



Universidad Siglo 21

Carrera: Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Plan de Intervención

Línea temática: Modelos de aprendizajes innovadores

Escuela: Unidad Educativa Maryland

Capacitación docente en técnicas de aprendizaje cooperativo mediadas por TIC

Nombre: Krüger, Héctor René

D.N.I. N° 27.929.128

Legajo: VEDU016131

Tutora: Soria, Sandra del Valle

Leandro N. Alem, Misiones. Noviembre 2022

Agradecimientos

A mis tres amores: Paola, Melina y, Emma; que estuvieron a mi lado en cada etapa con su cariño y comprensión.

A mis padres, que me enseñaron los primeros pasos y me acompañan en cada uno de ellos.

A mis colegas, en especial a mi director y mis preceptores, que me apoyaron en todo momento de necesidad.

Índice

Resumen	4
Introducción	5
CAPÍTULO 1	7
1.1 Presentación de la línea temática	7
1.2 Síntesis de la organización/institución seleccionada	8
1.2.1 Datos generales	8
1.2.2 Historia.....	10
1.2.3 Misión	12
1.2.4 Visión	12
1.2.5 Valores:	13
1.3 Delimitación del problema	13
CAPÍTULO 2	16
2.1 Objetivo general	16
2.2 Objetivos específicos	16
2.3 Justificación.....	16
2.4 Marco teórico	19
CAPÍTULO 3	25
3.1 Plan de trabajo.....	25
3.1.1 Actividades.....	25
3.1.2 Recursos:	33
3.1.3 Cronograma de actividades	34
3.1.4 Presupuesto	36
3.1.6 Evaluación.....	36
CAPÍTULO 4	37
4.1 Resultados esperados	37
Conclusiones	37
Referencias	38
Anexo	41

Resumen

La Unidad Educativa Maryland expresa en su misión la intención de lograr una formación integral de sus alumnos, y su visión propugna por la construcción de una sociedad más justa. Para que todos sus estudiantes puedan alcanzar con éxito las competencias necesarias en su formación, es importante utilizar metodologías activas de aprendizaje que además favorezcan la incorporación de valores humanos.

El plan de intervención procura, como principal objetivo, capacitar a los docentes en técnicas para implementar el aprendizaje cooperativo incorporando, además, las TIC como herramienta ante las demandas de la llamada cultura digital.

Está dirigido a los docentes del segundo ciclo de primaria y los del ciclo básico del secundario, ya que en este pasaje de ciclos se hace necesario el aprender a trabajar con otros. A través de cuatro encuentros, utilizando el aula de informática y los recursos que posee la institución, los docentes involucrados trabajarán en talleres con actividades cooperativas y programas informáticos diversos: Canva, Google Docs, Jamboard y Kahoot!, ejercitando lo aprendido en sus clases y desarrollando, finalmente, una planificación que haga uso de las técnicas y las TIC utilizadas en su formación. Esta planificación, sumada a una bitácora elaborada a lo largo de los encuentros, serán parte de la evaluación del plan.

Así, una vez ejecutada, esta intervención debería convertirse en un punto de partida para la integración continua de estas prácticas en toda la institución, que permita proporcionar una oferta educativa de alta calidad.

Palabras claves: Aprendizaje cooperativo, TIC, Innovación, Capacitación, Vínculos.

Introducción

Comenzar a delinear un plan de intervención en la línea temática de los modelos de aprendizaje innovadores supone, actualmente, incorporar a en todo el proceso las TIC, ya que es imposible pensar en innovación educativa excluyendo la capacidad que poseen estas tecnologías de mejorar la calidad educativa. Pero innovar no significa incluir aplicaciones y páginas web sin criterios pedagógicos claros. Al analizar los antecedentes disponibles se evidencia que las experiencias de éxito tienen una clara definición de la intencionalidad pedagógica, su uso didáctico, o los objetivos que persiguen.

En este caso en particular, la utilización de las TIC en conjunto con los lineamientos del aprendizaje cooperativo permitirá que los alumnos aprendan a trabajar en grupo con éxito, utilizando como soporte para sus actividades diferentes aplicaciones web. Las opciones de las aplicaciones seleccionadas permiten, desde hace ya algunos años, compartir documentos y espacios de trabajo con otras personas, lo que las hace ideales para utilizarlas, adaptación mediante, para implementar las estructuras del aprendizaje cooperativo.

El aprendizaje cooperativo estimula la formación en valores, fortalece los lazos entre los alumnos, permite que cada alumno pueda aprender a su ritmo trabajando en conjunto con los demás. Esta necesidad de la Unidad Educativa Maryland, respecto a la formación humanitaria, está plasmada a través de sus proyectos, formando parte de su ideario institucional.

La propuesta desarrollada en el plan, conjuga estos elementos desde el primer momento, para que los docentes destinatarios puedan apropiarse de las técnicas y

herramientas elegidas, a la vez que elaboran sus propias secuencias para transmitir lo aprendido a sus estudiantes.

En el capítulo 1 se presenta a la institución destinataria del plan, se expresa la necesidad detectada y la propuesta de intervención a partir de la línea temática seleccionada.

En el capítulo 2, se enuncian los objetivos generales y los específicos para el plan. A continuación, se desarrollan las teorías que sustentan la propuesta.

El capítulo 3 contiene los recursos, desarrolla la estructura de cada encuentro con sus respectivas actividades, presenta los tiempos y los costos de implementación.

Finalmente, en el capítulo 4 se declaran los resultados esperados de acuerdo los objetivos declarados.

Como cierre, las conclusiones desarrolladas a través de la elaboración del plan expresan las fortalezas, debilidades y sugerencias para futuras intervenciones.

CAPÍTULO 1

1.1 Presentación de la línea temática

Modelos de aprendizajes innovadores.

Desde finales del siglo XX nuestra sociedad ha presenciado la masificación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación desde las primeras computadoras personales hasta los pequeños dispositivos que llevamos hoy en los bolsillos. Este crecimiento ha traído aparejado nuevos desafíos, oportunidades, pero también problemas y dificultades. En el ámbito educativo ha provocado una oleada de expectativas, promesas y cambios. El acceso inmediato a la información en grandes cantidades desplaza al docente de su papel tradicional como fuente de conocimientos y lo obliga a asumir nuevos roles con la mirada puesta en el sujeto que aprende.

Cuando hablamos de innovación no debemos caer en la reducción simplista de incluir las TIC como un simple reemplazo de tecnologías tradicionales como el pizarrón o el libro. La tecnología es, actualmente, una aliada transversal en la construcción del aprendizaje, pero no la protagonista exclusiva, ya que actualmente es muy común olvidar que primero debemos saber qué queremos enseñar, qué capacidades queremos que nuestros alumnos desarrollen, y luego utilizar las TIC como herramientas mediadoras para el desarrollo de esos aprendizajes.

“La innovación significa la introducción de algo nuevo que produce mejora; el hecho de pasar de lo que se tenía antes a un estado de mejoría supone la presencia de un cambio. Sin embargo, no puede afirmarse que todo cambio sea una innovación, un cambio puede ocurrir incluso de manera no deliberada como

consecuencia de la intervención de múltiples factores en una situación determinada.” (Barraza Macías, 2005, <https://bit.ly/2zRkMuh>).

