



Universidad Siglo 21

Carrera Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Plan de Intervención

Modelos de Aprendizajes Innovadores

Unidad Educativa Maryland

“Necesidad e Importancia de Innovar con TIC en la Unidad Educativa Maryland”

Alumna: Valdez, Nelida Lorena

DNI: 29.428.275

Legajo: VEDU016388

Tutor: Arruabarrena Vittar Mariana

La Rioja, 22 de octubre de 2022

Agradecimiento

Primeramente, agradecer a Dios que este año me puso el desafío de atravesar una cirugía tan grande y no tengo dudas de que así debía ser, para darme la fortaleza necesaria para continuar y culminar con mi tan anhelada carrera de grado de la Licenciatura en Educación.

A mis padres por siempre enseñarme a confiar en mí misma e instarme a continuar creciendo como profesional.

Gracias a mi pareja, mi compañero de vida, por su paciencia, comprensión y acompañamiento en cada instancia de este plan de intervención, por ello y más, esta meta cumplida no solo es mía...es nuestra.

Agradecer a todos quienes me alentaron en los momentos de angustia y creyeron profundamente en mí.

Índice

1	Resumen.....	5
2	Introducción	6
3	Capítulo I.....	7
3.1	Línea Temática.....	7
3.2	Síntesis de la organización de la institución seleccionada.....	9
3.2.1	Datos generales y organización de la institución.....	9
3.2.2	Breve reseña historia, cultural y geográfica en donde se ubica la institución10	
3.2.3	Inicios de la institución.....	11
3.3	Misión	12
3.4	Visión.....	12
3.5	Valores	12
3.6	Delimitación del problema.....	12
4	Capitulo II	15
4.1	Objetivo General.....	15
4.2	Objetivos específicos	16
4.3	Justificación	16
4.4	Marco teórico.....	18
5	Capítulo III.....	22
5.1	Plan de Trabajo	22

5.2	Primera Etapa.....	22
5.2.1	Reunión con los directivos	22
5.2.2	Reunión con los profesores para concretar el equipo de trabajo.	23
5.2.3	Reunión con todo el personal docente del nivel primario, segundo ciclo. 23	
5.2.4	Organización de las actividades del Plan de Intervención.	23
5.2.5	Organización de los tiempos y espacios.	23
5.3	Segunda etapa actividades	24
5.3.1	Cronograma (diagrama de Gantt).....	30
5.4	Recursos.....	31
6	Capítulo IV.....	31
6.1	Presupuesto	31
6.2	Evaluación del plan de trabajo.....	32
6.3	Resultados esperados	33
6.4	Conclusión	34

1 Resumen

El siguiente plan de intervención, pretende desarrollar estrategias de enseñanza a través de la utilización de las TIC con talleres de capacitación en plataformas digitales, promoviendo prácticas educativas motivadoras y actualizadas, para con los docentes de segundo ciclo de la Unidad Educativa Maryland, teniendo presente la disposición con la que cuenta dicha institución respecto a herramientas tecnológicas y espacios para tal fin. Los talleres se vivenciarán durante los meses de marzo, abril y mayo, teniendo una diferencia de 15 días entre uno y otro. Se utilizará la sala de informática y computadoras a fin, con la intención de poner en práctica lo aprendido durante los talleres. Previamente se realizarán encuentros con el equipo de gestión y profesor de informática, facilitando el análisis y acuerdos de trabajo para brindar mayor apertura a los docentes participantes, logrando generar diálogos, intervenciones por parte de éstos últimos, para una mejor adquisición de habilidades tecnológicas.

Palabras claves: Modelos de Aprendizajes Innovadores, TIC, Genially, Capacitación Docente.

2 Introducción

El siguiente plan de intervención, parte de la aprobación y culminación de la catedra Seminario Final, cumpliendo de esta manera con la formación de la carrera de grado de la Licenciatura en Educación. En tiempos de grandes, novedosos y vertiginosos avances de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, son las instituciones educativas las primeras en brindar herramientas acordes a su funcionamiento y uso responsable, por lo que los docentes tienen la necesidad y casi obligación de incorporar nuevos conocimientos, para mejorar sus prácticas educativas y así mediante diversas estrategias generar variados espacios de aprendizajes, logrando un mayor y significativas enseñanzas en sus estudiantes, a través de la interacción que tales herramientas permiten.

Es por ello que la propuesta es abordada desde la línea temática modelos de aprendizajes innovadores, partiendo de la importancia y esencialidad que tales brindan en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se sustenta en la perspectiva constructivista, la cual parte de fomentar y generar la creatividad, la interacción y autonomía en sus acciones, dando lugar así al desarrollo de competencias comunicativa.

El trabajo se divide en capítulos, los cuales coinciden con la cantidad de entregables que se fueron presentando a lo largo de su transcurso. El primero de ellos corresponde a la presentación de la línea temática utilizada, la organización de la institución seleccionada, en este caso Unidad Educativa Maryland, y la necesidad detectada en la institución antes mencionada. El segundo capítulo refiere a la justificación planteada ante la propuesta, la planificación de objetivos generales y específicos pilares en dicha intervención y por último el marco teórico donde se especifica el enfoque tomado para respaldar la propuesta y autores que abalan lo planteado. Lo que da lugar al tercer

capítulo donde se describe la metodología de trabajo, en este caso en particular fueron 3 talleres, mediante los cuales se pondrá en marcha la capacitación a los docentes. No solo ello, sino también las evaluaciones al finalizar cada jornada, los recursos humanos, materiales y edilicios, al igual que presupuesto presentado como requerido para la realización del plan.

Para cerrar, en el cuarto y último capítulo se asientan resultados esperados, y la posibilidad de una mejora en la propuesta aspirando cada vez más a una mejor y mayor actualización de herramientas conceptuales que den la posibilidad de retroalimentar cada encuentro pedagógico con sus estudiantes.

3 Capítulo I

3.1 Línea Temática

El presente plan de intervención aborda como línea temática a los modelos de aprendizajes innovadores para articular con la realidad que presenta la Unidad Educativa Maryland. Donde se hace necesario rever los escenarios que se presentan para el desarrollo de las prácticas educativas, en las cuales están inmersos los estudiantes que forman parte de una sociedad en constante evolución y renovación tecnológica.

Actualmente se genera la necesidad de encontrar la manera de establecer herramientas pedagógicas vinculadas con los ambientes virtuales de aprendizaje de tal modo que se genere interacción entre el conocimiento técnico y el pedagógico. En definitiva, se busca con ello transformar la educación tradicional con el apoyo de la tecnología, pero sin perder la calidez de la interacción social, el aspecto crítico y el uso racional de contextos educativos. De esta manera es posible aspirar a la búsqueda del conocimiento individual a través de un aprendizaje de carácter autónomo y

colaborativo, en el que se desarrollen cambios profundos que se adapten a medida que la tecnología avanza (Cedeño Romero, 2019, p. 120).

Como se menciona anteriormente, tal interactividad entre lo técnico y lo pedagógico debe permitir a todos los actores educativos intervinientes, identificar, aquellas prácticas educativas más oportunas para brindar la posibilidad de formar parte e involucrarse en el proceso educativo, logrando ser partícipe del mismo, partiendo de sus posibilidades y/o elecciones. Para lo cual, como docentes responsables, se debe salir del lugar de confort e indagar sobre estas nuevas metodologías.

En consecuencia, tenemos que pensar en nuevos modelos pedagógicos, más flexibles y adecuado a los intereses y necesidades de nuestros estudiantes. Que rompan con posiciones tradicionales de enseñanza y permitan superar obstáculos surgidos en nuestras prácticas (Universidad Siglo 21, 2019, p. 4).

Ello implica el desafío de afrontar nuevos retos donde se logre ver reflejado el trabajo en base al desarrollo de las capacidades y a la implicancia de la creatividad por parte de los alumnos, desde lo metodológico, lo cual es inherente a lo conceptual, dando así lugar a la inclusión de lo novedoso en las prácticas educativas pensadas y planificadas para llevar adelante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La sociedad del siglo XXI se ve atravesada por nuevos retos en todos sus ámbitos, dependiendo no solo el desarrollo de la misma sino también de las personas, del avance e incorporación de las tecnologías. Esto impacta directamente en el sector educativo, donde las TIC son ahora herramientas fundamentales para alcanzar cambios en el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo replantear las experiencias tradicionales de enseñanza. (Sierra Llorente, Bueno Giraldo, & Monroy Toro, 2016.p.25).

