



Carrera de Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Plan de intervención: Modelos de Aprendizajes Innovadores

Construcción de una Biblioteca Digital Interactiva para Nivel Inicial

Alumna: Picco, Claudia Maricel.

DNI: 23.520.916.

Legajo: VEDU 016949

Tutor: Soria, Sandra del Valle

Fecha: Córdoba. Agosto 2022

RESUMEN

El presente plan de intervención está centrado en la línea temática: Modelos de Aprendizajes innovadores y propone la construcción de una Biblioteca Digital Interactiva para Nivel Inicial en la Unidad Educativa Maryland, de la ciudad de Villa Allende. Esta propuesta surge de la necesidad de implementar una Biblioteca escolar para fortalecer su Programa de Alfabetización desarrollado en sus tres niveles.

Esta mirada focalizada en crear nuevos escenarios educativos que brinden a los estudiantes la construcción de aprendizajes significativos, demanda, también, la capacitación docente en el manejo, uso e implementación de herramientas digitales en línea que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Este trabajo tiene como objetivo capacitar al equipo directivo y docente de Nivel Inicial en el uso de las TIC para el diseño e implementación de la Biblioteca Digital Interactiva.

Para la puesta en marcha de este proyecto se diseña un plan de trabajo consistente en cuatro jornadas presenciales donde se trabajan conceptos teóricos de relevancia y presentación de plataformas educativas online: Quizizz y Kahoot, para el acompañamiento a los docentes en el proceso de producción y construcción colaborativa.

Al finalizar el Plan de Intervención, se espera que los docentes puedan utilizar con autonomía y creatividad las TIC ofrecidas, que los estudiantes y sus familias se involucren y participen de esta nueva experiencia y potencien los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de Nivel Inicial quienes comienzan a transitar su proceso de alfabetización digital.

Palabras claves: TIC, Libro enriquecido, Lectura interactiva, Biblioteca Digital.

AGRADECIMIENTOS

Principalmente a mi familia, mi pilar fundamental y motor de motivación e inspiración constante para no decaer y seguir en busca de lograr mis metas.

A todas las personas físicas y virtuales que me guiaron, me acompañaron en este camino de aprendizajes y contribuyeron a mi formación personal y profesional.

INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación están transformando nuestra vida personal y profesional, están cambiando las maneras de acceder al conocimiento y al aprendizaje, los modos de comunicación y la manera de relacionarnos. Estos cambios también impactan en las instituciones educativas y es en este espacio donde deben replantearse nuevas funciones cognitivas, la imaginación, la memoria, la percepción y la comunicación. El concepto de aprendizaje y las estrategias de enseñanza han experimentado cambios sustanciales, la enseñanza tradicional se centraba en proporcionar información y el alumno solo asimilaba mediante la práctica y la repetición. Los nuevos paradigmas anclan sus ideas en un aprendizaje construido por el propio estudiante, es decir, un aprendizaje basado en la corriente constructivista.

Las propuestas de enseñanza innovadoras enfatizan el aprendizaje basado en la actividad significativa, el estudiante como sujeto activo involucrado con sus procesos de enseñanza y aprendizaje, capaz de abstraer y transferir sus conocimientos a nuevos y variados contextos.

Por los aspectos antes mencionados fue necesario repensar y reestructurar algunos proyectos y espacios de la Unidad Educativa Maryland, de gestión privada, con orientación en comunicación y lengua extranjera. Esta institución cuenta con un Plan de Mejora Institucional donde se lleva a cabo un Programa Institucional de Alfabetización que se inicia en el Nivel Inicial y se van articulando los contenidos entre los diferentes niveles. Así surge la posibilidad de destinar un espacio físico destinado a la biblioteca escolar.

Algunos factores como la pandemia impiden la concreción de la biblioteca. Por este motivo este Plan de Intervención, centrado en los modelos de aprendizajes innovadores,

propone la construcción de una Biblioteca Digital Interactiva para el Nivel Inicial que permita a los estudiantes de las salas de 4 y 5 años interactuar con diferentes portadores textuales e iniciarse en la alfabetización digital a través del uso de plataformas digitales.

La lectura interactiva ofrece al lector la posibilidad de “actuar” en la obra, se convierte en autor y lector a la vez. (García, Rodríguez, (2016) Revista Chilena de Literatura, N°94, párr. 58).

En este proceso es fundamental contar con docentes conocedores y comprometidos con la temática. Por eso se propone un plan de trabajo destinado a capacitar, orientar y guiar a los docentes en este proceso de construcción de la Biblioteca digital. Para llevar a cabo este proceso de construcción se presentan dos plataformas digitales online: Kahoot (www.kahoot.com) y Quizizz (<https://quizizz.com/admin>) que ofrece la posibilidad de elaborar libros enriquecidos con formatos multimediales que promueven la interactividad.

Dice Meirieu, citando a Henri Marion: “Volver activo al alumno es invitarlo a comprometerse personalmente con sus aprendizajes y proponerle trabajar en forma concreta, componiendo, escribiendo, dibujando, actuando de todas las maneras que le permitan ejercer y probar sus fuerzas”. (2016:31). “En ese volver activo al alumno, es posible y deseable que la tecnología se transforme en una aliada en los procesos de enseñanza-aprendizaje y no un obstáculo”. (Ardini, Barroso y Corzo, Revista Digital, ComHumanitas, 2020, pág. 101).

La estructura de este plan está planteada en 4 capítulos, el capítulo I hace referencia a la presentación de la línea temática propuesta, datos generales, organigrama y síntesis de la institución seleccionada, misión, visión, valores y delimitación del problema. En el capítulo II se desglosan los objetivos generales y específicos que se esperan alcanzar con la puesta en

marcha del plan, se expone la justificación y el marco teórico que cimentan las bases la línea temática elegida.

En el capítulo III se detalla el plan de trabajo consistente en 4 jornadas presenciales de capacitación, con objetivos específicos, actividades de inicio, desarrollo y cierre, cronograma de actividades, presupuesto, recursos humanos, materiales y técnicos, de contenidos, económicos y, finalmente, la evaluación con su fundamentación teórica y descripción de instrumentos a utilizar.

Concluyendo con la estructura se encuentra el capítulo IV en el que se describe los resultados esperados y la conclusión final del plan de intervención.

CAPÍTULO 1

1.1 Presentación de la línea temática

Este Plan de Intervención pretende trabajar en la línea temática “Modelos de Aprendizajes Innovadores”, focalizado en brindar espacios de capacitación al equipo directivo y docente de la Unidad Educativa Maryland a los fines de concretar una Biblioteca Digital Interactiva que proporcione a los estudiantes escenarios educativos significativos y alfabetizadores a través del uso de los recursos didácticos novedosos que ofrecen las TIC.

El desafío de la tarea docente en la actualidad es ofrecer escenarios motivadores que potencien los aprendizajes de los estudiantes.

Lo expresado por Buckingham hace hincapié específicamente en que el valor de la tecnología digital depende en gran medida de las relaciones pedagógicas que se establezcan alrededor de ella, por ejemplo, de cómo se habilita el acceso de los alumnos a las habilidades y competencias que necesitan, en qué medida se les permite controlar el proceso y en qué medida pueden dialogar con sus docentes y pares. (Buckingham en Las tecnologías en las prácticas de enseñanza de los docentes de Nivel Inicial, Rolandi, A. M. 2015, pág 20.)

Diferentes estudios (Higgins, Xiao y Katsipataki, 2012, ICF Consulting Services, 2015, Pedro, 2015, en Rivas, 2018), muestran que el verdadero impacto de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la educación proviene de la combinación de equipamiento adecuado, los contenidos digitales y modelos pedagógicos dentro de un marco de diálogo con las prácticas docentes.

Otro aporte importante a tener en cuenta sobre la temática es el proporcionado por la ONU, allí expresa:

“La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) declaró que la integración de las TIC al contexto escolar ha originado diversas situaciones que deben ser afrontadas por las instituciones educativas; el objetivo de esta inclusión debe orientarse a mejorar la calidad educativa, la cual se reflejará, principalmente, en el 5 aprendizaje de los estudiantes. La Unesco estableció algunos criterios para asegurar que el uso de las TIC sea provechoso en las escuelas, entre ellos, el acceso a las TIC e internet por parte de estudiantes y alumnos, la accesibilidad a recursos educativos digitales de calidad y profesores competentes en la aplicación pedagógica de las TIC.” (UES,2019. S.F. Modelos de aprendizajes innovadores, Pág. 4.)

1.2 Síntesis de la Institución

UNIDAD EDUCATIVA MARYLAND



Fuente: (UES21(2019). Unidad Educativa Maryland. Sección 1 de 6. Página 3)

Datos generales de la institución

DOMICILIO:	CALLE GUËMES 702
LOCALIDAD:	VILLA ALLENDE – CORDOBA
DEPARTAMENTO	COLÓN
JURISDICCIÓN.	CÓRDOBA
TELÉFONOS:	(03543) 432239/433629/435656
MAIL:	administración@maryland.edu.ar
PÁGINA WEB:	www.maryland.edu.ar

Fuente: (UES21(2019). Unidad Educativa Maryland. Sección 2 de 6. Págs. 5-6)

Villa Allende es una localidad que se encuentra a 19 kilómetros de la capital provincial y está enclavada en las estribaciones orientales de las Sierras Chicas. La Institución Educativa Maryland pertenece al sector privado – laico, cuenta con tres niveles educativos: Nivel Inicial, Nivel Primario y Nivel Medio y con una orientación en comunicación y lengua extranjera inglés.

Los estudiantes asisten en jornada simple, por la mañana y con opción a cursar doble escolaridad, Formación Opcional de la Lengua Inglesa (F.O.L.I).

Su población estudiantil está conformada por estudiantes que pertenecen a clase media- alta y el 80% vive en diversos barrios de la localidad de Villa Allende. (UES21 (2019). Unidad Educativa Maryland. Lección 6 de 16. Pág. 14)

El origen de su nombre

El nombre Unidad Educativa Maryland está relacionada a un fuerte sentido de identidad que quería resaltar una de sus fundadoras y se refería a “La formación de la lengua inglesa” (Lazzarini, 2018). Ella tenía una vinculación con el estado de Maryland en Estados Unidos, de modo que esto se planteaba como la posibilidad de intercambios de alumnos en un futuro. Estos anhelos no pudieron concretarse en el futuro. (UES21 (2019). Unidad Educativa Maryland. Lección 6 de 16. Pág. 45.)