A lo largo del análisis de la Unidad Educativa Maryland se destaca la importancia que adquiere la formación en valores, vínculos y respeto a la diversidad. Por ello, se combinan en esta propuesta las TIC y el aprendizaje cooperativo (Johnson y Johnson, 1999), una metodología activa centrada en el alumno, que reconoce la diversidad y los ritmos diferentes de cada uno, a la vez que fortalece las interacciones sociales.

El aprendizaje cooperativo combina elementos que suponen una mejora de las habilidades sociales, fomentando el desarrollo de las relaciones interpersonales, así como también las competencias relacionadas a la búsqueda, selección, análisis y evaluación de la información (Herrada Valverde y Baños Navarro, 2018). Esta metodología se apoya en el concepto de andamiaje desarrollado por Bruner (Zariquiey, 2016), quién a su vez basa sus aportaciones en el concepto de Zona de Desarrollo Próximo de Lev Vigotsky (Martínez Rodríguez, 2016).

A través de este proyecto veremos cómo pueden los docentes de la Unidad Educativa Maryland estimular el trabajo cooperativo en grupos de forma efectiva, utilizando TIC para que los alumnos lleven adelante sus tareas y cooperen entre pares, demandas que se evidencian de forma reiterada al analizar la institución.

1.2 Síntesis de la organización/institución seleccionada

1.2.1 Datos generales

El Plan de Intervención propuesto tiene como destino la Unidad Educativa Maryland. La institución es de gestión privada, de carácter laico, con orientación en Comunicación y

Lengua extranjera (inglés). Se ubica geográficamente en la ciudad de Villa Allende, departamento Colón, provincia de Córdoba, en calle Güemes N° 702. La escuela dispone entre sus medios de contacto de los teléfonos (03543) 432239 / 433629 / 435656, su página web: www.maryland.edu.ar, y la dirección de correo electrónico: administración@maryland.edu.ar. (UES 21, 2019. S.F. Módulo 0. Plan de Intervención, Unidad Educativa Maryland. Lección 2 de 16. Recuperado el 21 de agosto de 2022 de: <https://tinyurl.com/2p8wdd7e>)

Imagen 1: Página de inicio de la web institucional

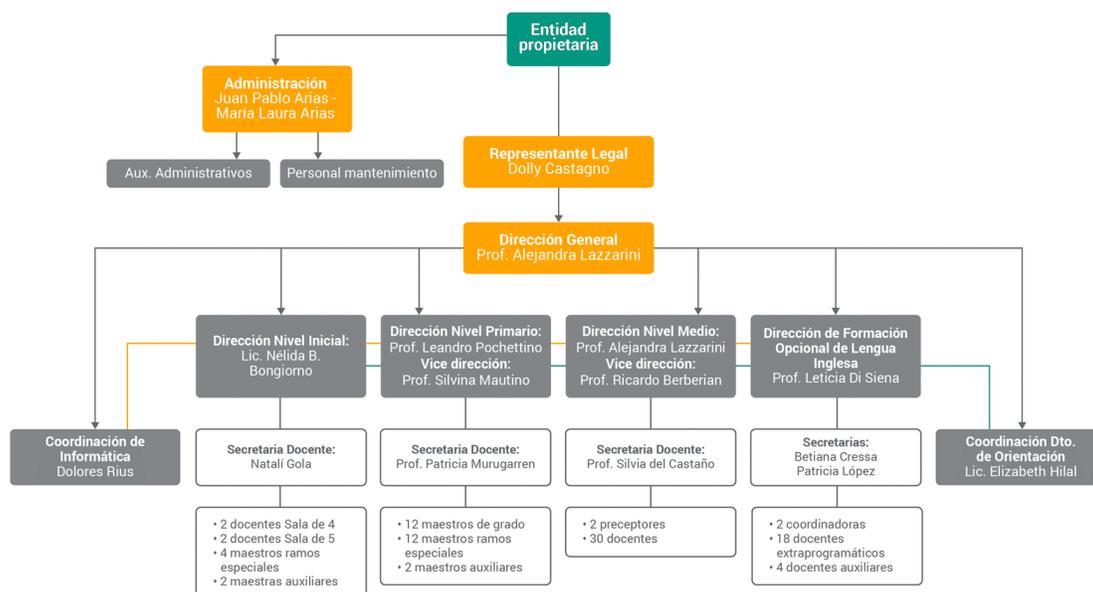


Fuente: Captura de pantalla.

La institución cuenta con los tres niveles educativos obligatorios: nivel inicial, nivel primario y nivel medio, los cuales se cursan en jornada simple por la mañana, con opción a doble escolaridad donde se imparte Formación Opcional en Lengua Inglesa (F.O.L.I.). A su vez, el nivel medio tiene una orientación en Ciencias Sociales y

Humanidades, y sus espacios curriculares específicos están conformados y diseñados a partir del PEI institucional. (UES 21, 2019. S.F. Módulo 0. Plan de Intervención, Unidad Educativa Maryland. Lección 3 de 16. Recuperado el 21 de agosto de 2022 de: <https://tinyurl.com/2p8wdd7e>)

Figura 1: Organigrama institucional.



Fuente: UES 21, 2019. S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Maryland. Lección 5 de 16. Recuperado el 21 de agosto de 2022 de: <https://tinyurl.com/2p8wdd7e> .

1.2.2 Historia

La Unidad Educativa Maryland nace como proyecto en el año 1994, cuando un grupo de pioneras de la ciudad de Villa Allende organizaron reuniones para presentar su premisa y comenzaron las gestiones necesarias que culminaron en la fundación del centro educativo. Ellas fueron: Marga de Maurel, Nancy Goico, Marta Carry y, más adelante, se les unió Dolly Arias.

Recayó en la Lic. Lazzarini, una de las integrantes fundadoras, la tarea de materializar el documento con la propuesta, que fue presentado en la DIPE (Dirección General de Enseñanza Privada) en el año 1992. Una vez aprobada, comenzaron las diferentes gestiones y requerimientos solicitados por las autoridades de la DIPE y del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. La gestión previa demandó un tiempo de dos años, al cabo de los cuales lograron abrir sus puertas en 1994.

El nombre de la institución se debe también a la Lic. Lazzarini, ya que ella tenía un fuerte vínculo con el estado de Maryland, en Estados Unidos, y se planteaba como posibilidad el intercambio de alumnos en un futuro, intercambios que a día de hoy no se han materializado. Aun así, lograron brindar una orientación y formación en lengua inglesa que se dicta en contra turno bajo el nombre de F. O. L. I.

El nivel inicial y el primario tienen una antigüedad de 20 años. Al inicio contaban solamente con una matrícula de 50 alumnos repartidos entre las salas de 4 y 5 años y nivel primario para 1º, 2º y 3º grado. A medida que los alumnos egresaban, se abrían nuevas divisiones.