La sociedad avanza y conlleva cambios sustanciales desde los diferentes ámbitos. Por lo que, el sistema educativo se torna en el espacio principal y más importante al momento de abordar las TIC; allí el docente debe mediar entre los conocimientos previos que los estudiantes traen de sus hogares, sus realidades y la manera en que estos serán aprendidos en la escuela, desde lo institucionalizado. Adquiriendo así las herramientas necesarias que serán demandadas en los diferentes contextos, respecto al uso de las TIC.

Realmente es sustancial la labor del docente frente a las TIC, ya que es su buen desempeño en ello, lo que le dará la posibilidad de intervenir ante la presencia de tales en las aulas e incorporarlas en sus prácticas educativas de manera efectiva, sin eludirlas. Dando así lugar a la evolución constante que se presenta en el ámbito educativo, y principalmente brindar a los estudiantes las herramientas necesarias, mediante las cuales adquirirán habilidades relacionadas a las tecnologías (Rodríguez Vite, 2017.p.34).

Como bien sostiene este autor en el párrafo anterior, respecto al rol del educador, la importancia en cuanto al conocimiento y manejo del uso de las TIC, lo que le permitirá adquirir las habilidades propias del área, pudiendo así incorporarlas en sus propuestas de enseñanza y crear estrategias acordes para interactuar con los estudiantes desde una postura de guía y acompañante al acercarle e involucrarlos en tales conocimientos.

3.2 Síntesis de la organización de la institución seleccionada

3.2.1 Datos generales y organización de la institución

La Unidad Educativa Maryland ubicada en La Provincia de Córdoba, Localidad Villa Allende, Departamento Colón, con Domicilio en Calle Güemes 702, puede ser contactada llamando a los tel. (03543) 432239/433629/4356556 o escribiendo a la

siguiente página: www.maryland.edu.ar, y/o a su mail de referencia: administración@maryland.edu.ar (Universidad Siglo 21, 2019).

Es de gestión privada y laica, cuenta con 3 (tres) niveles educativos obligatorios: Inicial, Primario y Medio, funcionando en el turno mañana, con opción de doble turno (no obligatorio) de Formación Opcional de Lengua Inglesa (F.O.L.I.); hacia la cual tiene una fuerte orientación igual que en Comunicación (Universidad Siglo 21, 2019).

En cuanto a la estructura académica por nivel podemos observar que:

- Nivel Inicial cuenta con sala de cuatro (4) y cinco (5) años. Concurriendo de 08:30 a 12:30 de lunes a viernes.
- Nivel Primario está dividido en Primer Ciclo (Primero, Segundo y Tercer grado) y Segundo Ciclo (Cuarto, quinto y sexto grado), distribuyendo la carga horaria en las diferentes áreas, entre ellas Lengua, Matemática y otras. Sus horarios son de lunes a viernes de 08:00 a 13:00.
- Nivel Medio el cual comparte horarios con el Nivel Primario, extendiéndose el horario de retiro a las 13:40 (Universidad Siglo 21, 2019).

3.2.2 Breve reseña historia, cultural y geográfica en donde se ubica la institución

Respecto a la historia de la localidad donde se sitúa la Institución, conocemos que en 1585 fue heredada por Baltasar y Juan Gallegos. Y luego de atravesar por diferentes propietarios y debido a diversos motivos los Hermanos Manuel Enrique, José Segundo y Guillermo Federico Allende con visión de futuro emprendieron la formación de un pueblo al que bautizaron con el nombre de Villa Allende (Universidad Siglo 21, 2019).

En dicha Localidad a 19 Kilómetros de la capital de la provincia se encuentra ubicada la Unidad Educativa Maryland. Tiene un gran flujo económico ligado al turismo, por su naturaleza y por la importante variedad de recreaciones que ofrece como, deportes, vida nocturna, sectores emblemáticos como “El Córdoba Golf Club”, entre otros. Se ubica

en barrio centro y su población está conformada por un 80% de alumnos de Villa Allende de clase media-alta (Universidad Siglo 21, 2019).

3.2.3 Inicios de la institución

La Unidad Educativa Maryland comienza en 1994 cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry inician con las gestiones pertinentes para fundar una escuela. Partiendo de la premisa de formar un centro educativo donde se practicarán valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación. La Lic. Lazzarini, una de sus fundadoras, fue la encargada de la redacción y presentación de los documentos necesarios para la creación de la misma, abriendo sus puertas en el año antes mencionado con la cantidad de 50 alumnos, logrando en 2018 una matrícula total de 610 estudiantes (Universidad Siglo 21, 2019).

Su nombre responde a las expectativas e identidad que quería resaltar una de sus fundadoras, que era: “La formación de la Lengua Inglesa” (Lazzarini, 2018), con la posibilidad de intercambios de alumnos en un futuro. Estos anhelos no se pudieron concretar. Pero sí se le pudo dar una orientación y formación en lengua inglesa F.O.L.I. (Universidad Siglo 21, 2019).

Posee un Departamento de Informática, el cual atraviesa todos los niveles, y al culminar el sexto grado luego de aprobar un examen, adquieren un certificado de Operador de PC, abalado por el Consejo de Ciencias Informáticas de dicha provincia. Contando en dicho espacio con un gran caudal de recursos materiales “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” (Universidad Siglo 21, 2019).

Al igual que cuentan con un Departamento de orientación, conformado por diversos profesionales los cuales tienen la intencionalidad de garantizar una institución

educativa sana y dinámica en el desempeño de las funciones de cada uno de los actores que la conforman (Universidad Siglo 21, 2019).

3.3 Misión

La Unidad Educativa Maryland persigue la formación permanente de sujetos de derechos, partiendo de la construcción responsable de la realidad, pudiendo así actuar desde la puesta en práctica de sus competencias, habilidades, desde una postura crítica; accionando en diferentes ámbitos de desarrollo, asumiendo responsabilidades y valorando su participación y acción personal. Instando a sus educandos, a continuar estudios superiores, con un acervo cognitivo y cultural para su desempeño e interacción con el contexto y sus realidades (Universidad Siglo 21, 2019).

3.4 Visión

La Unidad Educativa Maryland busca alcanzar una formación integral pujante en valores y con orientación en comunicación y formación bilingüe para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas de manera autónoma, con participación activa de los educandos (Universidad Siglo 21, 2019).

3.5 Valores

La institución tiene la Misión de formar sujetos que practiquen valores y comportamientos tales como, la tolerancia, solidaridad y participación respaldados por un trabajo de equipo que les garantice su formación integral para su desempeño individual y social (Universidad Siglo 21, 2019).

3.6 Delimitación del problema

Partiendo del análisis realizado sobre la lectura en base a la Unidad Educativa Maryland, vinculando con la línea temática “Modelos de Aprendizajes Innovadores y TIC”, se logra visibilizar la necesidad de cimentar bases tecnológicas digitales que

permitan la utilización de las TIC y puedan interaccionar con las demás áreas, brindando a los docentes herramientas para su desempeño en tal ámbito.

Al indagar el archivo de la Unidad Educativa Maryland, se destaca lo siguiente: “En el Segundo Ciclo creemos que, si bien la informática es una herramienta que es útil a todas las materias, los contenidos en este ciclo son distribuidos para que en cada grado se pueda estudiar en profundidad un Software seleccionado para ellos. Al finalizar el sexto grado se rinde un examen otorgado por el Consejo de Ciencias Informáticas de la Provincia de Córdoba, donde se le otorga al alumno un certificado de Operador de Pc” (Universidad siglo 21, 2019, p. 50).

Por otro lado, se evidencia que:

La Unidad Educativa cuenta con una sala de informática compuesta por 20 computadoras conectadas en red, Internet con banda ancha en todos los pc, un cañón y aire acondicionado, todo esto es usado por el primer y segundo ciclo (Universidad siglo 21, 2019, p. 51).

A partir de lo antes mencionado, se advierte que si bien interactúan con a las Tecnologías de la Información y Comunicación no se generan prácticas y herramientas innovadoras, lo cual da la posibilidad y/o necesidad de mejorar el aprovechamiento de las herramientas que posee la institución.

Uno de los objetivos de la organización educativa es: “A través de la utilización de la computadora como una herramienta, formemos personas que tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con juicio crítico, de manera que la misma les permita tomar decisiones trascendentes”. (Universidad Siglo 21, 2019, p. 49).

La sociedad entera se enfrenta al desafío abismal respecto a la evolución de la cultura digital, en la cual, tanto el pensamiento computacional como la robótica y la programación terminan siendo esenciales, por ello es inminente la necesidad de que las Instituciones Educativas sean verdaderos espacios que promuevan la integración de saberes emergentes en los procesos de enseñanza y aprendizaje, mediante la construcción de conocimiento indispensable para los estudiantes que les permita insertarse en la cultura actual y en la sociedad del futuro.

