



**Universidad Siglo 21**

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

**Licenciatura en educación**

**“Aprender a innovar utilizando herramientas digitales como Kahoot, Educaplay y**

**Padlet con los docentes del ciclo básico del IPEM N°193”**

**Alumno:** López del Cerro, Lucía

**D.N.I.:** 40.704.320

**Legajo:** VEDU016702

**Docente:** Teresita Jalin

**Lugar, mes y año:** Las Rosas, Santa Fe. Agosto, 2022.

## Índice

Resumen.....	IV
Introducción .....	5
1. Presentación de Línea Temática.....	6
2. Síntesis de la Institución.....	8
3. Delimitación del Problema o Necesidad Objeto de la Intervención.....	14
4. Objetivos .....	17
4.1 Objetivo General.....	17
4.2 Objetivos Específicos .....	17
5. Justificación .....	18
6. Marco Teórico .....	21
7. Plan de Trabajo.....	33
7.1 Actividades .....	35
7.1.1 <i>Primer encuentro</i> .....	35
7.1.2 <i>Segundo encuentro</i> .....	36
7.1.3 <i>Tercer encuentro</i> .....	37
7.1.4 <i>Cuarto encuentro</i> .....	38
7.1.5 <i>Quinto encuentro</i> .....	39
7.1.6 <i>Sexto encuentro</i> .....	40
7.1.7 <i>Séptimo encuentro</i> .....	41
7.1.8 <i>Octavo encuentro</i> .....	42
7.1.9 <i>Noveno encuentro</i> .....	43
7.2_Cronograma de actividades .....	44
7.3 Recursos .....	44
7.3.1 <i>Recursos humanos</i> .....	44
7.3.2 <i>Recursos materiales</i> .....	44

7.3.3 Recursos edilicios .....	45
7.4 Presupuesto .....	45
7.5 Evaluación .....	46
8. Resultados esperados .....	47
9. Conclusión.....	48
10. Referencias.....	49
11. Anexo.....	52
11.1 Google Drive con los archivos .....	52
11.2 Reunión con los directivos .....	52
11.3 Encuentro N°1 .....	53
11.4 Encuentro N°2 .....	56
11.5 Encuentro N°3 .....	58
11.6 Encuentro N°4 .....	60
11.7 Encuentro N°5 .....	63
11.8 Encuentro N°6 .....	64
11.9 Encuentro N°7 .....	66
11.10 Encuentro N°8 .....	67

## **Resumen**

Este trabajo cumple con el objetivo de capacitar a los docentes del IPEM N°193 “José María Paz” de la provincia de Córdoba, para innovar en modelos de aprendizajes mediante talleres que favorezcan la significatividad y calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Bajo la línea temática modelos de aprendizajes innovadores y teniendo en cuenta la necesidad de intervención que gira en torno a la falta de interés por parte de los estudiantes, trabajaremos con el conocimiento e incorporación de herramientas digitales tales como Kahoot, Educaplay y Padlet; con los docentes del ciclo básico y el equipo directivo. Desde febrero hasta julio se trabajará con la institución mediante encuentros presenciales y una evaluación constante y formativa, donde se espera que cada profesor pueda adquirir nuevas herramientas para sus prácticas educativas y aplicarlas en las secuencias didácticas de cada área específica. Los encuentros son grupales porque se espera que los docentes puedan retroalimentarse de manera positiva, formar y crear nuevos recursos para la posterior utilización en sus planificaciones.

## **Palabras Claves**

Innovación – Herramientas digitales – Capacitaciones – Secuencias didácticas – Gamificación.

## **Introducción**

En el presente plan de intervención trabajaremos bajo la línea temática de los modelos de aprendizajes innovadores, que nos vienen a recordar la importancia de no temerle a lo nuevo y a dar un giro a nuestras prácticas tradicionales. Los estudiantes mediante los juegos generan nuevos conocimientos, se apropian del contenido y del espacio, tomando decisiones, cumpliendo un rol activo y autónomo, siendo partícipes de la clase.

El juego genera entusiasmo e interés, independientemente del contenido que se esté trabajando. Por eso es apropiado mencionar a Segura (2014) que postula una idea de la innovación como revitalizadora, aclarando que “innovar no sólo produce cosas distintivas sino que llena de vida, revitaliza a las personas y, consecuentemente, a las organizaciones. Innovar da sentido, transformando un trabajo en un propósito” (pág. 3). Probablemente la búsqueda de la innovación educativa, en la actualidad y con los diferentes escenarios presentes en las escuelas, sea uno de los desafíos más grandes que tenemos como docentes

Trabajaremos enmarcados en la necesidad por parte de la institución que gira en torno a la falta de interés por parte los estudiantes. Como horizonte en este plan esperamos capacitar a los docentes y equipo directivo de la escuela IPEM N°193, para innovar en modelos de aprendizajes, mediante talleres, que favorezcan la significatividad y calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se llevará adelante con un total de 9 encuentros con los docentes y una reunión previa con el equipo directivo con la finalidad de contribuir a la apropiación de nuevos modelos por parte de los docentes.

Este trabajo cumplirá en cada encuentro con los objetivos específicos de trabajar con el equipo directivo analizando y revisando las líneas de intervención, capacitar a los docentes ofreciendo propuestas pedagógicas y herramientas digitales mediante talleres para que logren adquirir una competencia digital, construir un recursero digital en Padlet donde los docentes de la institución tengan a disposición las herramientas trabajadas en los talleres y evaluar la apropiación de las herramientas y la solidez de la incorporación de los nuevos modelos para aplicarlos a las secuencias didácticas.

La evaluación será constante y permitirá una retroalimentación entre la capacitadora, equipo directivo y los docentes. En cada etapa del proyecto se evalúa con diferentes herramientas como encuestas realizadas en Formularios de Google, asistencia de los docentes, rúbricas de las actividades de aplicación y registros de experiencias con las respectivas producciones de cada momento que quedarán guardadas en el Padlet creado por el equipo docente del ciclo básico.

Se espera mediante este plan que los docentes del ciclo básico conozcan nuevas herramientas, que puedan incorporarlas en sus secuencias didácticas aplicándolas a las situaciones que diariamente viven en las escuelas y que establezcan una red con otros docentes de otras áreas para complementar y retroalimentar el trabajo docente.

### **Presentación de Línea Temática**

Pensar en la enseñanza y aprendizaje, y cómo esto incide en la vida de los integrantes de la comunidad educativa, nos obliga a pensar las diversas maneras y modelos que los docentes podemos tomar para llevar a cabo estas acciones, que aunque podamos definir las en algunas oraciones, no son tan sencillas como parece, y mucho menos si entendemos a la enseñanza solo como la transmisión de conocimientos.

La institución educativa debe comprender y asumir que el aula no es el único sitio para educar y que la tiza y el tablero no son las únicas herramientas de la didáctica. Incorporar otras alternativas seguramente permitirá establecer relaciones educativas que superen la unidireccionalidad que se da tradicionalmente entre maestro y estudiante. (Unigarro Gutiérrez, 2004, págs. 22-23).

Lograr comprender la definición de innovación y todo lo que la misma conlleva en el día a día dentro de la escuela, es tarea compleja. Los docentes podemos elegir muchas vías o diversos caminos para lograr "innovar", aunque previo a eso, debemos comprender de qué hablamos cuando nos referimos a innovación.

En ocasiones se relaciona el término innovación con creatividad Pero es necesario diferenciar estos términos, tal y como Segura Juan María (2014) plantea:

Si la creatividad es una suerte de aptitud cognitiva o neurológica conducente a resolver problemas a partir de formulaciones mentales no convencionales o no exploradas aún, que se aloja en la mente de las personas, la innovación se presenta como la materialización de esa forma de pensamiento, una suerte de su expresión visible o validación práctica de una parte de ese pensamiento creativo. (Segura Juan María, 2014, págs. 1-2)

Segura (2014) postula una idea de la innovación como revitalizadora, aclarando que “innovar no sólo produce cosas distintivas sino que llena de vida, revitaliza a las personas y, consecuentemente, a las organizaciones. Innovar da sentido, transformando un trabajo en un propósito” (pág. 3). Probablemente la búsqueda de la innovación

educativa, en la actualidad y con los diferentes escenarios presentes en las escuelas, sea uno de los desafíos más grandes que tenemos como docentes.

Comprender el significado, también es tener presente según, Salinas Ibáñez (2008), que “como cualquier innovación educativa estamos ante un proceso multidimensional: en él intervienen factores políticos, económicos, ideológicos, culturales y psicológicos y afecta a diferentes niveles contextuales. (pág. 17) Pensar en innovación en relación a la utilización de las TIC, viene de la mano muchas veces, con la disponibilidad y alcance tecnológico de los docentes y la comunidad educativa.

La contribución de las TIC al campo educativo es diversa, pero fundamentalmente es aportar crecientes posibilidades a los procesos de enseñanza y aprendizaje, según comenta Salinas Ibáñez (2008, pág. 15). Es abrir un abanico de posibilidades y para repensar el currículum desde una perspectiva innovadora, es necesario entonces, pensar en nuevas herramientas e instrumentos digitales que acompañen el crecimiento de nuestros estudiantes, nativos digitales, utilizando el término de Salinas Ibáñez, estaremos entonces educando en comunidad.

Comenzar a pensar nuestras prácticas desde un terreno novedoso puede ser un gran desafío, pero garantizar calidad educativa es un derecho de nuestros estudiantes, a pesar de que la educación, como aclara Unigarro Gutiérrez (2004), siempre se ha debatido entre la tradición y la innovación. Entre la seguridad de lo establecido y las inquietudes frente a lo novedoso (pág.28).

### **Síntesis de la Institución**

Nombre de la escuela: I.P.E.M N°193 José María Paz

Dirección postal: Vélez Sarsfield N°647

Localidad: Saldán

Departamento: Colón

Provincia: Córdoba (Universidad Siglo 21,2019a).

El IPEM N°193 surge en un principio para favorecer la continuidad escolar y formar para una salida laboral como personal de apoyo para la actividad comercial y de servicio en la localidad (Universidad Siglo 21, 2019b). La escuela aparece para darles la posibilidad a los estudiantes de continuar con sus estudios formándose para un plano laboral, sin tener que dispersarse e irse a otras localidades.

En cuanto a la visión de la escuela, podemos comprender que la misma es:

Tender hacia una formación integral y permanente de sus educandos, brindándoles herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en un espacio enmarcado en la educación en valores que favorezca, en general, la realización personal y, en particular, la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral, así como en la continuidad en estudios superiores (Universidad Siglo 21, 2019c).

Los valores de la institución están plasmados en el Acuerdo Escolar de Convivencia (AEC), donde la directora los presenta y desarrolla en el mismo. Estos son: la tolerancia, la cooperación, la participación, la libertad para expresar y vivenciar ideas y la solidaridad. (Universidad Siglo 21,2019d).