Hasta 1998 funcionaba el nivel inicial y el nivel primario completos, con dos secciones por cada división y una matrícula de 245 alumnos. En 1999 comenzó el nivel medio, solo con ciclo básico (1º, 2º y 3º), y funcionaba fuera de la institución, a una cuadra de ella (en aulas alquiladas de una academia de inglés), ya que no contaban con infraestructura dentro del establecimiento. Lamentablemente, por diversas razones económicas, edilicias y de baja matrícula, el nivel medio cerró sus puertas al año siguiente.

En el año 2008, la institución vuelve a ofrecer el ciclo básico para nivel medio, pero esta vez lo hace dentro de la institución, con una adaptación y ampliación dentro del

predio. En este nuevo intento, el nivel fue creciendo hasta completar los tres últimos años de especialización en Ciencias Sociales y Humanidades. En la actualidad cuenta con una matrícula de 620 alumnos en los tres niveles.

El terreno y la casa a partir de la cual se construyó la escuela, pertenecen a la Municipalidad de Villa Allende; los mismos fueron cedidos a través de un contrato de comodato. La ampliación de la institución se realizó en tres etapas: en 1995, 1998, y en 1999.

Debido a su ubicación en un punto neurálgico de la ciudad la población de alumnos que asisten pertenecen a la clase media-alta, y su población está conformada por un 80% de alumnos de distintos barrios de Villa Allende, principalmente de barrios cerrados aledaños al edificio escolar. El restante 20% son niños que concurren desde los nuevos barrios cerrados de Unquillo, Mendiolaza y La Calera. (UES 21, 2019. S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Maryland. Lección 6 de 16. Recuperado el 21 de agosto de 2022 de: <https://tinyurl.com/2p8wdd7e>)

1.2.3 Misión

La institución destaca constantemente su intención de formar a los estudiantes de manera integral, en una constante práctica democrática con valores humanos, reconociendo la diversidad, con la posibilidad de acceder a la doble escolaridad optativa con formación en lengua inglesa como característica distintiva que busca, además, responder a las necesidades de su creciente comunidad.

1.2.4 Visión

En la página web institucional se expresa:

“Así se trabaja por una formación humanista que reconoce en el centro de la dimensión vital del hombre su libertad y el sentido social de esa construcción, aspirando a un desarrollo integral del alumno/a.

La opción por una educación en valores y el reconocimiento de la escuela como una institución social, configurada históricamente y con una clara función formativa-pedagógica a la que le asiste un alto contenido ético, un compromiso ligado a la dignidad de las personas y la construcción de una sociedad cada vez más justa y democrática.” (Unidad Educativa Maryland. 2021. *Institucional: Bienvenida*. <https://maryland.edu.ar/institucional/>)

1.2.5 Valores:

Los valores que se destacan en la institución son: la construcción de la identidad institucional, la convivencia a través de prácticas de ciudadanía activas, y el afianzamiento de los vínculos; el desarrollo de actitudes solidarias, respetuosas, tolerantes, cooperativas, responsables; la actitud abierta ante la diversidad y la atención de sus necesidades y; la integración de la familia como parte del proceso educativo. (UES 21, 2019. S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Maryland. Lecciones 3, 4, 5, 6, 7, 8 de 16. Recuperado el 21 de agosto de 2022 de: <https://tinyurl.com/2p8wdd7e>)

1.3 Delimitación del problema

Luego de la lectura y el análisis de la Unidad Educativa Maryland, se han puesto en evidencia necesidades institucionales relacionadas al trabajo en grupos y la generación de vínculos entre los actores de la institución. Los distintos proyectos de cada nivel, e incluso

el formulado por el Centro de Estudiantes del Nivel Medio, destacan esta necesidad de desarrollar los vínculos pedagógicos y sociales:

“Aprender a ser parte de un grupo supone el aprendizaje de modos de hacer compartidos con los otros, porque es a partir de las interacciones entre compañeros que el grupo se constituye como tal.” (UES 21, 2019. S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Maryland. Proyecto curricular de nivel inicial 2018, lección 11 de 16. Recuperado el 24 de septiembre de 2022 de: <https://tinyurl.com/2p8wdd7e>)

“Se olvida con frecuencia el valor que tiene la dependencia –y no sólo la autonomía– en la constitución misma del vínculo pedagógico. Y establecer un vínculo con el otro es siempre un problema. Para mí la educación es un acto, una acción que unos seres ejercen sobre otros con un propósito desmesurado.” (UES 21, 2019. S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Maryland. Proyecto curricular 1 nivel medio 2017, lección 11 de 16. Recuperado el 24 de septiembre de 2022 de: <https://tinyurl.com/2p8wdd7e>)

“Área de educación entre pares: con el objetivo de crear una red de relación estudiantil intercursal tanto de ayuda intelectual como también de lazos sociales, favoreciendo el trabajo cooperativo entre los estudiantes, generando relaciones de amistad y compañerismo en aquellas temáticas comunes que podamos compartir.” (UES 21, 2019. S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Maryland. Pro Proyecto curricular 3 Centro de Estudiantes nivel medio 2017, lección 11 de 16. Recuperado el 24 de septiembre de 2022 de: <https://tinyurl.com/2p8wdd7e>).

Por otra parte, el Departamento de Informática de la Unidad Educativa Maryland menciona que los alumnos del nivel medio desarrollan proyectos interdisciplinarios, pero sin profundizar de qué modo estos se llevan cabo.

Es frecuente que en las escuelas se implemente el trabajo en grupo o equipos, y que en estas instancias el docente se limite a brindar las consignas de la tarea que los alumnos deben realizar y evaluar el resultado final a través de una presentación y/o defensa oral de las producciones de los estudiantes. Al final del proceso, el grupo es desintegrado. Esta forma de trabajo elimina la posibilidad de seguimiento, evaluación e intervención del docente a través las diferentes etapas de concreción de la tarea, y muchas veces la experiencia no es gratificante para los alumnos ya que pueden ser uno o dos de sus compañeros los que realicen todo o gran parte del trabajo, mientras que los demás integrantes se limitan a esperar y recibir “su parte” para estudiar, por lo general de forma memorística, y exponerla frente al docente.

De aquí la importancia de capacitar a los docentes en metodologías que promuevan las habilidades sociales y la construcción activa del conocimiento por parte de los alumnos, utilizando recursos TIC como soporte, con la finalidad de estimular el aprendizaje genuino en relación al uso de la tecnología en sus secuencias didácticas, e incorporar nuevas formas y metodologías de trabajo que permiten estimular la comunicación, además de los vínculos con sus alumnos y entre ellos. Este proyecto, por lo tanto, presenta una propuesta para los docentes de la Unidad Educativa Maryland, que responda a estas demandas y combine dichos elementos, necesarios para el desarrollo de competencias para la sociedad actual y futura.

CAPÍTULO 2

2.1 Objetivo general

Capacitar a los docentes de la Unidad Educativa Maryland en técnicas de aprendizaje cooperativo con TIC para potenciar el desarrollo y fortalecimiento de vínculos, tanto pedagógicos como afectivos, junto a la adquisición de habilidades y competencias que demanda la sociedad digital.

