

Carrera Licenciatura en Educación.

Trabajo final de grado - Plan de Intervención

-Modelo de Aprendizajes Innovadores-

“El desafío de aprender algo nuevo”



- **Autora:** Muñoz, Yesica Macarena
- **D.N.I:** 39.128.917
- **Nº Legajo:** VEDU016660
- **Tutora:** Soria, Sandra del Valle
- 13 de noviembre del 2022.

ÍNDICE.

Resumen	3
Introducción.....	4
Capítulo 1	6
1.1 Presentación de la Línea Temática.....	6
1.2 Datos de la institución seleccionada.....	7
1.3 Delimitación del problema.....	11
Capítulo 2	13
2.1 Objetivos del plan de intervención.....	13
2.2 Justificación.....	13
2.3 Marco Teórico.....	16
Capítulo 3	24
3.1 Plan de Trabajo.....	24
3.2 Secuencia de Actividades.....	25
3.3 Cronograma de actividades: Diagrama de Gannt.....	31
3.4 Recursos.....	32
3.5 Presupuesto.....	33
3.6 Evaluación.....	33
Capítulo 4	35
4.1 Resultados esperados.....	35
4.2 Conclusión	36
Referencias.....	38
Anexos.....	40

RESUMEN

El presente trabajo expone un plan de intervención en el Instituto Santa Ana, ante la necesidad de proponer un cambio en cuanto a la forma de enseñanza/aprendizaje, sobre la alfabetización digital, brindando herramientas y estrategias para la inclusión de las nuevas tecnologías en sus prácticas áulicas; logrando así un aprendizaje significativo, en concordancia con el uso de las TIC.

En dicha institución se hace mención una de las debilidades de la escuela: **“los escasos espacios para la investigación y la capacitación docente”**. Por esta razón y aprovechando la oportunidad, se capacitará a el cuerpo docente mediante un taller que se llevará a cabo en 4 encuentros, donde se los orientará en el usos de aplicaciones, tales como Metimeter, Genially, Classroom, Canvas, a través de distintas actividades por las cuales los docentes lograrán interactuar y aprender el uso de estas herramientas tecnológicas desde una nueva perspectiva centrándose en el conectivismo, que promueve una mirada más innovadora para trabajar desde la enseñanza digital, donde, actualmente están inserto los estudiantes.

Palabras claves: *Aprendizaje significativo, TIC, conectivismo, estrategias, capacitación.*

INTRODUCCIÓN.

En la actualidad, nos encontramos inmersos en un contexto mediatizado por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Estas, han tenido un gran impacto en distintos contextos de la vida social, y, entre ellas, en la educación. Si bien, la llegada de las denominadas TIC ya no representa una novedad, aún queda trabajo por hacer en el ámbito educativo en lo que respecta a incluirlas en las propuestas didáctico-pedagógicas.

A medida que avanza el tiempo, cada vez crece más la necesidad de volver a poner bajo la lupa cómo afecta en las prácticas cotidianas de los educadores la imponente presencia de las tecnologías fuera de la escuela, y de qué manera debemos abrir las puertas del aula para abordar la responsabilidad de formar estudiantes capaces de dominar las TIC y de ser consumidores críticos y competentes ante las mismas.

Las TIC cobraron gran importancia en las instituciones educativas, las mismas evolucionaron dejando de ser solo una herramienta de uso práctico para comenzar a involucrarlas en proyectos dentro de la educación formal. Comprendiendo que las TIC abren nuevas vías de aprendizaje, el rol docente se ve modificado y debe ser comprendido como un guía o mediador. Para esto, la formación y capacitación es indispensable, y por tal motivo, el plan de intervención que a continuación se detalla pone el foco en capacitar a los educadores del Instituto Santa Ana a fin de lograr mejoras en la calidad de sus prácticas.

Este plan se distribuye en cuatro capítulos los cuales permiten observar de forma organizada la acción a llevarse a cabo;

El mismo comienza con la presentación de la línea temática **Modelos Innovadores de Aprendizaje**, la cual es la base de toda la propuesta, los datos generales de la

institución y la delimitación del problema, siendo esta la necesidad por la cual surge este plan de intervención.

En el segundo capítulo se presentan con claridad y precisión los objetivos generales y específicos del plan, los cuales determinan la meta a la que se aspira llegar a través de cada encuentro.

En el tercer capítulo se desarrolla el plan de trabajo, explicitando cada actividad que se llevará a cabo para alcanzar los objetivos, como así también, se explicitan, el tiempo de cada encuentro y los recursos a utilizar.

En el cuarto y último capítulo se hace mención sobre los resultados esperados analizando lo que se espera lograr y las conclusiones del mismo.

Capítulo 1

1.1 Presentación de la línea temática.

➤ **Modelo de Aprendizaje innovadores:**

Estamos inmersos en una sociedad de permanentes cambios culturales. Se hace perceptible la necesidad de repensar los procesos educativos y su calidad. Estos cambios nos llevan a plantearnos el desafío de incorporar nuevas estrategias didácticas para así lograr aprendizajes más innovadores.

Pero, ¿Qué se considera innovación en el ámbito educativo? Es una implementación de un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Muchas veces en las instituciones educativas se cree que la innovación es imposible, que no tiene sentido intentarlo, que implica desafíos y riesgos que no conviene asumir, o, en caso de estar dispuestos a innovar, no se sabe por dónde empezar.

Sin embargo, la educación no se escapa al impacto de las nuevas tecnologías. Estas se han convertido en un problema educativo, un desafío, pero a la vez, una oportunidad, un riesgo y también una necesidad. En palabras de Bates (2015) *“como educadores, tenemos el deber moral de preparar a los futuros profesionales para una sociedad y un mercado laboral cada vez más volátil, incierto y complejo”*.

Aquí el rol tradicional del docente queda desplazado, se requiere de un nuevo perfil docente, que posea ciertos conocimientos, habilidades y actitudes para potenciar los aprendizajes y a la vez posibilitar a los estudiantes participar activamente del proceso.

Actualmente, la tecnología juega un rol protagonista y gracias a su evolución sigue ganando terreno. Hemos pasado de una **sociedad de la información** (tecnologías tradicionales; transmitir información) a una **sociedad del conocimiento** (nuevas

tecnologías; producir conocimiento). Por esto mismo, no se trata solo de introducir las TIC dentro de la escuela, sino el modo en que se introduzcan, reflexionando y repensando; ¿Para qué? ¿De qué manera? ¿Cómo logro con ella un aprendizaje innovador? Porque es fundamental la implementación de la tecnología, pero también es imprescindible propiciar un cambio en la propuesta pedagógica.

1.2 Datos de la Institución

El Instituto Santa Ana se encuentra en la zona noroeste de la ciudad de Córdoba. Es un colegio de gestión privada bilingüe (castellano-inglés) de doble escolaridad obligatoria a partir de la Sala de 5 años. Mixto y laico, cuenta con la orientación en Humanidades y Ciencias Sociales especializada en idioma inglés (H2isa, 2014).

En **1979**, en la ciudad de Córdoba existía un solo colegio de educación bilingüe inglés-español y uno español francés para satisfacer las necesidades de una educación abierta al mundo. Por acción e iniciativa privada, surge la idea de creación de la institución. Las familias fundadoras anhelaban una formación bilingüe castellano-inglés para sus hijos. (UES21, 2019. Instituto Santa Ana. Lección 10, pág. 26.)

Fue así que en **1980** se logró concretar dicha idea; una escuela con nivel inicial, primer y segundo grado, con el objetivo de brindar una educación bilingüe.

En sus comienzos se fundó financiada por tres inversores, una escuela de nivel inicial, primero y segundo año en 1980, con solo un director de primaria, en una casona amplia con grandes espacios verdes que atendían a la necesidad de reflexionar sobre la relación hombre y naturaleza, propias de un concepto ecológico. En ese mismo año, en el mes de marzo comenzó su actividad con 52 alumnos.

