajes Innovadores - Unidad Educativa Maryland

Autora: Benitez, Gabriela Celeste.

D.N.I: 40.992.9099.

Legajo: VEDU017234

Tutora: Lic. Soria Sandra del Valle

Santa Rosa Corrientes, 2022.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la oportunidad de seguir formándome como profesional y también por otorgarme mi gran familia, quienes fueron pilares fundamentales en estos dos años de cursado. Gracias a mis padres Gabriel y Andrea por el acompañamiento incondicional, por nunca soltarme la mano, por estar siempre presente en los momentos buenos y en aquellos no tan buenos, donde necesitaba un abrazo, un “dale que se puede”, ese empujón para continuar y no decaer. Simplemente gracias.

También quiero agradecer a mis abuelos y a mi ángel (mi abuela Eli) por impulsarme y alentarme a cumplir mis metas.

Y como dijo Mario Benedetti *“no te rindas, pues la vida es eso; continuar el viaje, perseguir tus sueños, destrabar el tiempo, correr los escombros, y destapar el cielo.”*

INDÍCE

Resumen.....	4
Introducción.....	5
Capítulo 1	
Presentación de la línea temática.....	7
Síntesis de la organización/institución seccionada.....	12
Delimitación del problema de la intervención.....	15
Capítulo 2	
Objetivo general.....	17
Objetivos específicos.....	17
Justificación.....	18
Marco teórico.....	20
Capítulo 3	
Plan de intervención.....	25
1° encuentro: conociendo las TIC.....	26
2° encuentro: edición de videos.....	29
3° encuentro: aprendemos a través de juegos.....	31
4° encuentro: las TIC como recurso didáctico.....	34
Diagrama de Gantt.....	35
Recursos.....	36
Presupuesto.....	37
Evaluación.....	37
Capítulo 4	
Resultados esperados.....	40
Conclusión.....	40
Referencias bibliográficas.....	43
Anexo.....	47

RESUMEN

Tras los constantes avances tecnológicos, el sistema educativo se ve muy afectado, se requiere de docentes capacitados en el uso correcto de las TIC, que conozcan y tengan las herramientas necesarias para poder implementarlas en sus prácticas pedagógicas diarias.

Abordando esta problemática, se presenta un plan de intervención centrado en los docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland, escuela ubicada en Villa Allende, Córdoba, el cual tiene como objetivo capacitar a través de cuatro encuentros (12 horas cátedras) en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), brindarles nuevos conocimientos y herramientas para que puedan implementarlas en las distintas áreas curriculares.

En cada encuentro se trabajará diferentes temas: explicación sobre que son las tecnologías de la información y comunicación, herramientas seleccionadas para crear contenidos (editores de videos) y aplicaciones para trabajar en las distintas áreas curriculares. En el último encuentro los docentes deberán presentar dos planificaciones donde se encuentren implementadas las TIC adquiridas en la jornada y realizar una exposición frente al grupo.

Se llevarán adelante evaluaciones diagnósticas, formativas y sumativas para que la asesora pueda observar los avances y las competencias alcanzadas por los docentes.

Palabras claves: TIC, innovación, capacitación, aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se hacen presente en gran parte de nuestras vidas, la utilizamos para muchísimas cosas: compras, estudios, video llamadas, videojuegos, búsqueda de información, escuchar música, sacar fotos, enviar curriculum, entre muchas más. Con tantos avances digitales, las instituciones educativas también deben adaptarse a ellas. Incorporar las TIC en la educación, no pueden quedarse al margen, porque son los alumnos los que demandan de clases más innovadoras e interactivas. Tras la necesidad de los docentes de capacitarse y conocer herramientas tecnológicas que les sirvan para sus prácticas pedagógicas, teniendo como objetivo, mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El presente plan de intervención está destinado a docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland. Se llevará a cabo una jornada de capacitación con cuatro encuentros para enriquecer los conocimientos sobre las TIC y sus herramientas. El mismo se distribuye en cuatro capítulos.

En el primer capítulo nos encontramos con *la presentación de la línea temática*, que como la palabra nos dice, es una presentación de lo que va a tratar el trabajo: conceptos claves de las TIC, desafíos que enfrentan los programas educativos, qué es el aprendizaje innovador y los tipos que existen. Seguidamente está *la síntesis de la organización / institución seleccionada* con los datos de la institución. Y por último *la delimitación del problema de la intervención* en donde se podrá apreciar el por qué llevamos adelante este plan.

El segundo capítulo especifica el *objetivo general y los objetivos específicos*. También *justifica* el por qué y para qué se realiza dicho plan. Como cierre, de este

capítulo, nos centramos en el *marco teórico*, el cual se focaliza en lo que es “la innovación” a través de diferentes puntos de vista de diversos autores.

En el tercer capítulo está plasmado el propio *plan de intervención*, con una descripción breve al comienzo, actividades previas a la jornada de capacitación y seguidamente con los encuentros. En cada uno de ellos se observa día y horario que se llevarán a cabo, metodologías y herramientas a utilizar. También se encuentra el *Diagrama de Gantt*, *recursos* a utilizar, el *presupuesto* que se necesita para ejecutar el plan y las *instancias evaluativas* que lleva adelante la asesora.

El último capítulo enuncia los *resultados esperados*, considerando lo que se espera lograr con este trabajo, procurando que los docentes puedan apropiarse de todo el contenido a trabajar.

CAPITULO 1

PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA

Hoy en día vivimos inmersos en una sociedad donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están por todos lados, empezando desde nuestras actividades cotidianas hasta en el ámbito educativo, lo cual nos obliga (más que nada a los docentes) a estar en constante actualización ya que muchas veces no le damos el uso que se requiere por falta de conocimientos.

Cabero (2004) nos afirma que: la humanidad ha pasado por diferentes revoluciones, que a grandes rasgos han ido desde la agrícola y artesanal, a la industrial y de la información o del conocimiento, que es en la que nos desenvolvemos en la actualidad. Sin lugar a dudas, una de sus características significativas es la de girar en torno a las TICS, como elemento básico para su desarrollo y potenciación, y además esto lo está haciendo de forma imparable , y alcanzando a todos los sectores de la sociedad, desde la cultura al ocio, y desde la industria a la economía, y por lo que aquí a nosotros nos interesa a la educación, en sus diferentes modalidades de formal, informal y no formal; y en sus distintos niveles educativos, desde los iniciales a los superiores (p. 1). También este autor realiza comentarios iniciales sobre los diferentes puntos de vista que van a influir en la configuración de nuevos entornos y escenarios para la formación:

- Ampliación de la oferta informativa.
- Creación de entornos más flexibles para el aprendizaje.
- Eliminación de las barreras espacio-temporales entre el profesor y los estudiantes.
- Incremento de las modalidades comunicativas.
- Potenciación de los escenarios y entornos interactivos.

- Favorecer tanto el aprendizaje independiente y el autoaprendizaje como el colaborativo y en grupo.
- Romper los clásicos escenarios formativos, limitados a las instituciones escolares.
- Ofrecer nuevas posibilidades para la orientación y la tutorización de los estudiantes.
- Y facilitar una formación permanente. (p. 3).