La escuela fue fundada en 1965 por acción de un grupo de vecinos y representantes de la Municipalidad y recién en 1966 surge el nombre de la institución “José M. Paz”, en relación al caudillo cordobés. En el mismo año, se nombra al primer director, quien fue sumariado por no cumplir con sus obligaciones. Finalmente es designado como director el Sr. Jorge S. Alemeida (Universidad Siglo 21,2019e).

Con el correr del tiempo, precisamente para el año 1971, el ciclo queda completo por la incorporación de quinto año y la creación del Centro de Estudiantes.

En un principio la escuela comienza a funcionar como escuela privada en un edificio prestado. Recién para el año 1988 se toma como prioridad la construcción de un edificio propio, momento en el cual surge la cooperadora para apostar por el futuro crecimiento de la institución. En este mismo año, la escuela ingresa al ámbito provincial, y quien inicia y gestiona el pase de la institución para la orden provincial, fue la directora Susana Baudracco de Gadea, profesora de la localidad y elegida en 1976. (Universidad Siglo 21,2019f).

En 1993 se implementa la Ley de Federal de Educación N°24195. Esta transformación educativa trae aparejada la determinación de las orientaciones del Ciclo de Especialización. Cada uno de los actores educativos fue sumamente importante para la formación del Proyecto Educativo Institucional (PEI), el cual fue trazado en relación a la competencia folklórica, que le da sentido histórico a la escuela, ya que, en 1972 se realizó un encuentro folklórico con el fin de realizar intercambios culturales con otras instituciones, momento que deja una huella en la historia institucional. (Universidad Siglo 21,2019g).

En 1995 la escuela logra trasladarse a un edificio propio ubicado entre las calles Suipacha, Lima Quito y Vélez Sarsfield. Con el correr de los años, la escuela en cuanto a

su infraestructura, construyó nuevas aulas para dictar clases, para la Dirección y la Secretaría, para usos múltiples, entre otros (Universidad Siglo 21,2019h).

En 2001 se produce un cambio en la gestión, ascendiendo la profesora Susana Baudracco de Gadea como inspectora y asumiendo en la dirección del IPEM N°193 Alejandra Garabano. En 2003 asume por concurso, la profesora María de los Ángeles Casse (Universidad Siglo 21,2019i).

Entre los años 2003 y 2004 se concreta la última etapa de reformas edilicias, la directora trabaja formulando el PEI con ayuda de todos los integrantes de la comunidad educativa y la escuela se incorpora al Programa Nacional de Becas Estudiantiles, para que los estudiantes que lo requieran puedan acceder a las mismas y así obtener una mejora en la calidad educativa (Universidad Siglo 21,2019j).

La escuela fue incluida en el Programa Eductrade en el año 2005, donde obtiene un laboratorio de informática de última generación. En 2008 la escuela participa del Programa de Mejoramiento del Sistema Educativo (PROMSE), donde obtienen diversos elementos electrónicos y equipamientos informáticos. (Universidad Siglo 21,2019k).

En los posteriores años, en cuanto a recursos y cuestiones edilicias, la institución invirtió y recibió ayuda del gobierno y de los integrantes de la comunidad educativa para continuar con el equipamiento de las aulas, construcción y mejora de diversos espacios.

En la actualidad, el IPEM N°193 funciona en un edificio propio, cuenta con 644 alumnos y 97 docentes distribuidos en dos turnos, y con dos orientaciones. El mantenimiento y cuidado del establecimiento se sostiene con fondos provinciales con intermediación municipal y de la cooperadora. (Universidad Siglo 21,2019l).

En cuanto a las instalaciones y espacios, la escuela cuenta con doce aulas, dos baterías de baños para estudiantes, dos baños para personal docente y no docente, un baño

para personas con discapacidad, una sala dividida para Dirección, Vicedirección, Secretaría, Archivo y Recepción; una sala multimedia, una sala de laboratorio informático y de Ciencias Naturales, una biblioteca, una oficina para el coordinador de curso, una sala de profesores, un comedor y una cocina, una sala de preceptores, una sala de depósito para guardar elementos de Educación Física, un patio, dos playones deportivos y un espacio habilitado para estacionamiento de autos (Universidad Siglo 21,2019m).

Dentro de los recursos materiales podemos mencionar cuatro televisores Smart, computadoras, calefactores, ventiladores, mapas, elementos de Educación Física, conexión a internet parcial, pizarras para marcador y tiza e instrumentos musicales (piano, órgano, guitarra e instrumentos de percusión), dos equipos de música, parlantes, tres micrófonos, impresora, fotocopidora y servicio de kiosco (Universidad Siglo 21,2019n). En cuanto a los recursos humanos, la escuela cuenta con una directora, una vicedirectora, dos coordinadores de curso, dos secretarios, noventa y siete docentes, dos ayudantes técnicos, ocho preceptores, un administrador en red, dos bibliotecarias, cuatro personas encargadas de la limpieza, una persona encargada del kiosco y dos personas encargadas de PAICOR (Universidad Siglo 21,2019o).

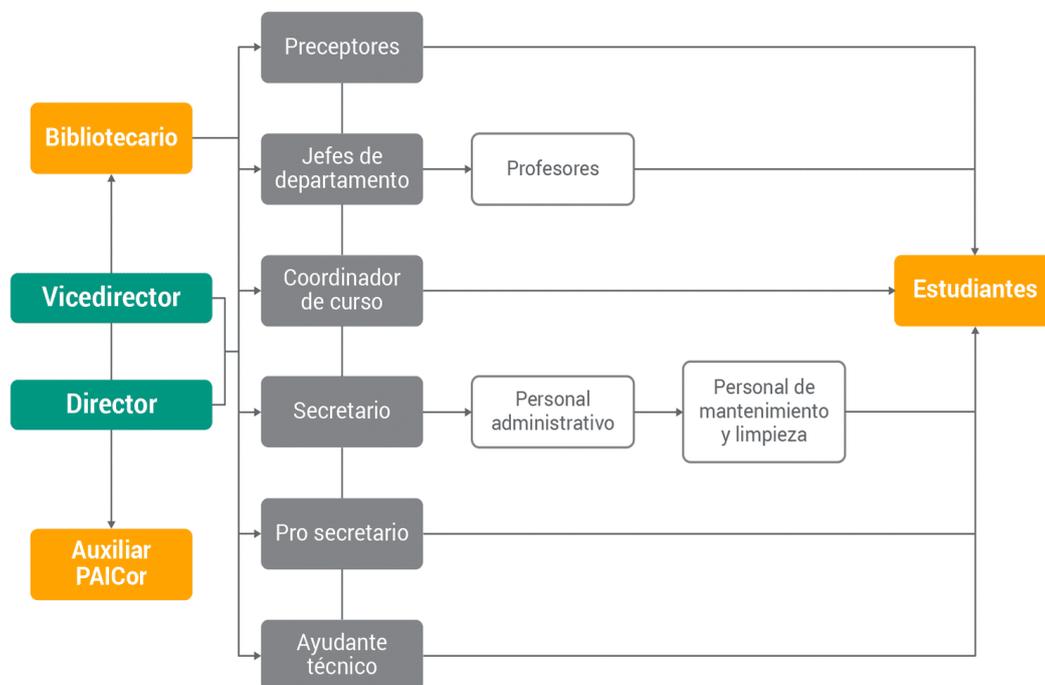
Para enmarcar el perfil del egresado, podemos mencionar a continuación:

La institución facilita en el egresado la adquisición de los saberes relevantes para la formación de un ciudadano a partir de la cultura del aprendizaje, del esfuerzo y compromiso personal de su crecimiento y de la formación permanente en beneficio de su dignidad individual y social. (Universidad Siglo 21,2019p).

El IPEM N°193 cuenta con dos orientaciones, una de ellas es la Orientación Economía y Gestión que tiene como objetivos principales, comprender conceptos básicos

relacionados a la empresa de producción y comercialización, valorando la importancia de los mismos y desarrollando capacidades de organización y planificación orientadas a la producción. La segunda es Orientación Turismo, donde se busca que los estudiantes se apropien e incorporen los saberes del campo general y específico, reconocer la incidencia del turismo en la realidad mundial, nacional y local, con especial interés en el conocimiento y puesta en valor del patrimonio cultural y natural (Universidad Siglo 21,2019q).

A continuación se presenta el organigrama del IPEM N°193.



Fuente: Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. Plan de intervención I.P.E.M N°193 “José María Paz”*. Lección 5. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>

### **Delimitación del Problema o Necesidad Objeto de la Intervención**

Luego de sumergirnos en el contexto de la institución seleccionada, I.P.E.M N°193 José María Paz, se logra reconocer un problema central, y es la falta de modelos innovadores que rompan con lo tradicional.

Dentro de las causas de este problema central, podríamos enmarcar los dichos de los docentes donde “coinciden en que las principales problemáticas surgidas en dicho proceso se deben a la falta de recursos y sobre todo a la escasa incorporación de las nuevas tecnologías” (Universidad Siglo 21, 2019).

De no ser intervenido este problema, se pronunciaría uno de los aspectos que menciona la directora Susana Giojalas en la entrevista, “la falta de interés de los jóvenes”, una preocupación que se incrementa al ver el accionar de los estudiantes frente a las prácticas educativas de los docentes (Universidad Siglo 21, 2019).

La directora plantea que los estudiantes se muestran desmotivados frente a la propuesta de los docentes. Menciona que los medios tecnológicos les quitan interés. Esto podemos verlo relacionado con la idea de Segura Juan María donde menciona que las TICs ingresaron al juego, se metieron dentro del aula y, al hacerlo, sacaron al aula fuera de la institución educativa (Universidad Siglo 21, 2019).

“Optimizar los aspectos pedagógicos y didácticos con la incorporación de las nuevas tecnologías” (Universidad Siglo 21, 2019) es uno de los objetivos institucionales redactados en el PEI, y debemos tenerlo presente a modo de cimiento para este trabajo de intervención, ya que, es algo fundamental que la escuela se propone para lograr junto con otros siete objetivos.

Al tomar en cuenta que este objetivo es planteado por la escuela, es necesario innovar en el aula y brindar a los y las docentes capacitaciones y herramientas digitales para que aprovechen los recursos que tienen dentro de la escuela sin necesidad de seguir sumando elementos tecnológicos.

Luego de analizar los temas que deben seguir trabajándose en la escuela mencionados en el Plan de Gestión 2017 (Universidad Siglo 21, 2019) y el objetivo mencionado con anterioridad, se observa que no hay detalle alguno con respecto al uso de las TIC, a nuevos modelos innovadores o a capacitaciones para docentes para poder incorporar estos modelos de aprendizaje, y así comenzar a nadar por aguas más novedosas para los estudiantes.

Dentro de los lineamientos que siguen los docentes para realizar las evaluaciones, se encuentra uno que enmarca la situación de las TIC en la institución, y es “efectuar, al menos una vez al año, evaluaciones que requieran el manejo de TIC (tecnologías de la información y la comunicación)” (Universidad Siglo 21, 2019). Cabe preguntarnos, si las metodologías utilizadas por los docentes tienen en cuenta este tipo de competencia a evaluar.