El personal y los docentes de aquella época tomaron con gran entusiasmo el desafío de acompañar el proyecto institucional caracterizado por un cercano y comprometido contacto con la familia.

Los ingresos de la institución estaban conformados por los aportes de los padres y las erogaciones respondían a ellos.

Los fundadores respondían a las características de personas con idearios muy marcados en lograr que la libertad y la creatividad marquen el rumbo del aprendizaje y la formación integral de la persona. En sus comienzos se constituye como sociedad anónima, compuesta por **tres inversores**: uno, encargado del aspecto pedagógico, y dos, del administrativo. Con el tiempo se fueron yendo los inversores (el que se encargaba de lo pedagógico entre 1985 y 1986), de modo tal que hacia el año **2008** solo quedaba uno de los fundadores (UES21, 2019. Instituto Santa Ana. Lección 10, pág. 28)

“La modalidad siempre fue de doble escolaridad, con el dictado de los contenidos de castellano por la mañana y los de inglés por la tarde”. (UES21, 2019. Instituto Santa Ana. Lección 10, pág. 27)

Dicha institución, funciona en un edificio propio, según el relevamiento de datos realizado por una Universidad Siglo 21 a lo largo de su historia se ha ido adaptando a múltiples cambios del sistema educativo nacional y provincial, como así también a las demandas de su comunidad y los devenires socioeconómicos.

En el relevamiento de datos se precisa que:

Esta se inicia con una propuesta personalizada; constructivista, en su postura de aprendizaje; y dialógica y participativa, en su postura política y comunicativa. Se intentaba con ello que los alumnos crecieran sintiendo el placer de aprender, de ser respetados en sus procesos

personales, en una comunidad donde sus padres fueran protagonistas al lado de sus docentes.

En **1982**, la escuela recibió la resolución de la adscripción a la enseñanza oficial. En ese mismo año, se construyó el **Proyecto Educativo Institucional** (PEI), el cual se traza alrededor de la enseñanza bilingüe de doble escolaridad, atendiendo particularmente a una educación personalizada, con base en el constructivismo y en estrecha relación con los valores humanos con postulados fundacionales humanísticos.

En **1984** se incorporó un director para el nivel secundario. En este mismo año, se inauguró el edificio para la educación primaria, donde actualmente se encuentran las aulas para primaria y secundaria. Posteriormente, se incorporó un director de nivel inicial (UES21, 2019. Instituto Santa Ana. Lección 11, pág.29)

En sus inicios contaba con una **antigua casona** que albergaba las **aulas, oficinas, sanitarios**, etcétera. Luego en el año **2017**, se sumó a las instalaciones una nueva casona antigua con un salón de usos múltiple, dos anexos de uso general, un amplio patio delantero y otro trasero (donde se construye uno de los playones deportivos). En el mismo año, se incorporó una segunda división en Sala de 3 años.

En la actualidad cuenta con seis directores; dos en inicial, dos en primaria y dos en secundaria, debido que es bilingüe, posee uno para castellano y otro para inglés en cada nivel. La matrícula anual total, es decir en los tres niveles, en el año 2019 fue de 456 alumnos, esta institución presenta numerosas actividades extraescolares como danza, arte, robótica, entre otros y numerosos espacios físicos para su desempeño como un laboratorio, salón de usos múltiples, biblioteca, sala de laboratorio informático, playones deportivos, huerta, entre muchos otros más.

En cuanto a su **misión** como institución, trabaja para la excelencia académica, se forman personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por el conocimiento, alumnos que observan atentos, que experimentan, que ensayan, que argumentan, que aceptan equivocarse para conseguir cada vez mejores niveles de producción, de reflexión, de sensibilidad y de objetividad en la lectura del hacer y sentir de sí mismos y de los otros.

Tiene como **visión** una construcción colectiva del conocimiento, desde el deseo, la curiosidad, el trabajo compartido y la idoneidad de los docentes. Considerando a cada alumno como un ser único, con una historia y un contexto que se conoce y con un proyecto de vida que se descubre y se potencia. Desarrolla la autoestima y la empatía en sus alumnos para colocarlos en su rol de actores y lectores críticos de la realidad que los rodea.

Una de las cosas fundamentales que hacen a la identidad de la institución son los **valores**, como “la libertad, la solidaridad, el respeto, la honestidad y la individualidad, donde el niño y su familia encontraran la posibilidad de fortalecer su autoestima y prepararse para la apertura a la sociedad” (UES21, 2019. Instituto Santa Ana. Lección 10, pág. 27)

Cabe destacar, que el colegio Santa Ana es una institución muy prestigiosa, tanto a nivel académico como en la formación humana. Desde la institución se atiende a las necesidades y preocupaciones de las familias, las participaciones de éstas suelen ser muy activas. Los actores institucionales (directivos, docentes, alumnos, familias) llevan adelante distintas acciones o proyectos que apuntan a mejorar la convivencia del ámbito escolar, apostando siempre a la calidad educativa y calidez personal.

“A **nivel ministerial** (Dirección General Enseñanza Privada o DIPE), tiene un alto nivel de aceptación, tanto en el desarrollo del proyecto institucional como en los proyectos de crecimiento”. (UES21, 2019. Instituto Santa Ana. Lección 9, pág. 25)

1.3 Delimitación del problema.

En el relato sobre los datos de la Institución Santa Ana, realizado por la Universidad Siglo 21; en varias oportunidades se hace hincapié el preparar a los estudiantes para la vida fuera de la escuela, en el ámbito laboral y social. Fomentando la autonomía y el pensamiento crítico de los mismos, con una mirada socio-constructivista. Sin embargo, en las propuestas/proyectos planteados no se visualiza el uso significativo de las TIC siendo esta una herramienta fundamental para lograr los objetivos/ meta de la institución; **“egresados capaces de interpretar y valorar el impacto del desarrollo y el uso de las tecnologías con autonomía”**

En el análisis a través de DAFO (debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades) se puede observar que una de las debilidades de la escuela es: **“los escasos espacios para la investigación y la capacitación docente”**. Por lo tanto, sostengo que este es uno de los motivos por el cual no se visualizan propuestas pedagógicas significativas, como así tampoco el uso innovador de las TIC.

En dicho colegio se abordan las tecnologías como un abordaje específico curricular, dejando a un lado lo transversal entre las disciplinas, sin embargo, este acceso ilimitado que poseen los alumnos, deja al docente con el rol de tutor y no como un guía que orienta al estudiante en la construcción de saberes; y para generar un aprendizaje significativo es necesario que los docentes del Instituto Santa Ana comiencen a construir propuestas pensadas para crear el ambiente necesario en el cual se fomenten

experiencias con la sociedad, en diferentes contextos y a su vez que los estudiantes traigan al aula aquellos conocimientos previos que poseen.

En una de las entrevistas, El Sr director general; Ricardo Vergel hace hincapié en cuanto a lo pedagógico, mencionando que el punto más difícil está en la captación de recursos humanos idóneos, es decir, a los docentes. Como institución les cuesta conseguir el perfil docente que buscan, llevándoles mucho tiempo en la selección, ya que el consejo directivo enfatiza en las competencias del docente en general, busca personal capacitado, estable y comprometido con su labor.

Por esta razón, se destaca las oportunidades que brinda el Instituto Santa Ana: “**libertad para desarrollar propuestas educativas innovadoras**” y es allí donde se abre una “ventana” a la posibilidad de una capacitación docente para que puedan insertarse en la **alfabetización digital**, que promuevan una innovación pedagógica dando lugar a repensar las prácticas diarias; brindando nuevas estrategias didácticas y herramientas para así lograr una enseñanza innovadora y significativa, que permita lograr, realmente, formar estudiantes autónomos, críticos, preparados para el afuera.

