



Universidad Siglo 21
Trabajo Final de Grado. Plan de intervención
Licenciatura en educación
Modelos de aprendizajes innovadores

**La implementación de las bibliotecas digitales para la utilización de herramientas
Tics con fines pedagógicos en la unidad educativa Maryland.**

Alumno: AIMAR, MARIA FLORENCIA

D.N.I.: 31735735

Legajo: VEDU016969

Docente: Teresita Jalín

Lugar, mes y año: Río Primero, 13 de Noviembre de 2022

Índice.

Resumen.....	iv
Introducción.....	5
CAPÍTULO 1	6
1. Presentación de la línea temática.....	6
1.1 Modelos de aprendizajes innovadores.....	6
1.2 Síntesis de la institución elegida.....	8
1.2.1 Historia:.....	9
1.2.1 Organigrama institucional.	11
1.2.2 Misión:	13
1.2.3 Visión:	13
1.2.4 Valores:	13
1.3 Delimitación del problema.	14
CAPÍTULO 2	15
2. Objetivos del plan de intervención.	15
2.1.1 Objetivo general.....	15
2.1.2 Objetivos específicos.....	16
2.2 Justificación.....	16
2.3 Marco teórico.....	18
2.3.1 Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel.....	18
2.3.2 Los tipos de aprendizajes significativos.	20
2.3.3 Teorías del constructivismo.....	21
2.3.4 Incorporación de las Tic en el ámbito escolar.....	24
2.3.5 Introducción de la biblioteca virtual al ámbito escolar.....	26
CAPÍTULO 3	29
3. Plan de actividades	29
3.1.1 Reunión de directivos y licenciada en educación.....	30
3.1.2 Actividad N*1.	31
3.1.3 Actividad N*2:	32
3.1.4 Actividad N* 3:	34
3.1.5 Actividad N* 4:	35
3.1.6 Actividad N* 5:	36

3.1.7 Actividad N*6:	38
3.1.8 Evaluación de las actividades propuestas.....	39
3.1.9 Actividad de cierre con los docentes involucrados en la propuesta:.....	40
3.2 Diagrama de Gantt.....	41
3.3 Recursos	41
3.3.1 Recursos humanos:	41
3.3.2 Recursos materiales y técnicos	42
3.4 Presupuesto:.....	43
3.5 Evaluación.	44
CAPÍTULO 4	45
4. Resultados esperados.....	45
4.1 Conclusión.....	47
Referencias:	49
Anexo	52
Actividad N* 1	52
Actividad N*2	53
Actividad N*3.....	54
Actividad N*4	55
Actividad N*5	55
Actividad N*6	56
Actividad de cierre de docentes:.....	57

Resumen.

El presente plan de intervención será desarrollado en la Unidad Educativa Maryland de la provincia de Córdoba. El objetivo es la implementación de una biblioteca digital con fines pedagógicos didácticos de manera interdisciplinaria en el primer y segundo ciclo de nivel primario que contribuya al trabajo colaborativo entre docentes y alumnos para crear oportunidades de realización de experiencias en la búsqueda y utilización de información digitalizada mediante el uso de computadoras, tablet, a fin de adquirir conocimientos, desarrollar la imaginación y entretenerse para fortalecer la oralidad, lectura y escritura, el pensamiento crítico y creativo, el abordaje y resolución de situaciones problemáticas. El proceso del plan radica en la necesidad de capacitar a los docentes para dar respuesta a las necesidades educativas del mundo actual, teniendo en cuenta el avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y la necesidad de generar aprendizajes significativos y motivadores que acerquen a los docentes y niños de hoy, a las maneras de interactuar con el otro, con el mundo y con el conocimiento. Esta secuencia de dos talleres y cuatro propuestas de intervención intentan suplir la problemática planteada por los docentes de la unidad educativa, dotándolos de estrategias y recursos para colaborar con el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la incorporación de las Tic y favorece con ello en aprendizaje significativo, motivador y creativo, involucrando al alumno por medio de un rol activo.

Palabras claves: Enseñanza, nivel primario, aprendizaje significativo, Tic

Introducción.