Luego de observar la información que aporta la escuela, comparando los períodos desde 2014 a 2017, en la categoría de repitencia podemos ver claramente que ha habido pocas variaciones (entre un 20% y un 17%), pero fue menor en el 2017 en relación con el ciclo lectivo 2016, con una diferencia 3% (31 estudiantes). En segundo lugar el porcentaje de abandono, que en el ciclo lectivo 2017 alcanza el 13 %, 89 estudiantes (Universidad Siglo 21, 2019)

Con respecto al año 2017, anexamos a continuación la siguiente tabla donde podemos ver qué sucedió con las trayectorias de repitentes en este año.

<b>Situación final de repitentes del ciclo lectivo 2017</b>		
Solicitan pase	14	11,50 %
Repiten nuevamente	14	11,50 %
<b>Abandonan</b>	35	29 %
<b>Promovidos</b>	59	48 %
<b>TOTAL</b>	122	100 %

Fuente: Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. Plan de intervención I.P.E.M N°193 “José María Paz”. Lección 11.* Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>

El problema central de la institución se delimita bajo las trayectorias escolares incompletas, por causas como abandono, edad elevada, escaso acompañamiento familiar por cuidado de hermanos, trabajos tempranos, cumplimiento parcial de los acuerdos didácticos e institucionales, incipiente trabajo en equipo e integral de los docentes por cursos (Universidad Siglo 21, 2019).

El desinterés de los estudiantes que menciona la directora en su entrevista, no impacta de forma directa en los porcentajes de repitencia ¿por qué? Porque de hecho, el 59,5% de los alumnos repite en la misma escuela o promueve el año. Un porcentaje menor es el que abandona la institución.

Podemos comprender que este problema que presenta la institución, se encuentra también íntimamente ligado con una de las preocupaciones que ha mencionado la directora en la entrevista, y es tal y como mencionamos anteriormente, la falta de interés en los estudiantes.

Es necesario, lograr que las TIC tengan más presencia tanto en las prácticas educativas como en el currículum de cada docente, para lograr que los estudiantes puedan adquirir un rol más activo y dinámico, y no el tradicional rol pasivo del alumno. Este punto es clave, ya que, generar en los estudiantes la autonomía y responsabilidad de sus aprendizajes, es propiciar el interés por apropiarse de los aprendizajes y de los espacios escolares. Tal y como plantea Salinas I. (2008):

No cabe la menor duda que las TICs propiciarán la creación de entornos activos. Y activos en el sentido de que se potenciará no el aprendizaje memorístico sino el aprendizaje constructivo; el hacer como principio de adquisición de conocimientos. Y el hacer no sólo en lo que se refiere a actividad y manipulación de objeto, sino el hacer en lo que se refiere a la realización constante de actividades. (Salinas I. 2008. pág.90)

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

- ✓ Capacitar a los docentes y equipo directivo de la escuela IPEM N°193, para innovar en modelos de aprendizajes, mediante talleres, que favorezcan la significatividad y calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### **Objetivos Específicos**

- ✓ Realizar una evaluación diagnóstico con el equipo directivo y así revisar las líneas de intervención junto con los antecedentes de la escuela para dar forma y diseñar los encuentros en el IPEM N°193

- ✓ Capacitar a los docentes ofreciendo propuestas pedagógicas y herramientas digitales (Kahoot, Educaplay y Padlet) mediante talleres para que logren adquirir una competencia digital y así incluir algunas herramientas en su práctica escolar y sumergirse en el mundo de la gamificación.
- ✓ Construir en comunidad un recursero digital para dar lugar a la retroalimentación positiva entre los actores de participación en la capacitación.
- ✓ Realizar evaluación formativa y constante mediante diversos instrumentos que nos permitan recabar información, sistematizar y retroalimentar futuras acciones.

### **Justificación**

El presente plan de intervención es adecuado para lograr aportar de alguna u otra manera, un acercamiento entre la escuela con sus modelos tradicionales que aún visitan las aulas y la realidad de los estudiantes, que en ocasiones, está muy alejada de esos modelos.

Puede ser preciso achicar la brecha existente entre lo que sucede fuera de la escuela y los modelos tradicionales que aún rondan en la cotidianidad. Para ello, siempre es conveniente embebernos de testimonios y palabras de quienes son los protagonistas en las prácticas pedagógicas:

Los testimonios de los docentes reflejan lo que sucede en las aulas, expresan las voces de los que viven el día a día en las instituciones, son el espejo de la teoría puesta en práctica. La inclusión de las TIC y los cambios en la gestión de la clase a partir de los nuevos formatos curriculares innovaron, motivaron y desafiaron los modelos

pedagógicos tradicionales y exigieron la revisión de las prácticas educativas (Exeni y Kowalczuk, 2017, pág. 121).

Los alumnos a diario, en sus hogares, barrios, clubes y lugares que frecuentan, se encuentran con estímulos y realidades muy diferentes a las que vivencian en la escuela. Por lo que es urgente que cada día la escuela logre acercarse más a la realidad de cada uno de los actores. Podemos mencionar que, según algunos antecedentes en cuanto a la integración de las TIC en las escuelas, las evaluaciones y conclusiones, aportan sólidos resultados, en donde “los estudiantes demostraron solvencia en el uso de las tecnologías y los docentes modificaron sus prácticas para construir nuevos aprendizajes” (Exeni y Kowalczuk, 2017, pág. 121).

Tenemos en claro que hoy, las tecnologías, las apps, y todo el mundo diverso y novedoso de las TIC inundaron nuestras vidas y cambiaron las formas de comunicarnos e informarnos. Pero la escuela, por alguna u otra razón, no logra terminar de adaptarse a este nuevo mundo. Por eso siempre es necesario, que como docentes, logremos introducir, a modo de “granito de arena”, los nuevos modelos de aprendizaje innovador.

Podemos situarnos en otras experiencias vividas y enmarcar dichos y conclusiones que de alguna manera, alientan a trabajar y a invertir tiempo en pos de los estudiantes y la calidad educativa:

La capacitación sobre los formatos curriculares seleccionados alienta una vinculación más horizontal entre el docente, los estudiantes y el aprendizaje. Si a esa modalidad le integramos las TIC, es posible dar cuenta de propuestas innovadoras que habilitan la co-construcción de conocimiento y que generan nuevos modelos pedagógicos en los que

los sujetos comparten saberes, habilidades y competencias (Exeni y Kowalczuk, 2017, pág. 115).

Como docentes sabemos bien que día a día habitan las aulas nuevos actores y que debemos dar una vuelta a nuestras secuencias que, en ocasiones, se repiten año a año. Nuestros estudiantes, nativos digitales, llegan a la escuela y esta les ofrece una serie de actividades y jornadas en las que las TIC no son parte de este trabajo cotidiano y son más bien, recursos lejanos para algunas instituciones. Los terrenos desconocidos para las personas en general, suelen desconcertarnos y generarnos temor, pero específicamente para los docentes todo lo que tiene que ver con novedad o innovación, en algún punto, genera inseguridad. Por esa razón, es clave y urgente que nos formemos y capacitemos para lograr incorporar nuevas herramientas que nos sirvan de apoyo y sostén en las actividades que planificamos para captar la atención de nuestros estudiantes, que hoy 2023 son en su mayoría expertos en recursos tecnológicos.

No debemos dejar de lado, que es fundamental, revisar la importancia que se le da a las TIC en la institución, para que junto con el PEI, sirva como contención de los docentes y cimiento del trabajo en cada ciclo lectivo. Es decir, si el equipo directivo, familias y comunidad educativa en general, se encuentra a favor de la incorporación de nuevos modelos de aprendizaje, es más factible trabajar con estos e incorporarlos en nuestras prácticas educativas.

Suele suceder que en las exposiciones orales o en jornadas de capacitación docente en donde hay solo un discurso de un disertante sin una actividad de aplicación de la teoría apprehendida, puede tornarse muy difícil de sostener en el tiempo. Dicho esto, creemos importante que los docentes que se capaciten y se formen, puedan tener diversos

talleres donde se puedan conocer las nuevas herramientas, pero también trabajar con ellas y aplicarlas a las secuencias que habitualmente utilizamos en nuestras prácticas, así como compartir los nuevos aprendizajes con nuestros colegas y poder crecer a nivel comunidad.

Innovar en modelos de aprendizajes, introducir poco a poco herramientas digitales en nuestras prácticas pedagógicas, continuar formándonos y capacitándonos para evitar quedar en el tiempo con las actividades que ofrecemos a nuestros estudiantes, acercarnos a su realidad e intereses, y también tener espacios de encuentro y comunicación con nuestros colegas para retroalimentarnos de manera positiva, es un desafío como mencionamos anteriormente, pero parte de nuestra labor como docentes del siglo XXI. Este plan de intervención, busca ser un granito de arena para contribuir con esta ardua tarea docente.

### **Marco Teórico**

En la actualidad, nos encontramos situados en un momento de gran impacto de la tecnología en nuestras vidas, y no queda exenta la escuela que es un reflejo de esa sociedad en la que vivimos. Estamos inmersos en la era digital, y esto es muy importante y desafiante para la escuela, porque tal y como plantean Viñals, B. y Cuenca, A.:

En la era digital la manera de aprender ha cambiado y, por ende, la forma de enseñar debe adaptarse. Lo que significa que tanto la figura del docente como las metodologías de enseñanza han de adecuarse a la manera de concebir el conocimiento que se acaba de exponer. El profesorado es testigo directo de los cambios y las características propias de la actual generación de jóvenes nativos interactivos que demandan una educación acorde a sus necesidades (2016, pág.109).

Como trabajadores de la educación, no podemos pretender que todos los años la estructura de enseñanza aprendizaje no varíe y permanezca siempre igual. Incluso, incorporando nuevas herramientas, debemos formarnos para afianzar y asegurar todo tipo de contenido a nuestras prácticas.

Desde el comienzo de las instituciones educativas, de la enseñanza y aprendizaje, que la tarea de educar fue algo desafiante. En todo momento, lo innovador fue algo difícil de incorporar a las prácticas de los docentes. Lo que hoy conocemos y todo aquello que vivimos en nuestras trayectorias educativas desde jardín hasta la secundaria, en algún momento fue novedad o un terreno desconocido. Esto sucede con las TIC y con la incorporación de los nuevos modelos.

Los estudiantes, merecen un modelo educativo que sea acorde a sus necesidades, a sus intereses y por supuesto, que les brinde el derecho a ser educados. Cuando conocemos, nos informamos y adquirimos nuevas competencias, abrimos nuevas puertas, porque tal y como plantea Hobbes (1668) “el conocimiento es poder”. Es decir que cuanto más incorporemos en nuestra práctica, más autonomía nuestros estudiantes podrán obtener, al aplicar la información que le damos, al conocer cada nuevo concepto o al darle vida a conceptos que ya venimos trabajando, pero con nuevas formas de resolverlo.