CAPÍTULO 2

2.1 Objetivos.

Objetivo general.

- Diseñar una propuesta de capacitación, destinada a docentes del Instituto Santa Ana, sobre la alfabetización digital, brindando herramientas y estrategias para la inclusión de las nuevas tecnologías en sus prácticas áulicas.

Objetivos específicos.

- Aplicar, a través del diálogo, conceptos sobre la innovación y a la alfabetización digital, asesorando a los docentes sobre las potencialidades que brinda el recurso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, a partir de sus saberes previos y así alcanzar nuevos conocimientos.
- Crear ambiente cooperativo y creativo, en medio de la enseñanza/aprendizaje de la plataforma Genially y Classroom para lograr un aprendizaje más significativo.
- Explorar en base a la herramienta digital brindada (Canvas), instruyendo sobre sus posibilidades, para lograr el uso de recursos innovadores en las prácticas áulicas.
- Proveer un espacio de reflexión en cuanto a lo aprendido sobre la alfabetización digital y el uso de plataformas interactivas utilizadas.

2.2 Justificación.

Capacitación en el entorno digital ¿Por qué? ¿Para qué?

La educación y la formación continua son uno de los pilares sobre los que se sustenta la sociedad de la información. En esta época de cambio, las transformaciones sociales y

culturales están cuestionando muchos de los planteamientos educativos, al mismo tiempo que se solicita de la Educación un protagonismo indiscutible en el desarrollo de la nueva sociedad. Pero, al igual que ocurre en todos los estamentos sociales, la educación se ha embarcado también en la búsqueda de nuevas formas para adecuarse a las nuevas necesidades. **Las TIC se están mostrando como un recurso educativo potente.** (Belloch, 2012, pág.1)

De esta manera, actualmente las nuevas tecnologías son partícipes de nuestras vidas, están presentes en todos los ámbitos dentro de la sociedad, y en este sentido las instituciones educativas tienen un rol fundamental, como así también un gran desafío: *la utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica y responsable en los procesos de enseñanza y aprendizaje.*

Por esto mismo, Dussel manifiesta lo siguiente:

Es importante educar a los docentes en herramientas críticas que les permitan posicionarse en otro lugar que el de la fascinación con la maravilla tecnológica, y que les permitan entender las reglas, jerarquías, inclusiones y exclusiones en las que se fundan estas nuevas colecciones de saberes y esta nueva forma de producir contenidos. Si la escuela y el sistema formador limitan su trabajo a considerar a las nuevas tecnologías y a internet como gigantescas bibliotecas o procesadores de texto, indudablemente quedará por fuera la mayor parte de los vínculos y producciones de saber que hoy están produciéndose en esa esfera. (Dussel, 2011, pág. 53)

En relación a lo mencionado y haciendo hincapié en el Instituto Santa Ana, donde los docentes realizan varios proyectos de enseñanza, pero en ellos no se evidencia el trabajo significativo con recursos tecnológicos, es fundamental y necesario realizar capacitaciones para la innovación de las TIC, ya que se lograría fortalecer las prácticas educativas como lenguaje motivador para los alumnos. Teniendo en cuenta también, que dicha institución cuenta con las herramientas necesarias para llevarlo a cabo y esto es lo que insta a plantear una propuesta de intervención/capacitación para optimizar el manejo de las TIC y aplicar diversos recursos didácticos innovadores.

Cabe mencionar, que más allá de la dotación de recursos, existen, necesidades de formación docente que deben ser resueltas, y cuestiones relativas al diseño y la producción de materiales válidos para los procesos de enseñanza y aprendizaje. Y es que la cuestión clave del uso de los medios informáticos en educación recae directamente sobre los usos concretos y no sobre los medios en sí mismos.

Es por este motivo que esta propuesta, está pensada en capacitaciones que brinden a los docentes nuevos conocimientos y así puedan apropiarse e insertarse en el mundo de la alfabetización digital; adquiriendo la capacidad para realizar diferentes tareas en un ambiente digital, que no solo le permita tener competencias para localizar, investigar y analizar información, sino también, ser capaces de elaborar contenidos y diseñar propuestas, a través de medios digitales.

Al incluir las TIC en nuestras prácticas áulicas, en cada proyecto logramos un aprendizaje significativo, estimulando el interés y motivación en cada alumno, ya que aprenderán dentro de un contexto cercano a ellos y será un trabajo más enriquecedor.

Haciendo hincapié sobre la experiencia realizada en las escuelas públicas de Buenos Aires, desarrollado a través del “Programa de Educación CIPPEC”. Este proyecto se

propone identificar, conocer, analizar y documentar buenas experiencias de uso de TIC en escuelas públicas de la Provincia de Buenos Aires y producir, a partir de ello, una publicación que compila los casos estudiados y que permita mostrar que el uso significativo de las TIC es posible y aprender de cómo se puede lograr.

En dicha experiencia se puede notar el enriquecedor trabajo que se logra con el uso de las TIC, direccionada por los docentes; no importando el área, con las TIC se puede trabajar desde cualquier aspecto y contexto. Así como se menciona en el documento “Todas las experiencias recopiladas en este informe pueden ser replicadas en otros contextos pedagógicos. En muchos casos pueden implementarse directamente, en otros casos requerirán alguna adaptación para responder mejor a las necesidades de las instituciones” (Valeria Odetti, 2015, p.47)

Cabe destacar, que en el informe sobre las experiencias se precisa que:

Este informe muestra un ejemplo de cómo profesores comunes, en situaciones que están lejos de ser las ideales se atrevieron a cambiar sus estrategias, a probar, ensayar, equivocarse y aprender por sus estudiantes, pero también, y fundamentalmente, por ellos mismos. (Valeria Odetti, 2015, p.47)

2.3 Marco Teórico.

Sociedad del conocimiento y la información.

Para comenzar hablar de las nuevas Tecnologías en entornos de aprendizaje, es importante que nos situemos en tiempo y espacio. El contacto que vivimos cotidianamente con la información, los datos, la saturación de imágenes, de sonidos, entre otras cosas, no hubiese sido posible de no ser por el desarrollo tecnológico que se produjo en los últimos 60 años. En este contexto se introducen los nuevos conceptos de

sociedad de la información: aquella que brinda el desarrollo tecnológico necesario para agilizar, alivianar y optimizar las comunicaciones, permitiéndonos producir, almacenar, publicar y consumir mensajes con los más variados formatos. y **sociedad del conocimiento:** dada por el uso crítico y consentido de la información que se ofrece en diversos medios, tomando solo lo que se quiere y se necesita, relegando aquellos que se considera innecesario.

La información no es sinónimo de conocimiento. La primera se compone de datos, sucesos, acontecimientos, mientras que la segunda es la comprensión y uso reflexivo y contextualizado que hacemos de la información. **La sociedad del conocimiento se apoya en la sociedad de información y toma de ella lo que necesita para transformarse.**

Concepción de aprendizaje.

La concepción de aprendizaje y, en consecuencia, las estrategias de enseñanza dirigidas a promoverlo, han experimentado cambios sustanciales. Mientras el papel de la **enseñanza tradicional** era proporcionar información, donde la función del alumno se restringía a asimilarla mediante la práctica y la repetición, fuera de su contexto real de utilización, teniendo un rol pasivo. Hoy, por el contrario, se considera que el aprendizaje no puede ser transmitido, sino que debe ser construido por el propio individuo en colaboración con los otros, aquí nos referimos al **constructivismo** que se caracteriza por una nueva definición de roles para los actores involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Carretero (1993), citado por Díaz-Barriga y Hernández (2002), ante la pregunta **¿qué es el constructivismo?** argumenta lo siguiente:

Básicamente puede decirse que es la idea que mantiene que el individuo - tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos- no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia fiel de la realidad, sino una construcción del ser humano (p.27).