Las actuales características de las computadoras, convierten a las mismas en una herramienta importantísima para la educación, pues la posibilidad de integración de imagen, sonido, movimiento, capacidad de simulación, comunicación con todo el mundo y sobre todo la interactividad que ella permite, constituyen un medio ideal para que los niños logren aprendizajes significativos, adquieran habilidades, y desarrollen actitudes que los ayuden a desenvolverse en cualquier ámbito como personas independientes. (Universidad Siglo 21, 2019, p. 49)

En lo antes mencionado se observa la importancia de la computadora como herramienta para la educación. Pero es necesario resaltar que también es sustancial desarrollar las habilidades que permitan el uso frecuente las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, no solo para buscar, leer información, chatear, etc., sino también para diseñar y crear.

Es indispensable profundizar en la necesidad abordada para mejorar la didáctica y los instrumentos para desarrollar el pensamiento computacional en los niños, para que puedan desarrollar competencias que les ofrece la sociedad del conocimiento.

“Transformar las escuelas a través de las TIC requiere un cambio organizacional significativo, además de la inversión en infraestructura y la capacitación de los docentes” (Morryssey, s.f, p. 83)

Los docentes se deben poder formar, para desenvolverse de manera segura y práctica en la sociedad digital, en otras palabras, no solo es válido estar alfabetizado digitalmente, si no también reaprender asiduamente, y adecuarse a los cambios y tecnologías que van surgiendo, apropiándose de tales.

Asegurar un nivel adecuado de recursos TIC es una lucha constante para mayoría de las escuelas. Sin embargo, la tarea constante de tratar de asegurar el equipamiento se nivela con el entusiasmo de los docentes para participar en su desarrollo profesional en TIC y para usar las TIC en las aulas. Los docentes pueden ser los innovadores más efectivos en el uso de las TIC y ya han demostrado compromiso y creatividad en cómo usan la tecnología para el aprendizaje y la enseñanza (Morryssey, 2011, p. 90).

Dese esta postura es concebible, el requerimiento en cuanto a que, los docentes se deben capacitar y poder utilizar de forma eficaz los recursos tecnológicos, y adquirir capacidades idóneas para usar softwares y hardware y sobre todo competencias pedagógicas para usar todos estos medios en las distintas áreas del nivel institucional.

4 Capítulo II

4.1 Objetivo General

Desarrollar una estrategia de enseñanza innovadora a través de la utilización de las TIC con talleres de capacitación en plataformas digitales, a los docentes de segundo ciclo de la Unidad Educativa Maryland, en el primer semestre del ciclo lectivo 2023.

4.2 Objetivos específicos

-Determinar una unidad organizativa conformada por el equipo de gestión y profesores de informática de segundo ciclo de la institución facilitando un análisis respecto a las prácticas pedagógicas en el aula.

-Establecer los encuentros de capacitación en la plataforma Genially con los docentes de segundo ciclo de la institución innovando las estrategias de enseñanza docente.

-Promover un taller de intervención y planificación que posibilite reorganizar las prácticas de enseñanza incluyendo recursos digitales aprendidos.

4.3 Justificación

Incorporar las TIC en las prácticas educativas de manera habitual, no solo denota la implementación de un gran instrumento a utilizar, sino también representa un enorme desafío, tanto para la gestión como para los docentes al acompañar estas propuestas transformadoras a la hora de apropiarse dicho recurso.

Porque, como nos recuerda Horton (2001), el aprendizaje electrónico no consiste solamente en navegar por Internet o en descargar material de formación en línea. En nuestra opinión, las capacidades y competencias requeridas no deben ser meras acciones instrumentales, sino que deben posibilitar a los estudiantes dar el salto de la Sociedad de la Información a la Sociedad del Conocimiento (Salinas Ibáñez, 2008, p. 76).

Lo antes expuesto exterioriza el porqué de la importancia y necesidad por parte del docente, como guía responsable del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, de una constante capacitación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación TIC, y es que mediante tal formación el aporte que se le hace al grupo

docente es la adquisición de habilidades y competencias que le permitirán, el beneficio de sustentar y respaldar desde el saber, una multiplicidad de propuestas innovadoras a desempeñar en el aula.

La Ley Argentina Digital 27.078 en su ARTÍCULO 1° - Declárase de interés público el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, las Telecomunicaciones, y sus recursos asociados, estableciendo y garantizando la completa neutralidad de las redes. Su objeto es posibilitar el acceso de la totalidad de los habitantes de la República Argentina a los servicios de la información y las comunicaciones en condiciones sociales y geográficas equitativas, con los más altos parámetros de calidad. Esta norma es de orden público y excluye cualquier tipo de regulación de los contenidos, cualquiera fuere su medio de transmisión (Ministerio de Justicia y Derechos Humanos, 2014).

Todos los miembros de la sociedad deberían tener el derecho de acceder a los servicios de tecnología de la información y la comunicación, pero es en el ámbito educativo donde podrá resignificarse la utilización de los mismos, mediante la alfabetización tecnológica respetando a los estudiantes como sujetos de derechos de recibir una educación en estos nuevos contextos.

Hay un estudio realizado en base a la utilización de Genially como estrategia de aprendizaje en estudiantes, el cual evidencia entre sus resultados, que el 87,5% están de acuerdo a que utilizar plataformas digitales facilitan el proceso de aprendizaje, esto indica que de alguna manera utilizar estas herramientas ayudan al estudiante al aprendizaje, esto quiero decir que se debe aplicar las herramientas digitales en el salón de clase. Y en base a la experiencia con tales, se observa que el 93,8% de los

estudiantes se sintieron motivados en clase al utilizar los diferentes contenidos que brinda la plataforma Genial.ly (Presentaciones, imágenes interactivas, Gamificación...), por lo tanto, utilizar esta plataforma ayudó a que los estudiantes tengan más entusiasmo a recibir clase (Ponce Sacoto & Ochoa Encalada, 2021, p. 146).

El estudio llevado a cabo muestra pruebas concretas en cuanto a la inclusión de TIC en las Instituciones Educativas, refleja que puede ser implementado en las instituciones educativas, en tanto el área docente, se encuentre reforzada como instrumento guía y facilitador del proceso de aprendizaje acompañando a las propuestas innovadoras en las prácticas áulicas.

4.4 Marco teórico

El presente marco teórico toma como enfoque a la teoría constructivista para guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el acompañamiento de los docentes en el aula, quienes serán los mediadores y encargados de generar espacios de aprendizajes compartidos.

El constructivismo educativo también permite preparar al alumno para dar respuesta a las transformaciones complejas de la sociedad del conocimiento, donde es trascendente para el individuo mantenerse en un aprendizaje y actualización permanente ante los cada vez más crecientes volúmenes de información que se producen y, que atañen a diversos ámbitos de las disciplinas científicas y artísticas, en medio de un entorno social y laboral dinámico, sometido a constantes cambios (Guerra García, 2020, p. 8).

Por lo consiguiente y continuando con la mirada puesta en esta perspectiva, se propone preparar a los alumnos para afrontar los diferentes e innovadores escenarios

atravesados por las nuevas tecnologías conociendo el uso apropiado que se requiere ante este mundo digitalizado al interactuar con las TIC. Fomentando y generando en ellos la creatividad y autonomía en sus acciones, desarrollando competencias comunicativas.

En base a lo antes expresado es necesario destacar que, para adquirir tales habilidades comunicativas, las cuales permiten la construcción activa del conocimiento, conlleva una interactividad con un otro adulto que guía, con un otro par, más allá de la actividad interna que genera el individuo al estar en contacto con la lectura. Es importante de igual manera que la persona, se disponga, tenga apertura, ante tale construcción personal (Guerra García, 2020, p. 6).

La implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, implican primeramente reflexionar sobre el uso de tal herramienta tan poderosa, para estar previstos de potenciales competentes desde la tarea docente. Pudiendo generar contenidos adaptados a tales herramientas digitales para lograr en los estudiantes aprendizajes significativos

Los docentes al no sentirse y estar preparados frente a las nuevas tecnologías, sucede que, al ingresar computadoras y demás tecnologías a las instituciones educativas, vivencian entusiasmo, pero a su vez les genera miedo, los cuales son propios por no sentirse capaces, y ello sin dudas puede ser el puntapié que no permite que, las TIC se validen con la importancia que realmente debería tener en el aprendizaje escolar. (González Martino, 2019).