### **Modelos de Aprendizajes Innovadores**

Los modelos de aprendizajes innovadores nos vienen a recordar la importancia de no temerle a lo nuevo y dar un giro a nuestras prácticas tradicionales. En ocasiones queremos que nuestras prácticas sean novedosas, que nuestros estudiantes estén atentos e interesados a los contenidos que les planteamos, que sean curiosos, que se asombren, pero es preciso indagar si alguna vez realizamos una autoevaluación de nuestras secuencias

didácticas para ver si somos el andamiaje entre el contenido y el estudiante. Es decir, ¿podemos asegurar que agotamos todas las posibilidades existentes para que los estudiantes logren cumplir con las expectativas que los docentes tenemos de ellos?

Cabe preguntarnos además, ¿por qué cuando hablamos de interés o motivación debemos mencionar los nuevos modelos de aprendizaje o la innovación educativa? Como respuesta y cimiento de este plan de intervención, citamos:

El papel de los especialistas en educación va a ser, fundamental, para analizar las condiciones en las que se deben producir los procesos educativos, como se deben integrar las TIC, con el fin de que la sociedad de la información se traduzca en la sociedad del conocimiento y del aprendizaje (Belloch O., 2012. pág. 4).

En base a nuestra propia experiencia y teniendo en cuenta trabajos e investigaciones, sabemos que los nuevos modelos de aprendizaje nos ayudan, en cierta manera, a mejorar la calidad educativa y, sobre todo, nos demuestran que las formas que continuamos utilizando en la actualidad suelen generar desmotivación o desinterés en nuestra clase. Por lo que sí medida que accionamos en nuestras prácticas educativas, nos preguntamos sobre la importancia de innovar, comprenderemos la urgencia de abordar ésta demanda social. Podríamos citar un antecedente al respecto para ver la contraposición con la enseñanza tradicional

[...] la clase meramente magistral en la que el profesor habla y el alumno solo escucha sirve de poco a la hora de retener información de lo tratado en el aula, ya que solo se recordaría un 5% de ello. Sin embargo, cuando se procede mediante otro tipo de metodologías en las

que el profesor deja de efectuar una enseñanza unidireccional y el alumno pasa a ser el director de su aprendizaje, este retiene la información de manera más efectiva (Catalán González y Pérez Gómez, 2019, pág. 22)

Si bien es cierto que las clases tradicionales o las actividades que no generan interés en los estudiantes deberían quedar atrás para quienes tenemos como objetivo la motivación del estudiantado, sabemos que es muy complejo dar un giro de 180° y comenzar de un día para otro, a ser docentes renovadores con prácticas totalmente innovadoras sin fallar en algún intento.

Como primera instancia, debemos conocer sobre que modelos de aprendizaje vamos a trabajar y la razón por la que eso sumaría a nuestras prácticas pedagógicas, ya que, actualmente hay una gran variedad de modelos que se nos presentan y no tener certeza de qué trabajar, podría ser dificultoso.

### **El Docente y su Relación con las TIC**

El rol del docente frente a la introducción de los nuevos modelos de aprendizajes innovadores no es una tarea sencilla ya que es clave que la formación y capacitación sea pertinente a lo requerido. Podemos mencionar los dichos acerca de la función del docente en la era digital de Viñals B. y Cuenca. A:

El alumnado se ha desarrollado en un contexto digital por lo que el profesorado debe adecuarse a su forma de actuar y de concebir el aprendizaje; en este sentido, el docente también debe digitalizarse y ser competente digital. Esta competencia ligada al uso de las tecnologías

digitales no solo implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; sino que al mismo tiempo demanda tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible (2016, pág. 112).

Quienes enseñamos, sabemos que es importante sumergirnos en los contenidos que vamos a trabajar y explotar al máximo el potencial de cada unidad. Solemos escribir en nuestras planificaciones todo lo que esperamos de nuestros estudiantes, pero muchas veces, nos olvidamos de comprender que todo aquel objetivo que tengamos está íntimamente ligado con las metodologías de trabajo que ofrecemos a nuestros estudiantes.

Actualmente, en la sociedad abundan y circulan muchas expectativas y comentarios sobre lo que se espera de un docente en cuanto a las competencias digitales, en ocasiones, escuchamos que la escuela queda en el tiempo y junto con ella, los docentes y sus formas de enseñar.

El profesor, como agente mediador de los procesos que conducen a los estudiantes a la construcción del conocimiento y a la adquisición de las capacidades mencionadas, requiere no solo dominar estas, sino apropiarse de nuevas competencias para enseñar. Hoy día se espera que los profesores privilegien estrategias didácticas que conduzcan a sus estudiantes a la adquisición de habilidades cognitivas de alto nivel, a la interiorización razonada de valores y actitudes, a la apropiación y puesta en práctica de aprendizajes complejos, resultado de su

participación activa en ambientes educativos experienciales y situados en contextos reales (Carneiro, Toscano y Díaz, 2019, pág. 139)

En definitiva, el docente debe actuar como guía o andamiaje para que los estudiantes se acerquen a todo aquello que no conocen y que puedan apropiarse de esos contenidos. Es decir, debemos ser quienes guíen a los estudiantes en la toma de decisiones con respecto a los contenidos y en relación a los nuevos modelos que optemos por incluir en nuestras secuencias, a lograr un correcto desenvolvimiento en las actividades planteadas, pero sobre todo, que logren generar nuevas competencias en nuevos escenarios desconocidos hasta ese momento por los estudiantes.

### **Sobre la Capacitación Docente**

Cabe preguntarnos, ¿por qué y para qué capacitar a docentes? Bien sabemos que los trabajadores de la educación nos encontramos y encontraremos formándonos continuamente para adquirir nuevas competencias. Hoy el gran desafío es capacitarnos en métodos de enseñanza innovadores diferentes a los que nuestra experiencia nos relata.

Se debate sobre la incorporación de las tecnologías digitales en la educación por diversas razones: promover la mejora de la calidad de la educación para que el rendimiento de la enseñanza aumente, para que los países se desarrollen social y económicamente, para que la sociedad disponga de profesionales mejor cualificados, para que se proporcione una amplia inclusión y disminuya el analfabetismo digital (Cruz Fagundes, 2009, pág. 127)

En todos los niveles, durante años, enseñamos y aprendemos apoyándonos en modelos tradicionales, que aún permanecen intactos en nuestras secuencias didácticas, con los mismos formatos, recursos y actividades.

Como docentes sabemos y tenemos claro que los formatos tradicionales en algunos momentos sirven como sostén para los contenidos que estamos desarrollando, pero es importante preguntarnos ¿Realmente sirven las clases que son meramente tradicionales? ¿A quiénes les sirven? Es importante preguntarnos acerca de los métodos que solemos utilizar y que son compatibles con nuestras prácticas porque en ocasiones, solo a nosotros los docentes nos pueden servir esos formatos que terminan siendo un espacio cómodo para nuestra labor.

Enseñamos matemáticas, lenguas, ciencias, entre otras de una manera similar. Es decir, presentamos el contenido de manera oral y escrita y luego, resolvemos las actividades de los cuadernillos o libros. Si tenemos suerte hay situaciones problema que nos y los hacen pensar un tanto más. Los estudiantes como robots responden a las largas actividades que preparamos casi idénticas a las del año anterior. Ahora bien, cabe preguntarnos ¿acaso no hay otra forma de resolver esa actividad? ¿No podrían hacerlo mediante alguna herramienta que genere motivación o el desarrollo de una nueva competencia digital?

Lo habitual fue equipar a las escuelas de computadoras sin prever para que se iban a utilizar, e incluso sin considerar la existencia o no de espacios edilicios adecuados para instalarlas. La falta de formación de los docentes para el uso de los medios informáticos como recurso didáctico y la ausencia de áreas curriculares específicas impulsó que la

introducción de computadoras en las escuelas quedará restringida casi exclusivamente a la enseñanza y aprendizaje del uso instrumental de máquinas y programas informáticos de uso general. Concepción restringida y limitadora de las TIC que, con pocas modificaciones, sigue vigente en gran parte de las instituciones educativas del país (Levis, 2008, pág. 4).

Podemos pensar que no siempre que incorporamos las TIC a nuestras planificaciones lograremos la innovación educativa. Como decíamos anteriormente, podemos pasar de la actividad totalmente tradicional escrita en un papel a una actividad tradicional en un juego virtual o alguna aplicación en alguna de las pantallas digitales. Cabe destacar los dichos de Cesar Coll en este punto:

Ciertamente, los resultados de los estudios indican que ni la incorporación ni el uso en sí de las TIC comportan de forma automática la transformación, innovación y mejora de las prácticas educativas; no obstante, las TIC, y en especial algunas aplicaciones y conjuntos de aplicaciones TIC, tienen una serie de características específicas que abren nuevos horizontes y posibilidades a los procesos de enseñanza y aprendizaje y son susceptibles de generar, cuando se explotan adecuadamente, es decir, cuando se utilizan en determinados contextos de uso, dinámicas de innovación y mejora imposibles o muy difíciles de conseguir en su ausencia (Coll, 2009, pág. 117).

La tarea de capacitar y trabajar con los docentes en nuevos modelos de aprendizaje, es un gran desafío que actualmente tenemos y que no debe ser simplemente

una jornada en la cual los docentes solo reciban información o material que deben leer de manera rígida y estructurada, por lo contrario debe trabajarse en diferentes formatos que los ayude a adquirir competencias digitales para, posteriormente, lograr aplicarlas en las secuencias didácticas. Tal y como plantea Díaz Barriga:

Para enseñar competencias (y para formar a los docentes en competencias con la meta de que transformen las prácticas en el aula), no basta con elaborar referenciales de competencias e insertarlas en el currículo, tampoco con la transmisión de conocimientos o la automatización de procedimientos. Para enseñar competencias se requiere crear situaciones didácticas que permitan enfrentar directamente a los estudiantes (o a los docentes en formación/servicio) a las tareas que se espera que resuelvan. Se requiere asimismo que adquieran y aprendan a movilizar los recursos indispensables y que lo hagan con fundamento en procesos de reflexión metacognitiva o autorregulación (2019, pág. 142)

### **Diversos Formatos y Herramientas para Innovar**

En la actualidad podemos encontrar una gran y diversa oferta de recursos para implementar en nuestras prácticas.

En primera instancia podemos mencionar la aplicación Kahoot. Aquí es donde la conceptualización de un nuevo modelo se vuelve más atractiva o detectora de la motivación de los estudiantes, ya que, mediante juegos o actividades virtuales podemos aplicar los contenidos trabajados en nuestras secuencias. Podemos mencionar que es una herramienta gratuita y de fácil uso, y además tal y como menciona Navarro (2017):

“Kahoot es percibida como una herramienta que aporta entusiasmo, incrementa el nivel de participación del alumno y permite recordar y retener la información de manera más sencilla, entre otros hallazgos” (pág. 56). Por lo que es preciso incorporarla en la intervención.

¿Por qué incorporar juegos en nuestras secuencias didácticas? Para ello debemos definir correctamente el término gamificación, citando a Navarro (2017):

De todas las definiciones que existen sobre gamificación se pueden entresacar unos elementos comunes: el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión (pág. 261).

Los estudiantes mediante los juegos generan nuevos conocimientos, se apropian del contenido y del espacio, tomando decisiones, cumpliendo un rol activo y autónomo, siendo participes de la clase. El juego genera entusiasmo e interés, independientemente del contenido que se esté trabajando.