Teniendo en cuenta dicha corriente, cabe destacar, que la siguiente propuesta se sustentará en un **enfoque socio-constructivista**. El mismo se caracteriza por estar basado en un aprendizaje significativo.

Este nos plantea dos premisas educativas principales. La primera de ellas es que “**el conocimiento es construido por el alumno**”, por lo tanto, la educación tiene que instruir en torno a ello. La segunda, que “**destaca en gran medida el contexto social**”, ya que los individuos viven y aprenden a través de una cultura. Por ello, la educación no se puede aislar de la sociedad y debe estar contextualizada. Los pilares que sustentan esta perspectiva son **el andamiaje, el aprendizaje situado, la tutoría y el aprendizaje cooperativo**. (Sanfeliciano, 2022, párr.3)

Alfabetización digital ¿Qué es alfabetizar?

La alfabetización se refiere a algo más que leer y escribir; se refiere a como nos comunicamos en la sociedad. Tiene que ver con las prácticas sociales y las relaciones, con el conocimiento, la lengua y la cultura.

El escenario actual se caracteriza por un modo comunicacional por las TIC y estas han puesto en escena las denominadas **alfabetizaciones múltiples**, considerándolas como el conjunto de saberes, competencias, habilidades que se vuelven cada vez más necesarias en un contexto en el que la información, la tecnología y las comunicaciones atraviesan los diferentes espacios de actuación de las personas, indicando la presencia de un conocimiento más que rudimentario. Dentro de esta se ubica también la **alfabetización digital**, que se refiere al aprender a utilizar las TIC, implicando el desarrollo de competencias relacionadas con el manejo de la información; acceso, evaluación, creación, selección, etc.

A nivel educativo, en nuestras aulas, nos encontramos con “niños informatizados”, que poseen instrumentos como computadoras de escritorio, notebooks, tabletas, celulares. Estos niños, que no han visto llegar a la tecnología, sino que han nacido con ella, entienden el mundo que los rodea a partir de sus saberes informáticos. (Ferreiro, 2011). Podemos definirlos a ellos como **Nativos digitales**. Y, por otro lado, los **Inmigrantes digitales** a los cuales la tecnología los encontró ya escolarizados y tienen que adecuarse a los cambios.

De este modo, para ser plenamente alfabetos en el mundo de hoy, los estudiantes deben ser competentes respecto a las nuevas alfabetizaciones. Los educadores alfabetizadores, por lo tanto, tienen la responsabilidad de integrar de manera efectiva estas tecnologías con la finalidad de preparar a los estudiantes para el alfabetismo futuro que merecen.

Es momento, entonces de repensar las prácticas diarias, y adquirir las habilidades y competencias para esta nueva era. Para poder transformar ese “gran mundo de información” en conocimiento, para poder aprovechar cada una de las herramientas que hoy están disponibles y al alcance de cada uno de nuestros estudiantes. Apropiamos como educadores de ellas, para luego poder ser reales mediadores de los aprendizajes de nuestros estudiantes y así generar que estos sean realmente significativos.

Las dotaciones tecnológicas han hecho que el rol desempeñado por el docente se haya visto modificado, asumiendo un papel más dinámico, ya que la profesión docente ha sido considerada el eje de la formación de las futuras generaciones (Dorfsman, 2012). Al mismo tiempo, Del Moral (1998 citado en Del Moral y Villalustre, 2010) señala que los **nuevos roles** que el docente debe adquirir serían: - *Diseñador de situaciones mediadas.* - *Facilitar el aprendizaje del alumnado.* - *Generar habilidades de asesoramiento.* - *Propiciador de transferencia de aprendizaje.* Barberá (2001, citado en Cabero, 2004) añade que, en la sociedad de la información, el profesorado posee un saber colectivo que debe ayudar a compartir y organizar, ya que no es el único poseedor de un saber. Por otro lado, Castaño Garrido (2003) afirma que los roles que desempeñará el profesorado en la sociedad de la información son: - *Consultores de información* - *Colaboradores en grupo: resolviendo problemas mediante el trabajo colaborativo.* - *Trabajadores solitarios: el poder trabajar y formarte desde casa* - *Facilitadores del aprendizaje de los alumnos, desarrollando un pensamiento crítico Y creativo.* - *Supervisores académicos: diagnosticando las necesidades académicas del alumnado.* (Contador, 2020, p.3).

La labor docente debe ser coherente con estas nuevas formas de aprender de los alumnos y debe proponer innovaciones en las propuestas pedagógicas a partir de la incorporación de las TIC en sus planificaciones didácticas. “*Las tecnologías pueden*

incorporarse a través de propuestas didácticas que promuevan procesos enriquecidos de construcción del conocimiento de los estudiantes” (Litwin, 2003, p.195), facilitando así un papel activo del alumno en su aprendizaje en los diferentes espacios curriculares por lo que debe transitar en su escolaridad.

La introducción de TIC supone un grado inicial de alfabetización de los docentes que les permita reconocer la importancia de las TIC, perder el miedo, resistencias, dificultades e inhibiciones en relación al uso de los medios electrónicos e iniciar las primeras acciones de incorporación de actividades online en sus tareas académicas.

En consecuencia, el proceso de capacitación docente, debe ser permanente y considerarse a largo plazo, de modo que el profesor vaya actualizándose al ritmo de las nuevas necesidades que vayan surgiendo, con la evolución de la tecnología, en los distintos ámbitos.

Modelos innovadores de aprendizaje.

Las nuevas características y necesidades de nuestra sociedad reclaman **nuevos modelos educativos**, donde los procesos vayan dirigidos al autoaprendizaje, al manejo del uso y la tecnología de la información y comunicación de forma adecuada (Ramírez, 2018)

Las tecnologías fueron evolucionando, y con ella las teorías del aprendizaje: el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, están dando paso a una nueva teoría en la era digital, el **conectivismo**, que en palabras de (Siemens 2004):

El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en una sociedad en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual. La

forma en la cual trabajan y funcionan las personas se altera cuando se usan nuevas herramientas. El área de la educación ha sido lenta para reconocer el impacto de nuevas herramientas de aprendizaje y los cambios ambientales, en la concepción misma de lo que significa aprender. El conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital” (p.9)

Según Arbúes Visús, M. T., y Tarín Martínez, L., (2000) esta educación supone enfocarse en modelos en el que, el aprender, permita a las personas optimizar las adquisición y aplicación de conocimientos, en distintas situaciones a lo largo de la vida. Un aprendizaje basado en pilares como: Aprender a conocer y adquirir los instrumentos de comprensión- Aprender a hacer e influir en el entorno propio- Aprender a vivir juntos-Aprender a ser personas.

Estos modelos de aprendizajes implican una transición, basada en los siguientes principios:

- Del aprendizaje lineal al aprendizaje interactivo con hipermedia;
- De la instrucción a la construcción del aprendizaje y al descubrimiento del saber;
- Del aprender centrado en el experto profesor al aprender centrado en la persona que aprende;
- Del absorber contenidos y conocimientos al aprendizaje de cómo aprender y cómo navegar;
- Del aprendizaje masivo al aprendizaje personalizado;

- Del aprendizaje aburrido por falta de actividad al aprendizaje divertido y desafiante;
- Del aprender que define al profesor como un transmisor al aprender que tiene al profesor como un facilitador.
- Del aprender interactuando solamente con materiales didácticos al aprender interactuando también con otras personas conectadas en red de forma sincrónica o asincrónica.

(Arbúes Visús, M. T., y Tarín Martínez, L., 2000 b, en Duart, J.M y Sangrá, A. Comp., p.57).