El siguiente plan de intervención surge de la necesidad de la comunidad educativa Maryland de contar con una biblioteca, digital o física. La propuesta tiene como objetivo implementar la biblioteca digital con fines pedagógicos didácticos de manera interdisciplinaria en el primer y segundo ciclo del nivel primario que contribuya al trabajo colaborativo entre docentes y alumnos para crear oportunidades de realización de experiencias en la búsqueda y utilización de información digitalizada mediante el uso de computadoras, tablets a fin de adquirir conocimientos, desarrollar la imaginación y entretenerse para fortalecer la oralidad, lectura y escritura, el pensamiento crítico y creativo y la resolución de situaciones problemáticas.

En el capítulo 1, se desarrolla la línea temática la cual se basa en la necesidad de generar modelos de aprendizajes innovadores, teniendo en cuenta los cambios tecnológicos y el contexto actual que motiva imperiosamente a repensar no sólo las prácticas educativas sino también el rol del docente y del alumno. Se contextualiza la Institución en la cual se desarrollará el plan de intervención, incluyendo los datos generales de la misma, su historia, la misión, visión, valores y objetivos que persigue, la población educativa y la problemática detectada sobre la cual se desarrollará el plan de intervención en la Unidad educativa Maryland.

En el capítulo 2, se establecen los objetivos generales y específicos de la propuesta de intervención para brindar una resolución a la problemática planteada. Se describe la problemática estableciendo la justificación de la misma y se brinda el marco teórico en el cual está inserta la propuesta.

En el capítulo 3, se detalla el plan de actividades que contempla: una reunión con directivos, docentes y personal idóneo en Tic, para acordar los temas a capacitar y metodología a utilizar. Seguidamente, dos encuentros de capacitación para docentes y directivos en el uso de Google drive presentaciones y la plataforma para evaluación, Kahoot y de 4 talleres donde los docentes pondrán en práctica lo expuesto en las capacitaciones. En cada una de estas etapas se explican detalladamente las actividades propuestas, los materiales o elementos con los cuales se trabajará y la forma de evaluación. También, por medio de un diagrama de Grantt se plasma el período que abarca la ejecución del plan de actividades, se enumeran los recursos necesarios para la concreción del proyecto, el presupuesto necesario para llevarlo a cabo y la metodología de evaluación que se realizará.

Para finalizar, en el capítulo 4, encontrarán, una vez realizado el recorrido formativo, los resultados esperados y la conclusión

CAPÍTULO 1

1. Presentación de la línea temática.

1.1 Modelos de aprendizajes innovadores.

Para comenzar nos debemos preguntar ¿qué es un aprendizaje innovador? Si tomamos en cuenta la definición del diccionario de la Real Academia Española (RAE) (2014), “Aprendizaje es la acción y efecto de aprender algún oficio, arte u otra cosa” e “innovador es la acción de innovar, mudar, alterar algo, introducir novedades” por lo que podemos afirmar que el aprendizaje innovador es aquel que se lleva a cabo de

manera novedosa y significativa. Dentro de estos aprendizajes innovadores encontramos las Tecnologías de la información y comunicación (TIC.)

Según un escrito de la Unesco, en su publicación enfoques estratégicos sobre las Tic en la educación en América Latina y el caribe (2014):

La introducción de las TIC en las aulas pone en evidencia la necesidad de una nueva definición de roles, especialmente, para los alumnos y docentes. Los primeros, gracias a estas nuevas herramientas, pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, lo que obliga al docente a salir de su rol clásico como única fuente de conocimiento (P.18)

Es clave entender que las TIC no son sólo herramientas simples, sino que constituyen sobre todo nuevas conversaciones, estéticas, narrativas, vínculos relacionales, modalidades de construir identidades y perspectivas sobre el mundo. Una de las consecuencias de ello es que cuando una persona queda excluida del acceso y uso de las TIC, se pierde formas de ser y estar en el mundo, y el resto de la humanidad también pierde esos aportes. En el siglo XXI es indispensable saber utilizar tecnologías (OECD, 2011), que los estudiantes se apropien de los usos y así puedan participar activamente en la sociedad e insertarse en el mercado laboral. (UNESCO, 2014)

Para muchas personas jóvenes, la escuela sigue siendo el principal espacio donde acceden a conocimientos, valores, mecanismos de socialización así como también a computadores e Internet. Por esta razón, es un espacio privilegiado donde se deben realizar los esfuerzos de política pública para que ellos logren aprendizajes significativos, pertinentes y de calidad.

En este marco se desarrolló el concepto de “alfabetización digital”, que describe las habilidades básicas relativas a TIC que toda persona debe manejar para no ser/estar socialmente excluido.