Es sustancial enseñar con nuevas tecnologías de la información y la comunicación, afrontando los docentes, el desafío que representan el conocimiento e interacción con las TIC. Se debe tener en cuenta que, al implementarlas, requiere de la adquisición de nuevas

habilidades, mediante las cuales este, favorecerá las prácticas educativas y promoverá el desarrollo tecnológico, dando lugar a múltiples posibilidades de creación de nuevas estrategias didácticas incentivando a los estudiantes a involucrarse aún más, de manera activa y participativa, en el proceso de aprendizaje.

En síntesis, y acorde a lo propuesto por Chaves (2001): se trata de pensar y repensar nuestra práctica pedagógica con el fin de ofrecer una educación más humana, que respete la diversidad cultural en todas sus dimensiones, que resalte el papel del lenguaje en la construcción del significado y el conocimiento, que promueva el diálogo, la crítica, la participación y que ayude a formar personas críticas y creativas que contribuyan a construir una sociedad más democrática comprometida con el desarrollo humano y natural de nuestro mundo y se apoye en el buen uso de las tecnologías de información y de comunicación (Gómez Vahos, Muriel Muñoz, & Londoño-Vásquez, 2019.p.65).

En las prácticas pedagógicas se concibe un proceso de auto reflexión, convirtiéndose en un espacio de conceptualización, investigación y experimentación didáctica, donde se aborden saberes de manera articulada y desde diferentes disciplinas que enriquezcan la comprensión del proceso educativo y de la función docente en el mismo. Este espacio desarrolla en el estudiante la posibilidad de reflexionar críticamente sobre su práctica, promoviendo el desarrollo de las competencias a utilizar en los diferentes contextos donde se encuentren. Manteniendo como intención esencial la de poder apreciar las posibilidades y beneficios didácticas que nos ofrecen estas herramientas.

El acceso a recursos TIC, programas y materiales en el aula puede ofrecer un entorno mucho más rico para el aprendizaje y una experiencia docente

más dinámica. La utilización de contenidos digitales de buena calidad enriquece el aprendizaje y puede, a través de simulaciones y animaciones, ilustrar conceptos y principios que de otro modo serían muy difíciles de comprender para los estudiantes (Morissey, 2018.p.31).

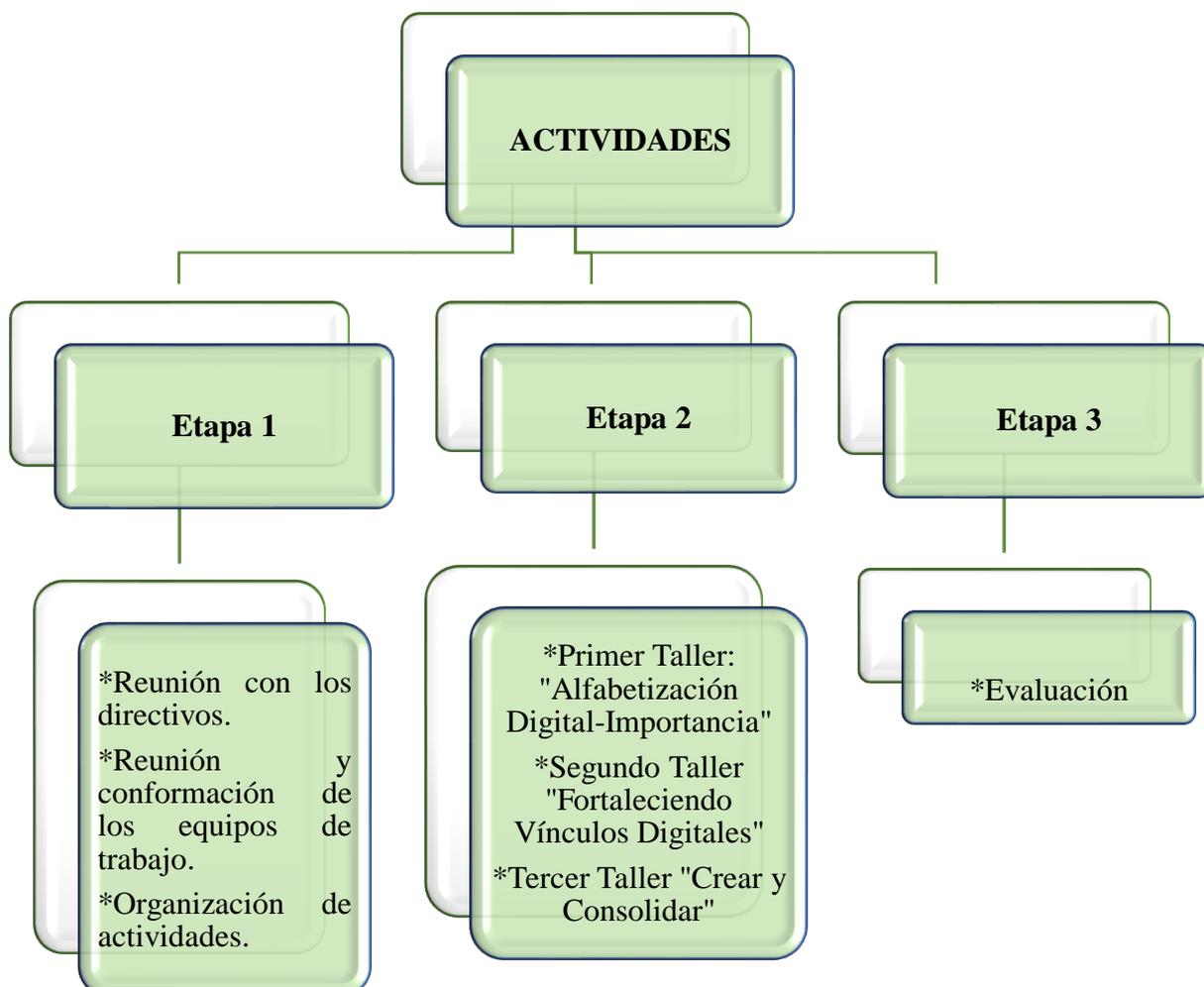
Por ello es importante resaltar que las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje, y deben ser utilizadas como un recurso de apoyo en las propuestas, a la consecución y progreso de competencias, como así también la creación de ambientes alfabetizadores en el aula donde los estudiantes están en contacto con diferentes tipos de textos y con actividades que lo ayudan a explorar, descubrir, construir conocimientos en torno al lenguaje y estimulen la alfabetización.

Teniendo en cuenta lo antes planteado es que se selecciona la plataforma Genially para capacitar y perfeccionar a los docentes, debido justamente a que la misma posibilita la creación de contenidos visuales entre los cuales podemos encontrar imágenes animadas, presentaciones, contenidos educativos, entre otros. Es sumamente atractiva como herramienta tecnológica de apoyo para mejorar y afianzar los aprendizajes (Ponce Sacoto & Ochoa Encalada, 2021, p. 144).

La puesta en práctica de las propuestas educativas mediante la plataforma esbozada, desde el lugar interactivo que esta ofrece, posibilita a los estudiantes vivenciar experiencias significativas claves para asegurar el aprendizaje de construcción propia y cooperativa. Generando el intercambio de ideas, parándose desde una postura crítica, proporcionando el desarrollo de la innovación, respetando ritmos y tiempos de cada estudiante e incluso necesidades propias como lo sostiene el apartado anterior.

5 Capítulo III

5.1 Plan de Trabajo



Fuente: Elaboración Propia, 2022.

5.2 Primera Etapa

5.2.1 Reunión con los directivos

Teniendo en cuenta la problemática descrita en el documento institucional; se solicitará durante el mes de marzo del ciclo lectivo 2023 un encuentro con el personal directivo de la Unidad Educativa Maryland. Siendo la asesora Valdez Nelida Lorena quien dará a conocer el plan de intervención que se llevará a cabo, los recursos a utilizar, el presupuesto requerido, los días y horarios a desarrollar los talleres.

5.2.2 Reunión con los profesores para concretar el equipo de trabajo.

En este encuentro se llevará a cabo la creación de un equipo de capacitación, conformado por la profesora del curso de informática y docente asesora, quienes coordinarán los talleres propuestos, y brindarán asistencia técnica ante cualquier dificultad surgida durante los talleres propuestos.

5.2.3 Reunión con todo el personal docente del nivel primario, segundo ciclo.

La misma estará a cargo del director de la Unidad Educativa Maryland, quien presentará a la Asesora Valdez Nélide Lorena, comentando el plan de intervención que se desarrollará durante el primer semestre del ciclo lectivo 2023.