En base a este de modelo de aprendizaje, por el cual se sustenta este proyecto, y con el fin de lograr cumplir con los objetivos planteados esto se llevará adelante a partir de diversas estrategias; que son los **procedimientos, métodos, recursos utilizados de manera intencionada y flexible para hacer posible un aprendizaje significativo.**

Estrategias a trabajar: Clases prácticas, aprendizaje cooperativo, lluvia de ideas, simulación pedagógica, juegos didácticos, exposición, debate, rúbricas. Acompañadas con distintas herramientas digitales como Mentimeter, Genially, Power Point, Drive, Classroom, Canvas.

CAPÍTULO 3

3.1 Plan de trabajo

A continuación, se detallará el plan de intervención ideado para el Instituto Santa Ana que busca capacitar a los docentes del nivel primario e informática, en el uso de las TIC y dotarlos de estrategias y herramientas que puedan incluir en sus propuestas pedagógicas para el aula.

Proponiendo diversas actividades para concretar el objetivo general que es ***“Diseñar una propuesta de capacitación, destinada a docentes del Instituto Santa Ana, sobre la alfabetización digital, brindando herramientas y estrategias para la inclusión de las nuevas tecnologías en sus prácticas áulicas”***

Se plantearán cuatro encuentros, uno por semana, cada viernes, cada uno tendrá una duración de 3 hs y se realizará en la sala de informática de la institución. En cada uno de los encuentros se desarrollarán actividades que responderán a un objetivo específico. La puesta en marcha de este plan comprende los meses de abril (periodo de encuentros) y mayo (Realización de trabajo final) del ciclo lectivo 2023.

De esta manera, como primera actividad, se realizará una reunión con los directivos de la institución, en el cual se compartirá la información necesaria sobre la institución y su documento DAFO. Luego, la Lic. en Educación mencionará los aspectos que considere que son susceptibles de formar parte de un plan de mejora y compartirá con el equipo de conducción qué plan ha elaborado para intervenir las problemáticas y/o necesidades detectadas.

3.2 Secuencia de actividades.

ENCUENTRO N° 1 “¿Qué sabemos?”

- ✓ **Objetivo:** Aplicar, a través del diálogo, conceptos sobre la innovación y a la alfabetización digital, asesorando a los docentes sobre las potencialidades que brinda el recurso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, a partir de sus saberes previos y así alcanzar nuevos conocimientos.
- ✓ **Tiempo:** 3 horas reloj. Con un break de 15 minuto, que será en medio del desarrollo
- ✓ **Modalidad:** Presencial.

INICIO

Nos acomodaremos en algún lugar de la sala, sentados en almohadones, cada uno con su celular. Se les enviará un link y deberán realizar la actividad partiendo de sus aprendizajes previos. En esta ocasión se utiliza la aplicación **Mentimeter**;

- Ingresar al siguiente link. <https://www.mentimeter.com/es-ES>
- Ingreso el código: **1392026**

¿Quieres participar en una presentación? Introduce el código aquí Acceso

Mentimeter Funciones Soluciones Precios Blog Empresas Iniciar sesión Regístrate

Crea presentaciones y reuniones interactivas donde quiera que estés

Usa encuestas en vivo, cuestionarios, nubes de palabras, preguntas y respuestas y más para obtener información en tiempo real, independientemente de si estás a distancia o cara a cara

Regístrate

Ver vídeo

CÓDIGO.

Consigna: Escribir las palabras a partir de la siguiente pregunta *¿Qué es la alfabetización digital?* Aquí podrán ingresar más de una respuesta, formándose una lluvia de idea que permitirá socializar. Las palabras irán creciendo a medida que se repitan.

DESARROLLO

Lectura de un texto que se les brindará en formato papel.

<https://docs.google.com/document/d/1NY1nrSh4skmlPZBDgW342mnW15SYASnn/edit>

Luego de la lectura se realizará una confrontación en base a la teoría, con ayuda de un PPT

<https://docs.google.com/presentation/d/1nZ8uIA7s-N20K1o13vsz5ltJ51sMOCJE/edit#slide=id.p1>

Se les solicitará que ingresen al Gmail los que lo tengan y a los que no, se les ayudará a crearlo en ese momento. Se destacará que, actualmente, es importante tener uno para estos tipos de actividades.

Se presentará la plataforma sobre la que se trabajará en el transcurso de este taller: Google Classroom y se orientará a la exploración del mismo. Esto se realizará a través de una proyección, se irá realizando paso por paso y los docentes lo irán haciendo, también, al mismo tiempo. Se les explicará cómo ingresar a la plataforma y se explorará la misma entre todos.

Puntos a destacar durante la proyección.

- ✓ Cómo registrarse
- ✓ Cómo entrar a una clase.
- ✓ Cómo realizar una actividad.

- ✓ Donde encuentro los materiales de estudios y/o videos.

<https://classroom.google.com/c/NDkxMTM5MTE2NTQy?cjc=tsij3dr>

CÓDIGO DE ACCESO: **tsij3dr**

CIERRE.

Se concluye el encuentro con el siguiente video.

<https://www.youtube.com/watch?v=YD4W4u5mcDE>

Dándoles la indicación: Realizar la actividad 1 que se encuentra en la plataforma de Classroom <https://classroom.google.com/c/NDkxMTM5MTE2NTQy>

ENCUENTRO N° 2 “Exploramos nuevos mundos”

- ✓ **Objetivo:** Crear ambiente cooperativo y creativo, en medio de la enseñanza/aprendizaje de la plataforma Genially y Classroom para lograr un aprendizaje más significativo
- ✓ **Tiempo:** 3 horas reloj. Con un break de 15 minutos, que será en medio del desarrollo
- ✓ **Modalidad:** Presencial.

INICIO

Se comenzará la clase con una actividad de juego, en esta ocasión se utilizará la aplicación Genially. Cada docente en una computadora deberá ingresar al siguiente link <https://view.genial.ly/6355bb3779715400110a3b0d/interactive-content-juego-tangram>

Al terminar se les preguntará ¿Qué les pareció el juego? ¿Fue aburrido o divertido? ¿Conocían esta aplicación? Se dialoga sobre la plataforma.

DESARROLLO

En Classroom estará la guía de uso de la plataforma, cada docente ingresará y la mirará las veces que crea necesaria.

Actividad: Comienzan a explorar la aplicación, ver todas sus propuestas que se pueden realizar en ella. A continuación, deberán realizar una actividad con algunas de las ideas, esta actividad será en pareja.

CIERRE

Se realiza una muestra de sus producciones. Las subirán a Classroom y los compañeros deberán realizar el juego en la casa para luego comentarnos que les pareció.

ENCUENTRO N° 3 Explorando Canvas

- ✓ **Objetivo:** Explorar en base a la herramienta digital brindada (Canvas), instruyendo sobre sus posibilidades, para lograr el uso de recursos innovadores en las prácticas áulicas.
- ✓ **Tiempo:** 3 horas reloj. Con un break de 15 minutos, que será en medio del desarrollo
- ✓ **Modalidad:** Presencial.

INICIO

En este nuevo encuentro, se trabajará con un nuevo programa en línea: Canva, que trata de un software web de herramientas de diseño gráfico simplificado. Este es un programa donde pueden crearse infografías, tarjetas, logos, invitaciones, posters, videos y muchas

otras variedades. Además, permite jugar con la creatividad y es un programa intuitivo que los alumnos, guiados por su docente, podrán trabajar sin mayor dificultad, creando plantillas propias que luego tendrán un destinatario.

Los docentes deberán ingresar al sitio web y registrarse (se puede acceder con el usuario de Google). Una vez que estén en la web deberán comenzar a explorar las plantillas que se proponen para que conozcan la diversidad de propuestas que se pueden pensar. Esto será guiado con una proyección.

DESARROLLO

En parejas, deberán hacer una invitación, ya que es una propuesta que puede tomarse por ejemplo para los actos escolares, o para proyectos que tengan un producto final en una muestra.