Pero como podremos darnos cuenta, las TIC no son fáciles de incorporarlas a nuestras prácticas como docente, es por ello que los autores Carneiro, Toscano y Díaz (2021) nombran cinco desafíos que enfrentan los programas de informática educativa:

1. *Ampliación del acceso:* los cuales hace referencia a cuestiones relativas a los recursos tecnológicos que se encuentran disponibles en las instituciones educativas.
2. *Capacitación de los docentes:* para obtener mejoramientos en la calidad de los procesos de enseñanza es fundamental la capacitación de los docentes en el uso de las tecnologías para poder integrarlas en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
3. *Integración de las TIC en el currículo:* aquí depende mucho de la pedagogía de los docentes, sus conocimientos y la forma en la que gestiona el aprendizaje de sus alumnos a través de los recursos tecnológicos disponibles.
4. *Incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje:* existe muchos obstáculos en la integración de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los autores citan algunas investigaciones internacionales (Pelgrum, 2001) están indicando que:

- a) la mayoría de los profesores utilizan las TIC para mejorar su gestión docente.
 - b) la mayoría de los profesores no transforma sustancialmente su práctica docente al integrar tecnología en el aula, lo que hace es acomodar la tecnología a su práctica actual.
5. *Generar información que permita monitorear los cambios que están ocurriendo producto de la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje.*

Así mismo Alliaud, A. (2017) nos confirma que “es preciso probar, practicar, discutir y analizar distintas maneras de dar a conocer el mundo y de poner a disposición de los otros aquello que tienen que aprender (p. 3).

Como hemos nombrado con anterioridad estamos en una sociedad en donde las TIC están avanzando mucho y cada vez es indispensable conocer y trabajar con ellas. Es por eso que en el presente plan de intervención nos abocaremos a Los Modelos de Aprendizajes Innovadores focalizándonos en el Nivel Inicial, ya que es de suma importancia que desde edades tan tempranas los niños se familiaricen con las tecnologías por medio de propuestas interactivas para lograr contribuir su desarrollo integral.

De acuerdo con el Glosario de Pedagogía (2018) el aprendizaje innovador es aquel proceso adquisitivo que permite responder de forma diferente a situaciones o estimulaciones que previamente originaban conductas similares, de modo que la persona actúa ante una o no ante otra de dos situaciones o estimulaciones que hasta entonces generaban reacciones específicas semejantes o, por el contrario, constituían incitaciones que no provocaban respuesta específica.

Tipos de aprendizajes innovadores

- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** “El ABP es un modelo de aprendizaje con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clases.” (Martí, Heydrich, Rojas, Hernández. 2010, p. 13)
- **Flipped classroom (aula invertida):** Santiago (2019) citado por Chávez, Pazmiño, San Andrés (2020) destaca que Flipped classroom se trata de un enfoque integral que combina la instrucción directa con métodos constructivistas, el incremento de compromiso e implicación de los estudiantes con el contenido del curso y mejorar su comprensión conceptual. Se trata de un enfoque integral que, cuando se aplica con éxito, apoyará todas las fases de un ciclo de aprendizaje. El Flipped Classroom (FC) es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula. (p. 650)
- **Aprendizaje cooperativo:** López, Gámez y Pachay (2020) definen el Aprendizaje Cooperativo como una metodología de aprendizaje, que en los actuales momentos ha sido investigado y documentado, focalizando las múltiples virtudes que sustenta en el desarrollo de las actividades empleadas por los estudiantes, el mismo conlleva a que ellos adquieran independencia y participación, desarrollando el pensamiento cognitivo; el docente debe emplear responsabilidad en la posición de mediador, observador, planificador y por último evaluador.” (p. 8)
- **Gamificación:** La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los

usuarios y resolver problemas (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012 citados por Gené, 2015).

¿Por qué gamificar?

- Activa la motivación por el aprendizaje.
 - Retroalimentación constante.
 - Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo.
 - Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
 - Resultados más medibles (niveles, puntos y badges)
 - Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente.
 - Aprendices más autónomos.
 - Generan competitividad a la vez que colaboración.
 - Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online. (Gené, 2015, p. 4)
- **Pensamiento de Diseño (Design Thinking):** Los métodos y estrategias que el diseño aplica a lo tangible, a los objetos, ha dado lugar al nacimiento de un nuevo paradigma, conocido como pensamiento de diseño, que pretende aplicar este enfoque a la resolución de problemas asociados en todo o en parte a procesos intangibles alejados de los que habitualmente abordaba el diseño convencional. (Freire y Onrubia, 2009)
 - **Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Thinking Based Learning):** Este modelo tiene como objetivo desarrollar destrezas y habilidades relacionadas con el pensamiento, se basa en la investigación y la experiencia, y en el empleo de razonamientos autónomos para reconocer como es el proceso de aprendizaje, cómo

puede ser o cómo debería ser, en tal sentido, esta metodología relaciona la enseñanza del pensamiento con la de contenidos (Swartz, 2013).

SÍNTESIS DE LA ORGANIZACIÓN / INSTITUCIÓN SELECCIONADA

1. Datos Generales:

Unidad Educativa Maryland es una institución educativa de sector privado-laico, que tiene una orientación Comunicación y Lengua Extranjera. Se encuentra ubicada en la Provincia de Córdoba — Departamento de Colon — Localidad de Villa Allende. La misma cuenta con tres niveles educativos obligatorios:

- **Nivel Inicial** (4 y 5 años).
- **Nivel Primario** (primer ciclo: primero, segundo y tercer grado – segundo ciclo: cuarto, quinto y sexto grado).
- **Nivel Medio** (Formación Orientada: Ciencias Sociales y Humanidades)

Es de jornada simple y se cursa en horarios de la mañana. Tiene una doble_escolaridad (no obligatoria) que es la: **Formación Opcional en Lengua Inglesa (F. O. L. I.)**.

2. Historia:

Esta institución educativa comienza en el año 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry empezaron con las gestiones pertinentes para fundar una escuela, la cual comenzó a funcionar en marzo de 1995.

“En sus comienzos (1994), la plataforma funcional y las divisiones estaban conformadas del siguiente modo:

- Sala de 4 (1 sección).
- Sala de 5 (1 sección).
- Primer grado (1 sección).
- Segundo grado (1 sección).

- Tercer grado (1 sección).

Contaban con un total de 50 alumnos en todas las divisiones, una directora unificada y 12 docentes.” (UES21, 2019 SF. Mód. 0. PI. Maryland. Nivel Medio. Lecc.6 p. 34).

Luego de tres años desde su apertura, se logró completar el nivel medio con una sección por cada división. Tras la demanda al año siguiente, comenzaron a ofrecer dos divisiones por cada curso, con un cupo de 22 alumnos en cada una de ellas.

“A partir del año 2002, la planta funcional estuvo conformada del siguiente modo:

Nivel inicial:

- Sala de 4 (dos secciones).
- Sala de 5 A y B (dos secciones).
- Maestras de ramas especiales: 1 de Música, 1 de inglés, 1 de Educación Física.

Nivel primario:

- Maestras de grado (10 diez).
- Seis grados con dos divisiones cada uno.
- Maestras de ramas especiales: 1 de Plástica, 1 de Música, 2 de Educación Física, 2 de inglés y 1 de Informática.

Áreas conformadas:

- Dirección unificada.
- Secretaría: 1 secretaria docente.
- Administración: 2 secretarios administrativos.
- Gabinete: 1 psicomotricista y 1 psicopedagoga.
- Coordinadores: 1 para Informática, 1 para Inglés, 1 para nivel inicial y 1 para Educación Física.

La institución contaba con un total de 320 alumnos para todas las divisiones.” (UES21, 2019 SF. Mód. 0. PI. Maryland. Nivel Medio. Lecc.6. p. 35-36).