Horarios

	NIVEL INICIAL	NIVEL PRIMARIO	NIVEL MEDIO
ESCOLARIDAD OBLIGATORIA Lunes a viernes	8:30 a 12:30 hs.	8:00 a 13:00 hs.	8:00 a 13:50 hs.
F.O.L.I. Lunes a jueves	13:30 a 16:00 hs.	13:45 a 16:45 hs.	13:30 a 16:00 hs.

Un poco de historia...

En el año 1992 se comienza con la idea de crear una escuela de gestión privada, laica y con formación bilingüe.

La Lic. Lazzarini comienza con la redacción del documento que se presentaría en DIPE (Dirección General de Educación Privada) y en el Ministerio de Educación.

La Unidad Educativa Maryland abre sus puertas en el año 1994.

En el mes de setiembre de ese año, el grupo societario, que contaba con Dolly Arias, llevó a cabo las primeras reuniones con el objetivo de presentar dicho proyecto educativo a la sociedad y convocar a personas que luego se encargarían de la puesta en marcha del mismo.

Es importante destacar que algunas de esas personas, aún continúan en la institución desempeñando sus funciones como las docentes de jardín de infantes Viviana y Bettina y Eduardo el encargado de mantenimiento.

Finalmente comenzó a funcionar en el mes de marzo de 1995, luego de conseguir una casona antigua por medio de la Municipalidad de Villa Allende y el Consejo Deliberante

Se inició con las salas de 4 y 5 años, primero, segundo y tercero grado y con un total de 50 alumnos.

A medida que los alumnos iban egresando se abrían nuevas divisiones y a los tres años de su apertura ya habían completado el nivel medio.

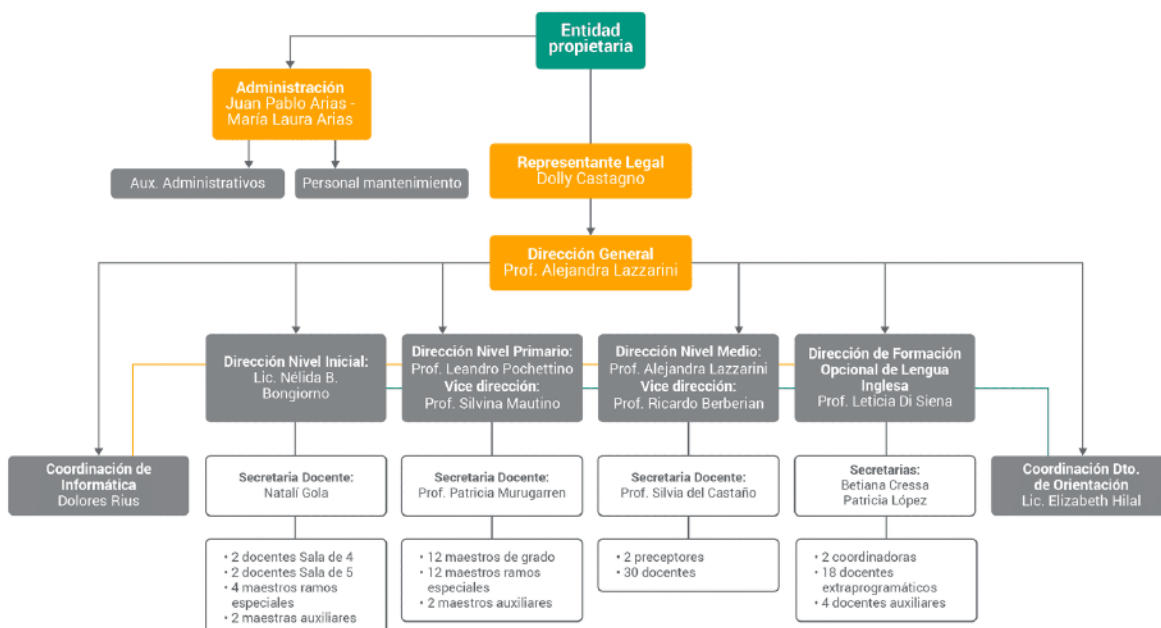
En el año 1998 ya contaba con Nivel Inicial y Nivel Primario completos con un total de 245 alumnos.

En 1999 comenzó a funcionar el Ciclo Básico Unificado (CBU) 1º, 2º y 3º año en un inmueble alquilado y 1 cuadra de la institución. Por razones edilicias, económicas y de baja matrícula se cerró el nivel medio.

Finalmente, en el año 2008, la institución propone abrir nuevamente el nivel medio ofreciendo espacios áulicos adecuados dentro del edificio escolar.

Actualmente cuenta con 620 alumnos en sus tres niveles. (UES21 (2019). Unidad Educativa Maryland. Lección 6 de 16. Pág. 31)

Organigrama Institucional



Fuente: (UES21(2019). Unidad Educativa Maryland. Lección 4 de 16. Pág. 2

Misión:

La Unidad Educativa Maryland tiene como misión la construcción de la palabra como medio para resolver conflictos, generando espacios para la reflexión conjunta que permitan un crecimiento en lo humano donde prime el respeto por el otro y un clima armónico en el encuentro. (UES21 (2019). Unidad Educativa Maryland. Lección 7 de 16. Págs. 47 - 48).

Visión:

La Unidad Educativa Maryland es una institución laica con una fuerte impronta en la comunicación y la lengua extranjera, fomentando el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) que brinden a los estudiantes formarse como personas capaces de buscar, seleccionar y evaluar información con sentido crítico y tomar decisiones. Apuesta, además, a la articulación entre niveles como núcleo prioritario de su labor. (UES21 (2019). Unidad Educativa Maryland. Lección 8 de 16. Págs. 49).

Valores:

Las premisas de las personas que comenzaron esta iniciativa se basaron en la creación de un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos como la tolerancia, la solidaridad y la participación. Que los mismos estuvieran presentes en todo momento y se ofreciera la posibilidad de acceder a una formación bilingüe en idioma inglés y que fuera opcional (UES21 (2019). Unidad Educativa Maryland. Lección 6 de 16. Pág. 31)

1.3 Delimitación del problema

Las problemáticas que surgen luego del análisis de la institución educativa son las siguientes:

“-Cómo asegurar la formación de los docentes como lectores y productores de textos y considerar como eje de la formación el conocimiento didáctico (en relación con la lectura y la escritura). Así, se hace necesario pensar que un proyecto institucional de alfabetización debe ir acompañado de una política de formación permanente que asegure esas prácticas por

Parte de los docentes y la concepción de una escuela como una comunidad activa de lectores y escritores” (UES21 (2019). Unidad Educativa Maryland. Lección 13 de 16. Pág.83)

-La organización de la biblioteca escolar, se han realizado variados y diversos intentos, pero ninguna se inscribe en el funcionamiento de un espacio dedicado a los libros. (UES21 (2019). Unidad Educativa Maryland. Lección 13 de 16. Pág. 86)

La Unidad Educativa Maryland plantea LA ALFABETIZACIÓN como uno de sus Programas de Mejora Institucional, en sus tres niveles, Inicial, Primario y Medio, donde considera que “la alfabetización aparece ligada a un conjunto de capacidades o competencias de lectura, escritura y comprensión que son irrenunciables tareas de la escuela, partiendo de la consideración de los estudiantes como sujetos de derecho” (UES21 (2019). Instituto Maryland. Lección 13 de 16. Pág. 80)

El Diseño Curricular de Nivel Inicial de la Provincia de la Provincia de Córdoba establece: “Lenguaje y Literatura es un campo de formación que, desde la concepción del

lenguaje como matriz constitutiva de la identidad individual y social y como actividad humana, mediadora de todas las demás, que incluye a la lengua (el sistema), pero va más allá de ella, organiza una serie de saberes y prácticas, a partir de las cuales se propicia el proceso de constitución de los niños como sujetos de lenguaje, partícipes activos en la adquisición y en la construcción de códigos compartidos.” (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba - Diseño Curricular de la Educación Inicial. Año 2011-2020-Pág.126)

“La apropiación de la lengua no queda reducida a la adquisición de una serie de signos y posibilidades combinatorias, sino que constituye un camino de progresiva integración del niño en la comunidad verbal; trayecto durante el cual él toma conciencia de

sí mismo y de la realidad sociocultural en la que está inserto”. (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba - Diseño Curricular de la Educación Inicial. Año 2011-2020- Pág.127)

La Unidad Educativa Maryland, siguiendo con su Programa Institucional de Alfabetización, llevó a cabo algunos intentos para establecer un espacio físico en donde pudiera funcionar la biblioteca escolar. Estas acciones se vieron afectadas por el período pandémico que se vivió a nivel mundial en el año 2020, donde el vínculo pedagógico se dio en la virtualidad y en el año 2021 se retomaron las actividades escolares con modalidad híbrida.

Por lo tanto, este Plan de Intervención, propone la organización de jornadas de capacitación docente que brinden la posibilidad de utilizar las herramientas digitales que ofrecen las TIC para la creación de una Biblioteca Digital Interactiva.

Frente a estos nuevos desafíos es importante la formación y permanente capacitación y profesionalización docente que permitan brindar espacios significativos, flexibles y acordes a los intereses de los estudiantes.

“La tarea educativa supone, por tanto, provocar, facilitar y orientar el proceso por el que cada individuo reconstruye sus sistemas de interpretación y acción, sistemas que, no olvidemos, incluyen de forma interactiva conocimientos, habilidades, emociones, actitudes y valores.” (Á. Pérez Gómez, 2010. “Aprender a educar: Nuevos desafíos para la formación de docentes”. Pág 45)

En los primeros años de vida del niño se da un rápido desarrollo del lenguaje porque comienzan a interactuar con otros fuera del núcleo familiar, se adquieren habilidades y

conocimientos precursores de la alfabetización. En los primeros 6 años de vida del niño/a hay una mayor plasticidad neuronal y se desarrollan áreas básicas del cerebro, por eso es tan importante la estimulación e intervención temprana para el desarrollo de sus capacidades cognitivas, comunicacionales y socio-afectivas.

El desarrollo de las capacidades de hablar, escuchar, leer y escribir están estrechamente relacionadas con la ampliación del universo de significaciones con el que interactúa. No se trata sólo de que aprendan las letras y sus fonemas (sistema alfabético) sino que, se deben brindar escenarios situados, ofreciendo situaciones didácticas fundamentales, con sentido y propósitos comunicativos reales para que los niños participen y construyan progresivamente las capacidades de escucha, habla, lectura y escritura.