2.2 Objetivos específicos

- Desarrollar en cada encuentro con los docentes los conceptos y formas de trabajo relacionados con el aprendizaje cooperativo y las TIC.
- Formar a los docentes para incorporar en sus clases técnicas efectivas de trabajo cooperativo en grupos.
- Capacitar en el uso de herramientas digitales que permitan el trabajo cooperativo online: Canvas, Google Docs, Google Jamboard, Padlet, y Kahoot!.
- Evaluar los contenidos aprendidos mediante un trabajo de aplicación en el aula, con estrategias de aprendizaje cooperativo y generando secuencias didácticas posibles con las herramientas TIC trabajadas.

2.3 Justificación

Desde los distintos niveles y espacios escolares de la Unidad Educativa Maryland se hace explícita la necesidad de crear y consolidar vínculos tanto pedagógicos como sociales. Siendo la escuela un espacio de socialización por excelencia es clave que se desarrollen acciones para favorecer la manifestación de estos lazos. Cabe preguntarnos entonces: ¿Cómo podemos fortalecer vínculos si desde el aula propiciamos la competencia entre

nuestros alumnos? Creamos categorías a partir de los resultados de las calificaciones y segregamos a partir de nuestra percepción sesgada, instaurando un ambiente poco propicio para el desarrollo de las habilidades sociales, en un mundo donde las competencias necesarias para formar parte de un grupo son parte fundamental de su futuro.

Las nuevas tecnologías juegan un papel preponderante, actualmente, en la socialización de los individuos, siempre y cuando estos cuenten con la posibilidad de acceder a las redes. Según la opinión de Cabero Almenara (2007), al ser las TIC un recurso estratégico y un factor de competitividad, no estarán disponibles para todos o lo estarán en parte, cediendo el producto cerrado, pero no los procesos de diseño y desarrollo, creando por tanto una dependencia de los que los adquieren. Las TIC, en palabras de este autor:

Nos llevan a otras de las posibilidades que nos ofrecen estos entornos y es la de potenciar al mismo tiempo, tanto un trabajo individualizado como cooperativo. Este último, conlleva no sólo ventajas de tipo conceptual y científico, por el intercambio y el acceso a la información, sino también como se ha puesto de manifiesto por diversos estudios, la mejora del rendimiento académico de los estudiantes, el favorecer las relaciones interpersonales, la modificación significativa de las actitudes hacia los contenidos y hacia las actividades que en ella se desarrollan. (Cabero Almenara, 2007, p. 18).

Por lo tanto, en las aulas, las TIC deben estar presentes, no como un mandato o solución milagrosa a los retos que nos plantea la enseñanza, sino como un instrumento didáctico cuyo valor dependerá de lo que podamos ofrecer a través de ellas.

Teniendo en cuenta estas premisas, el plan de intervención propuesto busca combinar una metodología activa, el aprendizaje cooperativo, con las tecnologías de la información y comunicación más recientes, las que permiten potenciar dicha metodología a través de herramientas que pueden ser utilizadas en conjunto de forma tanto sincrónica como asincrónica, en una combinación de tareas presenciales en el aula con otras virtuales en las redes. Para esta propuesta fueron seleccionadas, específicamente, las siguientes herramientas: Canvas, una plataforma de diseño gráfico simplificado; Google Docs, una suite de ofimática en la nube; Google Jamboard, una pizarra digital online y Kahoot!, un software que permite la creación de cuestionarios digitales. Todas ellas son de fácil acceso, sin costo, disponibles en la web y por medio de aplicaciones para smartphones.

Herrada Valverde y Baños (2018) han recopilado una vasta serie de experiencias de éxito que relacionan este modelo de aprendizaje con las TIC, en diferentes entornos digitales o con herramientas diversas. En nuestro país, se destacan las experiencias de la Universidad Nacional de Misiones, recopiladas por Schwieters, Schwieters, y Zamudio (2018), mismas que implementadas en el ámbito universitario han representado mejoras académicas y sociales para los estudiantes, como se desprende de las conclusiones del artículo.

La posibilidad de aprovechar los recursos tecnológicos de los que dispone la institución hacen de esta una propuesta viable y de interés para sus docentes, tendiente a fortalecer vínculos a través del trabajo en grupo de sus alumnos de forma efectiva, al tiempo que integra y promueve el uso de diferentes recursos disponibles en la Internet.

2.4 Marco teórico

Los seres humanos somos seres sociales por naturaleza. Desde que llegamos al mundo estamos insertos en una red de vínculos que nos definen más allá de nuestro acervo genético. Damos los primeros pasos acompañados de nuestra familia y a medida que crecemos vamos ampliando nuestra red. En nuestras modernas sociedades, la escuela tiene un papel preponderante en la formación de las conexiones que van formar parte de nuestra vida. Interactuamos con otros a través del juego, de las charlas, de las experiencias compartidas y a través del aprendizaje conjunto. En este devenir de relaciones sociales validamos nuestras experiencias personales y las dotamos de significado, concretamente, en los significados que adjudicamos a los objetos, a las palabras y a las acciones de los demás (Martínez Rodríguez, 1999).

Desde el enfoque sociocultural o sociohistórico, nacido a partir de los aportes de Lev Vygotsky, se postula que todo aprendizaje se alcanza a través de las interacciones con otros. Aquí es de suma importancia el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP):

[...] para Vygotsky (1979) el desarrollo y el aprendizaje están estrechamente relacionados desde los primeros días del niño. Para describir estas relaciones plantea que es necesario delimitar dos niveles de desarrollo: el real que se establece como resultado de ciclos evolutivos, y el potencial. La diferencia entre estos dos niveles es lo que concibe como la zona de desarrollo próximo (Martínez Rodríguez, 1999, p.31).

De esta manera, es a través de la interacción con el docente o sus pares como el alumno desarrolla su intelecto, expande sus formas de pensar y mejora la comprensión de sus aprendizajes. Podemos agregar que el trabajo compartido, el diálogo y la interrelación

favorecen el desarrollo de la autonomía de los estudiantes, lo que en definitiva es el fin último de la educación:

El objetivo final de todo acto didáctico no es que el tutorado sea capaz de realizar la tarea con la ayuda del tutor, sino que sea capaz de realizarla de forma autónoma y eficaz. En otras palabras: es necesario que lo que en un primer momento son capaces de hacer con los otros, terminen siendo capaces de hacerlo de forma independiente (Zariquiey, 2016, p. 115).

Por lo general, muchos autores y docentes se refieren indistintamente al trabajo en grupos como trabajo cooperativo o trabajo colaborativo. Sin embargo, quienes respaldan el aprendizaje cooperativo como metodología explican que existen diferencias en aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo. En el aprendizaje cooperativo se trabaja con grupos pequeños, las tareas están más estructuradas, las actividades desarrolladas por el docente incluyen elementos esenciales para alcanzar el éxito e indica cuáles son los objetivos que se deben alcanzar, controlando durante el proceso muchas de las variables. El aprendizaje colaborativo es, en cambio, menos dependiente del docente y permite que los alumnos trabajen en equipos con mayor autonomía.

Por estas razones los especialistas consultados sugieren aplicar las técnicas de aprendizaje cooperativo en los niños desde los inicios de la escolaridad, para que de esta forma vayan incorporando las competencias necesarias para poder colaborar entre sí, en el futuro, con independencia de la estructura generada por el docente.