Desde el año 2010 hasta la actualidad, la planta funcional está conformada así:

Nivel medio:

- Ciclo básico: 1°, 2°, 3°.
- Ciclo de Orientación en Humanidades y Ciencias Sociales: una división.
- Directora: una.
- Secretaría del nivel: una.
- Gabinete: dos psicólogos.
- Coordinadores: 1 para Informática, 1 para Inglés, 1 para Educación Física.
- Plantel docente: está conformado por 26 docentes.

La institución cuenta con un total de 195 alumnos en todas las divisiones del nivel medio.” (UES21, 2019 SF. Mód. 0. Unidad Educativa Maryland. Nivel Medio. Lecc. 6, p. 37).

3. Misión:

“Las organizadoras partieron de la premisa de que querían formar un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación. Que los mismos estuvieran presentes en todo momento y donde se ofreciera la posibilidad de acceder a una modalidad bilingüe del idioma inglés, no obligatorio.

Es por ello que crearon un contraturno no obligatorio que denominaron F. O. L. I.: Formación Opcional de Lengua Inglesa, que se extiende desde el horario de salida de cada nivel hasta 3 horas después. A pesar de ser optativo, el 82% de la población escolar

asiste a esta doble jornada de capacitación.” (UES21, 2019 SF. Mód. 0. PI. Maryland. Sus comienzos. Lecc.6. p. 31-32).

4. Visión:

Promover un aprendizaje social, favoreciendo de este modo la construcción subjetiva y aspirar a una formación integral del alumno.

5. Valores:

En tanto a los valores, es “un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación.” (UES21, 2019 SF. Mód. 0. PI. Maryland. Sus comienzos. Lecc.6. p. 31).

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE LA INTERVENCIÓN

Luego de una lectura comprensiva del material que nos brinda la Universidad Siglo 21 sobre la Unidad Educativa Maryland, pudimos apreciar que el objetivo de dicha escuela es que a través del uso de las computadoras, los alumnos puedan tener la capacidad de aprender a buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla crítica y comprensivamente.

“La escuela posee una sala de informática que cuenta con 20 computadoras conectadas en red, Internet con banda ancha en todas las pcs, un cañón y aire acondicionado.” (UES21, 2019 SF. Mód. 0. PI. Maryland. Nivel Inicial y Nivel Primario. Lecc.8. p. 49).

- Tanto el Nivel Inicial como el Primer Ciclo, utilizan las computadoras como herramientas de apoyo para el aprendizaje integral de los alumnos.

- Los contenidos del Segundo Ciclo son distribuidos para que cada grado pueda estudiar con profundidad un software seleccionado.
- En cambio el Nivel Medio trabaja con Aula Virtual. Cuenta con 35 notebooks conectadas a la red de la escuela. “Se desarrollan proyectos interdisciplinarios donde los alumnos aplican todos los conocimientos aprendidos en los ciclos anteriores. Estos proyectos son realizados por el profesor de área junto con el profesor de informática. Cada aula posee una pizarra táctil para el uso en las distintas asignaturas.” (UES21, 2019 SF. Mód. 0. PI. Maryland. Nivel Medio. Lecc.8, p. 50).

Se observó una gran cantidad de TIC en esta escuela por lo que este Plan de Intervención tiene como objetivo dar a conocer nuevos y variados modelos de aprendizajes innovadores focalizándonos en Nivel Inicial. Esta propuesta le brinda a los docentes más y enriquecedores conocimientos para poder desarrollar clases educativas innovadoras.

CAPITULO 2

OBJETIVO GENERAL

Este plan de intervención tiene como objetivo general:

Capacitar a los docentes de nivel inicial de la Unidad Educativa Maryland en el uso correcto de las TIC, para que obtengan las herramientas necesarias y contribuir así, un desarrollo integral en los alumnos.

Se van a desarrollar jornadas de capacitación sobre los diferentes usos de las herramientas TIC para que puedan implementarlas en sus prácticas pedagógicas por medio de clases interactivas y agradables para los niños, logrando fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Conocer los conocimientos y las experiencias que tienen los docentes acerca del uso de las TIC.
- Dar a conocer las diferentes plataformas virtuales: editor de videos y aplicaciones educativas para que las puedan poner en práctica en sus prácticas diarias en las distintas áreas curriculares (Lengua, Matemática, Cs. Sociales y Cs. Naturales)
- Generar espacios grupales entre los docentes en la jornada para que puedan intercambiar ideas y poner en práctica lo aprendido.

JUSTIFICACIÓN

Cuando le preguntamos a los niños sobre las TIC, automáticamente se les viene a la cabeza; una computadora, tablet, celular, televisión o un videojuego que son las herramientas con las que están en constante contacto en sus casas. Sin embargo en el ámbito educativo se asocian a las TIC con innovación, cambios, mejoras, nuevos procesos de enseñanza – aprendizaje. Lo que resulta complejo, en muchas escuelas, es incorporarlas en las prácticas diarias ya que la mayoría de los docentes son inmigrantes digitales.

En el Nivel Inicial las TIC son herramientas pedagógicas muy importantes ya que ayudan a que los niños se familiaricen con la tecnología y permiten dinamizar e innovar los procesos de enseñanza – aprendizaje por medio de clases interactivas agradables que contribuyen a su desarrollo integral.

Siguiendo con la misma línea temática Freré, Fanny, Saltos, Mildred (2013) argumentan en la Revista Ciencia Unemi que:

“Al vivir en la sociedad del conocimiento, es importante, tomar en consideración, educar a los estudiantes, desde temprana edad, haciendo uso de herramientas tecnológicas, surge entonces la necesidad que se mejoren los procesos de enseñanza – aprendizaje y se trabaje de forma innovadora con nuevos materiales didácticos.” (p. 27)

De acuerdo con Moreno (2006) “las TIC no pueden desvincularse del desarrollo de los aprendizajes en la educación inicial pues es indudable la atracción experimentada por los niños y niñas ante la tecnología, lo colorido, el audio y video de los proyectos multimedia infantiles, a tal efecto, plantear el aspecto lúdico y usar las TIC para el desarrollo de la lecto-escritura, el primer encuentro con las letras, sonidos de las mismas, así como el desenvolvimiento motriz a través del aprendizaje condicionado[...].” (p. 8)

Hoy en día existen muchos programas y herramientas tecnológicas para utilizar en las prácticas docentes y lograr así una clase muchas más dinámica, interactiva e innovadora. A continuación se comentara sobre dos experiencias que destacan los autores Garassini y Valery (2004): “el programa “KidSmart Early Learning” que se desarrolla en múltiples centros de los EEUU plantea el uso de la computadora como una herramienta de aprendizaje utilizando softwares destinados al desarrollo académico donde los niños son invitados a explorar, descubrir y resolver problemas. Por otra parte, el programa se propone llevar la tecnología a las manos de niños que no tienen otras posibilidades de acceso a la misma. Esta propuesta pretende integrar la tecnología al curriculum siendo ésta un medio para los aprendizajes escolares por medio del ordenador con programas didácticos cerrados.” (p. 226)

La otra experiencia desarrollada en el Primrose Preschool (Newswire, 2003) “La propuesta pretende crear un entorno de tecnología interactiva donde los niños aprenden haciendo y el uso de la computadora es un verdadero medio. Mientras la maestra trabaja en un proyecto sobre el espacio, construyendo maquetas con los niños, leyendo y escribiendo palabras sobre este tema, es posible consultar dentro del aula páginas de Internet con simulaciones sobre el movimiento de los planetas o consultar la página de la NASA y mirar videos sobre los vuelos espaciales.” (p. 226)

Como podemos notar los desafíos que enfrentan los docentes de Nivel Inicial de todas las instituciones educativas, pero principalmente, los de la Unidad Educativa Maryland acerca del uso de las TIC son muy altos, y no es necesariamente por la falta de herramientas, sino más bien por la falta de conocimientos que tienen sobre ellas. Es por ello que el objetivo de este plan de intervención es brindarles los conocimientos y herramientas necesarias sobre las TIC:

- ¿Qué son?