CAPÍTULO 2

2.1 Objetivo General

- Capacitar al equipo directivo y docente de Nivel Inicial de la unidad educativa Maryland en el uso de tecnologías de la información y comunicación para el diseño e implementación de una biblioteca digital interactiva en jornadas de formación durante el segundo cuatrimestre del ciclo lectivo 2022.

2.2 Objetivos específicos

- Desarrollar un espacio de lectura formativa acerca de las potencialidades que ofrece la inclusión de las TIC en el diseño de espacios significativos de aprendizaje.
- Aprender a utilizar la plataforma digital QUIZZZ para el diseño y elaboración de los elementos que formarán parte de la biblioteca digital.
- Guiar a los docentes de Nivel Inicial en el proceso de selección y construcción de los diferentes libros digitales que se compartirán en la biblioteca digital.
- Utilizar la plataforma KAHOOT como una opción para evaluar y potenciar los procesos de aprendizajes de los estudiantes.

2.3 Justificación

En la actualidad, entender las culturas y sociedades sin comprender el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es complejo; es por ello que en el

presente Plan de Intervención se plantea la necesidad de brindar capacitación, a través de jornadas de formación, destinadas a docentes de Nivel Inicial, ofreciendo oportunidades y herramientas para el diseño e implementación de una Biblioteca digital Interactiva en la Unidad Educativa Maryland.

La propuesta apunta a brindar a los docentes un espacio formativo para que puedan promover espacios lúdicos, de interacción, creación, descubrimiento, alfabetizador para los estudiantes, sobre todo, en la franja etaria de 4 y 5 años, donde lo visual, colorido, sonoro y animado cobra relevancia.

Se propondrá el uso de la plataforma QUIZZZ que ofrece la opción de elaborar libros enriquecidos con formatos multimediales, optimizar la utilización de los recursos digitales disponibles y poder compartir lo realizado con las familias a través de un link en el blog institucional.

El Diseño Curricular de la Educación Inicial de la Provincia de Córdoba propone que “el empleo de Tecnologías de Información y la Comunicación es parte de la alfabetización ciudadana, debido a que socialmente ya son una necesidad por las grandes posibilidades que ofrecen”. Por ello es importante que, tempranamente interactúen con ellas, desarrollando capacidades para el uso creativo y responsable (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba - Diseño Curricular de la Educación Inicial. Año 2011-2020-Pág.61)

Los primeros años de vida de niño/a son fundamentales para su desarrollo afectivo, social, emocional y cognitivo, por lo tanto es importante, desde el jardín de infantes, la selección y utilización de recursos digitales adecuados que brinden la posibilidad de acceder a nuevos escenarios educativos. Estas nuevas propuestas pedagógicas apuntan al trabajo con estudiantes

“nativos digitales” por lo tanto el rol docente asume relevancia ya que será guía, orientador y mediador entre las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, los estudiantes y el conocimiento.

En su libro *Educarse en la era digital*, Ángel Pérez Gómez expresa: “Los docentes debemos darnos cuenta de que no es aconsejable solamente dispensar información a los estudiantes, hay que enseñarles cómo utilizar de forma eficaz la información que rodea y llena sus vidas, cómo acceder a ella y evaluarla de forma crítica, analizarla, organizarla, recrearla y compartirla. Las escuelas deben convertirse en poderosos escenarios de aprendizaje, donde los estudiantes investigan, comparten, aplican y reflexionan”. (Pérez Gómez, Á. 2013, párr.10)

En relación a la incorporación de las TIC en Nivel Inicial, Rolandí (2015) en su tesis “Las buenas prácticas mediadas por tecnologías en la Educación Inicial” afirma:

Los docentes de Nivel Inicial, así como sus alumnos y alumnas, establecen distintos tipos de interacciones con las tecnologías cuando éstas son empleadas en las prácticas educativas que se desarrollan en el Jardín de Infantes, identificándose así diferentes vinculaciones: Por ejemplo, la interacción de los niños y niñas con las tecnologías pone en juego en ellos procesos cognitivos y metacognitivos sumamente complejos que los interpelan cuando participan en situaciones de interacción muy potentes y ricas, de esta manera se propician no sólo aprendizajes más creativos en los pequeños, sino también el desarrollo de su capacidad de atención, de su curiosidad, de su imaginación, de su capacidad de anticipación y de la necesidad de investigar. (pág. 158).

Es evidente que la lectura digital requiere nuevas competencias, las propias de un sistema intermediado tecnológicamente en el que los dispositivos de lectura y las formas de esta exigen

comportamientos y actitudes de los usuarios que es preciso conocer y trabajar por parte de quienes atendemos tan importante tarea. Por ello es fundamental la tarea alfabetizadora, mediante la organización de actividades demostrativas del uso de dispositivos, aplicaciones y eficiencia en la búsqueda de información.

El trinomio, formación-dinamización-servicios se articula como el eje en torno al cual pivota la acción de la biblioteca para un uso óptimo de sus colecciones y un aprovechamiento gratificante y comprometido por parte de sus usuarios. (Cordón-García, Alonso Arévalo, et al., 2013, párr.5).

Siguiendo con las ideas anteriormente expresadas, Prensky plantea el modelo de “Alianza” el cual propone cambiar la mirada docente hacia los recursos digitales actuales. Afirma: “...teléfonos móviles, redes sociales, los videojuegos y otras tecnologías de medios digitales para convertirlos de “enemigos” de la educación en aliados potenciales que se incorporan a los procesos formales de formación del conocimiento”. (Alonso Arévalo, Cordón García, 2013, párr.8).

A continuación se detallan algunas investigaciones que permiten visualizar la importancia de incorporar las TIC en educación, sobre todo en lo que refiere a procesos de alfabetización y bibliotecas digitales.

Es el caso del Center for Instructional Development & Distance Education de la Universidad de Pittsburgh que ha iniciado un proyecto para la creación, distribución y utilización de libros electrónicos a través de plataformas para ofrecer material multimedia mejorado para cursos, que sirvan como sustitutos o suplementos de los tradicionales libros de texto. Empresas como Amazon y Apple en Estados Unidos o Papyre en España, han desarrollado y promovido experiencias de carácter educativo con vocación de explorar este mercado en

expansión. En España el programa Territorio Ebook de la Fundación Germán Sánchez Ruiperez (FGSR) está desarrollando una experiencia de uso de iPad con profesores y alumnos en Institutos de la provincia de Salamanca con resultados muy satisfactorios por parte de ambos. El llamado Proyecto Dedos: tabletas digitales en el aula, está siendo desarrollado por el Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas (CITA) de la FGSR. (Alonso Arévalo, Cordon García, 2013, párr.11-12).

Se citan, a continuación, algunas investigaciones (y sus resultados) acerca de la implementación de la herramienta tecnológica Quizizz para fortalecimiento del pensamiento científico sobre la relación de los seres vivos en un ecosistema, en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Antonio José De Sucre. Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena. En la evaluación final se evidenció el incremento sustancial de la apropiación de los conocimientos de manera significativa por parte de los estudiantes, lo que favoreció una de las habilidades del pensamiento científico como lo es analizar y así interpretar y comprender las temáticas desarrolladas que a través de la plataforma Quizizz mejoraron el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Gamboa U,A, Medina C, Y, Dávila M, B, 2022 ,pág117).

La Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, Programa académico de doctorado en Educación, Trujillo, Perú implementó el uso de Kahoot y Quizizz. Se estableció que estas plataformas mejoran considerablemente el desempeño docente al usarlo como herramienta interactiva para el proceso de retroalimentación de los aprendizajes con los estudiantes en las

diferentes áreas curriculares, en este proceso el acompañamiento realizado por el docente a cada estudiante permite la identificación de sus logros y dificultades. (Rivera Mugerza, J, 2022.pág. 76)

Otra investigación sobre el uso de la plataforma Quizizz se realizó en la Facultad de Tecnología y Ciencias Aplicadas de la Universidad Nacional de Catamarca. En este trabajo se investigó el impacto que tiene la aplicación de la gamificación en la Educación Superior, particularmente en la asignatura Probabilidad y Estadística. La hipótesis de trabajo planteada fue que la gamificación crea un ambiente de aprendizaje significativo e interactivo, que favorece la motivación y la participación de los estudiantes. Los resultados que se obtuvieron fueron altamente positivos y apoyan la hipótesis de que la gamificación crea un ambiente de aprendizaje significativo, interactivo y divertido, que favorece la motivación y la participación de los estudiantes. (Lazarte, I, Gómez, S, 2021, págs. 315 – 317).

2.4 Marco teórico

Los nuevos paradigmas sociales, el conocimiento como poder sobre todas las cosas, las ciencias de la comunicación, la tecnología digital y el acceso a los ordenadores con mayor facilidad, ha generado la problemática esencial de la sociedad: tarea que debe solucionar la educación a través de estudios científicos en su multidisciplinariedad.

En este sentido, Phenix (citado por Poole, 1999:247), emite una opinión cónsona con la idea esbozada anteriormente, y en tal sentido plantea:

El elemento más fundamental de la educación es el cambio. Está implícito en su misma definición. Todo aprendizaje requiere cambio. La educación, como proceso, debe moverse o

avanzar. El estancamiento es, por tanto, directa y fundamentalmente, lo opuesto a la educación. Es el mal básico de la educación. (Moreno, Revista Electrónica de Humanidades. Educación y Comunicación Social, 2006 pág.7)

Los avances tecnológicos producidos en el último tiempo, han impactado y transformado la vida de las personas, es de esta manera que no es posible entender las tecnologías de forma separada de la cultura y la sociedad que las produce, debido a esto, las instituciones educativas, como parte fundamental de la cultura, en relación al tema convocante deben reconocer el contexto socio-cultural en el que está inmersa su población al momento de implementar las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Por lo tanto se plantea como indispensable para la formación del docente, crear un modelo de educación inclusiva, como un punto de partida para poder actualizar el currículum de manera que pueda dar respuesta a las demandas puntuales.

Es interesante comenzar por definir TIC:

El Plan Nacional de TIC (Ministerio de Comunicaciones, 2008, p.3), define las Tecnologías de la información y la Comunicación como el “conjunto de herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como voz, datos, texto, vídeo e imágenes”.