5.2.4 Organización de las actividades del Plan de Intervención.

Los talleres están dirigidos a los docentes del segundo ciclo de la Unidad Educativa Maryland, quienes desde su rol de orientadores promueven y desarrollan herramientas, a través de las cuales, logren potenciar los conocimientos, destrezas y habilidades en la formación de estrategias de enseñanza innovadora mediante la utilización de las TIC.

5.2.5 Organización de los tiempos y espacios.

Son tres los encuentros programados en el plan de intervención. Estos se desarrollarán de manera presencial en la sala de informática de la institución. La organización y solicitud del espacio será responsabilidad del equipo de coordinación y capacitación.

Para la instancia de break, será el personal de servicio quienes intercederán, en un espacio previamente ambientado para ello.

Ya fijo días y horarios de los talleres se dará aviso a los docentes respecto al desarrollo de los encuentros.

5.3 Segunda etapa actividades

Taller N°1: “Alfabetización digital-importancia”

Modalidad: Un encuentro presencial cada 15 días

Duración: 3 horas cada uno

Rol de la asesora: Coordinadora, capacitadora, guía.

Inicio: Deberán acreditarse en la planilla de asistencia (ver anexo 1) para dar inicio al primer Taller. Se presentará al equipo de trabajo, continuando con la pregunta a los docentes participantes respecto a sus expectativas sobre la finalidad que brindará la capacitación.

Desarrollo:

Actividad 1.

Se expondrá un Cronograma sobre la Capacitación, donde se exteriorizarán los tiempos dispuestos para los talleres y se escucharán inquietudes sobre tales (ver diagrama de Gantt).

Actividad 2.

Se compartirá un código QR (ver anexo 2) donde escribirán un término que les represente lo que implica y/o representa para ellos la Alfabetización Digital. Para luego trabajar sobre su conceptualización y posibilidades de articular con sus estudiantes. Permitiendo el debate sobre lo antes expuesto.

Concepto de alfabetización digital (ver anexo 2)

Enlace de mentimeter: <https://www.menti.com/ala5bunsxn9r>

Seguidamente se dará un intervalo de Coffee break de aproximadamente 20 minutos, para continuar con la próxima actividad.

Actividad 3.

Se presentará un PowerPoint donde se retomarán saberes previos, partiendo de experiencias y conocimiento a lo largo de las trayectorias de los y las docentes a fin de repensar sus usos e impacto en el ámbito educativo. Dejando la introducción al siguiente taller.

Enlace de trabajo:

https://docs.google.com/presentation/d/1Ek4fB36NveWVtRzyk30u_EKVEZEoVUW5/edit?usp=sharing&oid=114998699225475549168&rtpof=true&sd=true (ver anexo 3)

Cierre: Al finalizar el primer taller se realizará una puesta en común entre los docentes participantes posibilitando expresar sus pensamientos frente a las TIC en su desempeño escolar cotidiano y reacciones acerca de la implementación de las mismas en el aula de manera más paulatina, teniendo en cuenta lo trabajado en esta primera experiencia presentada en la capacitación.

Evaluación:

Se les compartirá una encuesta virtual mediante la aplicación formulario de Google, respecto a lo vivenciado en el primer encuentro y expectativas sobre los próximos talleres.

Enlace de Trabajo:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScTRiYAN9_8ZMgHp7b_Fstx0KL8-Y1_9OHgL9Pd3NOryaQA/viewform?embedded=true (ver anexo 4).

Recursos para el Taller: Sala de informática - Computadora – Proyector – Servicio de internet.

Taller N° 2: Crear y consolidar

- Modalidad: Presencial
- Duración: 3 horas
- Rol de la asesora: Coordinadora

Inicio: Acreditación en la planilla de asistencia. (Ver anexo 1), se compartirá un código QR donde tendrán que recordar una palabra clave de lo trabajado en el taller anterior, pudiendo así ver cuál es la de mayor impacto y conversar sobre ello expresando sus puntos de vistas.

Enlace: <https://www.menti.com/ala5bunsxn9r> (ver anexo 5).

Desarrollo:

Actividad N°1

Posteriormente y con el objetivo de innovar las estrategias de enseñanza docente, es que se profundizará en el conocimiento de la plataforma Genially, concepto e importancia de su implementación en la cotidianidad escolar. Se compartirá un PowerPoint donde visualizarán lo antes mencionado. (ver anexo 6).

Enlace:

<https://docs.google.com/presentation/d/1B0OFPhwnptVVrRZ6muUmo6a7GVpwsQxn/edit#slide=id.p1>

Actividad N°2

Seguidamente se registrarán para crearán su cuenta en la plataforma Genially con el apoyo visual del PowerPoint. (Anexo 7).

enlace:

<https://docs.google.com/presentation/d/1Ei2iV3pfILMu6PCeDyEOA8Wsc59AH90K/edit#slide=id.p1>

Luego se dará un receso para el Coffe break de aproximadamente 20 minutos, y así continuar con la siguiente actividad.

Actividad N°3

Con el propósito de que cada integrante del taller pueda conocer el funcionamiento de la plataforma, qué puede hacer en la misma, profundizando en las características de su uso, es que se dedicará este espacio para la exploración. (Anexo 8).

Enlace:

<https://docs.google.com/presentation/d/1N0eXBgvjowyG7kNRi9naQYkN5mWFf7DP/edit#slide=id.p1>

Cierre de desarrollo: Se les propondrá realizar un trabajo en grupo de 2 personas, en donde deben descargar una imagen referida a la innovación tecnológica, en algún buscador, para luego adjuntarla en la plataforma. Teniendo en cuenta todo lo aprendido durante este segundo taller y escribir una descripción sobre la misma.

Evaluación de la Jornada: se realiza la socialización de lo realizado en parejas, compartiendo y expresando puntos de vistas sobre su realización.

Recursos para el Taller: Sala de informática - Computadora – Proyector – Servicio de internet.

Taller N° 3: Fortaleciendo vínculos digitales

- Modalidad: Presencial
- Duración: 3 horas
- Rol de la asesora: Coordinadora

Inicio: acreditación en la planilla de asistencia. (Ver anexo 1). Se da inicio al tercer Taller solicitando a los docentes comenten contenidos que trabajan en sus clases escolares, los cuales serán escritos en la pizarra.

Desarrollo:

Actividad N°1

A continuación, se compartirá una presentación de Genially mediante la cual recordarán la utilización de la plataforma. (Anexo 10).

Enlace: <https://view.genial.ly/5e491a4c32473f7fed9eca5a/presentation-manual-de-usuario-genially> (García, 2022.p.1)

Actividad N°2

Divididos en grupos los participantes del taller deberán seleccionar 2 contenidos de los expresados, para llevar a cabo una planificación, primeramente, a partir de la escritura en las hojas entregadas.

Actividad N°3

Se trabajará en grupo, y deberán volcar la planificación realizada en la plataforma Genially ubicando las actividades y experiencias educativas en los espacios virtuales correspondientes que les posibilite organizar las prácticas de enseñanza en el recurso digital conocido y aprendido.

Actividad N°4

Se les solicitará que intercambien los equipos (computadoras), así como están conformados los grupos de trabajo; y deberán observar, leer lo planificado por sus colegas e intentar desde su área hacer una intervención en dicha experiencia educativa, si es que se pudiese.

Cierre de desarrollo: se realiza una puesta en común de cada uno de los grupos, donde se expondrá de manera grupal la planificación elaborada. Comentando porqué les parece conveniente trabajar los contenidos elegidos, qué otros podrían incorporar, si piensan que hay algún contenido que les parece no se podrían aplicar en la plataforma y porqué. Cómo les resultó intentar participar e intervenir de manera recíproca en lo planificado por otro docente, teniendo en cuenta que es para el mismo grupo de estudiantes de tal nivel y/o grado.

Evaluación de la Jornada: se utilizará un cuestionario virtual a través una aplicación, para recopilar información sobre lo desarrollado en las actividades propuestas anteriormente.

Enlace de Trabajo:
https://docs.google.com/forms/d/1aqjzuTeocoQq4H6Lx8W4RGjgK3rDwHv82HyXRSH97cg/edit?usp=drive_web (ver anexo 10).

Recursos para el Taller: Sala de informática, computadora, proyector, carpeta de notas, hojas blancas A4, lapiceras, servicio de internet, pizarra, marcador para pizarra.

5.3.1 Cronograma (diagrama de Gantt)

Actividades	Meses			
	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Etapa 1				
Reunión con los directivos de la Unidad Educativa Maryland para dialogar sobre la necesidad identificada en los documentos brindados.				
Reunión con los profesores para conformar el equipo de trabajo.				
Organización de las actividades del Plan de Intervención.				
Organización de los tiempos y espacios				
Etapa 2				
Taller N° 1: <u>Tema:</u> Alfabetización digital-importancia				
Taller N° 2: <u>Tema:</u> Crear y consolidar				
Taller N° 3: <u>Tema:</u> Fortaleciendo vínculos digitales				

Fuente: Elaboración propia, 2022.