- ¿Para qué sirven?
- ¿Cómo y cuáles son?
- ¿Cuándo pueden utilizarlas?
- Generar momentos de debate entre los docentes, intercambiando ideas y estrategias.
- Invitarlos a planificar con las estrategias metodológicas que más se adecuen a los contenidos seleccionados.

MARCO TEÓRICO

Ramas Arauz (2015) expresa que “el sistema educativo es considerado una de las instituciones sociales por excelencia, se encuentra inmerso en un proceso de cambios, enmarcados en el conjunto de transformaciones sociales propiciadas por la innovación tecnológica y, sobre todo, por el desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación, que han derivado en cambios en las relaciones sociales así como en una nueva concepción de las relaciones tecnología-sociedad que a su vez determinan las relaciones tecnología-educación. En la actualidad esta adaptación supone cambios en los modelos educativos, en la formación y en los escenarios donde ocurre el aprendizaje. (p. 48)

Este mismo autor, armó una lista de cinco ideas principales del por qué es necesario la utilización de las TIC en las instituciones escolares:

1. La escuela, como institución social y educativa, no puede dar la espalda y ser ajena a la cultura y tecnología de su época, mucho menos cuando ésta última avanza vertiginosamente y las personas la utilizan en diferentes entornos de su vida (teléfono celular, computadora, televisión, etcétera).

2. Los actuales niños, los adolescentes y jóvenes en usuarios habituales de las distintas tecnologías digitales (videojuegos, internet, televisión digital, socialización virtual, etcétera).
3. La escuela debe alfabetizar y desarrollar las distintas competencias y habilidades de uso de las TIC de forma que preparen a los niños y jóvenes ante los retos de la sociedad del futuro que no solo es para una región del mundo, pues ya se ha visto que esa sociedad está globalizada.
4. Tenemos como realidad en el mundo las aldeas virtuales, sociedades virtuales del conocimiento, competencias digitales indispensables para entrar en el mercado laboral, etcétera.
5. Finalmente las TIC, aunque no han sido creadas ex profeso para la educación, pueden ayudar a innovar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje que se desarrolla en las aulas reales, virtuales y en centros educativos en general. (p. 102-103)

Como podremos apreciar a lo largo de todo lo expuesto hasta el momento, aparece una palabra muy recurrente en los párrafos “*innovación*”. Pero ¿qué significa esta palabra? A continuación se expondrá definiciones e ideas de diversos autores sobre lo que significa para ellos la innovación.

Thompson (1965) citado por Jordán Sánchez (2011) define que la “*innovación* es la generación, aceptación e implementación de nuevas ideas, procesos, productos o servicios.” (p. 49)

Por su parte, Cañal de León (2002) define “*la innovación* no es una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunicación educativa y la cultura profesional del profesorado.” (p. 12)

En cambio Barraza (2005) plantea que “el concepto de innovación implica el cambio, pero mediado por tres condiciones:

1. El cambio debe de ser consciente y deseado, por lo que se constituye en el resultado de una voluntad decidida y deliberada.
2. El cambio es producto de un proceso, con fases establecidas y tiempos variables.
3. El cambio no modifica sustancialmente la práctica profesional, esto es, el cambio se da dentro de los límites admisibles por la legislación y el statu quo establecido.” (p. 22)

Luego, Margalef y arenas (2006) en un artículo definen el concepto de innovación educativa a partir de las siguientes características:

- Supone una idea percibida como novedosa por alguien, y a su vez incluye la aceptación de dicha novedad.
- Implica un cambio que busca la mejora de una práctica educativa.
- Es un esfuerzo deliberado y planificado encaminado a la mejora cualitativa de los procesos educativos.
- Conlleva un aprendizaje para quienes se implican activamente en el proceso de innovación.
- Está relacionado con intereses económicos, sociales e ideológicos que influyen en todo proceso de innovación. (p. 16)

Como expresan Vogliotti y Macchiarola (2003) “la innovación educativa es un proceso multidimensionado: en ella intervienen factores políticos, económicos, ideológicos, culturales y psicológicos y afecta a diferentes niveles contextuales: generales, del sistema escolar y del aula. Nos interesa plantear aquí, la innovación en el contexto de la formación de docentes en desempeño de sus tareas de enseñanza en el contexto del aula de la institución escolar” (p. 71).

Vogliotti y Macchiarola también señalan que “el éxito o fracaso de las innovaciones educativas depende, en gran parte, de la forma en que los diferentes actores educativos interpretan, redefinen, filtran y dan forma a los cambios propuestos. La manera en que estos procesos mediadores operan depende de lo que los docentes piensan, sienten y hacen y de sus concepciones acerca de diferentes dimensiones de lo educativo.” (2003, p. 68)

Lo que estas autoras plantean es una realidad que están pasando muchos docentes. No podemos pretender que se incorporen las TIC como por arte de magia en las aulas, si algunos docentes (inmigrantes digitales) están desvinculados del conocimiento y uso adecuado de esas tecnologías. Ahora bien, los docentes que nacieron con las nuevas tecnologías (nativos digitales) tienen desafíos diferentes, puesto que los inmigrantes les cuesta manejar un celular, una computadora o proyector, los nativos digitales pueden solucionar cualquier problema tecnológico e implementar las TIC en sus clases con mayor fluidez y facilidad.

En la materia de cursado “La educación a distancia y los desafíos tutoriales del E-Learning” de la carrera Licenciatura en Educación, pudimos diferenciar que *los nativos digitales* son jóvenes hasta 25 años, están habituados a recibir y procesar la información mucho más rápido, acostumbran llevar a cabo múltiples tareas en simultáneo e incluso aquellas que tienen que ver con el uso de la tecnología. En cambio *los inmigrantes digitales* son aquellas personas que nacieron antes de los 80 y se introdujeron en el mundo tecnológico, deben ir aceptando la “invasión tecnológica”, procesan la información de manera más lenta y no pueden realizar muchas tareas en simultáneo.

En el año 2007 Cabero expresó ciertas necesidades que nos piden introducir las TIC en las aulas:

- La primera medida lógicamente, es que se encuentren presente en los propios centros, y que se encuentren no de forma testimonial sino incorporada dentro de los propios entornos físicos cercanos de enseñanza.
- Otras de las medidas a adoptar se centran en el terreno del profesorado, donde se producirán cambios significativos, por lo que respecta a las nuevas funciones que desempeñará, desapareciendo algunas de las que actualmente ejecuta, como la de transmisor de información, y poniendo en acción otras, como: consultor de información-facilitadores de información; facilitadores de aprendizaje; diseñadores de medios; diseñadores de situaciones de aprendizaje mediadas para que los alumnos aprendan; moderadores y tutores virtuales; evaluadores continuos y asesores-orientadores.

Es evidente que las TIC están dando pasos agigantados en las instituciones educativas, si bien es un gran desafío para los docentes ya que deben estar en constante actualización de las mismas, para los alumnos en cambio es muy interesante, dinámico y un gran estímulo la utilización de las computadoras u otra herramienta tecnológica en el proceso de aprendizaje.