Otra definición: TIC como los dispositivos y aplicaciones que permiten la producción, transmisión, circulación y resignificación de la información, facilitan la comunicación entre personas de diferentes ubicaciones geográficas empleando recursos audiovisuales y redes de comunicación (Kristcautzky, 2012, pág. 22)

César Coll presenta una clasificación sobre los usos de las TIC que involucra las características propias de los dispositivos tecnológicos y las dimensiones de las prácticas educativas. Esta tipología está sustentada en una perspectiva socio-constructivista del proceso de enseñanza y aprendizaje que busca proporcionar elementos de análisis del alcance e impacto de las TIC en el acto educativo:

- Pueden funcionar como herramientas psicológicas susceptibles de mediar los procesos inter e intra-psicológicos implicados en la enseñanza y el aprendizaje.

- Mediando las relaciones entre los tres elementos del triángulo interactivo –alumnos, profesor, contenidos. (Coll, C, 2009, pág.13)

Así mismo, el ingreso de las TIC a la escuela se vincula con la alfabetización en los nuevos lenguajes; el contacto con nuevos saberes y la respuesta a ciertas demandas del mundo del trabajo. Pero la integración de las TIC también exige formar capacidades para la comprensión y participación en esta realidad mediatizada. En este sentido, "la formación sistemática resulta una oportunidad para jóvenes y adultos creativos". (Batista, Celso y Usubiaga, 2007).

De este modo las TIC no pueden desvincularse del desarrollo de los aprendizajes en la Educación Inicial pues es indudable la atracción experimentada por los niños y las niñas ante la tecnología, lo colorido, el audio y sonido y los proyectos multimedia infantiles, a tal efecto, plantear el aspecto lúdico y usar las TIC para el desarrollo de la lectoescritura, el primer encuentro con las letras, sonidos de las mismas, así como su desenvolvimiento motriz.

En este contexto, la práctica pedagógica debe procurar aprendizajes significativos para asegurar que los conocimientos adquiridos en los espacios educativos puedan ser utilizados en

circunstancias de la vida cotidiana del niño y la niña. El docente en Educación Inicial debe tomar en cuenta los intereses y potencialidades de los niños y niñas, así como sus conocimientos previos. Un aspecto relevante a tener en cuenta es la globalización de los aprendizajes, la cual está sustentada, en la concepción psicológica de que la percepción infantil de la realidad no es fragmentada sino captada por totalidades. (Moreno, Revista Electrónica Humanidades, Educación y Comunicación social, 2006. Pág. 6 - 8).

Dice Meirieu, citando a Henri Marion: Volver activo al alumno es invitarlo a comprometerse personalmente con sus aprendizajes y proponerle trabajar en forma concreta, componiendo, escribiendo, dibujando, actuando de todas las maneras que le permitan ejercer y probar sus fuerzas. (2016:31). En ese “volver activo al alumno”, es posible y deseable que la tecnología se transforme en una aliada en los procesos de enseñanza-aprendizaje y no un obstáculo. (Ardini, Barroso y Corzo, Revista Digital, ComHumanitas, 2020, pág. 101).

Con respecto a la lectura, ésta implica la participación activa de la mente y contribuye al desarrollo de la imaginación, la creatividad, enriquece tanto el vocabulario como la expresión oral y escrita.

Por lo tanto, es necesario utilizar la herramienta innovadora de cuentos interactivos que permitan al educando generar el amor y pasión por la lectura desde muy temprana edad. Con varias temáticas creativas que facilitan y motivan entrar al maravilloso mundo de los lectores infantiles además el uso de la herramienta interactiva les permite estar enlazados a la tecnología virtual actual. Los cuentos interactivos son narraciones digitalizadas que a través de animaciones son utilizadas para desarrollar procesos de aprendizaje por medio de la lectura. (Macías Figueroa, Marcillo García, Pág: 966 - 967).

Así, la literatura electrónica ofrece la posibilidad al lector de "actuar" en la obra y ejercer distintos roles para participar en la historia, de modo que el lector digital toma decisiones en el proceso de lectura y por este motivo está comprometido con la obra, y se convierte en autor y lector a la vez (García, Rodríguez, (2016) Revista Chilena de Literatura, N°94, párr. 58)

Es interesante explicitar cuándo un contenido es enriquecido. Se habla de contenido enriquecido cuando, además de tener información textual, esta se combina con información multimedia; es decir, audio, imagen en movimiento, enlaces hipertextuales, mapas, juegos e incluso herramientas de participación en las redes sociales, ya sea a otras partes del documento o fuera de él, algo que se conoce habitualmente como interactividad. La interactividad permite al lector tener una experiencia única que rompe la linealidad y la secuencialidad de la lectura analógica. (García Rodríguez, A. 2016).

Para el desarrollo de las nuevas tecnologías y su utilización en el proceso educativo es fundamental contar con el soporte conceptual de las teorías de aprendizajes constructivistas las cuales ofrecen el marco de referencia para optimizar la inclusión de TIC en las instituciones de Nivel Inicial y crear verdaderos escenarios de aprendizajes para los estudiantes.

Renata da Silva y Silvana Calvo Tuleski (2014) afirman que los primeros años de vida son parte fundamental del desarrollo cognitivo del niño al cual Jean Piaget llamó etapa de inteligencia intuitiva, es decir, estadio preoperacional.

Esta teoría sostiene el aprendizaje por descubrimiento (Piaget, J. 1955). Por lo tanto, las TIC van a estimular su creatividad, destreza motriz, nuevos aprendizajes como nociones espacio temporales, números, letras, cuentos, hábitos, reglas, atención, memoria. Además, los entornos de aprendizaje constructivista apoyan la construcción colaborativa del aprendizaje, a través de la negociación social, no de la competición entre los estudiantes para obtener apreciación y

conocimiento (Jonassen,1994. Revista Universidades y Sociedad del Conocimiento, 2008, vol.5,pág, 28).

Desde el constructivismo de Lev Vigotsky el componente social es muy importante por eso habla de ZDP (Zona de Desarrollo Próximo). Este autor sostiene que la actividad misma es social e histórica por la inclusión en ella de otros sujetos en calidad de mediatizadores, como por los objetos sobre los cuales se ejerce, que objetivan los resultados de una actividad socio-histórica, de producción o de apropiación. (Vigotsky, 2001).

Toda acción humana en su génesis es completada por otras personas o por las exigencias de los objetos mismos interpretadas desde una cultura, expresan los vehículos de aprehensión de esa realidad en formas culturales, ya desarrolladas socialmente. (Corral Ruso, R. Revista Cubana de Psicología, Facultad de Psicología, Universidad de La Habana. Vol.18, N°1, 2001, pág:73).

Desde esta mirada, las nuevas tecnologías aportan las herramientas necesarias para que las personas que accedan a ellas puedan compartir con los demás sus conocimientos, intereses, ideas, gustos. El aprendizaje está relacionado con el significado y el uso correcto de las ideas, símbolos y representaciones (Hernández Requena, S. Revista Universidades y Sociedad del Conocimiento, 2008, vol.5, pág. 29).

La inclusión de las TIC en el Nivel Inicial también nos remite a pensar en los aportes de Jerôme Bruner, psicólogo y pedagogo estadounidense quien convoca a los alumnos a un proceso colectivo con una finalidad. Aquí hablamos de un trabajo colaborativo entre los estudiantes teniendo en cuenta sus habilidades, y un profesor que facilita y promueve “andamiajes”.

Las obras colectivas, según Bruner (1997). tienen la característica de producir y sostener la solidaridad grupal, porque crean en el grupo formas compartidas y negociables de pensar. Por

otro, producir obras implica “externalizar” y con ello obtener un registro de nuestros esfuerzos mentales, un registro que está ‘fuera de nosotros’ que materializa nuestros pensamientos e intenciones de una forma más accesible a los esfuerzos reflexivos (Batista, Celso, Usubiaga, Ministerio de Educación de la Nación. Ciencia y Tecnología. 2007. Pág. 55).

Otro de los teóricos que hizo su aporte sobre los procesos de pensamiento es el psicólogo y pedagogo estadounidense David Ausubel quien habla de “aprendizaje significativo”. (Ausubel, D. 2003).

Propone defender y practicar aquel aprendizaje en el que se provoca un verdadero cambio auténtico en el sujeto. Veremos que en el aprendizaje significativo estos cambios serán producidos por nuevos conocimientos, los que adquirirán un sentido personal y una coherencia.

De esta manera el aprendizaje significativo debe contemplar el engranaje lógico de los nuevos conocimientos o materia a impartir con los conceptos, ideas y representaciones ya formados en las estructuras cognoscitivas del educando; se construye así un conocimiento propio, individual, un conocimiento de él para él. (Ausubel, D. Universidad Central de Las Villas, 2003)

Finalmente se puede incluir al psicólogo y neuropsicólogo especialista en Psicología Evolutiva Howard Gardner y sus investigaciones en el análisis de las capacidades cognitivas y por haber formulado la teoría de las inteligencias múltiples. (Gardner, 2004).

Esta teoría introduce la idea de categorías mentales amplias y diferenciadas, al tiempo que desestima la vieja idea de inteligencia única y monolítica.

Desde esta concepción se habilita la noción de inteligencia como un conjunto de habilidades, talentos y capacidades mentales que posibilitan el aprendizaje.

Son las aulas los lugares claves donde les podemos permitir a nuestros alumnos aprender priorizando sus proclividades, sus intereses y sus necesidades. Entonces enmarcar en un ámbito

que resulte propicio y contenedor es pensar en un aula que acepta la diversidad de talentos, de capacidades y necesidades. (Gardner, H. “Las inteligencias múltiples y el desarrollo personal”, vol. 1, 2004)

Como cierre a lo expuesto anteriormente, este Plan de intervención, destinado a docentes de Nivel Inicial, presenta como propuesta superadora la capacitación para la realización de una Biblioteca Digital Interactiva, con textos enriquecidos que promuevan en los estudiantes la comprensión lectora, la formación de usuarios críticos en el uso de TIC y se los reconozca como actores partícipes activos y constructores de aprendizajes significativos.

La propuesta de mejora plantea la construcción de libros digitales por parte de los docentes. Se busca dar respuesta a la problemática de la institución de disponer de una biblioteca escolar que apoye su proyecto de alfabetización, garantice el acceso de todos los estudiantes a literatura de calidad y poder prescindir de un espacio físico, otro inconveniente planteado por la institución.