CIERRE

Socializamos las producciones. Estas serán subidas a Classroom en el momento, ya que se proyectarán en la clase.

ENCUENTRO N° 4 ¿Qué aprendí?

- ✓ Objetivo: Proveer un espacio de reflexión en cuanto a lo aprendido sobre la alfabetización digital y el uso de plataformas interactivas utilizadas.
- ✓ Tiempo: 3 horas reloj. Con un break de 15 minutos, que será en medio del
- ✓ Modalidad: Presencial.

INICIO

Se comenzará este último encuentro con una dinámica. Se les entregará carteles en cartulina a cada docente. Ellos deberán escribir en breves palabras lo que aprendieron durante este taller, luego socializaremos e iremos pegándolas todas juntas, en una tela.

DESARROLLO

Para cerrar el taller visualizaremos el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=hGI7ShlXMd0> a continuación se concluirá con lo siguiente; “Hay que innovar, hay que crear, hay que animarse, cuando veamos que nuestras propuestas no están funcionando, cuando nuestros alumnos no se vean motivados, hay que buscar creatividad”

Además, cada docente debe seleccionar una secuencia que este próximo a desarrollar, o tomar el proyecto que se esté llevando o que se llevará cabo en su grado y deberá comenzar a analizar qué programa o programas podrá articular dentro de ese proyecto/secuencia/planificación. Al terminarlo deberán subirlo a la plataforma Classroom, tendrán un mes para la entrega del mismo. De esta manera se certificará el taller.

CIERRE.

Para terminar la capacitación deberán responder un cuestionario en base a la capacitación en sí.

ENCUESTA FINAL. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfjhgUt5X-5K0Tg6LkCtiqJ83EEbqLnyOOFEgwavKrY_LzWzA/viewform?usp=sf_link

Durante el trayecto del taller, en cada encuentro se evaluará a los docentes a partir de una rúbrica, la cual, ellos la podrán revisar al finalizar la clase, ya que se las enviará por mail. Para que, de esta manera se autoevalúen y logren avanzar si así se requiere. Brindando de ellos, un buen desempeño sobre lo adquirido.

Rúbrica:

https://docs.google.com/document/d/1YuOhWbo5U5_HMk5gyEDaFAPhZMryRSBI/e
[dit](#)

3.3 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES: Diagrama de Gannt

ENCUENTROS	TIEMPO	Viernes 7 de abril	Viernes 14 de abril	Viernes 24 de abril	Viernes 28 de abril.
Encuentro 1 “¿ <i>Qué sabemos?</i> ” Objetivo: Aplicar, a través del diálogo, conceptos sobre la innovación y a la alfabetización digital, asesorando a los docentes sobre las potencialidades que brinda el recurso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, a partir de sus saberes previos y así alcanzar nuevos conocimientos.	3 hs				
Encuentro 2 “ <i>Exploramos nuevos mundos</i> ” Objetivo: Crear ambiente cooperativo y creativo, en medio de la	3 hs				

enseñanza/aprendizaje de la plataforma Genially y Classroom para lograr un aprendizaje más significativo.					
Encuentro 3 “ <i>Exploramos Canvas</i> ” Objetivo: Explorar en base a las herramientas digitales (Canvas) brindadas, instruyendo sobre sus posibilidades	3 hs				
Encuentro 4 “ <i>¿Qué aprendí?</i> ” Objetivo: Proveer un espacio de reflexión en cuanto a lo aprendido sobre la alfabetización digital y el uso de plataformas interactivas utilizadas.	3 hs				

Fuente: Elaboración propia

3.4 RECURSOS

- Docente del nivel primario.
- Docente de Informática
- Asesora pedagógica
- Computadoras
- Proyector
- Fotocopias.
- Cartulinas.

- Tutorial de herramientas digitales.
- Certificación
- Videos.

3.5 PRESUPUESTO

DETALLE	COSTO \$
Honorarios del asesor correspondiente a 12 hs cátedras	\$40.312
Coffee Break para cuatro encuentros	\$5000
Fotocopias	\$400
Cartulinas	\$500

Total	\$46.212

Fuente: Elaboración propia

3.6 EVALUACIÓN

Se entiende por evaluación a una etapa que forma parte de la actividad educativa, cuyo fin es comprobar el aprendizaje alcanzado por el alumno en diferentes momentos del proceso de construcción del conocimiento; considerando la significatividad y funcionalidad otorgada a dicha construcción. Implica centrarse en los logros obtenidos, así como también en los procesos cognitivos y socio afectivos, que intervinieron para alcanzar tales resultados (González, Hernández, A. Isabel y Hernández, A. Ismenia, 2007).

Para evaluar, es necesario hacerlo por medio de diversas situaciones de evaluación, en donde se evidencie el progreso alcanzado; no basta con una única instancia evaluativa. Po esta razón, esta propuesta se evaluará desde tres instancias, llevándose de la siguiente manera.

- ✚ **Evaluación Diagnóstica:** consiste en la recolección de datos, por lo que se considera el punto de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje, además permite conocer la realidad de inicio del estudiante y determinar, más adelante, los verdaderos logros y progresos realizados por este, relacionados con su participación en una experiencia de enseñanza-aprendizaje.

- ✚ **Evaluación Procesual:** se realiza cuando la valoración se desarrolla sobre la base de un proceso continuo y sistemático de evaluación de los aprendizajes, con el objetivo de mejorar los resultados de los estudiantes. Esta evaluación es de gran importancia dentro de una concepción formativa de la evaluación, porque permite tomar decisiones de mejora sobre la marcha del proceso educativo.

- ✚ **Evaluación final:** consiste en la recogida y valoración de datos al finalizar un periodo de tiempo previsto para la realización de un proceso de enseñanza-aprendizaje; como constatación del alcance de los objetivos esperados

Al finalizar cada encuentro, se realizará una autoevaluación, en donde se reflexionará sobre los diversos aspectos de la misma, a través de una planilla. Como así también, al finalizar el taller, se brindará un cuestionario a los docentes, los cuales deberán dar sus inferencias respecto a la capacitación en sí, en esta ocasión se utilizará un cuestionario.

Para esto se utilizarán instrumentos de evaluación como: cuestionarios, rúbricas, juegos didácticos.

CAPÍTULO 4

4.1 RESULTADOS ESPERADOS.

Desde del objetivo general que se ha planteado en esta propuesta, se espera que los docentes se vean enriquecidos de nuevas estrategias y herramientas digitales que les permita abordar los contenidos académicos de manera innovadora. Que se reconozcan como docentes capacitados y competentes en el uso de nuevas tecnologías y que cuenten con un abanico de estrategias y diversas ideas para hacer uso de estas en sus prácticas áulicas cotidianas.

Aquí, se buscará motivar a los educadores a seguir capacitándose y a seguir adquiriendo nuevos conocimientos del manejo y del uso pedagógico de las TIC comprendiéndolas como promotoras de los aprendizajes. Por tal motivo, se espera que, transcurrido un tiempo desde el taller de capacitación, los docentes continúen motivados en cuanto a conocer nuevos programas de los cuales hacer uso en las aulas.

Finalmente, se espera que el plan de intervención llevado a cabo haya logrado un impacto que se vea reflejado en los proyectos educativos de la institución, dando cuenta de un mayor uso de creatividad en el uso de las TIC en el relevamiento de los proyectos en los próximos años.

4.2 CONCLUSIÓN.

El presente plan de intervención ha tenido como objetivo principal llevar a cabo una propuesta de capacitación sobre la alfabetización digital, para la inclusión de las nuevas tecnologías en la enseñanza; a fin de lograr modelos de aprendizaje innovadores poniendo bajo análisis en qué medida se han aprovechado los recursos con los que el instituto cuenta para brindar una educación de calidad que reconozca que la enseñanza actual, no puede ignorar el importante papel que cumplen las TIC en la sociedad.