De acuerdo con los autores citados podemos notar que la clave para poder avanzar con innovación en las aulas es capacitar a los docentes sobre el uso adecuado de las TIC como herramientas para el proceso de enseñanza — aprendizaje. En este caso, capacitaremos a los docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland para que puedan desarrollar sus propias estrategias didácticas en base a lo aprendido en la jornada capacitadora sobre cuáles y cómo utilizar las TIC.

CAPITULO 3

PLAN DE INTERVENCIÓN

Este plan de intervención tiene como objetivo capacitar a los docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland, de la localidad Villa Allende, provincia de Córdoba en el conocimiento y uso adecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), para que puedan promover la implementación de las mismas en sus prácticas pedagógicas y lograr clases más interactivas e innovadoras para los niños desde tan temprana edad.

A través de una serie de capacitaciones esperamos que los docentes puedan enriquecerse de conocimientos que les sirva para incluir las TIC en las diferentes áreas curriculares. Cada jornada contara con espacios de debates, demostraciones, explicaciones, exploración y una instancia evaluadora al finalizar cada una de ellas, para que la asesora pueda observar si los docentes aprendieron lo trabajado, o bien habría que ajustar contenidos para la capacitación siguiente. También esta instancia de evaluación servirá para aclarar dudas.

A continuación se presentara una plantilla del curso a realizar, la cual será enviada por la asesora a la Sra. Directora de la Unidad Educativa Maryland quien se encargara de enviársela a cada docente de Nivel Inicial para que asista (anexo 1).

SECUENCIA DIDÁCTICA

Actividades previas:

- Reunión previa con los directivos de la institución “Unidad Educativa Maryland” para conversar sobre la propuesta de intervención que se llevara a cabo los días viernes 10 – 17 -24 – 31 del mes de Marzo del año 2023 en el horario de 13:30 a 16:30hs.
- Presentar lista de los recursos que se van a necesitar para llevar adelante la jornada de capacitación: sala de informática, computadoras, proyector, parlante.
- Se invitara a los docentes de Nivel Inicial, por medio de una plantilla publicitaria a participar del curso (anexo 1). Al finalizar el mismo cada uno obtendrá su certificado.

1° ENCUENTRO: Conociendo las TIC.

Día: viernes 10/03/2023 de 13:30 a 16:30hs.

En el primer encuentro se realizará un diagnóstico de los conocimientos previos. Para ello se utilizará Google Forms, en donde deberán responder el formulario desde la computadora que se le asignara a cada uno y posteriormente enviar las respuestas. Luego se presentará un Power Point con conceptos claves sobre las TIC.

Los encuentros se llevarán a cabo en la sala de informática para poder utilizar las computadoras disponibles.

- Actividades

- Se invitará a los docentes a ingresar a la sala de informática, asignarles un lugar y una computadora a cada uno de ellos.
- Se ira pasando la planilla de asistencia para que rellenen sus datos (anexo 2)
- Presentación de la Licenciada y luego de los docentes, quienes deberán comentar a que sala pertenecen.
- Seguidamente se les pedirá a los docentes que ingresen desde sus computadoras al siguiente link:
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdjIKbScOCKdWwofukuY59q6WSUs76POdhjncVBQZ4miclMAQ/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0> (anexo 3) rellenen el formulario y lo envíen.
- Los docentes serán invitados a exponer sus respuestas de manera grupal para poder reflexionar sobre lo que cada uno cree, piensa y conoce sobre las TIC.
- Pausa para café.
- Presentación de un Power Point sobre los conceptos básicos de la Tecnología de la Información y la Comunicación. Se irán mostrando cada una de las vías dispositivas, explicando los diferentes conceptos e intercambiando ideas con el plantel docente. Se pedirá que comenten las experiencias que tuvieron a lo largo de su profesión con las TIC.

❖ **Primera vía dispositiva**



❖ Segunda vía dispositiva

TIC

- Es el conjunto de tecnologías (electrónicas, telecomunicaciones, informática, y audiovisuales) que permiten un tratamiento integral de la información, como la adquisición, producción, almacenamiento, comunicación, etc.



❖ Tercera vía dispositiva

NUEVAS TECNOLOGIAS

Refieren a los procesos y productos derivados de la informática, las cuales combinan:

Hardware




INTERNET




Software




❖ Cuarta vía dispositiva




Características




Interactividad



Interconexión



Hipertexto



Instantaneidad

❖ Quinta vía dispositiva



- Evaluación de los conocimientos adquiridos: se les pedirá a los docentes que desde sus computadoras ingresen al link: <https://classroom.google.com/c/NDkwOTMzNjE0OTEx?cjc=z5pls2r> (anexo 4). Allí encontrarán el Power Point y la actividad evaluativa, la cual deberán hacerla y presentarla de a dos integrantes.
- Espacio para aclarar dudas.

2° ENCUENTRO: Edición de videos.



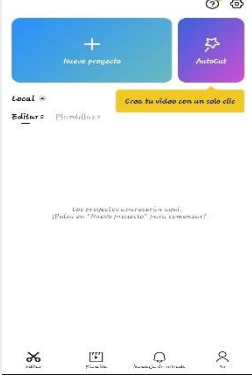
Día: viernes 17/03/2023 de 13:30 a 16:30hs.

En este segundo encuentro se les explicará el funcionamiento de un editor de video con imágenes, texto y sonido. Luego con un compañero tendrán que armar uno pero de algún contenido curricular (por ejemplo: las plantas y sus partes).

• **Actividades**

- Se comenzará la jornada pasando la planilla de asistencia y recordando los conceptos trabajados en la primera clase.

- Se les preguntará a los docentes si utilizaron alguna vez programas de edición de videos y cuáles fueron. Luego se mostrara las aplicaciones con las que trabajaremos en el proyector:

InShot	YouCut	CapCut
		
<ul style="list-style-type: none"> • Este programa además de tener editor de videos, tiene para editar imágenes y armar collages. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es muy parecido al primer programa, solo que este tiene más herramientas (se pueden agregar animación a las imágenes, más variedad de adhesivos, transiciones y efectos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Este programa es mucho más completo, con tan solo seleccionar las fotos y videos ya sale el video completo editado. Solo si lo desean pueden modificar texto, filtros, efectos, sonido, fondo, superponer imágenes, etc.

- Se irá explicando cómo funciona cada uno y cómo podrían armar un video educativo para dar una clase.
- Pausa para café.

- Al regresar la licenciada les pedirá que formen grupos de tres integrantes para trabajar. Deberán:
 1. Seleccionar un programa de los presentados en la jornada.
 2. Armar un video corto sobre un contenido curricular que les sirva para trabajarlo en clases. El mismo deberá contener imágenes, texto y sonido.
- A modo de evaluación se les pedirá que pasen a socializar el video, explicando cómo lo armaron y qué fue lo que más le costó.
- Espacio para realizar consultas o dudas.

3° ENCUENTRO: Aprendemos a través de juegos.

Día: viernes 24/03/2023 de 13:30 a 16:30hs.

En este tercer encuentro se darán a conocer juegos educativos para que los docentes puedan utilizarlos en las diferentes áreas curriculares, muchos de ellos los encontrarán en la aplicación play store. Se mostrara su funcionamiento a través de un proyector.

Deberán realizar dos planificaciones utilizando algunos de los recursos trabajados.