Herrada y Baños (2018) reconocen que el aprendizaje cooperativo debe incorporar cinco elementos primordiales: interdependencia positiva, responsabilidad individual, interacción cara a cara, habilidades interpersonales y supervisión grupal. Para Zariquiey

(2016) los elementos fundamentales, a los que él llama tríada cooperativa, son: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual. Estos elementos en conjunto consiguen que los estudiantes aprendan de forma activa: trabajando en equipo, enseñando a otros, entablando diálogos, fortaleciendo sus lazos sociales, su responsabilidad y compromiso con su aprendizaje. En síntesis:

Aprender es algo que los alumnos hacen, y no algo que se les hace a ellos
(Jhonson, Johnson y Holubec, 1999, p. 5).

En esta metodología, donde el enfoque está puesto en el alumno, el papel del docente ya no es central, pero no significa que sea menos importante. Debe agrupar a los estudiantes, diseñar las actividades, las consignas de trabajo, la elección de las herramientas que serán utilizadas y, fundamentalmente, enseñar las habilidades interpersonales y asegurar el éxito de las tareas desarrolladas. La planificación demanda mucho tiempo y es, quizá, una de las razones por las cuáles este método no se utiliza en forma debida o con suficiente frecuencia en las aulas. Según expresa Zariquiey Biondi (2016), las técnicas cooperativas son estrategias fundamentales para la implementación exitosa del aprendizaje cooperativo, y su aplicación debe pasar por una selección y posterior diseño adaptado al grupo en que se va a implementar. Esto requiere la generación previa de secuencias didácticas por parte del docente, ya que si el trabajo está mal estructurado los efectos del trabajo en grupo no serán los deseados, por lo cual el autor recopila técnicas propias y de terceros como propuesta inicial de planificación. Es preciso decir que, el esfuerzo que requiere esta metodología al planificar, vale la pena. Los resultados de la aplicación adecuada de estas estrategias impactan positivamente, no solamente en los resultados académicos, sino también en los valores inculcados en los estudiantes.

A esta metodología activa se suman las posibilidades que surgen de la incorporación de las TIC (Cabero Almenara, 2007), que favorecen la creación de entornos más flexibles de aprendizaje, amplían la información disponible, eliminan las barreras de tiempo y espacio entre profesores y estudiantes, incrementan las posibilidades de comunicación, potencian los entornos interactivos, favorecen el autoaprendizaje como así también el aprendizaje colaborativo y en grupo, rompen el espacio limitado anteriormente a las instituciones escolares, y facilitan la formación permanente.

Como resultado la irrupción de las nuevas tecnologías, el aula se ha visto revolucionada ya que el saber del que antes era exclusivo depositario el docente ahora está en manos y bolsillos de los alumnos. Pero esta ingente cantidad de información no significa que los estudiantes sepan cómo apropiarse de ella de forma adecuada. Es aquí donde se gesta el nuevo rol del docente como guía en el desarrollo de las capacidades y competencias necesarias para que los alumnos puedan aprovechar de forma eficaz los recursos disponibles, a través de la enseñanza de habilidades de búsqueda, selección, creación y transformación de contenidos, socialización y actualización permanente.

En este contexto, la actualización académica de los docentes en el uso de las TIC para incorporarlas a sus prácticas pedagógicas se vuelve imprescindible, y un factor a incorporar de manera permanente por parte de los directivos en las instituciones escolares. En este sentido, se apunta a mejorar la calidad educativa, adaptando las prácticas a las necesidades de la sociedad de la información, pero sobre todo a los alumnos como sujetos.

Entre los antecedentes de la propuesta podemos mencionar las experiencias recopiladas por Schwieters, Schwieters, y Zamudio (2018), que revisten gran interés por tratarse de relevamientos de trabajos utilizando TIC en conjunto con grupos cooperativos

de estudiantes universitarios, que en distintas cátedras lograron mejorar sus experiencias de aprendizaje, sus vínculos sociales y sus resultados académicos. Los resultados obtenidos en estas experiencias enfatizan la necesidad de una formación temprana en esta metodología, como se mencionó anteriormente.

Otro trabajo de autoría latinoamericana fue realizado en Venezuela (Ramírez, 2019). En él, la autora desarrolla una investigación de metodología cuantitativa para relevar la cantidad de docentes, de un centro educativo de nivel medio, que utilizan las técnicas de aprendizaje cooperativo en conjunto con las TIC para mejorar sus prácticas áulicas. El resultado, si bien es desalentador ya que muy pocos profesores lo hacen, le permite a la autora partir de una base de conocimiento para ofrecer una propuesta de capacitación acorde a las necesidades detectadas.

En la misma vía, la necesidad principal de la Unidad Educativa Maryland pasa por reforzar vínculos tanto sociales como pedagógicos, por lo que esta propuesta de incorporar las TIC en la metodología de aprendizaje cooperativo busca resolverla a partir del trabajo en el aula.

La primera herramienta propuesta como medio de trabajo es Canva, una plataforma que permite trabajar en forma colaborativa en el diseño gráfico simplificado. El primer paso para aplicar el aprendizaje cooperativo es la formación de grupos pequeños heterogéneos, y la constitución de los mismos como equipos de trabajo. La herramienta seleccionada permitirá que los estudiantes creen un logo y un lema para su grupo, mientras el docente acompaña su trabajo conjunto.

La segunda herramienta es la suite ofimática en la nube Google Docs, que permite que los estudiantes elaboren textos, planillas o presentaciones de forma grupal, e incorpora

herramientas de chat y videollamadas integradas a la plataforma. Aquí, el docente debe decidir cómo utilizará este conjunto de aplicaciones para favorecer los aprendizajes según la asignatura seleccionada.

La tercera herramienta es la pizarra virtual Google Jamboard, que permitirá que los alumnos expongan sus producciones de manera conjunta a través de la pantalla. Aquí el docente moderará la exposición de los trabajos asegurando que cada miembro del grupo participe de la socialización de su producción a los demás miembros de la clase.

Finalmente, como una estrategia lúdica de evaluación se propone el software Kahoot!, en la que a través de cuestionarios digitales el docente podrá proponer competencias en grupo y podrá determinar qué aspectos o contenidos debe ser resueltos o reforzados. La aplicación tiene la particularidad de que cada miembro del grupo participa de forma individual desde su dispositivo, pero formando parte de su equipo, por lo que los alumnos deben trabajar juntos para alcanzar los resultados propuestos.

Desde ya, esperamos que este plan de intervención consiga cumplir con las expectativas de los docentes, y satisfaga las necesidades detectadas.