Comprendiendo que, el abordaje de las TIC en las aulas se presenta como un desafío para muchos docentes, la capacitación en función de herramientas y estrategias en torno a las TIC toma un papel fundamental para que ellos se auto perciban capaces y confiados de llevar las tecnologías en sus prácticas áulicas.

En base a esto, se elaboró dicho plan que propone enriquecer las competencias del equipo docente ofreciendo la posibilidad de mejorar sus prácticas, teniendo en cuenta, que el Instituto Santa Ana reconoce entre sus debilidades la escasez de espacios de formación docente, siendo esto, una respuesta a esa problemática.

Cabe mencionar, la fortaleza de esta propuesta, destacándose en que se busca lograr un aprendizaje significativo favoreciendo el trabajo con actividades concretas y no abstractas, socializando los logros que se alcanzan en cada clase al incluir las TIC.

Será indispensable contar con la predisposición de los docentes, con una actitud activa en el proceso de formación. Cuanto más comprometidos y dispuestos estén quienes formen parte de estos encuentros, mejores serán los resultados logrados.

En síntesis, el armado del presente trabajo permitió repensar las prácticas y lograr nuevos usos de las TIC, afianzando conocimientos para usar las nuevas tecnologías

como herramienta innovadora, y así ser un canal (como asesora) para ofrecer a los docentes nuevas formas de enseñanza/aprendizaje.

Referencias:

- Alejandro Sanfeliciano, (2022) *El socio-constructivismo en la educación*. Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/el-socioconstructivismo-en-la-educacion/>
- Arbúes Visús, M. T., y Tarín Martínez, L. (2000). Aprender a lo largo de la vida y las nuevas tecnologías. *Aprender en la virtualidad*, 2, en Duart, J.M y Sangrá, A. (comp).
- Belloch, C. O. (2012). *Las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C) en el aprendizaje*. Recuperado de Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia: <https://www.uv.es/bellohc/pdf/pwtic2.pdf>
- Contador, Y. G., & Esteban, P. G. (2020). *El rol docente en la sociedad digital*. *Digital Education Review*, (38), 1-22. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7935576>
- Díaz-Barriga A. Frida, Gerardo Hernández Rojas (2002). “*Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*”. México. McGraw-Hill Interamericana.
- Dussel, I. (2011). *Aprender y enseñar en la cultura digital*. Recuperado de Fundación Santillana: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003074.pdf>
- Ferreiro, Emilia (2011). *Alfabetización digital: ¿De qué estamos hablando? Educação e Pesquisa*, 37, 423-438. Recuperado de <https://doi.org/10.1590/S1517-97022011000200014>
- González, M., Hernández, A. I., & Hernández, A. I. (2007). El constructivismo en la evaluación de los aprendizajes del álgebra lineal. *Educere*, 11(36), 123-135. Recuperado de <http://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n36/art16.pdf>

Litwin, E. Compiladora (2003). *La educación a distancia tema para el debate en una nueva agenda educativa*. Buenos Aires. Argentina: Ediciones Amorroutu

Odetti, V. (2015). Experiencias valiosas con uso de TIC en las escuelas públicas de la Provincia de Buenos. *Programa de Educación CIPPEC*. Recuperado de <https://www.cippec.org/wp-content/uploads/2017/03/1194.pdf>

Ramírez Montoya, M. S. (2018). *Modelos y estrategias de enseñanzas para ambientes innovadores*. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=0HFIDwAAQBAJ&lpg=PT2&ots=Y0XvoXTp5R&dq=Ram%C3%ADrez%20Montoya%2C%202018%20&lr&hl=es&pg=PT2#v=onepage&q&f=false>

Siemens G. (2004) *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Recuperado de <https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNMYT4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismo-una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf>

Universidad Siglo 21 (2019), *Plan de Intervención-Módulo 0. Instituto Santa Ana*. Lección 9,10,11 Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Anexos.

ENCUENTRO 1

- Ingresar al siguiente link. <https://www.mentimeter.com/es-ES>
- Ingreso el código: **1392026**



- <https://docs.google.com/document/d/1NY1nrSh4skmlPZBDgW342mnWl5SYA>

Snn/edit

<p>Alfabetización digital. ¿Qué es alfabetizar?</p> <p>La alfabetización se refiere a algo más que leer y escribir; se refiere a como nos comunicamos en la sociedad. Tiene que ver con las prácticas sociales y las relaciones, con el conocimiento, la lengua y la cultura.</p> <p>El escenario actual se caracteriza por un modo comunicacional por las TIC y estas han puesto en escena las denominadas alfabetizaciones múltiples, considerándolas como el conjunto de saberes, competencias, habilidades que se vuelven cada vez más necesarias en un contexto en el que la información, la tecnología y las comunicaciones atraviesan los diferentes espacios de actuación de las personas, indicando la presencia de un conocimiento más que rudimentario. Dentro de esta se ubica también la alfabetización digital, que se refiere al aprender a utilizar las TIC, implicando el desarrollo de competencias relacionadas con el manejo de la información; acceso, evaluación, creación, selección, etc.</p> <p>A nivel educativo, en nuestras aulas, nos encontramos con "niños informatizados", que poseen instrumentos como computadoras de escritorio, notebooks, tabletas, celulares. Estos niños, que no han visto llegar a la tecnología, sino que han nacido con ella, entienden el mundo que los rodea a partir de sus saberes informáticos. (Ferreiro, 2011). Podemos definirlos a ellos como Nativos digitales. Y, por otro lado, los Inmigrantes digitales a los cuales la tecnología los encontró ya escolarizados y tienen que adecuarse a los cambios.</p> <p>De este modo, para ser plenamente alfabetos en el mundo de hoy, los estudiantes deben ser competentes respecto a las nuevas alfabetizaciones. Los educadores alfabetizadores, por lo tanto, tienen la responsabilidad de integrar de manera efectiva estas tecnologías con la finalidad de preparar a los estudiantes para el alfabetismo futuro que</p>	<p>merecen. Es momento, entonces de repensar las prácticas diarias, y adquirir las habilidades y competencias para esta nueva era. Para poder transformar ese "gran mundo de información" en conocimiento, para poder aprovechar cada una de las herramientas que hoy están disponibles y al alcance de cada uno de nuestros estudiantes. Apropiamos como educadores de ellas, para luego poder ser reales mediadores de los aprendizajes de nuestros estudiantes y así generar que estos sean realmente significativos</p> <p>Modelos innovadores de aprendizaje.</p> <p>Las nuevas características y necesidades de nuestra sociedad reclaman nuevos modelos educativos, donde los procesos vayan dirigidos al autoaprendizaje, al manejo del uso y la tecnología de la información y comunicación de forma adecuada (Ramírez, 2018)</p> <p>Las tecnologías fueron evolucionando, y con ellas las teorías del aprendizaje: el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, están dando paso a una nueva teoría en la era digital, el conectivismo, que en palabras de (Siemens 2004):</p> <p>El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos técnicos en una sociedad en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual. La forma en la cual trabajan y funcionan las personas se altera cuando se usan nuevas herramientas. El área de la educación ha sido lenta para reconocer el impacto de nuevas herramientas de aprendizaje y los cambios ambientales, en la concepción misma de lo que significa aprender. El conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital" (p.9)</p>	<p>Según Arbas Viana, M. T., y Tarrío Martínez, L., (2000) esta educación supone enfocarse en modelos en el que, el aprender, permita a las personas optimizar las adquisiciones y aplicación de conocimientos, en distintas situaciones a lo largo de la vida. Un aprendizaje basado en pilares como: Aprender a conocer y adquirir los instrumentos de comprensión- Aprender a hacer e influir en el entorno propio- Aprender a vivir juntos- Aprender a ser personas.</p> <p>Sociedad del conocimiento y la información</p> <p>Para comenzar hablar de las nuevas Tecnologías en entornos de aprendizaje, es importante que nos situemos en tiempo y espacio. El contacto que vivimos cotidianamente con la información, los datos, la saturación de imágenes, de sonidos, entre otras cosas, no hubiese sido posible de no ser por el desarrollo tecnológico que se produjo en los últimos 60 años. En este contexto se introducen los nuevos conceptos de sociedad de la información: aquella que brinda el desarrollo tecnológico necesario para agilizar, aliviar y optimizar las comunicaciones, permitiéndonos producir, almacenar, publicar y consumir mensajes con los más variados formatos, y sociedad del conocimiento: dada por el uso crítico y consentido de la información que se ofrece en diversos medios, tomando solo lo que se quiere y se necesita, relegando aquellos que se considera innecesario.</p> <p>La información no es sinónimo de conocimiento. La primera se compone de datos, sucesos, acontecimientos, mientras que la segunda es la comprensión y uso reflexivo y contextualizado que hacemos de la información. La sociedad del conocimiento se apoya en la sociedad de información y toma de ella lo que necesita para transformarse</p>
---	---	--