- **Actividades**

- La asesora presentará una serie de juegos educativos en el proyector. Irá explicando para que sirve cada uno de ellos y como podrían implementarlos en sus prácticas pedagógicas.
- Intercambio de ideas y opiniones con el grupo total.

Área curricular: Matemática



- **Funny Food 3** es una aplicación que tiene múltiples juegos de matemática (escribir números, conteo, formas geométricas, suma, colores, siluetas, tamaños, etc.)
- **Matemáticas para niños** es otra herramienta muy enriquecedora en donde pueden trabajar conteo, grafismo, cantidades y reconocimiento de los números.

Área curricular: Lengua



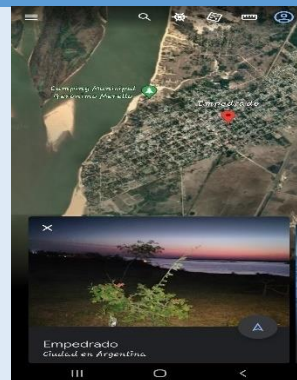
- **Vocales** es una herramienta que permite a los niños conocer las vocales, algunas palabras que comienzan con ellas y como suenan.
- **Children Games** es una aplicación que tiene juegos que ayuda a los niños a conocer las letras, como se escriben y como es su fonética.

Área curricular: Ciencias Naturales



- **Partes del cuerpo para niños** es una herramienta completa. Podes trabajar: nombres de las partes del cuerpo, los huesos, órganos, también podes vestir y agregar partes del cuerpo en donde correspondan.
- **Panda bebé: hábitos diarios** ayuda a los niños a implementar los hábitos de higiene. En cada uno de ellos muestra cómo hacerlo correctamente.

Área curricular: Ciencias Sociales



- **Atlas** es la colección de mapas que sirven para ubicarse en el espacio geográfico.
- **Google earth** muestra un globo terráqueo virtual, basado en imágenes satelitales.

- Pausa para café.
- Se les pedirá que de manera individual, realicen dos planificaciones en donde utilicen los recursos, aplicaciones, herramientas digitales trabajadas en el transcurso de las jornadas. En el día de la fecha deberán mostrar un avance del mismo y en la última clase presentarán:
 1. Las dos planificaciones.
 2. Los recursos elegidos.
 3. Y realizarán una exposición como cierre de jornada.
- Espacios de reflexión, intercambios de ideas y aclarar dudas.

4° ENCUENTRO: Las TIC como recurso didáctico.

Día: viernes 31/03/2023 de 13:30 a 16:30hs.

Este cuarto y último encuentro tendrá como finalidad la presentación y exposición de las planificaciones de los docentes, la misma será evaluada por la asesora.

Una segunda parte que contará con la presentación de un video sobre la didáctica y las TIC en la actualidad. Luego deberán responder una encuesta que la asesora les envió a cada docente en su correo.

Por último, se hará entrega de certificados.

• **Actividades**

- Una vez que los docentes ingresen a la sala de informática, pasarán de manera individual a exponer sus planificaciones. Podrán mostrar sus recursos.
- La asesora le dará una devolución, y de ser necesario, críticas constructivas para que a la hora de llevar a cabo el plan lo hagan de manera más segura.

- Pausa para café.
- Se proyectará un video sobre “didáctica y las tic en educación” <https://www.youtube.com/watch?v=1WlfOwKXfiE>. Al finalizar, se conversará sobre la importancia de implementar las TIC en el aula.
- Se los invitará a responder la encuesta que fue enviada, a sus emails, por la asesora minutos antes de la jornada <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeJ7nGBSaC-OMWpcNY8PkmekbWflp6dOWLEmtIy2ymBOyuM3w/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0> (anexo 5).
- Para finalizar se hará entrega de certificados por finalizar la jornada de capacitación “Las TIC y su mundo innovador” (anexo 6)

DIAGRAMA DE GANTT

En el presente diagrama se podrá apreciar la especificación de los encuentros a realizar, lugar, tiempo, actividades y días.

DESTINATARIOS: DOCENTES DE NIVEL INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARYLAND.						
MARZO 2023						
TALLERES	ACTIVIDADES	HORAS	VIERNES 10	VIERNES 17	VIERNES 24	VIERNES 31
1° Conociend o las TIC.	Conceptos claves sobre las TIC.	3				
2° Edición de video.	Aplicaciones para editar videos.	3				
3° Plataforma	Distintos programas	3				

s educativas virtuales.	digitales para trabajar en cada área curricular.					
4° Las TIC como recurso didáctico.	Proyección de video sobre la didáctica y las TIC en la educación.	3				

Fuente: *Elaboración propia.*

RECURSOS

Para la propuesta innovadora se necesitara una serie de recurso que serán enumerados a continuación:

HUMANOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Equipo directivo. 2. Docentes de Nivel Inicial. 3. Licenciada.
MATERIALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proyector. 2. Pc. 3. Fichas de asistencias. 4. Sala de informática.
ECONÓMICOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Honorarios de la asesora. 2. Luz. 3. Cafetera. 4. Nescafe dulce gusto. 5. Certificados. 6. Red wifi.

Fuente: *Elaboración propia.*

PRESUPUESTO

Para poder ejecutar el presente plan de intervención, se presentará el siguiente presupuesto:

DETALLE	COSTO
• Honorarios de la asesora: 12 horas.	\$36000 (\$3000 c/hora)
• Nescafe dulce gusto (11 personas)	\$3120 (para los 4 encuentros)
• Fotocopias lista de asistencia (4)	\$80 (\$20 c/planilla)
• Impresiones de certificados (11)	\$2750 (\$250 c/certificado)

Monto total	\$41950

Fuente: *Elaboración propia.*

EVALUACIÓN

García Ramos (1989) define que “la evaluación es una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones”.

Por otro lado, Díaz Barriga (2006) afirma que la evaluación es un “proceso mediante el cual el alumno demuestra ciertas conductas o habilidades en contexto situados. Para ello el docente debe emplear una gama variada de estrategias evaluativas, que le permitan obtener evidencias de desempeño de la competencia”.

En esta última instancia del plan de intervención, se evaluarán los objetivos propuestos por la asesora para observar si se logró el cumplimiento de lo esperado en cada día de la jornada de capacitación.

Se llevarán a cabo múltiples instancias evaluativas a lo largo de la jornada, de diferentes formas:

- Asistencia de docentes a través de una planilla para poder obtener su certificación (80% de asistencia)
- Al comienzo se realizará una *evaluación diagnóstica*: para detectar los conocimientos previos respecto de las TIC.
- Durante el proceso, *evaluaciones formativas*: para determinar lo que han aprendido y que les falta reforzar.
- Y como cierre, una *evaluación sumativa* que le permita decretar las competencias logradas durante la jornada.
- También habrá una autoevaluación por parte de la asesora (anexo 7)

Evaluación	Evaluación	Evolución
Diagnóstica	Formativa	Sumativa
<p>Al iniciar la jornada a través de google forms (formulario que deberán responder los docentes), la asesora podrá detectar los saberes previos.</p>	<p>Se llevarán a cabo distintos instrumentos para evaluar los cuatro días de capacitación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluación a través del classroom. 2. Utilización de programas trabajados para edición de video. 3. Planificaciones implementando algunos de los recursos digitales presentados. 4. Encuestas. 	<p>Para cierre de esta jornada se hará una evolución sumativa, la cual consistirá en la presentación y defensa de dos planificaciones, cada una con al menos un recurso didáctico digital trabajado en la capacitación.</p> <p>De esta manera la asesora podrá evaluarlos y ver si los docentes pudieron adquirir los objetivos propuestos y obtener competencias nuevas para su labor.</p>

Fuente: *Elaboración propia.*

CAPITULO 4

RESULTADOS ESPERADOS

Este plan de intervención pretende enriquecer los conocimientos de los docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland respecto de las TIC y las distintas herramientas que estas tienen para brindarles como recursos didácticos. Procura brindar a los docentes una oportunidad de mejorar sus prácticas pedagógicas, actualizándolas con conocimientos referidos a la sociedad de la información y comunicación.