CAPÍTULO 3

3.1 Plan de trabajo

3.1.1 Actividades

Reunión previa

El primer paso para la implementación exitosa de la propuesta consistirá en una reunión, con una duración aproximada de 2 horas, con la Directora General de la Unidad Educativa Maryland, Prof. Alejandra Lazzarini, en donde el Lic. René Krüger expondrá el Plan de Intervención elaborado a partir de la necesidad detectada. A través del diálogo, se establecerán los recursos necesarios, aquellos con los que cuenta la institución, honorarios, los días y horarios de las jornadas de capacitación y las actividades propuestas para las mismas. Según lo acordado, se desarrollarán cuatro encuentros presenciales durante el mes de marzo de 2023, con una duración de 2,5 horas, los días sábado por la mañana, en el horario de 8 a 10. Cada encuentro tendrá un recreo de 15 minutos, en el cuál se sugiere servir a los participantes un lunch para fomentar la camaradería. Finalizado el cuarto encuentro se presentarán las consignas del trabajo integrador, con un plazo de una semana para su entrega y otra para su revisión y devolución.

A partir de esta reunión, se propondrá que los destinatarios sean los docentes del Segundo Ciclo del Nivel Primario y del Ciclo Básico del Nivel Medio y, a través de ellos, sus alumnos. Este recorte se decide basado en la articulación necesaria en el pasaje del Nivel Primario al Nivel Medio, constituyendo la metodología de aprendizaje cooperativo estructurado la base para el trabajo colaborativo autónomo durante el Ciclo Orientado del

Nivel Medio. Una vez realizada la evaluación final se analizará la posibilidad de extender la capacitación a los demás niveles.

Responsables: Equipo Directivo y Asesor Pedagógico (Lic. Héctor René Krüger)

Coordinador y capacitador: Lic. Héctor René Krüger

Duración de cada encuentro: 2,5 horas.

Lugar: Sala de informática de la UE Maryland

Estructura de división del trabajo



Fuente: elaboración propia.

Primer encuentro

Objetivos:

- Conceptualizar el aprendizaje cooperativo y su actual relación con las TIC.
- Explicar cómo agrupar los alumnos y el uso de la técnica simple Ronda

- Capacitar en el uso de Canva.

Agenda de trabajo

Primer momento: Introducción (20 minutos).

- Saludo inicial.
- Presentación de la temática escogida, objetivos, modalidad, organización, fechas y horarios establecidos.
- Video con animaciones divertidas sobre trabajo cooperativo:
https://youtu.be/CgBAo_JnUkk.
- Se responderá una encuesta online (<https://forms.gle/JvtCopvCFqPP8CsH8>) acerca de las expectativas del curso y luego se iniciarán las actividades.

Segundo momento: Desarrollo de los temas (35 minutos).

- Conceptualización del aprendizaje cooperativo.
- Cómo conformar grupos de trabajo en el aula.
- Importancia de la inclusión de las TIC en la educación.
- Las TIC en el aprendizaje cooperativo.

Descanso: (15 minutos).

Tercer momento: Taller (60 minutos)

- El capacitador pedirá a los docentes que formen grupos de cuatro integrantes de acuerdo al mes de su nacimiento sin que se repita, en lo posible, ningún mes. Será el capacitador el que termine de corregir su conformación

explicando la importancia del número y la heterogeneidad. Cada grupo ocupará su lugar en el aula.

- Técnica simple “Ronda”: Proyección de un video tutorial (<https://youtu.be/mJ12OcNQ3KU>). Los grupos conformados al comienzo diseñarán alternativas de aplicación de la técnica utilizando Canva como herramienta.
- El capacitador explicará las características del software Canva: Formato de la página de inicio, registro en la plataforma, creación de contenidos a partir de plantillas, herramientas principales y gratuitas. Luego de demostrar cómo trabajar de forma colaborativa los grupos deberán crear un póster que resuma estas características de Canva.

Cierre de la clase (20 minutos)

- **Consignas para el próximo encuentro:** Conformar grupos en el aula según las recomendaciones dadas en el encuentro. Utilizar la técnica Ronda para la elección de un nombre y un lema para el grupo. Luego, cada grupo de alumnos trabajará con Canva en forma cooperativa creando un escudo que los represente.
- **Evaluación:** El docente deberá registrar el desarrollo de la clase e incluirlo en una bitácora de reflexión.
- Se resuelven dudas y preguntas respecto a la clase. Despedida.

Segundo encuentro

Objetivos:

- Comprender la importancia de preparar a los alumnos para trabajar en grupo.
- Instruir en el uso de los acuerdos de clase y de la técnica simple Agruparse.
- Capacitar en el uso de Google Docs.

Agenda de trabajo

Primer momento: Introducción (15 minutos).

- Recuperación de contenidos previos.
- Lectura de bitácoras y socialización de las experiencias áulicas.

Segundo momento: Desarrollo de los temas (40 minutos).

- Preparar a los alumnos para trabajar en grupo: desarrollo de habilidades interpersonales. Recomendaciones para el nivel medio.
- Los acuerdos de clase.
- ¿Cómo utilizar Google Docs para potenciar el aprendizaje cooperativo?

Descanso: (15 minutos).

Tercer momento: Taller (60 minutos)

- Los docentes deberán volver agruparse con sus compañeros del encuentro anterior.
- Técnica Agruparse: Proyección de un video tutorial (<https://youtu.be/pEfXUSGDbvw>). El capacitador planteará la pregunta: ¿Cómo podemos mejorar la convivencia en el aula? En base a las respuestas de sus integrantes, cada grupo preparará un borrador de posibles acuerdos de clase, considerando lo visto hasta el momento.

- Software Google Docs; Presentación de las diferentes aplicaciones de la suite. Los grupos redactarán los acuerdos de clase a partir de sus borradores, usando el editor de textos de Google Docs. El capacitador acompañará en el uso de las funciones colaborativas: compartir, comentarios, chats y videollamadas integradas. El trabajo en grupo será sincrónico.

Cierre de la clase (20 minutos)

- **Consignas para el próximo encuentro:** Utilizar la técnica Agruparse con sus alumnos con un tema de su elección. Cada grupo de estudiantes trabajará con un documento en Google Docs para completar y presentar su trabajo. Registrar el desarrollo de la clase en sus bitácoras.
- Se resuelven dudas y problemas de la clase. Despedida.

Tercer encuentro

Objetivos:

- Describir los pasos en el diseño de las tareas principales de una clase.
- Explicar el uso de técnicas complejas de trabajo cooperativo.
- Capacitar en el uso de la pizarra virtual Jamboard.

Agenda de trabajo

Primer momento: Introducción (15 minutos).

- Recuperación de contenidos previos.
- Socialización de lo aplicado en clase.

Segundo momento: Desarrollo de los temas (40 minutos).

- Diseño de la tarea principal.
- Requisitos de las actividades cooperativas: Participación equitativa. Interdependencia positiva. Exposición o responsabilidad individual. Simultaneidad en la interacción
- Las preguntas sobre la tarea y las preguntas de gestión.

Descanso (15 minutos)

Taller (60 minutos)

- Técnica Rompecabezas de Aronson: Proyección de un video tutorial (https://youtu.be/n_GhWIDU-7A). Se reúnen los grupos formados en el primer encuentro. El capacitador asigna diferentes características de Google Jamboard a los miembros de cada grupo. Luego, los docentes que tienen el mismo tema, se reúnen en un grupo de expertos para investigar y practicar con la característica asignada.
- Temas a trabajar: Herramientas de publicación de Google Jamboard (notas, escritura a mano, imágenes, cuadros de texto).
- Los docentes expertos vuelven a sus equipos y cada miembro explica a los demás lo aprendido a través de una pizarra digital en la aplicación.