Se plantea como propuesta superadora la capacitación de equipo directivo y docente para la construcción de una Biblioteca Digital Interactiva con libros enriquecidos que promuevan en los estudiantes la comprensión lectora, la formación de usuarios críticos en el uso de TIC y se los reconozca como actores partícipes activos y constructores de aprendizajes significativos. Para la puesta en marcha de esta propuesta es necesario seleccionar estrategias innovadoras como la organización de jornadas presenciales donde se brindará conceptualización teórica, se presentarán plataformas digitales online como Quizizz y Kahoot como herramientas para que los docentes puedan intervenir, enriquecer y construir libros digitales para incluir en la Biblioteca Digital y confeccionen instrumentos de evaluación para potenciar los procesos de aprendizajes de los estudiantes.

La plataforma QUIZZZ ofrece una variedad de opciones que permiten la gamificación, la lectura interactiva, que los estudiantes sean participes, lectores y autores, de la narración, puedan intervenir respondiendo preguntas.

Por otro lado la plataforma KAHOOT ofrece múltiples opciones para la construcción de instrumentos de evaluación atractivos y lúdicos para los estudiantes.

Por lo expresado anteriormente se considera pertinente y adecuado implementar este plan en la Unidad Educativa Maryland porque:

- La incorporación de una biblioteca digital promueve el aprendizaje autónomo de los estudiantes.
- Posibilita el acceso y la participación de las familias y la comunidad educativa a la literatura digitalizada.
- Promueve el rol docente como facilitador y guía en el proceso de selección de información y de enseñanza-aprendizaje que guiará a sus estudiantes en el camino del autoaprendizaje, en el cual ellos son los primeros responsables.
- Resuelve la problemática de falta de espacio físico para el funcionamiento de una biblioteca tradicional.
- Posibilita el desarrollo de una práctica social y cultural a través de la lectura, indispensable para concretar los objetivos del proyecto alfabetizador de la institución.

CAPÍTULO 3

3.1 Plan de Trabajo

La elección y secuenciación del plan de actividades se realiza teniendo en cuenta el objetivo general de este Plan de intervención que es capacitar al equipo directivo y docente de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland en el uso de tecnologías de la información y comunicación para el diseño e implementación de una Biblioteca Digital Interactiva. Esta biblioteca digital comenzará a construirse con el trabajo de los docentes de las diferentes salas y se compartirá en el blog de la institución para que las familias sean partícipes de esta propuesta.

Esta capacitación está prevista para desarrollarse en 4 jornadas presenciales, con objetivos específicos en cada una de ellas, con una duración de 2 horas aproximadamente cada una. Se propone que esos días haya cambio de actividades sin asistencia de los estudiantes a clases.

1° JORNADA: *Lectura digital en el Nivel Inicial*

- **OBJETIVO:** Desarrollar un espacio de lectura formativa acerca de las potencialidades que ofrece la inclusión de las TIC en el diseño de espacios significativos de aprendizaje.

Recibir a los docentes en un espacio con sillas acomodadas en semicírculo, música de fondo en la sala de espera. Se proyecta una pantalla con un mensaje de bienvenida.

En el ingreso a la sala se obsequia a cada docente una golosina y se envía por whatsapp una infografía con el cronograma de las 4 jornadas y los temas a trabajar. Tiempo de tolerancia (5 minutos)

Infografía (Anexo 1)

https://www.canva.com/design/DAFPDXEGVwU/VMeDHGwH24J0NFKva3OSaA/view?utm_content=DAFPDXEGVwU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publicsharelink

Mensaje de bienvenida (Anexo 2)

https://www.canva.com/design/DAFO-MMCX3Y/t4Qg6Umka9Sf0qXerG4mbw/watch?utm_content=DAFO-MMCX3Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- INICIO (20 minutos)

Presentación de la asesora pedagógica y de los docentes por nombre, sala que tiene a cargo o función que desempeña en la institución y turno.

La propuesta consiste en presentar una pantalla con el proyector donde cada docente pasa y toca la ruleta. En la ruleta interactiva habrá diferentes palabras.

Ruleta interactiva: (Anexo 3)

<https://wordwall.net/es/resource/36692391>

Cada docente define con una palabra lo que les sugiere el término que salió en la ruleta y lo escribe en una pizarra ubicada en la pared. La idea es rescatar conocimientos previos a través de una propuesta lúdica.

- DESARROLLO: (40 minutos)

Luego se propone la puesta en común de lo realizado donde la asesora propone que cada docente pueda comentar y así recabar conocimientos previos.

La asesora plantea el objetivo de esta jornada, una presentación en Canva con los conceptos principales que se trabajarán y se propondrá una lectura interactiva de los docentes utilizando las computadoras del laboratorio de la institución.

Capacitación (Anexo 4)

https://www.canva.com/design/DAFPJA1TTzw/fZnGfeecnaOfEBVXGaYiOg/view?utm_content=DAFPJA1TTzw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

- BREAK: (10 minutos)
- CIERRE: (20 minutos)

La asesora hace un cierre sobre los conceptos trabajados, promueve un espacio para aclaración de dudas y comentarios. Se presentan los temas que se trabajarán en el próximo encuentro. La propuesta es trabajar con la plataforma QUIZIZZ. Las docentes por salas, deberán elegir un cuento de la biblioteca escolar o personal para enriquecer. Traer pensado por qué quiero enriquecer este cuento y qué interacción pueden hacer los estudiantes, tener en cuenta la secuenciación por edad, es decir, una propuesta para estudiantes de 4 años y una para 5 años.

LINK DE CARPETA EN DRIVE DE CAPACITACIÓN:

https://drive.google.com/drive/folders/16We4zNIBJelKES97HonxhAK7TEW_qvRm?usp=sharing

2° JORNADA: ¡COMENZAMOS A CREAR!!

- **OBJETIVO:** Aprender a utilizar la plataforma digital QUIZIZZ para el diseño y elaboración de los elementos que formarán parte de la biblioteca digital.
- **INICIO:** (15 minutos)

Se propone a los docentes dividirse en dos grupos, por un lado las docentes de las salas de 4 años y por otro las que pertenecen a las salas de 5 años.

Retomar el tema trabajado en la jornada anterior, aclarar algunas dudas durante el proceso de selección de imágenes, sonidos e hipertextos. Se exponen justificaciones acerca de la elección del cuento seleccionado. Las docentes ya tienen sus computadoras encendidas y con la plataforma para trabajar.

Análisis de la obra (Anexo 5)

<https://docs.google.com/document/d/1MCTOV7UyIgtSSiNLP0ZcO18hvEur1IUdBD1yDW1gZE/edit>

- **DESARROLLO:** (70 minutos)

La asesora presenta la plataforma QUIZIZZ <https://quizizz.com/> y las posibilidades que ofrece. Luego se les propone a ambos grupos comenzar con un trabajo de construcción colaborativo. La asesora irá compartiendo pantallas de un trabajo mientras los docentes van enriqueciendo su narración con las imágenes seleccionadas. La asesora recorrerá la sala para guiar y acompañar a los docentes en esta jornada.

Libro enriquecido (Anexo 6)

<https://quizizz.com/join?gc=15822515>

- BREAK: (10 minutos)
- CIERRE: (15 minutos)

Ambos grupos compartirán el trabajo realizado y se los invita a comentar su experiencia. En el próximo encuentro el trabajo será individual, por lo que cada docente deberá hacer una selección del cuento que le interesa enriquecer. Reflexionar acerca de las posibilidades que ofrecerán a los estudiantes este libro enriquecido.

3° JORNADA: ¡MANOS A LA OBRA!!

- OBJETIVO: Guiar a los docentes de Nivel Inicial en el proceso de selección y construcción de los diferentes libros digitales que se compartirán en la biblioteca digital.
- INICIO: (20 minutos)

Compartir grupalmente la elección personal del cuento y las posibilidades que ofrece a los estudiantes.

- DESARROLLO: (70 minutos)

Cada vez más cerca de hacer realidad la Biblioteca Digital Interactiva. Cada docente, con los conocimientos adquiridos y el material seleccionado con anticipación deberá armar un libro enriquecido que se agregará a los trabajos de las jornadas anteriores. La asesora se encargará de recorrer el espacio, aclarando dudas y aportando sugerencias.

- BREAK: (10 minutos)
- CIERRE: (20 minutos)

Puesta en común del trabajo realizado, análisis de algunos proyectos realizados. Este espacio pretende que los docentes expresen sus experiencias, compartan ideas, sugerencias, potencialidades y obstáculos con los que pueden enfrentarse los estudiantes.

La propuesta para el próximo encuentro es presentar estos libros enriquecidos a los estudiantes y recabar información acerca del impacto de la propuesta en las salas. La asesora propone a los docentes que los estudiantes elijan un nombre para la Biblioteca Digital. Se propone una planilla como guía para que los docentes puedan plasmar la información obtenida.

Resultados obtenidos (Anexo 7)

https://docs.google.com/document/d/1TYBO3kyegUwuf_bIqfgbzvljsO5YrsbOxw-pbemHC5I/edit

La asesora sugiere hacer una evaluación semestral de la puesta en marcha del proyecto y volcar los datos obtenidos en un gráfico para poder hacer reajustes si fueran necesarios.

4° JORNADA: LLEGANDO AL FINAL DE ESTE RECORRIDO

- **OBJETIVO:** Utilizar la plataforma KAHOOT como una opción para evaluar y potenciar los procesos de aprendizajes de los estudiantes

INICIO: (15 minutos)

Se disponen mantas en el piso formando un círculo para recibir a las docentes. La asesora iniciará la jornada proponiendo a las docentes construir juntas dos carteles: en uno dirá:

¿Qué traje el primer día de capacitación? Y en otro

¿Qué me llevo este último día?

Cada docente irá escribiendo algunas palabras expresando sus ideas.

- DESARROLLO: (60 minutos)

Presentación de la plataforma Kahoot <https://kahoot.com/> para evaluar a los estudiantes de una manera lúdica. Es una plataforma de juego basada en el aprendizaje que brinda conocimientos y diversión.

Luego de brindar algunas pautas y sugerencias para el uso de la misma, la asesora propone armar colaborativamente entre todas las docentes una planilla para evaluar la intervención de los estudiantes en los libros enriquecidos. Esta actividad les servirá de guía para que cada docente pueda diseñar sus propias herramientas de evaluación según la selección de objetivos y contenidos que pretenda trabajar con los estudiantes. Una propuesta podría ser que los estudiantes trabajen en casa, junto a sus familias, con el cuento y envíen a la seño las respuestas trabajando desde el celular.