Se espera que este grupo de docentes, a lo largo de la jornada capacitadora, adquieran nuevas competencias digitales, más y mejores herramientas que los impulse a innovar, a utilizar los recursos tecnológicos con mayor agilidad y precisión, intentando enriquecer las prácticas áulicas para que los alumnos estén preparados a enfrentar los constantes cambios de la sociedad actual.

Otro aspecto importante que se espera es que los docentes puedan realizar una reflexión crítica / constructiva sobre sus prácticas educativas en cada encuentro, analicen sus fortalezas y debilidades.

CONCLUSIÓN

Como pudimos apreciar a lo largo del trabajo es de suma importancia repensar la educación teniendo en cuenta los avances tecnológicos expuestos en la sociedad actual. No podemos mirar a un costado y fingir que no existen estas tecnologías, porque son los alumnos quienes demandan de ellas. Como docentes tenemos que adaptarnos, capacitarnos, absorber los conocimientos sobre las TIC para poder tener prácticas áulicas más innovadoras, interactivas y dinámicas para nuestros alumnos.

La presente intervención en la línea temática de Modelos de Aprendizajes Innovadores en el uso correcto de las TIC, en la Unidad Educativa Maryland, se pudo notar la presencia de muchas computadoras pero que solo le daban utilidad para contenidos específicos de Informática y muy poco uso para las otras áreas curriculares. Frente a esta necesidad se propone realizar una jornada de capacitación a los docentes del Nivel Inicial, en donde les permita actualizar sus conocimientos y conocer las herramientas que propone hoy en día las TIC, logrando potenciar las actividades pedagógicas para lograr clases más innovadoras e interactivas para los alumnos.

Este plan de intervención tiene la fortaleza de tener encuentros en donde los docentes elaboren, experimenten, exploren y planifiquen clases haciendo uso de lo trabajado. También tiene un espacio de reflexión sobre sus prácticas docentes, espacio de intercambio de ideas, propuestas y mejoras con sus colegas.

En relación a las debilidades, se puede presentar falta de interés por parte de los docentes en participar de los encuentros, ya sea porque conocen las herramientas abordadas o porque la propuesta no es muy rica en cuanto a contenido.

Como punto a seguir y mejorar, está en la incorporación que hagan cada uno de los docentes en sus prácticas educativas sobre las herramientas, programas y aplicaciones trabajadas en la jornada. Se espera que luego de un tiempo estimado puedan reunirse y compartir entre colegas sus reflexiones sobre cómo les fue en sus clases y qué proponen para mejorar el manejo de las TIC.

Este plan de intervención no es una solución final a los problemas planteados, es un abanico que abre un comienzo muy favorable para la institución y el sistema educativo.

Para concluir, mi autorreflexión sobre el proceso de construcción de este TFG es que al comienzo me dificultó elegir la institución y la temática a trabajar, básicamente

porque no tenía los conocimientos suficientes para abordarlos. Después de varias lecturas puede decidirme.

Destaco que fue un gran desafío, porque soy docente de Nivel Inicial y en los jardines que me ha tocado trabajar las únicas TIC que habían eran: un televisor y una computadora, lo que significaba que era poco probable que pueda hacer mucho para que los chicos puedan utilizarlas. El fin de estas tecnologías se reducían a; videos informativos, cuentos digitales, ilustraciones, etc. Por lo que tuve que investigar mucho para la realización de dicho trabajo.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Alliaud, A. (2017). Los artesanos de la enseñanza. Acerca de la formación de maestros con oficio. *Archivos de Ciencias de la Educación*. Vol. 11. Núm. 12. Recuperado el 11/08/2022 de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/67312>

Barraza, A. (2005) Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación Educativa*. Vol. 5. Núm. 28. Págs. 19-31. Recuperado el 22/09/2022 de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179421470003>

Borrás, O. (2015) Fundamentos de la gamificación. Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado el 15/08/2022 de: https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Cabero, J. (2004). La transformación de los escenarios educativos como consecuencia de la aplicación de las TICS: estrategias educativas. Recuperado el 10/08/2022 de: https://www.researchgate.net/publication/28106623_La_transformacion_de_los_escenarios_educativos_como_consecuencia_de_la_aplicacion_de_las_TICs_estrategias_educativas

Cabero, J. (2007) Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. Recuperado el 27/09/2022 de: <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/45/articulo1.pdf>

Cañal de León, P. (2002) La innovación educativa. *Edit. Akal, S. A.* Recuperado el 21/09/2022 de: http://ladecanjose.mex.tl/blog_45984_La-Innovacion-Educativa-Escrito-por-Pedro-Canal-de-Leon.html

Carneiro, R., Toscano, J. y Díaz, T. (2021). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Madrid, España. Fundación Santillana: Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Recuperado el 11/08/2022 de:

<http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/438/1/LOS%20DESAFIOS%20DE%20LAS%20TICS%20PARA%20EL%20CAMBIO%20EDUCATIVO.pdf>

Chávez, E. Pazmiño, M. San Andrés, E. (2020) El Flipped classroom como herramienta innovadora para el desarrollo del aprendizaje significativo. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*. Vol. 6. Núm. 10. Págs. 646-661. Recuperado el 15/08/2022 de: <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/281/328>

Freire, J. Onrubia, D. (2009) Pensamiento de diseño y educación: el espacio-red de prácticas y culturas de la UNIA. *Revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño*. Vol. 1. Núm. 1. Págs. 68-72. Recuperado el 16/08/2022 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3131540>

Fréré, F. Fanny, L. Saltos, S. Mildred, M. (2013) Materiales didácticos innovadores estrategia lúdica en el aprendizaje. *Revista Ciencia Unemi*. Vol. 6. Núm. 10. Págs. 25-34. Recuperado el 12/09/2022 de: <https://www.redalyc.org/pdf/5826/582663862005.pdf>

Garassini, M. Valery, C. (2004) Experiencias de uso de las Tics en la educación preescolar en Venezuela. *Anales de la Universidad Metropolitana*. Vol. 4. Núm. 1. Págs. 221-239. Recuperado el 13/09/2022 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4003616>

Glosario Pedagogía (2018) Aprendizaje innovador. Recuperado el 12/08/2022 de: <https://glosarios.servidor-alicante.com/pedagogia/aprendizaje-innovador>

Jordán Sánchez, J. (2011) La innovación: una revisión teórica desde la perspectiva de marketing. *Perspectivas*. Núm. 27. Págs. 47-71. Recuperado el 20/09/2022 de: <https://www.redalyc.org/pdf/4259/425941231004.pdf>

López, M, J. Gámez, M. Pachay, L, M. (2020) Aprendizaje cooperativo una metodología activa innovadora. *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, ISSN: 1989-415. Recuperado el 15/08/2022 de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/aprendizaje-cooperativo.html>

Margalef, G. L. Arenas, M. A. (2006) ¿Qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular. *Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*. Núm. 47. Págs. 13-31. Recuperado el 23/09/2022 de: <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828002>