5.4 Recursos

Humanos:

- Director, Coordinadora del proyecto (Lic. En Educación), Profesora del curso de informática, destinatarios docentes de segundo ciclo, personal de servicio.

Materiales:

- Carpeta de notas A4.
- Hojas blancas A4.
- Lapiceras.
- Pizarra.
- Marcador para pizarra.

Edilicios:

Sala donde se llevarán a cabo las actividades de la primera etapa donde se realizarán las reuniones con los directivos, un aula para el break y sala de informática.

Tecnológicos:

Computadora. Un proyector. Equipo de sonido. Servicio de internet.

6 Capítulo IV

6.1 Presupuesto

Los siguientes artículos de librería se corresponden para trabajar con grupos de docentes durante el transcurso de los tres talleres.

Cantidad	Producto	Precio unitario	Precio total
10 unidades	Carpeta de notas	\$200	\$2000

10 unidades	Lapiceras	\$50	\$500
10 unidades	Marcador para pizarra	\$250	\$2500
1 persona	Honorarios Lic. En educación		\$3000
		Total	\$8.000

Fuente: Elaboración Propia, 2022.

6.2 Evaluación del plan de trabajo

Se llevará a cabo una evaluación procesual formativa para valorar los procesos de aprendizaje.

“La evaluación formativa, de progreso o para aprender, como un factor esencial de aprendizaje, integrado en el mismo proceso y que tiene como objetivo favorecer ese proceso en tiempo real, a través de la observación, interpretación y regulación continua de todos los elementos que la integran: desde la motivación y la fijación de objetivos, de acuerdo con el potencial de aprendizaje en cada estadio y por cada alumno, a la regulación del empeño, de los intentos, de las hipótesis, de las reparaciones, de la superación de las dificultades y del análisis de los logros” (Fernández Sonsoles,2017.p.54).

Si bien la observación directa será la herramienta principal, de acuerdo a lo que sostiene Fernández respecto a la evaluación será un proceso integral de todos los elementos intervinientes. Pudiendo registrarse mediante los diferentes instrumentos utilizados (ver anexo).

Instrumentos

- Observación directa
- Reflexión personal
- Rúbrica, matrices de valoración
- Formulario Google

Tabla N°: Indicadores de logro o resultados

Indicadores	Logrado	No logrado	En proceso
Demostraron interés y predisposición hacia la propuesta.			
Evidenciaron un buen manejo, interpretación y apropiación de las TIC en las experiencias áulicas.			
Manifestaron un enriquecimiento en sus prácticas educativas.			

Fuente: Elaboración Propia, 2022.

6.3 Resultados esperados

Luego de haber realizado las capacitaciones mediante los talleres pensados y planificados para los docentes del segundo ciclo de la Unidad Educativa Maryland, se espera que los mismos

logren desarrollar y fortalecer estrategias de enseñanza innovadoras respecto a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, partiendo de la importancia y necesidad de éstas en la interacción con los estudiantes, a partir de la utilización de plataformas digitales. De manera tal que dicha capacitación logre enriquecer y favorecer la mejora en sus prácticas educativa a través del uso de las TIC, permitiéndoles incorporar tales herramientas afianzando aún más las plataformas presentadas.

6.4 Conclusión

La propuesta presentada en este plan de intervención, diseñada para docentes del segundo ciclo de la Unidad Educativa Maryland, cuenta con la finalidad de promover espacios de capacitación en alfabetización digital durante el primer semestre del ciclo lectivo 2023.

Esto, genera a partir de tales actualizaciones pedagógicas, desarrolladas desde la línea temática modelos de aprendizajes innovadores, justamente la posibilidad y necesidad, ante la imperiosa renovación tecnológica, de rever los escenarios en los cuales se basan las prácticas educativas. Considerando, que ello permitirá la utilización de las TIC de manera responsable y por sobre todo eficiente, pudiendo interactuar con las demás áreas y dando repuesta a las nuevas demandas en todos los ámbitos, especialmente el educativo, siendo allí donde se resignifica su uso.

Al enfatizar en fortalezas se puede resaltar que al apropiarse de dicho recurso tecnológico las propuestas educativas planificadas por los docentes vivenciarán una transformación significativa, permitiendo que los estudiantes se incorporen aún más no solo en la sociedad de la información sino de igual manera en la sociedad del conocimiento.

Como limitación se visibiliza que no abarcar una amplia gama de plataformas, y como sugerencia sería de gran importancia llevar a cabo nuevas capacitaciones e ir incorporando otras y nuevas posibilidades, para lo que se hace necesario dar continuidad y así indagar y profundizar

en el plan de intervención presentado. Por otro lado, alcanzar otros ciclos de tal institución, para brindar las mismas oportunidades a los docentes y demás estudiantes.

Desde la experiencia personal, la principal fortaleza es el enriquecimiento en cuanto al conocimiento adquirido al realizar dicho plan de intervención, contar con el tiempo necesario para realizar las modificaciones sugeridas por la docente tutora, y por sobre todo lograr pararme desde otra postura y continuar mejorando la propuesta. La principal limitación personal fue el trabajo con normas APA, debido a que nunca utilizaron en la cursada de la carrera, por lo que el trabajo con tales fue realmente un desafío logrado.

Planteando como mejora superadora la posibilidad de incrementar la adquisición de conocimientos que me enriquezcan en cada experiencia de intervención.

Referencias

- Cedeño Romero, E. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, Vol. 4, N° 1. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047143>
- Gómez Vahos, L. E., Muriel Muñoz, L. E., & Londoño-Vásquez, D. A. (2019). *El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. Encuentros*, vol. 17, núm. 02, pp. 118-131. Universidad Autónoma del Caribe. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>
- González Martino, Z. (2019). *Las TIC y su inserción en la escuela. formaciónib*. Obtenido de <http://formacionib.org/noticias/?Las-TIC-y-su-insercion-en-la-escuela>
- Guerra García, J. (2020). *El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. Año: VII. Número: 2. Artículo no.: 77. Obtenido de <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>
- Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. (2014). *Ley Argentina Digital. SAIJ*. Obtenido de <http://www.saij.gob.ar/27078-nacional-ley-argentina-digital-Ins0006004-2014-12-16/123456789-0abc-defg-g40-06000scanyel#:~:text=Su%20objeto%20es%20posibilitar%20el,m%C3%A1s%20altos%20par%C3%A1metros%20de%20calidad>

- Morrissey, J. (2018). *El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Cuestiones y desafíos*. Obtenido de <http://www.helpdeskinld.com/images/downloads/Library/es/Articulo%20sobre%20tics%20en%20aula.pdf>
- Ponce Sacoto, D. H., & Ochoa Encalada, S. C. (2021). *Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*. Vol. 6, Núm. 4. Obtenido de <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1495>
- Rodríguez Vite, H. (2017). *Importancia de la formación de los docentes en las instituciones educativas. Ciencia Huasteca. Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*. Vol. 5 Núm. 9. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/huejutla/article/view/2219>
- Salinas Ibáñez, J. (2008). *Innovación educativa y uso de las TIC. Universidad Internacional de Andalucía*. Obtenido de https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/131/004tic_casta%20c3%20b1o.pdf?sequence=1
- Sierra Llorente, J., Bueno Giraldo, I., & Monroy Toro, S. (2016). *Análisis del uso de las tecnologías TIC por parte de los docentes de las Instituciones educativas de la ciudad de Riohacha. Omnia, vol. 22, núm. 2. Universidad del Zulia*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/737/73749821005/html/>
- Universidad Siglo XXI. (2019). *S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Tema estratégico. Modelos de Aprendizajes Innovadores*. Obtenido de

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

Anexos

Anexo 1 Planilla de asistencia para acreditación al inicio de cada taller

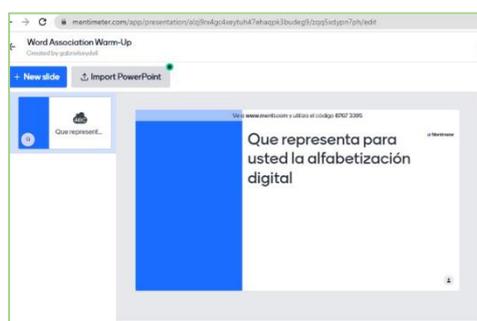
PLANILLA DE ASISTENCIA				
Institución		Segundo ciclo		
Educativa:				
Unidad Educativa				
Maryland				
Docente	DNI	1er taller	2do taller	3er taller
participante				

Fuente: Elaboración Propia, 2022.