Cierre de la clase (20 minutos)

- **Consignas:** Implementar las técnicas propuestas utilizando para el armado o presentación una pizarra virtual en Jamboard. Registrar el desarrollo de la clase e incluirlo en la bitácora.
- Se resuelven dudas y preguntas respecto a la clase.

Cuarto encuentro

Objetivos:

- Conceptualizar las formas de evaluar en el aprendizaje cooperativo.
- Definir el rol docente en el aprendizaje cooperativo.
- Capacitar en el uso de Kahoot!.

Agenda de trabajo

Primer momento: Introducción (15 minutos).

- Recuperación de contenidos previos.

Segundo momento: Desarrollo de los temas (40 minutos).

- Diseñar y propiciar la evaluación de grupo.
- Autoevaluación y coevaluación.
- Instrumentos para evaluar: rúbricas, listas de control, escalas de valoración, anecdotarios y diarios de equipo.
- El rol docente en el aprendizaje cooperativo.

Descanso (15 minutos).

Taller (60 minutos)

- Diseño de un plan de evaluación: los docentes, agrupados en sus equipos, propondrán un tema para evaluar. El capacitador asignará a cada equipo un instrumento de evaluación.

- El capacitador explicará las funciones básicas de Kahoot! y sus posibilidades como herramienta de evaluación grupal y lúdica. Luego, los grupos diseñarán un cuestionario en Kahoot! respecto al instrumento asignado.
- Para finalizar, cada grupo presentará su cuestionario. Los demás participarán del juego en la modalidad por equipos.

Cierre de la clase (20 minutos)

- **Consignas:** Para evaluar si se consiguieron los objetivos el docente utilizará un cuestionario en Kahoot! en el cual los alumnos participen de forma grupal. Registrar el desarrollo de la clase e incluirlo en su bitácora.
- **Trabajo integrador:** A partir de los contenidos trabajados, cada docente realizará una secuencia didáctica a modo de trabajo integrador. Deberán enviarla para su corrección y posterior devolución al e-mail: hrenek80@gmail.com
- Se resuelven dudas y preguntas respecto a la clase y/o el trabajo integrador.
- Encuesta final (<https://forms.gle/7SzUNBY51zm7xtMLA>) y despedida.

3.1.2 Recursos:

A continuación, se enumeran los recursos e insumos necesarios para desarrollar la propuesta:

- Humanos: Asesor y capacitador. Directivos. Docentes.
- Materiales: Sala de informática, proyector con pantalla, computadoras con conexión a Internet.
- Contenido: Carpeta compartida en Google Drive que incluye:

- Presentación con diapositivas, organizada para los cuatro encuentros (<https://bit.ly/3WNQTUF>).
- Consignas del trabajo integrador y rúbrica de evaluación. (<https://bit.ly/3tBhNSB>).
- Libro en formato digital: Cooperar para aprender: Transformar el aula en una red de aprendizaje cooperativo, de Zariquiey Biondi (2016). <https://bit.ly/3NWhc6Y>.
- Artículo en formato digital: La Educación y (las) TIC: aportes a las prácticas áulicas, Iglesias (2018). <https://bit.ly/3DZ5nZg>.
- Humanos: Licenciado Krüger, a cargo de la capacitación. Directivos y docentes a cargo de la organización del espacio.

3.1.3 Cronograma de actividades

Las actividades se desarrollarán de acuerdo al diagrama de la siguiente página.

Diagrama de Gantt										
Actividad	Destinatarios	Tiempo	Febrero			Marzo			Abril	
			Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	
Reunión con directivos y propuesta del proyecto	Directora General de la Unidad Educativa Maryland: Prof. Alejandra Lazzarini	2 hs.								
1er encuentro: Conceptos fundamentales, técnica Ronda y software Canva.	Docentes.	2,5 hs.		Desarrollo	Evaluación					
2do encuentro: Preparar a los alumnos para trabajar en grupo, técnica agruparse y Google Docs.	Docentes.	2,5 hs.			Desarrollo	Evaluación				
3er encuentro: Diseño de la clase cooperativa, técnica Rompecabezas de Aronson, y Jamboard.	Docentes.	2,5 hs.				Desarrollo	Evaluación			
4to encuentro: Evaluación del aprendizaje cooperativo, instrumentos y uso de Kahoot!	Docentes..	2,5 hs.					Desarrollo	Evaluación		
Trabajo integrador y encuesta final.	Directivos. Asesor pedagógico. Docentes.	De 7 a 10 días.							Evaluación	Evaluación

3.1.4 Presupuesto

La tabla detalla los costos del proyecto. El costo de los servicios prestados por el licenciado se estimó a partir del valor de la hora cátedra del nivel superior en la provincia de Córdoba según el simulador de salario docente de la UEPC, disponible en <http://servicios.uepc.org.ar/NuevoSimulador/Default.aspx>

PRESUPUESTO			
ÍTEM	CANTIDAD	UNIDAD	TOTALES
Elaboración del proyecto	1	\$5000	\$5000
Asesoramiento, coordinación e implementación (en horas cátedra).	10	\$4500	\$45000
COSTO TOTAL			\$50000

3.1.6 Evaluación

La evaluación del plan será continua desde el primer encuentro hasta el desarrollo de las actividades y su posterior devolución. Se define como formativa, ya que intenta identificar las debilidades y las fortalezas del aprendizaje de la propuesta, más que la calificación como un fin de la misma (Anijovich, 2011). De esta manera, permitirá gestionar la implementación de la capacitación de forma estratégica e integral a través de la retroalimentación generada.

Se disponen varios instrumentos para evaluar:

- Encuesta inicial, de expectativas respecto a la propuesta. Link: <https://forms.gle/znSJ19Pq9hGi6awT9>
- Bitácora de reflexión.

- Trabajo práctico integrador con su respectiva rúbrica de valoración. Link: <https://docs.google.com/document/d/1Xhxcu4YnYzVUcsRQtcZw9IetIsKRIEXD-4tOQwBMobk/edit?usp=sharing>
- Encuesta final, donde se evalúe el desempeño del docente asesor y la calidad de los materiales diseñados. Link: <https://forms.gle/7SzUNBY51zm7xtMLA>

CAPÍTULO 4

4.1 Resultados esperados

Esta propuesta nace con las premisas de capacitar a los docentes en el uso de nuevas tecnologías y de afianzar los vínculos pedagógicos y sociales en el aula. La Unidad Educativa Maryland resalta la importancia de los vínculos y del reconocimiento de la diversidad, pero trabajar en la diversidad para que los alumnos aprendan de forma efectiva requiere técnicas que fortalezcan sus competencias en cuanto al saber ser.

Las aplicaciones seleccionadas (Canva, Google Docs, Jamboard, Kahoot!) propician el aprendizaje activo de los estudiantes, y se potencian en su integración con las técnicas del aprendizaje cooperativo. Por lo tanto, una vez ejecutada esta propuesta, se espera que los docentes sean capaces de implementar el aprendizaje cooperativo en sus clases utilizando las TIC, como medio que favorezca los procesos de enseñanza y aprendizaje en un ambiente de cordialidad y camaradería.