<https://create.kahoot.it/share/kahoot-para-evaluar-libro-enriquecido/75485d0f-c1cb-4fb2-a562-da6534081709>

Propuesta colaborativa (Anexo 8)

- BREAK: (10 minutos)
- CIERRE: (30 minutos)

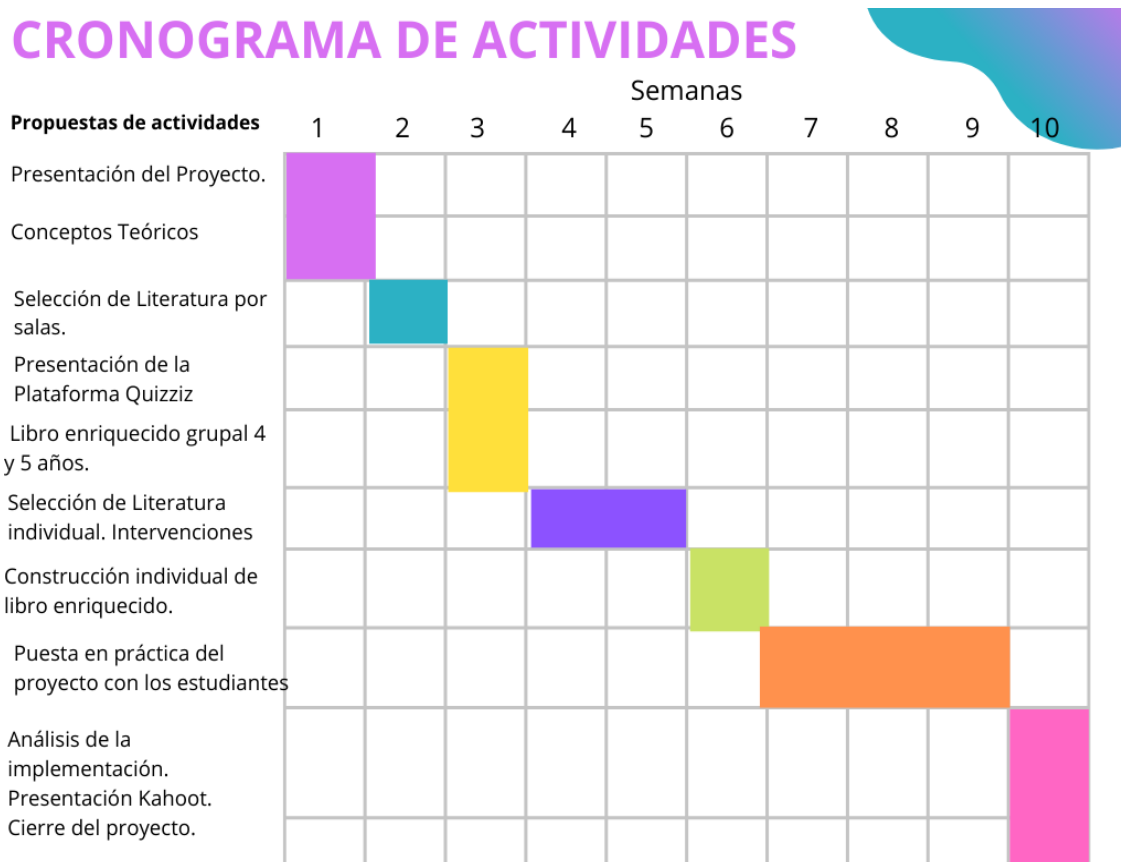
Para finalizar estas jornadas de capacitación se les propone a los docentes crear, dentro del blog institucional, una entrada específica para los libros enriquecidos que se realizaron e ir armando la Biblioteca Digital Interactiva de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland. La

finalidad es que las familias y la comunidad educativa puedan acceder a esta propuesta de lectura digital interactiva. Palabras de agradecimiento a cargo de la asesora pedagógica.

Formulario de evaluación de cada encuentro (Anexo 9)

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx8mcWtsw-WCJCslBeb7P2qnFO-ygHtcrnJaQn0lLAgTbk0Q/viewform?usp=sf_link

3.2 Cronograma de Actividades



<https://www.canva.com/design/DAFO3oT6T->

[E/SM1Eple_5MdgRxDnCM7NCA/edit?utm_content=DAFO3oT6T-](https://www.canva.com/design/DAFO3oT6T-E/SM1Eple_5MdgRxDnCM7NCA/edit?utm_content=DAFO3oT6T-)

[E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFO3oT6T-E/SM1Eple_5MdgRxDnCM7NCA/edit?utm_content=DAFO3oT6T-E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

3.3 Recursos

A continuación se detallan los recursos materiales y humanos necesarios para llevar a cabo este Plan de Intervención.

Recursos humanos:

- Licenciada en Educación (Asesora pedagógica)
- Directivos y docentes de la institución.
- Técnico o encargado del laboratorio de Informática para que, verifique el funcionamiento correcto de los equipos y resolver dificultades que puedan ir surgiendo con respecto al uso de las plataformas digitales.

Recursos materiales y técnicos:

- Computadora de escritorio o portátil para cada docente que participe de la capacitación.
- Dispositivos electrónicos con conexión a internet.
- Conexión a internet con una velocidad mínima de 300 Mb.
- Proyector o pantalla digital con sus cables y conectores.
- Plataformas online de Quizizz y Kahoot con posibilidad de expandir el plan.
- Golosinas.
- Mantas.
- Afiches.
- Fibras para pizarra.
- Pizarra en la pared.

- Espacio físico que permita la movilidad y organización de otras distribuciones espaciales, agrupamientos.
- Mesas y sillas que puedan trasladarse de un lugar a otro del espacio.
- Productos de panadería y dispenser de agua fría y caliente para los coffe break previstos en las jornadas.
- Vasos descartables.

De contenido:

- Materiales digitales elaborados por la asesora pedagógica para la realización de la capacitación y que serán compartidos a través de links de GOOGLE DRIVE.

Económicos:

- Se estima un presupuesto de AR\$ 62.500 que se detalla a continuación:
- Honorarios del Licenciado en Educación (incluye planificación, implementación, acompañamiento y asesoramiento) \$43.400
- Elementos de librería: \$1300
- Golosinas: \$400
- Coffe break, productos de panificación, dispenser de agua: \$5000.
- Vasos descartables: \$400
- Compra de plan de QUIZIZZ super (suscripción anual): US\$ 24 – valor aproximado en AR\$ 4800.
- Compra de plan Kahoot Pro (suscripción anual): US\$36 – valor aproximado en AR\$ 7200.

3.4 Presupuesto

CANTIDAD	MATERIALES	COSTO POR UNIDAD	MONTO TOTAL
1	Cinta de papel	\$200	\$200
8	alfajores	\$50	\$400
	Coffe break	\$3500	\$3500
1	Dispenser de agua fría/ caliente	\$1500	\$1500
50	Vasos descartables	\$8	\$400
2	Papeles afiches	\$150	\$300
8	Fibrones para pizarra	\$100	\$800
Suscripción anual	Quizizz Super	\$4800	\$4.800
Suscripción anual	Kahoot Pro	\$7200	\$7.200
14 hs	Honorarios del asesor pedagógico	\$3100	\$43.400
			TOTAL: \$62.500

3.5 Evaluación

La nueva mirada pedagógica exige el replanteo de la función de la evaluación. Una enseñanza basada en la libertad y responsabilidad, de riesgo y cuidado mutuo, de vulnerabilidad y creación exige el correlato de un feedback sincero, constructivo y comprometido, que ayude y estimule aprendizajes colaborativos, que inspire el crecimiento y el compromiso. La evaluación

educativa, formativa o auténtica, puede entenderse como un proceso complejo de indagación y diagnóstico continuado y compartido, que ayude al aprendiz a conocer sus fortalezas y debilidades.

“Este tipo de evaluación formativa, educativa o auténtica, requiere la utilización de procedimientos sensibles a la complejidad, la interacción, la historia, los elementos más cualitativos de la vida humana y por tanto la construcción compartida de instrumentos plurales y flexibles.” (Á. Pérez Gómez, E. Soto Gómez, pág. 23).

Para evaluar el proceso de este Plan de Intervención y comprobar si se lograron los objetivos planteados en cada una de las jornadas se utilizará como instrumento de evaluación la rúbrica cualitativa. Este instrumento de evaluación permite que las docentes conozcan claramente qué logros se esperan de ellas, en qué aspectos es necesario profundizar, cuál es el recorrido realizado. Sirve como guía para visualizar fácilmente el proceso, brinda mayor confiabilidad, precisión y objetividad al momento de calificar, valida el juicio emitido o la calificación si hay alguna duda. Posibilita una retroalimentación inmediata para que los docentes puedan alcanzar los objetivos planteados.

	MUY BUENO	BUENO	EN PROCESO	NECESITA MEJORAR
JORNADAS DE CAPACITACIÓN	Asistió a todos los encuentros presenciales Participó en todas las propuestas.	Asistió a la mayoría de los encuentros presenciales. Pudo participar del mayor porcentaje de las propuestas.	Asistió a pocos encuentros. Su participación fue esporádica.	Muy poca asistencia a los encuentros. No se observó una continuidad en su participación.

CAPACITACIÓN DE LOS DOCENTES	Es capaz de plasmar las capacidades adquiridas en los productos elaborados	Plasma algunas capacidades adquiridas en los productos que elaboró	Necesitó ayuda de la asesora y de sus colegas para la construcción de sus productos.	Manifestó inseguridad al momento de elaborar su producto.
AFIANZAMIENTO DE CONCEPTOS TEÓRICOS	Aplicó conceptos teóricos en sus trabajos.	Aplicó algunos conceptos teóricos en sus trabajos.	Se observó falta de claridad en algunos conceptos.	No se observó el manejo de conceptos teóricos en sus trabajos.
CANTIDAD DE LIBROS ENRIQUECIDOS	Cada docente enriqueció 4 ó más libros.	Cada docente enriqueció 3 libros.	Presentó el enriquecimiento de solo un libro.	Aún no presentó un producto terminado.
USO DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES	Utilizó con seguridad y precisión los recursos que brindan las plataformas.	Utilizó algunos de los recursos de las plataformas Quizizz y kahoot	Se observó un intento por optimizar el uso de los recursos de las plataformas.	Aún no se visualizó un manejo preciso de las plataformas digitales propuestas.