Anexo 2 Código QR del primer taller, actividad N°2.



Concepto de alfabetización digital



Alfabetización conlleva la integración de comprensión oral, expresión oral, lectura, escritura, y pensamiento crítico; incorpora la numeración. Incluye un conocimiento cultural que permite al hablante, escritor o lector reconocer y usar el lenguaje apropiado para diferentes situaciones sociales. Para una sociedad tecnológicamente avanzada... el objetivo es una alfabetización activa que permita a la gente utilizar el lenguaje para aumentar su capacidad de pensar, crear e interrogar, de manera que verdaderamente participen en la sociedad (Campbell 1990).

Anexo 3 PowerPoint de la actividad 3 correspondiente al taller 1.

Recordando nuestros inicios a Internet

¿Qué es Internet?
Internet es un conjunto de redes interconectadas que permite la comunicación entre más de mil millones de usuarios de todo el mundo.

Los navegadores
Los navegadores son programas que nos permiten navegar por la red de Internet, así como buscar y visualizar las páginas web. Hay muchos navegadores; la mayoría de ellos se pueden descargar desde Internet de forma gratuita. Los más utilizados son:

1. Windows Internet Explorer
2. Netscape
3. Opera
4. Mozilla Firefox

¿Cómo funcionan los navegadores?

Desde el menú "Inicio" de la barra de tareas, haciendo un clic con el botón izquierdo del ratón sobre la opción "Internet Explorer".

O bien podemos tener un icono en nuestro escritorio que nos permita acceder directamente al programa. En este caso debemos hacer doble clic con el botón izquierdo del ratón sobre el icono de Internet Explorer.

Una vez hayamos entrado en Windows Internet Explorer, veremos que la ventana contiene las partes básicas: barra de título, barra de estado, barras propias del programa y las barras de desplazamiento en caso de que éstas sean necesarias.

Para empezar a navegar debemos abrir el programa. Recordamos que podemos hacerlo de las siguientes maneras:

Para buscar en Internet información específica tenemos: los buscadores

Los buscadores son unas páginas especiales de Internet que nos permiten averiguar los nombres de las páginas web que queremos visitar.

En Internet hay muchos buscadores, pero los más utilizados son los siguientes:

LOS BUSCADORES MÁS USADOS
Según estudios existentes, los buscadores más usados son (y por este orden): Google, Bing, Yahoo, entre otros





El buscador de en el momento en que toques parte de la frase, ya Google "es inteligente" en cierta forma, y verá que te sugerirá lo que quieres buscar.

Ahora no tendrías más que hacer clic sobre el apartado **cursos internet** que te ofrece y automáticamente (en décimas de segundo) te ofrecerá el resultado.

Estos resultados aparecen en número de 10 por cada página, y evidentemente para acceder a uno de los resultados que te interesa, no tienes más que hacer un clic sobre el título (**Parte aquí en negrita y subrayada**, que ves en cada apartado, similar a como te la ofrezco aquí en este mismo párrafo), apareciendo abajo los enlaces para acceder a las diferentes páginas:



¡¡Excelente!! Ahora que hemos recordado nuestros inicios en internet, buscaremos una palabra y veremos que sale sobre ella...

Genially

Quien desee puede compartir lo que internet nos dice sobre el Genially..

¡¡MUCHAS GRACIAS!!

Anexo 4 Formulario Google evaluación

Alfabetización digital importancia

 lorevaldez2021@gmail.com
(no se comparten) [Cambiar cuenta](#)



***Obligatorio**

Sección a la cual pertenece *

4to grado

5to grado

6to grado

Las actividades planteadas han atraído su interés? *

de forma esperable

de forma regular

de forma satisfactoria

Conocía todos los buscadores presentados? *

si

no

Conocía las herramientas utilizadas? *

Mentimeter

Cuestionario de Google

Le fue fácil el primer taller? *

si

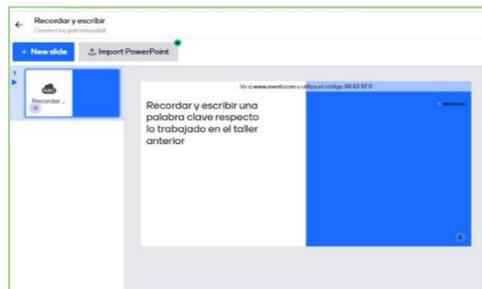
no

término medio

Enviar
Borrar formulario

Google no creó ni aprobó este contenido.

Anexo 5 Código QR de la actividad de inicio del taller 2



Anexo 6 PowerPoint de actividad 1 taller 2.

TUTORIAL
Edición digital con Genially

¿Qué es y para qué sirve Genially?
GENIALLY es un software para crear contenidos interactivos. Permite crear imágenes, infografías, presentaciones, microsites, catálogos, mapas, entre otros, los cuales pueden ser dotados con efectos interactivos y animaciones.

¿Qué es Genially?
Genially es una herramienta que permite utilizar plantillas para realizar presentaciones, informes, imágenes interactivas, guías, videos, infografías y otros recursos. La cuenta gratuita permite editar, pero no descargar; se puede compartir en la red e incluso incrustar el trabajo logrado en una plataforma como Google Classroom o Microsoft Team pero, para descargar a la PC, se debe abonar. Mientras el trabajo producido sea compartido por medio de la web no tendremos dificultades.

La implementación de la tecnología como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje, puede mejorar las habilidades y conocimientos de los estudiantes, ya que aumenta la motivación de los involucrados (Ain et al. 2019).
Es por eso nuestro objetivo es implementar las herramientas tecnológicas específicamente el uso de Genially, en la Unidad Educativa Maryland como una estrategia didáctica ya que, no solo servirá para que los estudiantes sean más interactivos y participativos en clase, sino que facilita al docente el proceso de enseñanza, ya que los estudiantes se sienten más atraídos o motivados a la hora de recibir clase.

Innovación: El concepto de innovación en el ámbito educativo se le conoce como "introducir algo novedoso, una renovación, que produzca un cambio en el aprendizaje, con la finalidad de mejorar los conocimientos de los estudiantes". (Croda-Borges & López-Calva, 2016)

Anexo 7 PowerPoint de actividad 2 taller 2.

¿Cómo registrarse en Genially?

Para comenzar nos dirigimos hasta la página oficial de **Genially**: <https://www.genially.es> y hacemos clic en "Regístrate"

Convierte tus ideas en experiencias
La herramienta que millones de personas usan para crear presentaciones, infografías y mucho más.

¡Regístrate aquí!

¡Regístrate aquí!

Elige tu sector

Elige tu perfil

¡Descubre todos los secretos del universo Genially!

ESTAMOS LISTOS... MANOS A LA

Anexo 8 PowerPoint de actividad 3 taller 2.

Manual para hacer una presentación genial en Genialy

¿Cómo realizar una presentación visual?
Una vez que nos registramos genialy nos ofrecerá una pantalla como la siguiente, elegimos la categoría "presentación" y hacemos clic.

Genialy nos muestra una nueva pantalla que plantillas para elegir. Si hacemos clic aquí veremos más de las plantillas de uso gratuito.

En nuestro caso hacemos clic aquí para elegir esta plantilla

PRESENTACION FLIPPED CLASSROOM GENIALY

Presentación Flipped Classroom Genialy

Clic en "Usar esta plantilla" para comenzar a editarla

El programa nos pide que elidamos las plantillas de páginas que no queremos utilizar. Hacemos algunas ya que más tarde podremos cambiar de decisión y volver a elegir otras si así lo deseamos

Al terminar hacemos clic en "Añadir" para que se añadan estas páginas (dispositivos) en nuestra presentación

Desde nuestro escritorio de trabajo podemos elegir los fondos, imágenes, cambiar el fondo, agregar botones, interacciones y otros recursos.