Teniendo en cuenta la segunda herramienta que utilizaremos para continuar con la gamificación, podemos detallar sus ventajas a continuación:

Educaplay es una herramienta que permite crear distintas actividades educativas multimedia y realizarlas de forma interactiva desde su sitio web. Podes elegir entre múltiples opciones: mapas interactivos, tests,

adivanzas, crucigramas, sopas de letras, ordenar palabras e imágenes, entre otras. Para ingresar es necesaria la creación de un usuario en Educaplay. Puedes crear uno o acceder con tu cuenta de Gmail, Facebook o Windows Live. Se trata de una plataforma que te permite usar su versión gratuita, aunque también posee una versión paga en la que se habilitan más opciones (Educ.ar, 2020).

Otras de las herramientas que surge en este plan como un encuentro virtual en donde los actores en cuestión puedan retroalimentarse de manera positiva, es Padlet. Es decir, esta aplicación nos permitirá subir todos los contenidos que creamos fundamentales para concluir y cerrar con este taller. Todas las producciones que logremos, recursos que encontremos o aplicaciones futuras que creamos fundamentales, podrán subirse a este espacio en común de docentes. Esto sirve para lograr sostener en el tiempo la idea de innovación, para recibir un sostén y apoyo entre pares, para acompañar la tarea docente y de planificación, que en ocasiones puede ser solitaria. A continuación podemos ver detalladas algunas características de la aplicación que nos ofrece Educar:

Padlet es una aplicación en línea que sirve para crear pizarras virtuales en donde cargar contenido (ya sean audios, textos, imágenes, videos o enlaces) en forma de anuncios o notas. Puedes utilizarla durante una clase para recolectar, organizar y jerarquizar aportes de una lluvia de ideas, crear pizarras multimediales para presentar algún tema o solo con textos o imágenes, a modo de repaso o glosario. También puede servirte como estrategia de organización de tu trabajo docente, utilizando los tableros para compilar recursos para la clase y contener recordatorios

personales. Además, esta herramienta ofrece recursos interesantes para el trabajo en forma colaborativa con las/os estudiantes y/o colegas: cada pizarra se puede trabajar y editar en simultáneo con las personas usuarias con quienes esté compartida vía correo electrónico, redes sociales (Twitter o/ Facebook) y, Google Classroom y/o, también, se puede embeberse en un blog o página web. (Educar, 2020).

Los formatos de trabajo pueden ser diversos, siempre y cuando, apunten a un trabajo constructivo, de cooperación y de aplicación. Por lo que cabe enmarcar, una breve función del formato taller, que plantean Exeni y Kowalczuk:

El formato taller tiene una organización centrada en el hacer porque integra el saber, el convivir, el emprender y el ser, posibilitando la producción de procesos y/o productos. Promueve el trabajo colectivo y colaborativo, la vivencia, la reflexión, el intercambio, la toma de decisiones y la elaboración de propuestas en equipos de trabajo. Es valioso para la confrontación y articulación de las teorías con las prácticas, en tanto supone un hacer creativo y reflexivo, al poner en juego marcos conceptuales desde los cuales se llevan a cabo las actividades o se van construyendo otros nuevos (2017, pág. 113).

No solo informarnos, trabajar, experimentar, practicar es clave para adentrarnos en este mundo de las TIC, también es importante compartir las experiencias y reflexiones, poner en palabras lo trabajado y visualizar el avance y adquisición de nuevas competencias digitales.

Capacitarnos y continuar formándonos para mejorar la calidad educativa de nuestros estudiantes, es una responsabilidad que tenemos como docentes del siglo XXI, pero también, es una decisión que debemos tomar, un salto al cambio educativo y a introducir nuevos modelos de aprendizajes, pero sobre todo, una vez tomada la decisión de trabajar con nuevos formatos, es un gran desafío, aplicarlos en el día a día, aunque en ocasiones, la realidad sea completamente diferente al ideal de nuestro currículo.

### **Plan de Trabajo**

Este plan de intervención constará de 9 encuentros que se desarrollarán durante el ciclo lectivo desde marzo hasta agosto, siendo en este mes la etapa final de cierre del plan.

En primera instancia la asesora López del Cerro Lucía se reunirá con el equipo directivo para organizar las actividades que se llevarán a cabo en el plan de intervención. Esta reunión se realizará los días 27 y 28 de febrero antes de comenzar con los encuentros. La duración de esta reunión previa será de una hora el día miércoles y una hora el día viernes de la misma semana.

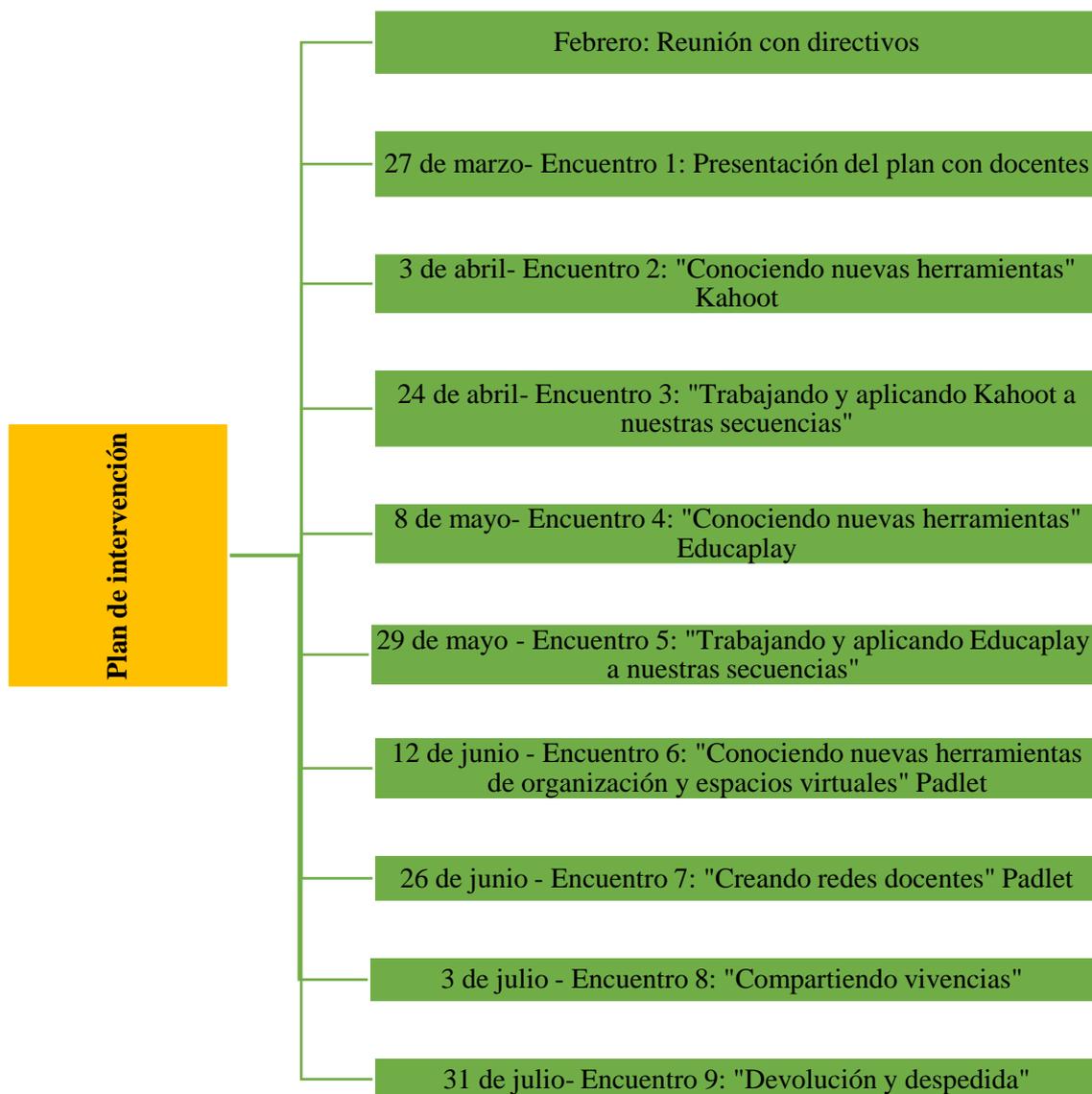
Se armará en conjunto con el equipo directivo un calendario con las actividades que la escuela tiene previstas para el ciclo lectivo y así evitar la superposición de encuentros con otras fechas importantes para la institución.

En este punto el objetivo fundamental es trabajar con el equipo directivo en una instancia previa a los talleres analizando y revisando las líneas de intervención junto con los antecedentes de la escuela en cuanto a los modelos de aprendizaje innovador.

Luego de la reunión con el equipo directivo, el plan continuará desarrollándose con encuentros con los docentes del ciclo básico del IPEM N° 193 para trabajar de manera

presencial durante cada mes, desde marzo hasta octubre. Los encuentros irán desde una presentación inicial, etapas de desarrollo donde se trabajará con diferentes actividades detalladas a continuación y una etapa final de cierre.

Adjuntamos a continuación un esquema conceptual con la distribución de los encuentros:



Fuente: elaboración propia (2022)

## **Actividades**

### ***Primer encuentro: “Presentación del plan de trabajo con el equipo docente”***

**Tema:** Modelos de aprendizaje innovador

**Fecha:** Lunes 27 de marzo de 7:30 a 9:00 am

**Duración:** 90 minutos – 2 horas cátedras

**Recursos:** Proyector – Computadora – Fotocopias – Celulares – Sala de laboratorio informático

**Rol de la asesora:** Capacitadora

El primer encuentro constará de la presentación oral por parte de la capacitadora, donde por medio de un Power Point enmarcará lo que se espera del plan de intervención y un diagrama a modo de síntesis con las actividades generales que se realizarán. En este punto se tomará asistencia de los docentes y luego, se entregará a cada docente una fotocopia de inicio que les servirá como apoyo para la capacitación. Es importante aclarar que de este gasto se hará cargo la institución.

En la segunda parte de este encuentro se presentará un fragmento de un video de la charla TEDx “El docente asombroso” (el link se adjunta en el anexo) que permitirá la reflexión de la propia práctica y que ayudará a comprender el porqué de la intervención. Al culminar el video, se realizarán preguntas disparadoras: “¿Qué piensan luego de observar el video? ¿No es acaso un gran desafío docente pensarnos como asombrosos? ¿Cómo logramos llegar a innovar en nuestras prácticas?”

Para concluir y como evaluación diagnóstica de conocimientos previos se pedirá a los docentes que completen un formulario de google respondiendo a preguntas sobre las expectativas acerca del plan, de su sentir en cuanto a la práctica pedagógica y una evaluación del primer encuentro, a modo de primera impresión.

Luego de realizar una despedida y devolución del primer encuentro, se les informará la siguiente fecha en la que nos reuniremos y se pedirá a los docentes que traigan celulares y quienes tengan y deseen, sus computadoras.