Martí, J. Heydrich, M. Rojas, M. Hernández, A. (2010) Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*. Vol. 46. Núm. 158. Págs. 11-21. Recuperado el 15/08/2022 de: <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/743/655>

Moreno, M. (2006) Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*. Año 1. N° 1. Págs. 1-11. Recuperado el 12/09/2022 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2719444>

Ramas, F. (2015) TIC en educación Serie de Escenarios. *Edit. Díaz de Santos*. Recuperado el 19/09/2022 de: https://www.academia.edu/35167037/TIC_EN_EDUCACION%3%93N_Escenarios_y_experiencias

Ruiz Morales, Y, A. (2014) e-EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE: Aproximación conceptual. *Aula Magna 2.0. Revistas Científicas de Educación en Red*. ISSN: 2386-6705. Recuperado el 1/09/2022 de: <https://cuedespyd.hypotheses.org/358>

Swartz, R. Costa, A. Beyer, B. Reagar, R. Kallick, B. (2008) El aprendizaje basado en el pensamiento. Recuperado el 16/08/2022 de: <https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2013/05/Elaprendizaj-basadoenelpensamiento.pdf>

Universidad siglo 21. (2019) Módulo 0. Unidad Educativa Maryland. Lección 6 y 8. Recuperado el 18/09/2022 de: <https://onedrive.live.com/?authkey=%21AigHhcfWuHmJgw8&cid=B17E6C5C6A574F2E&id=B17E6C5C6A574F2E%212878&parId=B17E6C5C6A574F2E%212872&o=OneUp>

Vogliotti, A. Macchiarola, V. (2003) Teorías implícitas, innovación educativa y formación profesional de docentes. Recuperado el 26/09/2022 de: <https://studylib.es/doc/5102080/%E2%80%9Cteor%C3%Adas-impl%C3%Adcitasi%C3%B3n-educativa-y-formaci%C3%B3n>

WEBSCOLAR (2013) Conceptos de Evaluación según diferentes autores. Recuperado el 1/09/2022 de: <https://www.webscolar.com/conceptos-de-evaluacion-según-diferentes-autores>

ANEXO 1

- Plantilla publicitaria para los docentes con información detallada de la jornada de capacitación.

Jornada de capacitación
Docentes de Nivel Inicial
de la Unidad Educativa
Maryland

12 horas cátedras
10/17/24/31
Marzo 2023
13:30 a 16:30hs

Las TIC y su mundo innovador

1 Conociendo las TIC

2 Edición de videos.

3 Aprendemos a través de juegos.

4 Las TIC como recursos didácticos.

Lic. Benitez Gabriela
gabrielenitez159@gmail.com
3794 288961

Entrega de certificados

ANEXO 2

- Planilla de asistencia para rellenar (una en cada encuentro)



JORNADA DE CAPACITACIÓN: Las TIC y su mundo innovador.

Planilla de asistencia

1° encuentro

Día:.....

<u>ALUMNO</u>	<u>DNI</u>	<u>EMAIL</u>	<u>TEL</u>	<u>FIRMA</u>

Lic. Benitez, Gabriela
(sello)

Directora
Lic. Nélide Beatriz Bongiorno
(sello)

Fuente: *Elaboración propia.*

ANEXO 3

- Google Forms para conocer los conocimientos previos de los docentes. Se usará en el primer encuentro.

Capacitación TIC

gabrielabenitez159@gmail.com
(no se comparten) [Cambiar cuenta](#)

*Obligatorio

¿Qué significa para usted las TIC? *

Tu respuesta

¿Implementa las herramientas TIC en sus prácticas? Fundamentar. *

Tu respuesta

Al implementar las TIC en sus practicas, de qué manera lo hace? Nombrar algunos ejemplos. *

Tu respuesta

El dominio de manejo que tiene sobre las TIC es: *

Excelente

Bueno

Regular

Nulo

¿Ha utilizado material didáctico digital en sus clases? ¿Cuales?

Tu respuesta

La formación en el uso de las TICS que ha recibido a lo largo de su trayectoria docente es: *

Insuficiente

Suficiente

¿Crees que utilizando las herramientas TIC el proceso de enseñanza - aprendizaje sería mejor? Fundamenta

Tu respuesta

ANEXO 4

- En el primer encuentro también utilizarán la aplicación Classroom para realizar la actividad evaluativa.

The screenshot shows the Classroom app interface for a course titled "Capacitación TIC". At the top, there is a hamburger menu icon, the course name "Capacitación TIC", and a settings gear icon. Below this, there are three tabs: "Novedades" (highlighted in purple), "Trabajo en clase", and "Personas". The main content area features a large banner image with the text "Capacitación TIC" and a "Personalizar" button. Below the banner, there is a section for announcements, starting with "Anuncia algo a la clase" and a refresh icon. The next announcement is by "Gabriela Benite..." with a deadline of "10 mar 2023". It includes a "Publicado: 21:03" timestamp and the instruction "Responder el formulario y enviar." Below this, there are two statistics: "0 Entregaron" and "2 Asignadas". A "Capacitación TIC" button is also present. At the bottom of the announcement, there is a comment input field with a placeholder "Agregar comentario para la clase..." and a send icon. The bottom of the screen shows a question mark icon and the name "Gabriela Benite..." with a deadline of "10 mar 2023".

ANEXO 5

- Encuesta de cierre de jornada para que completen los docentes.

Encuesta cierre de Jornada

gabrielabenitez159@gmail.com
(no se comparten) [Cambiar cuenta](#)

*Obligatorio

¿Crees que el curso ha estado bien organizado en cuanto a fechas, horarios y entrega de materiales? *

1 2 3 4 5

¿Los contenidos trabajados han respondido a las necesidades formativas? *

1 2 3 4 5

¿El horario ha favorecido la asistencia al curso?

1 2 3 4 5

Los días de jornadas ¿Fueron suficientes? *

Si
 No
 Otros: _____

La asesora ¿Los estimulaba para obtener una participación activa de todos los integrantes? *

Si
 No

El lenguaje que utilizo, ¿fue claro y comprensivo?

Si
 No

¿Crees que los materiales del curso han sido útiles para su aprendizaje?

1 2 3 4 5

¿Se cumplieron tus expectativas de aprendizaje? ¿aplicarías lo aprendido en tu puesto de trabajo? *

1 2 3 4 5

¿Pudiste asociar la teoría con la práctica? *

1 2 3 4 5

Este curso ¿te permitió adquirir nuevas habilidades para aplicarlas al trabajo? *

1 2 3 4 5

NOMBRA AL MENOS 3 ASPECTOS POSITIVOS Y 3 NEGATIVOS DE LA JORNADA: *

Tu respuesta _____

INDICA TEMAS DE TU INTERES PARA FUTURAS CAPACITACIONES: *

Tu respuesta _____

Enviar

[Borrar form](#)

ANEXO 6

- Certificados de aprobación de la jornada.



Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 7

- Ficha de autoevaluación de la asesora.

<u>AUTOEVALUACION</u>		
<u>ASESORA:</u> Lic. Benitez Gabriela		
<u>CURSO:</u> Jornada de capacitación en la Unidad Educativa Maryland		
<u>AÑO:</u> 2023		
<u>ASPECTOS</u>	<u>ASPECTOS</u>	<u>ASPECTOS POR</u>
<u>POSITIVOS</u>	<u>NEGATIVOS</u>	<u>MEJORAR</u>

Fuente: Elaboración propia.