Aquí podemos ver las páginas (dispositivos) en miniatura, si lo deseamos podemos agregar más páginas haciendo clic en el botón "+ Añadir página"

Desde este menú podemos añadir o borrar páginas, cambiar el zoom para ver mejor, decidir qué efectos de transición tendrá nuestra presentación entre otras opciones

Para comenzar escribimos aquí un nombre para el archivo que vamos a modificar

Presentando recursos digitales

Para volver nuestro fondo hacemos clic en "Fondos"

"Interacción" es un botón interactivo, es decir que al hacer clic sobre él se realiza una acción programada, en nuestro caso queremos que al hacer clic la presentación pase a la siguiente diapositiva, para lograrlo hacemos clic sobre el borde de este botón para que se active en verde con tres opciones: "Activar"

Clic aquí para ocultar esta ventana

Sobre la derecha de la pantalla se abre esta ventana, aquí clicamos una de las opciones y hacemos clic en "Aplicar a todas las páginas" si deseamos que toda la presentación tenga el mismo efecto de transición

Aquí vemos que la opción "Ir a la página" está activa y que la página a la que debe ir es la llamada "Inicio" (el tido indica a qué página ir)

Para terminar hacemos clic en "Guardar"

Para agregar o cambiar la animación de un objeto hacemos clic en el objeto para activar el menú de opciones

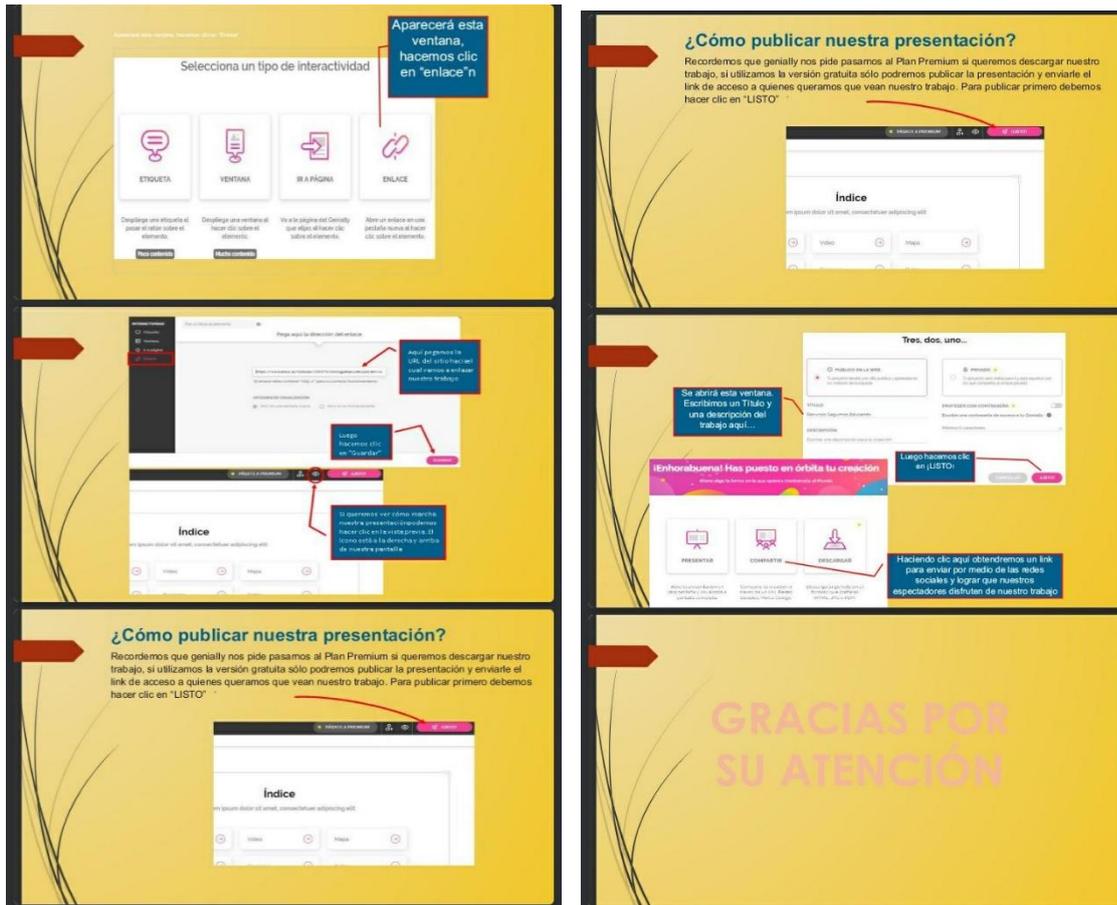
Luego aparecerá este menú, hacemos clic aquí

Desde la derecha de la pantalla aparecerá esta ventana con opciones de animación, allí debemos hacer clic en las opciones que más nos gusten.

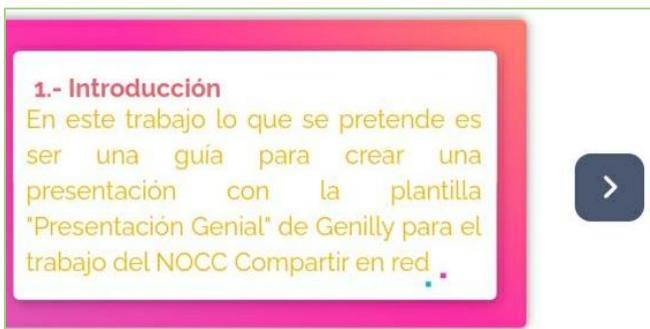
¿Cómo incluir transiciones y animaciones en la presentación?

Para agregar una transición hacemos clic en la página (dispositivos) y luego hacemos clic en el ícono

Si queremos cambiar o agregar el enlace a una página web hacemos clic aquí



Anexo 9 Presentación de Genially de actividad 1 taller 3.



3- Comienzo del programa

Entrar en la dirección: <https://www.genially.es> y registrarse.

Formas de registro:

- Correo electrónico
- Con Google
- Con Facebook
- LinkedIn
- Office 365

Cuando ya se tiene cuenta aparece la siguiente pantalla para que entremos en el programa y vamos a crear la presentación. Púlsalo en más info para ver los pasos.

INFO



4- Creación de la presentación

¿Qué puedes crear con Genially?

El programa tienes varias presentaciones como se ven en la foto yo me voy a centrar en la de Presentación Genial.

Cogemos presentación y de damos a crear. Y cogemos presentación genial.

Y damos a usar plantilla.

Luego tenemos la opción de Selección las páginas con las que quieras empezar a crear y escoger las páginas que en este caso son: 33. Mi opinión personal es coger todas y luego ir quitando conforme hagamos la presentación.

Ahora a la izquierda nos aparecen las páginas y a la derecha la página con la que estamos trabajando.

Mi primer consejo es poner un nombre al genially.

Ahora si pinchamos sobre la primera página que nos aparece a la izquierda observamos que arriba a la derecha hay dos dibujos en blanco que nos permiten dos cosas: duplicar la diapositiva y borrarla.

INFO

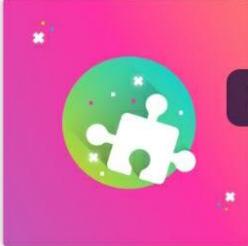


5- Trabajo con la plantilla

Ahora que ya tenemos la plantilla vamos a trabajar con ella.

Para ello pulsa info para ver más información.

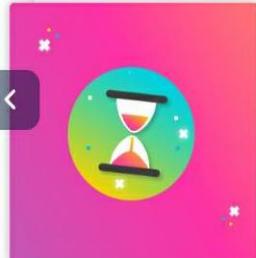
INFO



6- Menú general de la parte izquierda

Por último, voy a hablar del menú que hay a la parte izquierda sobre fondo negro. Púlsalo más info para obtener más información.

INFO



7- Referencias en Internet.

Pulsando en info de cada apartado verás más información sobre el Genially

	<p>Guía completa de Genial.Ly</p> <p>INFO</p>		<p>Tutorial para crear una presentación con Genially</p> <p>INFO</p>
	<p>Tutorial Completo de Genially</p> <p>INFO</p>		<p>Tutorial completo de Genially</p> <p>INFO</p>

8- Autor y licencia

Ángel Moltó García
Profesor Técnico Interino de Comercio y marketing
IES Federica Montseny (Burrassot)

 @Pacha47



Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento- NoComercial- Compartirigual 4.0 Internacional.



Anexo 10 Formulario de Google evaluativo

Cierre de la capacitación

Descripción del formulario

Los talleres cubrieron sus expectativas?

Lista desplegable

1. poco
2. los suficiente
3. por completo
4. Agregar una opción

Les parece útil la herramienta conocida? *

Texto de respuesta breve

Luego de culminar con los talleres sienten *
que cuentan con herramientas necesarias
para ponerlo en práctica en sus prácticas
de enseñanza?

Texto de respuesta breve

Tuvieron muchos problemas al momento *
de planificar en el último taller?

Texto de respuesta largo

Se les presentaron problemáticas al *
momento de planificar con pareja
pedagógica?

Texto de respuesta breve

Se les presentaron problemáticas al *
momento de planificar con pareja
pedagógica?

Texto de respuesta breve

Está a gusto con la capacitación? *

Texto de respuesta largo