***Segundo encuentro: “Conociendo nuevas herramientas: aprender jugando”***

**Tema:** Kahoot

**Fecha:** Lunes 3 de abril de 7:30 a 8:50 am – 9:00 a 10:20 am

**Duración:** 160 minutos - 4 horas cátedras

**Recursos:** Computadoras – Proyector – Sala de laboratorio informático – Celulares

**Rol de la asesora:** Capacitadora

Teniendo en cuenta que el IPEM N°193 cuenta con 12 notebooks, este encuentro se dividirá en dos y a la mitad el equipo docente. Es decir que se trabajará en un primer momento con un grupo de docentes (equipo A) y en un segundo momento, con el equipo B. La metodología que se va a utilizar será la misma en ambos equipos.

Al iniciar el encuentro se tomará asistencia de los docentes que acudieron a la capacitación y se presentará la herramienta digital mediante el formato de Power Point, explicando el modo de utilizarse y mostrando imágenes con todo lo que podemos encontrar allí. A lo largo del encuentro se realizará una guía de observación con diferentes

puntos a tener en cuenta para evaluar este segundo encuentro. El formato de esta guía se encuentra adjunta en el anexo.

En segunda instancia se pedirá a los docentes que abran en las computadoras y celulares la aplicación y que comiencen a indagar. Deberán buscar la página 1 de la fotocopia donde se detallan algunas cuestiones importantes de Kahoot.

Para finalizar se solicitará a los docentes que para el siguiente encuentro traigan una secuencia didáctica del área específica.

***Tercer encuentro: “Trabajando y aplicando Kahoot a nuestras secuencias”***

**Tema:** Kahoot

**Fecha:** Lunes 24 de abril de 7:30 a 8:50 am – 9:00 a 10:20 am

**Duración:** 160 minutos - 4 horas cátedras

**Recursos:** Computadoras – Proyector – Celulares – Secuencias didácticas - Sala de laboratorio informático

**Rol de la asesora:** Capacitadora

Para comenzar a trabajar en el tercer encuentro, se tomará asistencia de los docentes. Se utilizará la misma metodología que el primer encuentro donde se dividirán en dos equipos para un óptimo, correcto y ordenado trabajo.

En segunda instancia se retomarán los conceptos trabajados de manera oral, realizando así un breve recorrido de lo visto en el encuentro anterior. Es importante en este punto la participación de los docentes, lo que demostrará la comprensión y apropiación de los conceptos.

Para continuar con el trabajo se pedirá a los docentes que abran en sus computadoras y celulares la aplicación Kahoot para poder dar cuenta de la comprensión en el acceso a la misma.

Se compartirá a modo de actividad de aplicación un juego creado por la asesora para que puedan volcar y aplicar algunos conocimientos en el mismo, así como también para que se logre comprender el funcionamiento de Kahoot cumpliendo el rol que en un futuro lograrán los estudiantes y luego llevarlo a la práctica en sus secuencias didácticas.

Para continuar y cerrar con esta herramienta digital, los docentes deberán analizar sus secuencias didácticas. En este momento podemos tomar dos caminos: convertir una actividad ya realizada en formato digital, es decir, un verdadero o falso que teníamos planificado para copiar en la carpeta de los estudiantes pasarlo al formato virtual en Kahoot; o bien, crear y formar de cero una actividad para la secuencia en el formato virtual.

Se pedirá a los docentes que escriban en un formulario de Google que se les enviará, cuáles fueron las dificultades que tuvieron en esta instancia y con esta herramienta digital a modo de autoevaluación.

#### ***Cuarto encuentro: “Conociendo nuevas herramientas: aprender jugando”***

**Tema:** Educaplay

**Fecha:** Lunes 8 de mayo de 7:30 a 8:50 am – 9:00 a 10:20 am

**Duración:** 160 minutos - 4 horas cátedras

**Recursos:** Computadoras – Celulares – Proyector – Sala de laboratorio informático

**Rol de la asesora:** Capacitadora

Para obtener otra mirada de lo que el mundo de la tecnología y la información nos ofrece trabajaremos con Educaplay. Cabe aclarar que se utilizará la misma metodología de división de los docentes en dos equipos al igual que los encuentros anteriores.

En primera instancia se tomará asistencia de los docentes. Posteriormente se mostrará un video con las ventajas de este sitio web y algunos ejemplos de actividades que podemos hacer. En este encuentro se utilizará el instrumento de evaluación del segundo taller, donde mediante una guía con algunos puntos importantes podremos registrar y observar aspectos y cuáles son los aprendizajes que esperamos logren.

Se explicará oralmente el funcionamiento de Educaplay, para que posteriormente puedan abrir en sus dispositivos el sitio web e indagar en el mismo. Se pedirá a los docentes que busquen en el material de apoyo el apartado sobre la herramienta en cuestión.

Al finalizar se pedirá a cada docente que para el siguiente encuentro con fecha lunes 29 de mayo, traigan otras secuencias didácticas específicas de su área.

***Quinto encuentro: “Trabajando y aplicando Educaplay a nuestras secuencias”*****Tema:** Educaplay**Fecha:** Lunes 29 de mayo de 7:30 a 8:50 am – 9:00 a 10:20 am**Duración:** 160 minutos - 4 horas cátedras**Recursos:** Computadoras – Celulares – Proyector – Secuencias didácticas - Sala de laboratorio informático

**Rol de la asesora:** Capacitadora

Para dar inicio al quinto encuentro se tomará asistencia de los docentes y se revisarán oralmente algunas cuestiones trabajadas en el encuentro anterior.

Para continuar con el desarrollo del encuentro, los docentes formaran sub- equipos de trabajo en donde se retroalimentarán y comenzarán con la creación de las actividades que la plataforma ofrece, aplicándolas a la secuencia didáctica de cada área. Las preguntas disparadoras para lograr realizar esta actividad serán: ¿Cómo incorporamos Educaplay a nuestras secuencias didácticas? ¿Qué actividad o juego captó mi atención para tomar la decisión de unirla a mi planificación?

Al finalizar la actividad de aplicación en la secuencia se pedirá a los docentes que de manera voluntaria deseen exponer la actividad que pensaron y crearon. Al observar cada actividad y secuencia planificada por los docentes, la capacitadora llenará una lista de cotejo con los aspectos fundamentales y los criterios de evaluación.

En este punto se pedirá a los docentes del equipo A que puedan crear actividades en Educaplay para que el equipo B pueda resolver en el siguiente turno. Pueden seleccionar temas sobre características de Educaplay o bien, algún tema sencillo de interés general.

***Sexto encuentro: “Conociendo nuevas herramientas de organización y espacios virtuales”*****Tema:** Padlet**Fecha:** Lunes 12 de junio de 7:30 a 8:50 am – 9:00 a 10:20 am**Duración:** 160 minutos - 4 horas cátedras

**Recursos:** Computadoras – Proyector – Celulares – Sala de laboratorio informático

**Rol de la asesora:** Capacitadora

Como cada encuentro, al iniciar se realizará una breve bienvenida con algunas reflexiones de los encuentros anteriores y se tomará asistencia de los docentes.

Con un Power Point se explicará el funcionamiento de una nueva herramienta que permitirá ordenar todo el material que se desarrolló durante la capacitación y también tomar esta nueva opción como otra forma de incorporar una herramienta digital en nuestras secuencias.

A medida que las diapositivas vayan pasando y junto con la fotocopia que cada docente tiene, se irá exponiendo por parte de la capacitadora las ventajas y características principales de Padlet. Se pedirá a los docentes que lo deseen en este punto, que descarguen Padlet en sus celulares para poder utilizarlo en sus futuras prácticas.

Para cerrar se pedirá a cada docente que ingresen al Padlet creado por la asesora para conocer el funcionamiento del mismo y obtener un primer encuentro con la aplicación, esto será tanto en celulares como en las computadoras.

***Séptimo encuentro: “Creando redes docentes”***

**Tema:** Padlet

**Fecha:** Lunes 26 de junio de 7:30 a 8:60 am – 9:00 a 10:20 am

**Duración:** 160 minutos - 4 horas cátedras

**Recursos:** Computadoras – Celulares – Proyector – Sala de laboratorio informático

**Rol de la asesora:** Capacitadora

Para dar inicio al séptimo encuentro de capacitación docente, se tomará asistencia de los docentes.

Se realizará una actividad de inicio donde los docentes deben organizar todas las actividades y recursos que lograron generar en los talleres, para poder subir todo este contenido a un Padlet compartido con diferentes carpetas con los nombres de las áreas específicas. El objetivo de esta actividad es lograr establecer un encuentro virtual entre todas las ideas de los docentes para poder retroalimentarnos de manera positiva, es decir, al observar las diferentes ideas de los pares poder nutrirnos y generar nuevas herramientas y actividades para nuestras secuencias.

Luego de la formación del Padlet la capacitadora indagará en el mismo para observar y registrar con una lista de cotejo algunos criterios esbozados en este instrumento que se encuentra adjuntado en el anexo.

**Octavo encuentro: “Compartiendo vivencias”**

**Tema:** Cierre del plan de intervención

**Fecha:** Lunes 3 de julio de 7:30 a 8:50 am

**Duración:** 90 minutos – 2 horas cátedras

**Recursos:** Computadora – Proyector – Tarjetas de despedida - Sala multimedia

**Rol de la asesora:** Capacitadora

Para concluir con los talleres y a modo de inicio del encuentro N° 8 se tomará asistencia de los docentes y se realizará una exposición por parte de la capacitadora a modo de cierre esbozando las partes fundamentales de los encuentros.

Se proyectarán todas las producciones obtenidas en los encuentros y se realizará una encuesta final de evaluación del plan de intervención.

Para finalizar se entregará un certificado junto con una tarjeta a cada docente con un mensaje de despedida y un agradecimiento por el respeto, responsabilidad y participación en las jornadas, pero sobre todo, deseando buen receso escolar. De este gasto se hará cargo la institución.

### ***Noveno encuentro: “Devolución y despedida”***

**Tema:** Evaluación final

**Fecha:** Lunes 31 de julio de 7:30 a 8:10 am

**Duración:** 40 minutos – 1 hora cátedra

**Recursos:** Google Meet

La asesora López del Cerro Lucía, luego de analizar todas las producciones y formularios enviados por los profesores, realizará una devolución al equipo directivo y docente comentando el alcance de cada actividad y concluyendo el taller con algunas palabras de despedida. Se dará espacio al intercambio de opiniones y se recibirán aportes de cada uno de los actores del plan si así lo desean.

## Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	MESES																													
	FEBRERO					MARZO					ABRIL					MAYO					JUNIO					JULIO				
	SEMANAS					SEMANAS					SEMANAS					SEMANAS					SEMANAS					SEMANAS				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Reunión con direc.																														
Encuentro 1																														
Encuentro 2																														
Encuentro 3																														
Encuentro 4																														
Encuentro 5																														
Encuentro 6																														
Encuentro 7																														
Encuentro 8																														
Encuentro 9																														
Evaluación																														

Fuente: elaboración propia (2022)

## Recursos

### *Recursos humanos*

- ✓ Asesora pedagógica
- ✓ Equipo directivo
- ✓ Equipo docente del ciclo básico

### *Recursos materiales*

- ✓ Computadoras
- ✓ Proyector
- ✓ Fotocopias
- ✓ Secuencias didácticas

✓ Celulares

✓ Certificados

**Recursos edilicios**

✓ Sala multimedia

✓ Sala de laboratorio informático

✓ Sala de dirección

**Presupuesto**

<b>PRESUPUESTO</b>			
<b>CONCEPTO</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>PRECIO UNIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
<i>Viáticos capacitador por encuentro</i>	30 horas	800	\$24.000
<i>Copias aproximadas</i>	48 juegos (384 hojas)	7	\$2.688
<i>Certificados</i>	48 certificados	7	\$336
<i>Total</i>			\$27.024

Fuente: elaboración propia (2022)

## **Evaluación**

La evaluación en este plan de intervención es considerada formativa y constante. En cada etapa del proyecto se evalúa con diferentes herramientas como encuestas realizadas en Formularios de Google, asistencia de los docentes, rúbricas de las actividades de aplicación y registros de experiencias con las respectivas producciones de cada momento que quedarán guardadas en el Padlet creado por el equipo docente del ciclo básico.

Según Anijovich (2017) una evaluación valiosa es la que constituye una instancia más de enseñanza y de aprendizaje. De enseñanza, porque es la oportunidad del docente para utilizar las producciones de los alumnos como evidencias de lo aprendido y con el fin de reconocer en ellas lo logrado, pero también para sugerirle nuevas propuestas y oportunidades para aprender lo que falta (pág. 11).

Para ello serán de suma importancia todas las instancias evaluativas de los talleres, que evidencian el progreso de los docentes en la aplicación de cada una de las herramientas digitales.

Los instrumentos que utilizaremos son: formulario diagnóstico con preguntas sobre conocimientos previos, lista con los profesores del ciclo básico y la toma de presentes y ausentes en cada encuentro, guías de observación con criterios y expectativas de logro, lista de cotejo sobre las actividades de aplicación de las herramientas digitales, formulario de autoevaluación y encuesta final a modo de cierre.

### **Resultados esperados**

Mediante el presente plan de intervención se pretende trabajar con cada docente y contribuir a la incorporación de nuevos modelos de aprendizaje en sus secuencias didácticas favoreciendo así aprendizajes significativos en los estudiantes. Se espera entonces que pueda lograr permanecer en la formación y así, mediante los encuentros de este trabajo de intervención digitalizarse y generar una competencia digital.

Podemos mencionar que efectivamente al incorporar herramientas digitales o nuevas formas diferentes a las tradicionales, se consigue o capta una mayor atención de los estudiantes, pero sobre todo un interés por las clases. Viñals B. y Cuenca. A mencionan:

El alumnado se ha desarrollado en un contexto digital por lo que el profesorado debe adecuarse a su forma de actuar y de concebir el aprendizaje; en este sentido, el docente también debe digitalizarse y ser competente digital. Esta competencia ligada al uso de las tecnologías digitales no solo implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; sino que al mismo tiempo demanda tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible (2016, pág. 112).

Se evaluará para analizar la solidez en el conocimiento y apropiación de las herramientas digitales y la aplicación en las secuencias didácticas; para favorecer el aprendizaje significativo de los docentes, teniendo en cuenta que cada instancia de evaluación es tomada como un momento más de aprendizaje, en el cual podemos ver el

avance en cada contenido, las fortalezas y debilidades para poder seguir puliendo y trabajando en aquello que es necesario. En cada encuentro se espera que los docentes puedan utilizar en actividades lo recibido en el taller, dicho de otra manera, que puedan poner en práctica cada contenido.

### **Conclusión**

Este trabajo es fundamental para el contexto en el que los docentes trabajamos. Nuestros estudiantes, nativos digitales, que crecen y se desarrollan en contextos digitales muy diferentes a los contextos en el que la mayoría de los docentes nos formamos, muchas veces al llegar a la escuela viven otra realidad alejada o diferente a la que frecuentan día a día. Por esa razón es oportuna la formación y capacitación docente, para que poco a poco podamos digitalizarnos tal y como nuestros estudiantes merecen. El mundo de las tecnologías y la información nos ofrece una gran cantidad de herramientas y muchas de ellas, en lugar de ser enemigas de los docentes pueden ser aliadas en cada actividad y sumar para el interés y atención de cada alumno.

Sabemos que durante un ciclo lectivo no es tarea fácil abarcar muchos contenidos para una capacitación docente ya que los tiempos y actividades escolares muchas veces no van en sintonía con otros programas o capacitaciones. Así mismo comprendemos que muchas veces la realidad de cada institución no acompaña o suele resistirse a cada nuevo modelo que se plantea.

Este plan fue pensado en un cierto punto para lograr sumar un granito de arena en cada encuentro y así acompañar a los docentes y a su tarea pedagógica que como dijimos anteriormente es algo compleja.

Al trabajar en talleres presenciales y grupales el trabajo colaborativo, constante y formativo será un paso fundamental en este plan de intervención, generando una construcción o red de la comunidad del IPEM N°193.

Algo que quedaría pendiente en una hipotética continuidad de este trabajo es llevar cada línea de acción a los estudiantes y familia ya que, como dijimos anteriormente, es necesaria no solo la colaboración por parte de los docentes y sus ganas y compromiso para la formación, sino también el acompañamiento por parte de las familias y la respuesta y apropiación de los contenidos digitales por parte de los estudiantes.

### Referencias

Anijovich, R., Cappelletti, G. (2017). La evaluación como oportunidad: *La evaluación en el escenario educativo*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.

Carneiro, R., Toscano, J. C., Díaz, T. (2009). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*, pp.139. Recuperado de <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/438/1/LOS%20DESAFIOS%20DE%20LAS%20TICS%20PARA%20EL%20CAMBIO%20EDUCATIVO.pdf>

Coll, C. (Ed). (2009) *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo: Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades*, pp. 117. <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/438/1/LOS%20DESAFIOS%20DE%20LAS%20TICS%20PARA%20EL%20CAMBIO%20EDUCATIVO.pdf>

Cruz Fagundes, L. (Ed). (2009) Los desafíos de las TIC para el cambio educativo: *Las condiciones de la innovación para la incorporación de las TIC en la educación*, pp. 127.

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

Exeni, C. y Kowalczuck, I. (2017). Formatos curriculares y TIC: nuevos modos de gestionar la clase. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 14 (8), pp. 111-122.

Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6047136>

Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje.

Recuperado de <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>

Levis, D. (2008). Formación docente en TIC: ¿El huevo o la gallina? *Razón y palabra*, (63). ISSN: 1605-4806. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520798003>

Ministerio de Educación de la Nación. (2021, 17 de febrero). Educ.ar Portal: *EducApps para crear actividades y diseñar situaciones de aprendizaje* Recuperado de

<https://www.educ.ar/recursos/153139/eduapps>

Navarro, G. M. (2017) Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando.

*El caso de Kahoot*. (83). ISSN 1012-1587. Recuperado de:

<file:///C:/Users/lucia/Downloads/Dialnet->

<TecnologiasYNuevasTendenciasEnEducacion-6228338.pdf>

Padrón, R. L., Ruiz, P. E. (2019) *Motivar y aprender. El reto de las TIC en el aula de Humanidades.* Recuperado de

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62089616/Padron-L.-Ruiz-E.-coords.-2020.-Motivar-y-aprender.-El-reto-de-las-TIC-en-el-aula-de-Humanidades20200213-91756-1htrqtv-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1664744671&Signature=RJdFfj~i12D6SFzrDHJ5vfdaXHRG3l3PPI6VZRroOUHzlxmOcQ8BqMgv7qngu3xMX1hB3TWuaywoTyotdnc-tGPcfazUWbR0sdxz75homO9LkNoU~wITTIhA6Ve6-PHHh7xtnVccVWTFCEbwV-S7ya3On3wxrfytIaZf~FYk92ckRRuNXv~3ZWGL0k633eCdzg6Hlz7BCRdM~T5Q0HcU8kGPt6YDJ267qCsGot1TQHvVVJXor9a0tEh~qpVW9gv36AxV5gKQzqPWbFHuf~D~Lfl2H9LYt01mGNxcnmIpIVWzLRPZry7XaIB7b6BYO7sYtx6NmU0HH~s4QSokCk2XuA\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=19](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62089616/Padron-L.-Ruiz-E.-coords.-2020.-Motivar-y-aprender.-El-reto-de-las-TIC-en-el-aula-de-Humanidades20200213-91756-1htrqtv-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1664744671&Signature=RJdFfj~i12D6SFzrDHJ5vfdaXHRG3l3PPI6VZRroOUHzlxmOcQ8BqMgv7qngu3xMX1hB3TWuaywoTyotdnc-tGPcfazUWbR0sdxz75homO9LkNoU~wITTIhA6Ve6-PHHh7xtnVccVWTFCEbwV-S7ya3On3wxrfytIaZf~FYk92ckRRuNXv~3ZWGL0k633eCdzg6Hlz7BCRdM~T5Q0HcU8kGPt6YDJ267qCsGot1TQHvVVJXor9a0tEh~qpVW9gv36AxV5gKQzqPWbFHuf~D~Lfl2H9LYt01mGNxcnmIpIVWzLRPZry7XaIB7b6BYO7sYtx6NmU0HH~s4QSokCk2XuA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=19)

Salinas, I. J. (2008) *Innovación educativa y uso de las TIC.* Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía. Recuperado de <https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/2524/innovacioneduc2008.pdf?sequence=1>

Segura, J. M. (2014). *Innovar en Educación.* Recuperado de [https://www.academia.edu/38903595/Innovar\\_en\\_educaci%C3%B3n](https://www.academia.edu/38903595/Innovar_en_educaci%C3%B3n)

Unigarro, G. M. A. (2004). *Educación virtual: encuentro formativo en el ciberespacio.* Colombia: UNAB. Obtenido de

<https://books.google.com.pe/books?id=C03hWjUL9OAC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. Plan de intervención I.P.E.M N°193 “José María Paz”*. Lecciones 2, 4, 5, 6, 7, 11, 13, 14. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>

Viñals, B. A. y Cuenca, A. J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 86 (30.2), 103-114. Recuperado de <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/120644/1/07%20ElRolDelDocenteEnLaEraDigital.pdf>

## **Anexo**

### **Google Drive con los archivos**

[https://drive.google.com/drive/folders/1vNly6-2QJm2QaYVfbFaRTGQ\\_XOmmoubu?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1vNly6-2QJm2QaYVfbFaRTGQ_XOmmoubu?usp=share_link)