- <https://docs.google.com/presentation/d/1nZ8uIA7s-N20K1o13vsz5ltJ51sMOCJE/edit#slide=id.p1>



- CLASSROOM.

<https://classroom.google.com/c/NDkxMTM5MTE2NTQy?cjc=tsij3dr>

CÓDIGO DE ACCESO: **tsij3dr**

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

Personalizar

“El desafío de aprender algo nuevo”

Código de clase :
tsij3dr

Proximas entregas
No tienes ninguna tarea para esta semana.
[Ver todo](#)

Anuncia algo a tu clase

Macarena Muñoz ha publicado una nueva tarea: ACTIVIDAD FINAL - 23 oct

Macarena Muñoz 23 oct
MATERIAL DE LA CUARTA CLASE
cortometraje... Gana siem...
Video de YouTube - 4 minutos

Añade un comentario de clase...

Macarena Muñoz ha publicado una nueva tarea: Actividad- Clase N° 3 - 23 oct

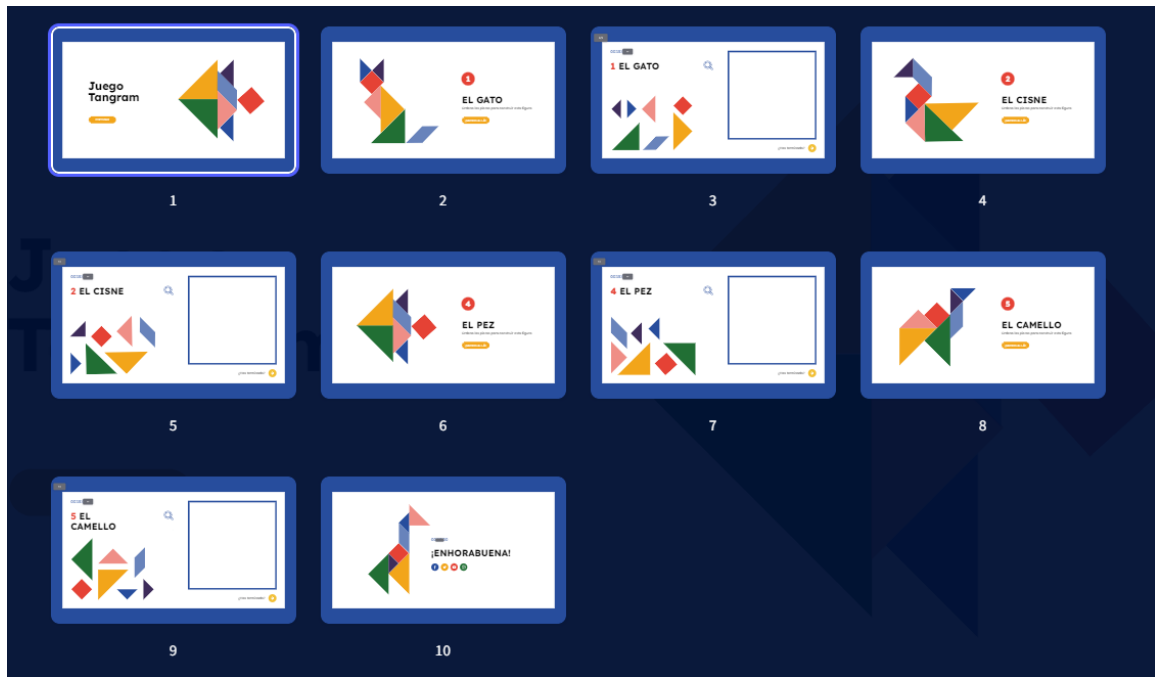
Macarena Muñoz 23 oct
MATERIAL DE LA TERCERA CLASE
Herramienta de diseño gr...
https://www.canva.com/es_419/

Añade un comentario de clase...

Macarena Muñoz ha publicado una nueva tarea: ACTIVIDAD-CLASE N°2

ENCUENTRO 2

- <https://view.genial.ly/6355bb3779715400110a3b0d/interactive-content-juego-tangram>



ENCUENTRO 3

CANVAS: https://www.canva.com/es_es/login/?shouldClearGotAutoSelect

ENCUENTRO 4

<https://www.youtube.com/watch?v=hGI7ShlXMd0>



ENCUESTA FINAL. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfjhgUt5X-5K0Tg6LkCtiqJ83EEbqLnyOOFegwavKrY_LzWzA/viewform?usp=sf_link

El desafío de aprender algo nuevo.

macarenayesica11@gmail.com (no compartidos)
Cambiar de cuenta

***Obligatorio**

¿Qué le pareció el taller? *

No me gusto
 Poco motivador
 Muy motivador

¿Le brindo herramientas necesarias para su labor? *

Sí
 No

¿Conocías ya las plataformas trabajadas? *

Sí
 No

¿Le fue fácil el manejo de las TIC? *

Sí
 No

La asesora ¿Fue accesible cuando la necesito? *

Sí
 A veces
 Siempre
 No

¿Fueron significativas las clases? *

Sí, mucho
 No

¿Qué le agregarías a la capacitación? *

Tu respuesta _____

La capacitación, la motivo a innovar en sus propuestas. ¿Se anima a enfrentar el desafío?

Tal vez
 Sí, me motivo mucho
 No quiero innovar. Me da miedo a no poder lograrlo.

Una breve opinión sobre la capacitación. *

Tu respuesta _____

RÚBRICA:

https://docs.google.com/document/d/1YuOhWbo5U5_HMk5gyEDaFAPhZMryRSBI/e

[dit](#)

Rúbrica: EL DESAFIO DE APRENDER ALGO NUEVO.

Docente: _____ Fecha: _____

Nombre	Logrado	En proceso	No logrado	Observación
<p>1. PARTICIPACIÓN ACTIVA</p> <p>Participa en todas las actividades brindadas, realizando un buen trabajo en equipo.</p>				
<p>2. INTERÉS</p> <p>Centra su atención en los contenidos desarrollados, demostrando motivación por enfrentar nuevos desafíos y adquirir nuevos aprendizajes.</p>				
<p>3. NIVEL DE USO DE TIC</p> <p>Desarrolla un buen uso de las TIC. Logra desempeñarse de forma autónoma. Las utiliza de forma significativa.</p>				
<p>4. PRESENTACIÓN DE ACTIVIDADES</p> <p>Elabora las actividades completas, presentadas en tiempo y forma. Logra desarrollar las actividades, aplicando en ellas lo aprendido.</p>				
<p>5. APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</p> <p>Elabora herramientas digitales, teniendo en cuenta la información brindada. En las actividades se observa que logra adquirir los conocimientos necesarios. Hace uso de las plataformas.</p>				