Conclusiones

Este plan de intervención ha sido desarrollado con la premisa de mejorar el aprendizaje, fortalecer relaciones, y respetar la diversidad. Para ello, requiere de un

acompañamiento permanente por parte de los involucrados, transformando gradualmente las prácticas educativas al interior de la Unidad Educativa Maryland. Desarrollar las competencias necesarias para convertir el aula en un ambiente de trabajo cooperativo es una tarea que requiere tiempo y esfuerzo por parte del docente o los docentes involucrados.

A las consideraciones expresadas anteriormente, se suma el requisito de aprender el uso de las plataformas informáticas para aprovechar su potencial. Esta complejidad es una de las debilidades del plan, ya que los tiempos de ejecución son acotados, y los contenidos seleccionados podrían ser, o bien insuficientes, o bien extensos. El trabajo integrador y la encuesta implementada al final del cuarto encuentro permitirán ajustar el plan para futuras implementaciones.

Su fortaleza, por otra parte, radica en la innovación que representa aprovechar las capacidades de trabajo conjunto, ya sea de forma presencial o a distancia, a través de las plataformas online. Inclusive, con la posibilidad de que el docente pueda monitorear constantemente el avance de sus alumnos, impulsando la evaluación como un proceso continuo.

Finalmente, es de suma importancia multiplicar y compartir lo aprendido a los demás docentes de la institución, para crear una red de trabajo cooperativo que consolide los vínculos entre todos los actores institucionales.

Referencias

- Anijovich, R., y González, C. (2011). *Evaluar para aprender. Conceptos e instrumentos*. Buenos Aires, Argentina: Aique.

- Barraza Macías, A. (2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación Educativa*, 5(28), 19-31. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179421470003>
- Cabero Almenara J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid, España: McGraw-Hill. Recuperado de: <https://uogestiondelaprendizaje.files.wordpress.com/2015/03/5-libro-nuevas-tecnologic3adas-aplicadas-a-la-educacic3b3n-julio-cabero.pdf>
- Herrada Valverde, R. I. y Baños, R. (2018). Aprendizaje cooperativo a través de las nuevas tecnologías: Una revisión. @tic. *revista d'innovació educativa*, (20), 16-25. Recuperado de: <https://roderic.uv.es/handle/10550/66933>
- Iglesias, I. (2018). La Educación y (las) TIC: aportes a las prácticas áulicas. EN: A.M. Palacios, M.A. Pedragosa y M. Querejeta (Coords.). *Encuentro en la encrucijada: Psicología, Cultura y Educación*. La Plata: EDULP. (Libros de Cátedra. Sociales). En Memoria Académica. Recuperado de: <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.4863/pm.4863.pdf>
- Johnson, D.W. y Johnson, R.T. (1999). *Aprender juntos y solos*. Buenos Aires, Argentina: Aique.
- Johnson, D.W., Johnson, R.T. y Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Martínez Rodríguez, M. A. (1999). El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la educación. *Revista electrónica de investigación educativa*, 1(1), 16-36. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/244264.pdf>

- Ramírez, M. (2019), El empleo de las TIC para promover aprendizaje cooperativo. *Dialéctica. Revista de Investigación Educativa*, (2), Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Recuperado de: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/88/88837011/html/>
- Schwieters, H., Schwieters, L., Zamudio, E. (2018) *Grupos cooperativos y utilización de TICs en cátedras de Estadística y Matemática en carreras de informática de la Facultad De Ciencias Exactas, Químicas y Naturales (UNaM)*, XIII Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología. (312-319) Posadas, Argentina: TE&ET. Recuperado de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/69089>
- UES21, 2019. S.F. Módulo 0. Plan de intervención, Líneas temáticas estratégicas, Modelos de aprendizajes innovadores. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0>
- UES 21, 2019. S.F. Módulo 0. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lecciones 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 de 16. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>
- Unidad Educativa Maryland. 2021. *Institucional. Bienvenida*. <https://maryland.edu.ar/institucional/>
- Zariquiey, F. (2016). *Cooperar para aprender. Trasformar el aula en una red de aprendizaje cooperativo*. Madrid, España: SM.

Anexo

TRABAJO INTEGRADOR

A partir de la bitácora que fueron construyendo a lo largo de las clases, redactar una secuencia didáctica con un tema de su elección en el grado o curso a su cargo utilizando una o más de las técnicas estudiadas.

El texto deberá incluir:

- Carátula con los datos del docente, el capacitador y la fecha de presentación. Grado o año en el que se implementó la actividad.
- Contenidos seleccionados.
- Objetivos de aprendizaje y habilidades a promover.
- Actividades y técnicas propuestas (Pueden utilizar otras técnicas disponibles en el [libro](#) de Zariquiey).
- Software que utilizarán en la implementación.
- Diseño de la evaluación.
- Bibliografía utilizada

Pautas de presentación:

- Utilizar el procesador Google Docs. Fuente: Arial 12 o similar. Interlineado: 1,5. Extensión máxima: 4 carillas.
- Compartir el enlace del archivo al e-mail hrenek80@gmail.com hasta el domingo 09 de abril de 2023.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL TRABAJO INTEGRADOR

Criterios	Escala			Puntaje
	Satisfactorio (2)	Suficiente (1)	Insuficiente (0)	
Objetivos	Los objetivos son claros y guardan relación con los aprendidos en la capacitación.	Los objetivos son poco claros o no guardan relación con los aprendidos en la capacitación.	Los objetivos no son claros ni guardan relación con los aprendidos en la capacitación.	
Organización de los grupos.	Se describe claramente la manera en que se organiza a los alumnos para realizar las actividades propuestas.	Se describe parcialmente la manera en que se organiza a los alumnos para realizar las actividades propuestas.	No se describe la manera en que se organiza a los alumnos para realizar las actividades propuestas.	
Actividades y técnicas propuestas	Las actividades toman en consideración: los estilos y ritmos de aprendizaje, el enfoque didáctico, promueven la investigación, y la autonomía, el trabajo cooperativo.	Algunas de las actividades toman en consideración: los estilos y ritmos de aprendizaje, el enfoque didáctico, promueven la investigación, y la autonomía, el trabajo cooperativo.	Las actividades y técnicas seleccionadas no toman en consideración los estilos y ritmos de aprendizaje, no promueven la investigación, la autonomía, ni el trabajo cooperativo.	
Integración de las TICs	Se emplean pertinentemente y se señala con claridad la integración con el software.	Se emplean y se señala la integración con el software.	No se emplean ni se señala la integración con el software.	
Diseño de la evaluación	Las acciones, técnicas e instrumentos de evaluación empleados permiten identificar el nivel del logro de los aprendizajes.	Las acciones, técnicas e instrumentos de evaluación empleados contribuyen a identificar parcialmente el nivel del logro de	Las acciones, técnicas e instrumentos de evaluación empleados no están correctamente diseñados ni contribuyen a identificar el nivel	

		los aprendizajes.	del logro de los aprendizajes.	
Puntaje obtenido				