IMPLEMENTACIÓN DEL PLAN DE INTERVENCIÓN	Se observó compromiso docente por la presentación de recursos innovadores a sus estudiantes. Elevado porcentaje de la participación de los estudiantes en la propuesta presentada.	Se observó compromiso del docente por innovar en la sala. Buenos resultados en la participación de los estudiantes.	Se presentó algunas propuestas de intervención a los estudiantes.	Afianzar algunas ideas claves para proponer recursos innovadores a los estudiantes.
--	--	---	---	---

<https://docs.google.com/document/d/1IFJAXL7EXTGhkiEpf3gqmPtLy1M9yNWzapQIYvvDrtI/edit>

CAPÍTULO 4

4.1 Resultados esperados

Este Plan de Intervención pretende ser el primer paso en este camino de repensar las prácticas pedagógicas de los docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland. Es un incentivo para plantear y diseñar propuestas de aprendizajes innovadoras para los estudiantes apuntando a fortalecer el Programa de Alfabetización Inicial que se está llevando a cabo en dicha institución.

Acercar a los estudiantes, desde temprana edad, a diferentes portadores textuales de calidad permite el desarrollo de múltiples capacidades cognitivas como la memoria, la imaginación, la creación, la atención, la comprensión, etc. Introducirlos en el mundo de la lectura interactiva donde son partícipes activos de sus procesos de aprendizaje e iniciarlos en la formación de sujetos autónomos y críticos a la hora de seleccionar la información que ofrecen las herramientas digitales.

Al finalizar este recorrido se espera alcanzar los objetivos propuestos los cuales apuntan a brindar conocimientos sobre algunas plataformas digitales como Quizizz y Kahoot para que los docentes manejen con seguridad y puedan crear libros enriquecidos, instrumentos de evaluación novedosos y lúdicos para los estudiantes. Por último es importante mencionar que este plan, además de capacitar al personal directivo y docente de la Unidad Educativa Maryland en el uso de las TIC y así mejorar las propuestas pedagógicas, se focaliza en la construcción de la Biblioteca Digital Interactiva que motive la participación de las familias y la comunidad educativa en estos

espacios literarios y enriquecedores y poder dar respuesta a la problemática institucional referida a la dificultad de disponer de un espacio físico para dicha biblioteca.

4.2 Conclusión

El período pandémico que atravesó el mundo, obligó a las instituciones educativas a replantear las propuestas pedagógicas para garantizar la continuidad de los procesos de enseñanza y aprendizajes de los estudiantes y refuncionalizar los espacios y tiempos escolares. La propuesta de iniciar la construcción de una Biblioteca Digital Interactiva asegura, el acceso de los estudiantes y a las familias a diversos portadores textuales de calidad y secuenciados por edades.

Llevar a cabo este plan resulta necesario porque permite a los docentes acceder al uso de algunas plataformas digitales. Por eso se establecen jornadas de capacitación, con objetivos específicos en cada una de ellas, en el manejo y uso de las plataformas Quizizz y Kahoot para construir libros enriquecidos.

En el proceso de construcción de este Plan de Intervención se visualiza como una limitación el no conocer la institución, los docentes, el funcionamiento diario escolar; la imposibilidad de hacer una observación directa y situada de la realidad institucional. En todo proceso de construcción también hay fortalezas como la posibilidad que ofrece este Plan de Intervención de desplegar un abanico de posibilidades que le permitan a los docentes utilizar las TIC para diseñar actividades novedosas y aplicarlas a otros campos de conocimientos, articular con otros niveles educativos de la institución, reflexionar acerca de los instrumentos utilizados para evaluar los procesos de aprendizajes de los estudiantes y motivarlos a que sean partícipes activos, conocedores, autónomos, favoreciendo la autoevaluación de manera dinámica y lúdica. También acerca a las familias a participar de las propuestas educativas que se desarrollan en la institución.

Este plan está abierto a realizar los reajustes que se consideren necesarios, a incluir otras miradas y actividades contribuyendo a la mejora, sostenimiento y continuidad del mismo.

REFERENCIAS

- Alonso Arévalo, J. y Cordón García, J. A. (2013). *Lectura digital y aprendizaje: las nuevas alfabetizaciones*. *Scopeo* (96). Recuperado de: <https://scopeo.usal.es/lectura-digital-y-aprendizaje-las-nuevas-alfabetizaciones/> (18/09/22)
- Ardini, C, Barroso, M.B., Corzo, L, (2020), *Herramientas digitales de comunicación en contexto COVID 19. El impacto en la relación estudiantes-instituciones educativas en Argentina*. ComHumanitas, Revista Científica de Comunicación, vol.11, N°2. Recuperado de: <https://eds-p-ebscohost.com.ebook.21.edu.ar/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=9&sid=811ade05-6847-442d-b33c-10c033efabf1%40redis> (20/09/22)
- Batista, M. A., Celso, V. C., Usubiaga, G. G. (2007), *Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica Tic, escuela e inclusión*. Ministerio de Educación de la Nación. Recuperado de: <https://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001566.pdf>, (23/09/22)
- Coll, C (2009), *Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades*. *Boletín de la institución libre de enseñanza*, 72(1),7-40. Recuperado de: https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1MVHQD5M-NQN5JM254N/Cesar_Coll_aprender_y_ensenar_con_tic.pdf (23/09/22)
- Corral Ruso, R. (2001), *El concepto de zona de desarrollo próximo: Una interpretación*. *Revista de Psicología*. Facultad de Psicología, Universidad de La Habana, vol.18, N°1. Recuperado de: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v18n1/09.pdf> (20/09/22)
- Diseño Curricular de Nivel Inicial del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Recuperado de: <https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/DPCurriculares-v2.php> (27/08/22)
- Gamboa U, A, Medina C, Y, Dávila, M, B, (2022), *Uso de la herramienta tecnológica Quizizz para fortalecimiento del pensamiento científico sobre la relación de los seres vivos en un ecosistema, en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Antonio José De Sucre*. Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena, pág. 117). Recuperado de: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15542> (13/10/22)
- García Rodríguez, A (2016). *Contenidos enriquecidos para niños o las nuevas formas de leer, crear y escuchar historias: una propuesta de clasificación*. *Revista Chilena de Literatura*, versión on-line, N°94. Recuperado de: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S071822952016000300009&script=sci_arttext&lng=en (13/10/22)
- Hernández Requena, S, (2008), *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: Aplicado al proceso de aprendizaje*. RUSC, *Revista de Universidades y Sociedad del*

Conocimiento, vol 5, N°2. Barcelona. España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78011201008> (27/09/22)

- Lazarte, I, Gómez, S, (2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de Gamificación en la Educación Superior. Departamento de Formación Básica. Facultad de Tecnología y Ciencias Aplicadas. Universidad Nacional de Catamarca, (pág. 315-317). Recuperado de: <http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/120461/Ponencia.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (14/10/22)
- Macías Figueroa, F. M., Marcillo García, E. E., (2021). *Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura*. Revista Polo del Conocimiento, edición N°56, Vol 6, N°3. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926965.pdf> (20/10/22)
- Moreno, M.E. (2006), *Las TIC y el desarrollo del Aprendizaje en Educación Inicial*. Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social DEDHECS, Universidad Rafael Bellosillo Chacín, Venezuela, pp 6-8. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2719444.pdf>. (27/09/22)
<http://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/view/17/33> (27/09/22)
- Pérez Gómez, Ángel I. (2010). *Aprender a educar. Nuevos desafíos para la formación de docentes*. Recuperado de: Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, (2010), vol. 24, N°2, España, pp 37-60) <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27419198003> (18/10/22)
- Pérez Gómez, A. I. (2012) *Educarse en la era digital: La escuela educativa*. Madrid, España, Ediciones Morata, S. L. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/biblioues21/51838?page=71> (15/09/22)
- Pérez Gómez A. Soto Gómez E. (2021). *Innovación Educativa*. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, REICE, Universidad Autónoma de Madrid, vol.19, N°4, pág. 23. Recuperado de: https://revistas.uam.es/reice/issue/view/reice2021_19_4/678 (28/10/22)
- Rivera Muguera, J., (2022), Escuela de Posgrado. Programa Académico de Doctorado en Educación. Uso de herramientas virtuales para mejorar el desempeño en aula de los docentes de Educación Básica, pág. 76). Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83356/Rivera_MJP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y (21/09/22)
- Rolandi, A. M. (2015). *Las buenas prácticas mediadas por tecnologías en la Educación Inicial*. (Tesis de Maestría). Facultad de Filosofía y Letras. UBA. Buenos Aires. Recuperado de: http://repositorio.filo.uba.ar/xmlui/bitstream/handle/filodigital/2925/uba_ffyl_t_2015_se_rolandi.pdf?sequence=1&isAllowed=y (27/09/22)

- UES21.2019.S.F.Modelos de aprendizajes innovadores. Pág.4
<https://onedrive.live.com/?authkey=%21AIgHhcfWuHmJgw8&cid=B17E6C5C6A574F2E&id=B17E6C5C6A574F2E%212852&parId=B17E6C5C6A574F2E%212851&o=OneUp> (3/09/22)
- UES21,2019. Unidad Educativa Maryland. Lecciones 1, 2, 6, 7, 8, 13. Recuperado de:
<https://onedrive.live.com/?authkey=%21AIgHhcfWuHmJgw8&cid=B17E6C5C6A574F2E&id=B17E6C5C6A574F2E%212878&parId=B17E6C5C6A574F2E%212872&o=OneUp> (3/09/22)
- Viera Torres, T., (2003), *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural*. Universidades. Unión de Universidades de América Latina y el Caribe. Organismo Internacional, N°26, pp: 37-43. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>. (29/09/22)

ANEXOS

Anexo 1: cronograma de capacitación



Anexo 2: Bienvenida. Diapositivas 1 y 2



Anexo 3: Ruleta interactiva



Anexo 4: Capacitación

Diapositiva 1 y 2



Diapositiva 3



¿Qué es una biblioteca digital? Retomar las hipótesis previas que las docentes fueron expresando y escribiendo en la pizarra. Se trata de analizar juntos esta nueva manera de concebir a las bibliotecas, no solo como lugares o espacios físicos con muchos libros y capacidad limitada para el almacenamiento de obras, sino espacios digitales que brindan la posibilidad de acceder a un sinnúmero de textos, sin límites geográficos, donde cualquier persona puede acceder.