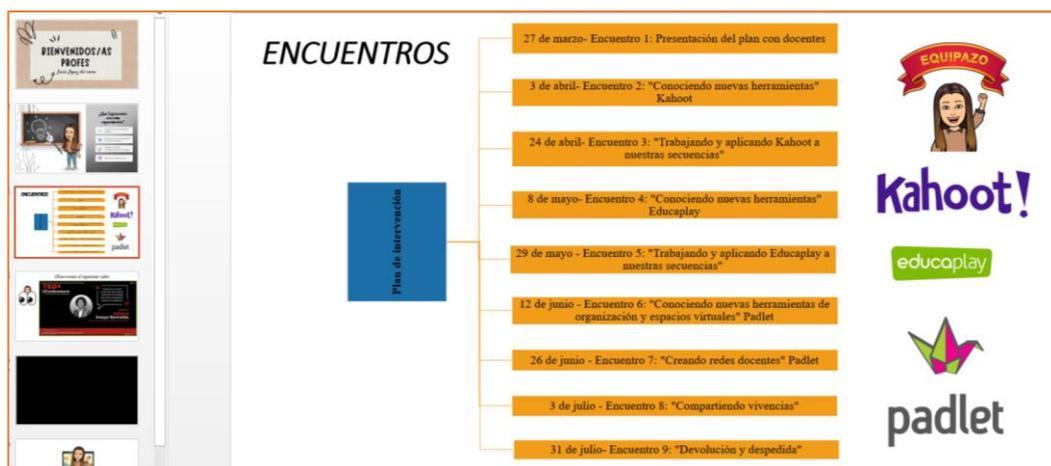
### **Reunión con los directivos**

- ✓ Calendario



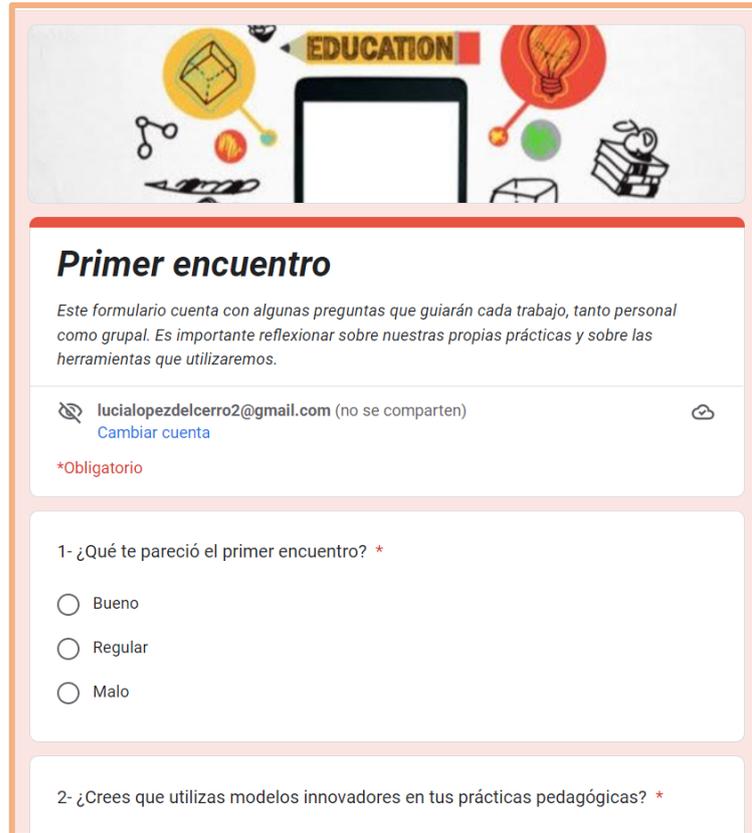
Encuentro N°1

- ✓ Power Point



- ✓ Lista de docentes





**EDUCATION**

## Primer encuentro

Este formulario cuenta con algunas preguntas que guiarán cada trabajo, tanto personal como grupal. Es importante reflexionar sobre nuestras propias prácticas y sobre las herramientas que utilizaremos.

lucialopezdelcerro2@gmail.com (no se comparten)  
[Cambiar cuenta](#)

\*Obligatorio

1- ¿Qué te pareció el primer encuentro? \*

Bueno

Regular

Malo

2- ¿Crees que utilizas modelos innovadores en tus prácticas pedagógicas? \*

- ✓ Video “Docente Asombroso” TEDx: <https://www.youtube.com/watch?v=A-nw5eDP3DE>



- ✓ Material de lectura:

*IPEM N°193 - Docentes de ciclo básico*

*Capacitadora: Lucía López del Cerro*

*Material de lectura*

### ***Kahoot***

En la actualidad podemos encontrar una gran y diversa oferta de recursos para implementar en nuestras prácticas.

En primera instancia podemos mencionar la aplicación Kahoot. Aquí es donde la conceptualización de un nuevo modelo se vuelve más atractiva o detectora de la motivación de los estudiantes, ya que, mediante juegos o actividades virtuales podemos aplicar los contenidos trabajados en nuestras secuencias. Podemos mencionar que es una

## **Encuentro N°2**

- ✓ Power Point



- ✓ Lista de docentes



Encuentro: _____	Fecha: _____
Equipo docente: (A o B) _____	Cantidad de docentes presentes: _____

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

A partir de las actividades planteadas para la capacitación en este encuentro tendremos en cuenta algunos aspectos:

Aprendizajes esperados	Aspectos a observar
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar en el material entregado por la capacitadora la información necesaria para el conocimiento de la herramienta</li> <li>• Escucha atenta y participación</li> <li>• Autonomía y buen manejo de la herramienta digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Hay interacción y retroalimentación entre docentes?</li> <li>• Luego de la exposición por parte de la capacitadora: ¿Adquiere un rol autónomo en la búsqueda de la información y la apropiación de la herramienta digital?</li> <li>• ¿Expone dudas e inquietudes demostrando interés en aprender?</li> </ul>

<b>REGISTRO</b>
<hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"/>

<b>REGISTRO</b>

### Encuentro N°3

- ✓ Lista de docentes



<b>Encuentro N°:</b>		
<b>Indicador de logro: explora, indaga e investiga en la aplicación apropiándose de la herramienta digital y generando una actitud autónoma con la misma.</b>		
<b>Criterio de evaluación</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>
<i>Trabaja con autonomía y predisposición</i>		
<i>Maneja la herramienta explorando e investigando todos los puntos solicitados por la capacitadora</i>		
<i>Se retroalimenta con sus compañeros recibiendo y aportando opiniones</i>		

✓ Formulario de autoevaluación en Google:

Link:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScOccccZdmJxDEbbrdYqNEPstUT-Mgvgl6PfpFItav494iIUA/viewform>

The image shows a screenshot of a Kahoot! survey form. At the top, the Kahoot! logo is displayed in large purple letters. Below the logo, the title 'Sobre Kahoot' is shown. The user's email address, 'lucialopezdelcerro@gmail.com (no compartidos)', is visible, along with a 'Cambiar de cuenta' link. A red asterisk indicates that the following question is mandatory. The question is '¿Cómo te resultó la actividad sobre esta herramienta digital?'. The response options are radio buttons for 'Muy dificultosa', 'Dificultosa', 'Fácil', 'Muy fácil', and 'Otro:'. There is a text input field next to the 'Otro:' option.

## Encuentro N°4

✓ Lista de docentes



Encuentro: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_  
 Equipo docente: (A o B) \_\_\_\_\_ Cantidad de docentes presentes: \_\_\_\_\_

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

A partir de las actividades planteadas para la capacitación en este encuentro tendremos en cuenta algunos aspectos:

Aprendizajes esperados	Aspectos a observar
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar en el material entregado por la capacitadora la información necesaria para el conocimiento de la herramienta</li> <li>• Escucha atenta y participación</li> <li>• Autonomía y buen manejo de la herramienta digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Hay interacción y retroalimentación entre docentes?</li> <li>• Luego de la exposición por parte de la capacitadora: ¿Adquiere un rol autónomo en la búsqueda de la información y la apropiación de la herramienta digital?</li> <li>• ¿Expone dudas e inquietudes demostrando interés en aprender?</li> </ul>
REGISTRO	
REGISTRO	

✓ Video realizado en CapCut por la asesora sobre Educaplay







Encuentro: _____	Fecha: _____
Equipo docente: (A o B) _____	Cantidad de docentes presentes: _____

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

A partir de las actividades planteadas para la capacitación en este encuentro tendremos en cuenta algunos aspectos:

Aprendizajes esperados	Aspectos a observar
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar en el material entregado por la capacitadora la información necesaria para el conocimiento de la herramienta</li> <li>• Escucha atenta y participación</li> <li>• Autonomía y buen manejo de la herramienta digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Hay interacción y retroalimentación entre docentes?</li> <li>• Luego de la exposición por parte de la capacitadora: ¿Adquiere un rol autónomo en la búsqueda de la información y la apropiación de la herramienta digital?</li> <li>• ¿Expone dudas e inquietudes demostrando interés en aprender?</li> </ul>
REGISTRO	
REGISTRO	

✓ Power Point



✓ Padlet

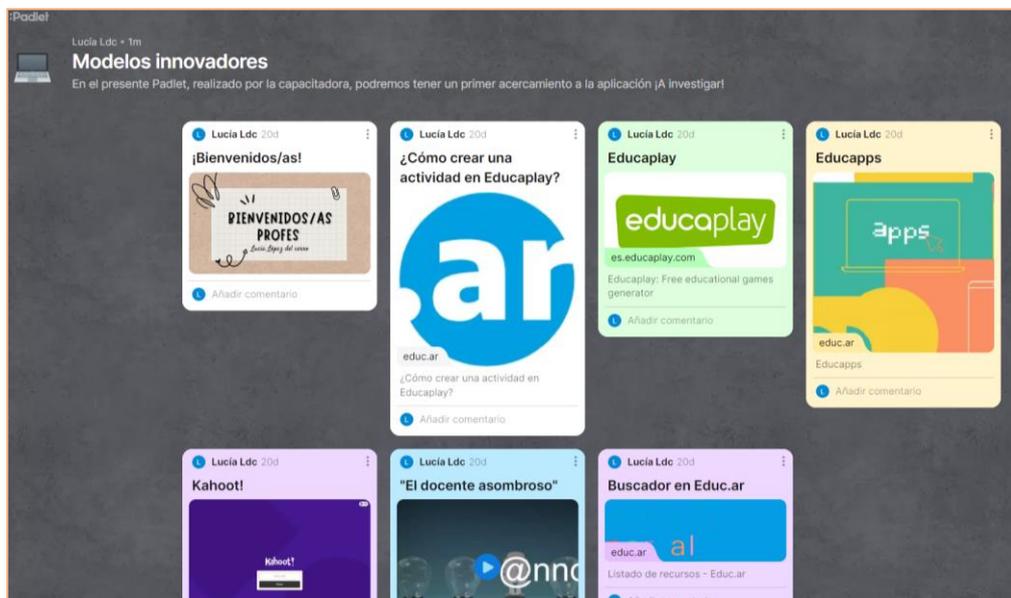
Link de Padlet:

<https://padlet.com/lucialopezdelcerro2/pj7x40vhqqch6z72>

QR del Padlet:



Captura de pantalla del Padlet:



## Encuentro N°7

- ✓ Lista de docentes





## ✓ Tarjetas



## ✓ Certificados