La ONU establece que una de las bases de la biblioteca digital es el acceso igualitario de todas las personas a una formación técnica, profesional y de calidad sin importar sus disparidades de género y asegurando el acceso a sectores vulnerables.

En el mundo se vivió una pandemia que obligó a cerrar instituciones, universidades, obligó a los seres humanos a replantearnos una serie de aspectos para poder adaptarnos a la realidad del momento. En estas circunstancias las nuevas tecnologías permitieron acortar distancias, acceder a la educación a través de la virtualidad, como docentes tuvimos que analizar y buscar herramientas que posibilitaran mantener el vínculo pedagógico con los estudiantes y garantizar que todos pudieran acceder.

Por eso este plan de intervención apunta a la creación de una Biblioteca Digital Interactiva que garantice accesibilidad e inclusión, fácil acceso, material actualizado y nuevas propuestas innovadoras para formar estudiantes críticos y mentalmente activos.

Diapositiva 4:



La lectura interactiva es una propuesta para fortalecer la enseñanza de la comprensión de lectura

La propuesta es que los estudiantes puedan comprender el texto que se está leyendo, que puedan ir creando imágenes mentales de las situaciones narradas, realizando anticipaciones a través de preguntas disparadoras que realiza el docente.

Conocimientos previos: La conversación previa a la lectura no tiene por objeto solamente que los niños anticipen el contenido del cuento, sino que activen los conocimientos necesarios para comprenderlo.

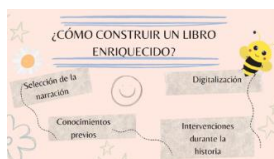
Inferir: Cuando una información está implícita, el lector debe realizar una inferencia para completarla. Conectar con ideas previas. La lectura interactiva es una propuesta para fortalecer la enseñanza de la comprensión de lectura. Es fundamental la formulación de preguntas que inviten a los estudiantes a pensar, a encontrar pistas en el texto. No se trata de que sea una instancia evaluativa sino que la lectura sea un espacio para enriquecer el vocabulario con nuevas palabras, un espacio de creación, crecimiento e información.

Diapositiva 5:



El libro enriquecido, es aquel donde se pueden incorporar y fusionar elementos multimedia generando interactividad. Posibilita al lector romper la linealidad y la secuencialidad de la lectura. Es importante que el enriquecimiento se encuentre al servicio de la comprensión del relato. Algunos de los modos más habituales para lograrlo son los enlaces hipertextuales, para navegar dentro de la obra o de manera externa; el sonido, pueden ser relacionados a acciones de personajes u objetos, música de fondo o la locución de la historia; el movimiento de personajes y objetos activado por el usuario; videos que sirvan de apoyo al texto o integrados dentro de la historia. Los libros enriquecidos brindan la posibilidad de que cada usuario sea lector y autor de la historia.

Diapositiva 6:



Algunos aspectos importantes para la creación de un libro enriquecido son:

Realizar una buena selección de la narración a enriquecer, es fundamental analizar la obra, reflexionar a qué edades está destinada y qué posibilidades ofrece para realizar intervenciones significativas para que los estudiantes puedan participar. En todos los aspectos es importante rescatar los conocimientos o hipótesis previas, lo que permitirá la posterior verificación de las mismas y la integración del nuevo conocimiento.

Y, por último, la digitalización de la obra, donde se ponen en juego la formación del docente en el manejo de herramientas digitales que permitan la intervención del cuento. Conocer algunas plataformas digitales y las posibilidades que ofrece, por ejemplo, la que se presenta en esta capacitación que es la plataforma quizizz que ofrece un gran abanico de posibilidades para crear nuestros libros e incluirlos en nuestra biblioteca digital interactiva.

Diapositiva 7:



La lectura digital requiere de nuevas capacidades, nuevos modelos de pensamiento, propios de un sistema mediado por las tecnologías de la información y la comunicación, donde el servicio no concluye con la publicación de la obra, sino que con esta inicia un sistema de intervenciones entre los diferentes usuarios. A eso se le complementan narrativas reticulares proporcionadas por la integración entre hipertextualidad y multimedia. El formato hipertextual es considerado como una serie de textos conectados entre sí por nexos que forman diferentes itinerarios para el usuario generando la necesidad de repensar el tipo de lectura y pensamiento que se demanda por parte del usuario. La alfabetización digital apunta a formar usuarios críticos de las TIC, que puedan aprovechar las potencialidades de este tipo de lectura.

Diapositiva 8:



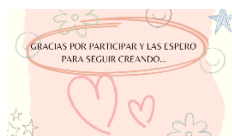
Dentro de las características que ofrecen los hipertextos es que ofrecen una lectura no lineal y analítica como la lectura convencional, sino que permite al lector navegar y conectarse con otros textos a través de hipervínculos. Es interactiva porque le permite al lector buscar, elegir las lecturas que son de su interés,

Diapositiva 9:



En esta diapositiva se hará una breve introducción de las posibilidades que ofrece esta plataforma. Se invita a las docentes a que puedan hacer un recorrido por la plataforma para que vayan conociéndola y analizando algunas de las posibilidades que ofrece.

Diapositiva 10:



Anexo 5: Análisis de la obra a enriquecer

Análisis de la obra o libro a digitalizar.

Nombre de la docente	
Obra literaria elegida	
Sala a la que está dirigida	
Por qué elegiste este cuento?	
Qué posibilidades de intervención se puede hacer?	
Qué desafíos propone a los estudiantes?	
En qué momentos de la narración harías la intervención?	
Qué recursos utilizarías?	
Qué preguntas establecerías?	
Cómo presentarías la propuesta a los estudiantes?	

Anexo 6: Libro enriquecido

LA BRUJA WINNIE

¿LA CASA DE WINNIE ERA TODA DE COLOR NEGRO??

SI NO

¿CON QUÉ SE TROPEZABA WINNIE?

UNA FLORES UN ÁRBOL UN GATO UN SILLÓN

¿POR QUÉ LA BRUJA NO ENCONTRÓ A WILBUR?

PORQUE ERA VERDE IGUAL QUE EL PASTO 1 PORQUE SE HABÍA ESCAPADO 2 PORQUE ESTABA ESCONDIDO 3

LA BRUJA PUDO BAJAR A WILBUR DEL ÁRBOL?

SÍ NO

Y ME VOY POR UN CAMINITO
Y ME VOY POR EL OTRO
SI ESTE CURBITO LES GUSTO,
MAÑANA CONTAMOS OTRO...

Anexo 7: Resultados obtenidos

RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PRESENTACIÓN DEL LIBRO ENRIQUECIDO

DOCENTE:

SALA:

	Nombre del libro/cuento	Enriquecimiento	Análisis de las intervenciones de los estudiantes.	Familias que participaron	Potencialidades del enriquecimiento.	Aspectos a mejorar.

Anexo 8: Propuesta colaborativa

The screenshot displays a digital collaborative workspace with 12 cards, each representing a statement from a story. Each card includes a title, an image, a score, and a 'Verdadero' (True) or 'Falso' (False) button.

- Card 1:** EL PERSONAJE DE LA HISTORIA ERA UN LOBO FERIZ. Image: Wolf. Score: 8. Buttons: Verdadero (True), Falso (False).
- Card 2:** WINNIE CAMBIO SU CASA DE COLOR. Image: Rainbow heart. Score: 5. Buttons: Verdadero (True), Falso (False).
- Card 3:** EN EL CUENTO APARECIA UNA BRUJA CON SU GATO. Image: Witch and cat. Score: 8. Buttons: Verdadero (True), Falso (False).
- Card 4:** LA BRUJA TENÍA UNA VARITA MÁGICA. Image: Witch with wand. Score: 8. Buttons: Verdadero (True), Falso (False).
- Card 5:** LA CASA DE LA BRUJA ERA TODA DE COLOR NEGRO. Image: Black house. Score: 8. Buttons: Verdadero (True), Falso (False).
- Card 6:** LA BRUJA SE TROPEZÓ CON EL GATO PORQUE ERA VERDE. Image: Green cat. Score: 4. Buttons: Verdadero (True), Falso (False).
- Card 7:** WILBUR ESTABA CONTENTO CON SUS COLORES. Image: Rainbow. Score: 7. Buttons: Verdadero (True), Falso (False).
- Card 8:** LA BRUJA SE LLAMABA EDUVDES. Image: Witch. Score: 7. Buttons: Verdadero (True), Falso (False).
- Card 9:** LA BRUJA PUDO ENCONTRAR A WILBUR. Image: Book cover 'Estamos GROS Egidios'. Score: 4. Buttons: Verdadero (True), Falso (False).
- Card 10:** EL GATO SE LLAMA WILBUR. Image: Cat. Score: 6. Buttons: Verdadero (True), Falso (False).
- Card 11:** WILBUR SE ESCONDIÓ EN UN POZO. Image: Cat in a hole. Score: 9. Buttons: Verdadero (True), Falso (False).

Anexo 9: Formulario de evaluación del encuentro

- 1- ¿La propuesta permitió adquirir nuevos conocimientos? sí, mucho/algunos/pocos.
- 2- ¿Cómo valorarías la plataforma digital utilizada? Valoración del 1 al 5.
- 3- ¿Implementarías el libro enriquecido en tu sala? Sí/no/tal vez.
- 4- La asesora pedagógica brindó los conceptos de manera: clara y precisa/confusa/entendible

- 5- ¿Proporcionó acompañamiento y asesoramiento a los docentes? Sí/no/escasamente.
- 6- ¿Qué sugerencias harías a esta capacitación?

ÍNDICE

	Página/s
Resumen.....	1
Introducción.....	3
Capítulo 1	
1.1 Presentación de la Línea Temática.....	6
1.2 Síntesis de la Institución.....	7
1.3 Delimitación del Problema.....	12
Capítulo 2	
2.1 Objetivo General.....	16
2.2 Objetivos Específicos.....	16
2.3 Justificación.....	16
2.4 Marco Teórico.....	21
Capítulo 3	
3.1 Plan de Trabajo.....	30
3.2 Cronograma de Actividades.....	37
3.3 Recursos.....	38
3.4 Presupuesto.....	40
3.5 Evaluación.....	40
Capítulo 4	
4.1 Resultados Esperados.....	43
4.2 Conclusión.....	44
Referencias.....	46