Al mismo tiempo, por extensión, proporciona una base desde la cual es posible desarrollar nuevas habilidades y competencias, mediante las opciones e innovaciones que permiten el acceso a las TIC. A las habilidades clásicas relacionadas con la lectura, la escritura y las matemáticas, los y las estudiantes deben sumar habilidades que les permitan sentirse cómodos con la colaboración, la comunicación, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad y la productividad, además de la alfabetización digital y la ciudadanía responsable (Voogt et al., 2011).

El foco de atención está en considerar la manera en que las TIC favorecen el desarrollo de nuevas prácticas educativas, más pertinentes y eficaces, lo que incluye fortalecer el protagonismo que tienen los docentes en los cambios educativos.

En estos tiempos de cambios tan acelerados como nos tocó desde el inicio de la pandemia de COVID 19 a esta parte es fundamental acompañar y generar los espacios que permitan a los docentes apropiarse de estas nuevas herramientas, que puedan conocerlas, experimentar y replantear diferentes situaciones de enseñanza-aprendizaje. Crear vastos espacios que permitan trabajar en un contexto colaborativo con las oportunidades que brinda el uso de las TIC para impulsar nuevas formas de aprender y enseñar, sin perder de vista la calidad del proceso educativo.

1.2 Síntesis de la institución elegida.

Nombre de la institución

- **Nombre completo:** Unidad Educativa Maryland.

- **Sector:** Privado – Laico.
- **Orientación:** Comunicación – Lengua Extranjera.

Ubicación geográfica

- **Jurisdicción:** Córdoba.
- **Departamento:** Colón.
- **Localidad:** Villa Allende.
- **Domicilio:** Güemes 702. Córdoba. Villa Allende.

Datos de contacto

- **Teléfonos:** (03543) 432239/433629/435656
- **Página:** www.maryland.edu.ar
- **Mail de referencia:** administración@maryland.edu.ar

(Universidad Siglo 21, 2019a. pp. 5-6)

1.2.1 Historia:

La Unidad Educativa Maryland cuenta con tres niveles educativos obligatorios: nivel inicial, nivel primario y nivel medio. Es de jornada simple y se cursa por la mañana con opción de doble escolaridad (no obligatoria): Formación Opcional en Lengua Inglesa (F. O. L. I.). A continuación, se detalla la estructura académica por nivel y conformación de equipo institucional.

Nivel inicial.

Estructura académica: sala de 4 y 5 años.

Horarios obligatorios: de Lunes a Viernes, de 8.30 a 12.30 hs.

Escolaridad opcional: F.O.L.I. de Lunes a Jueves, de 13.30 a 16.hs

Nivel primario

Estructura académica: La escuela primaria está dividida en dos ciclos:

Primer ciclo: primero, segundo y tercer grado.

Segundo ciclo: cuarto, quinto y sexto grado.

Horarios obligatorios: de Lunes a Viernes de 8.00 a 13.00 hs

Escolaridad opcional: F.O.L.I, de Lunes a Jueves de 13.45 a 16.15 hs

Nivel Medio.

Estructura académica.

Formación general del ciclo, el cual ofrece:

- Espacios curriculares prescriptos oficialmente y otros alternativos y complementarios. Materias de formación general que marcan la continuidad formativa con el nivel de escolaridad anterior.
- Eje formativo interdisciplinario lo que deriva en una propuesta académica que genera competencias y habilidades críticas de relación e interpretación.
- Espacios curriculares potenciados por mayor carga horaria (educación física) o por una propuesta metodológica (arte): espacios valorados para la expresión creadora, la búsqueda de lo personal y la liberación emocional

El nivel medio se encuentra dividido en dos ciclos:

Ciclo Básico: primer, segundo y tercer año.

Ciclo orientado: cuarto, quinto y sexto año.

Formación orientada: Ciclo orientado en Ciencias Sociales y Humanidades:

Horarios obligatorios: de Lunes a Viernes, de 8.00 a 13.50 hs

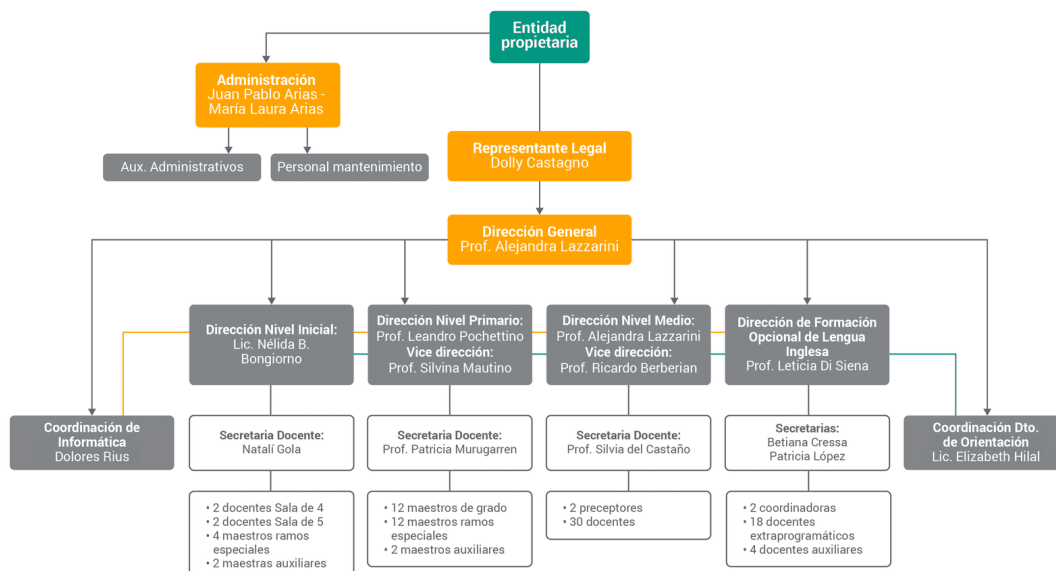
Escolaridad opcional: de Lunes a Jueves, de 13.30 a 16.00 hs.

Recursos humanos: 11 docentes de nivel Inicial, 34 docentes nivel, primario, 35 docentes nivel secundario, 28 docentes programa F.O.L.I.

(Universidad Siglo 21, 2019b pp.7-25)

Recursos materiales: la escuela está compuesta por 22 aulas distribuidas por los distintos niveles (4 salas nivel inicial con sus respectivos baños, 12 aulas nivel primario y 6 nivel superior), el resto de la institución cuenta con baños diferenciados. Cuentan con calefacción y ventiladores, un S.U.M. (Salón de usos múltiples), cancha de fútbol sintético, laboratorio de informática, sala de música/teatro, explanada para juegos, oficinas de dirección por nivel, salas de docentes, oficina de E.O.E (Equipo de orientación escolar), receptoría, secretaría, cantina/comedor y kiosco.

1.2.1 Organigrama institucional.



Fuente: Universidad Siglo 21, 2019c. p. 26

La Unidad Educativa Maryland comienza en el año 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron con las gestiones pertinentes para fundar una escuela.

Comenzó a funcionar efectivamente en marzo de 1995, tras conseguir una casona antigua por medio de la Municipalidad de Villa Allende y el Consejo Deliberante. Comenzaron las clases en la: Sala de 4, de 5, y primero, segundo y tercer grado (donde se habilitó una sola comisión).

La matrícula total en ese entonces era de 50 alumnos. Año tras año se fueron construyendo nuevas aulas e instalaciones. En la actualidad, cuenta con tres niveles: nivel inicial, nivel primario y nivel medio, y con dos secciones por cada curso. Hasta 1998 funcionaban 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 (1.º, 2.º y 3.º), 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.

(Universidad Siglo 21, 2019d pp. 31-34)

1.2.2 Misión:

La unidad educativa Maryland proyecta sus notas distintivas de carácter laico y plural, no confesional y abierto, también en el sentido de toda manifestación cultural diferente. Con una propuesta curricular que advierte esa pluralidad y el desafío actitudinal- formativo de la aceptación de las diferencias, el ejercicio de la tolerancia y la apertura permanente. (<https://maryland.edu.ar/institucional/>)

1.2.3 Visión:

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. (<https://maryland.edu.ar/institucional/>)

1.2.4 Valores:

Las organizadoras partieron de la premisa de que querían formar un centro educativo donde se practicarán valores y comportamientos, tales como solidaridad, respeto, tolerancia, cooperación y responsabilidad en el trabajo compartido, logrando apertura para ver lo diferente y valorarlo ante la diversidad socio-cultural. (Universidad Siglo 21, 2019e p. 31)

1.3 Delimitación del problema.

Analizando los documentos institucionales de la unidad educativa Maryland, surge la necesidad de contar con una biblioteca. Como se menciona en la publicación del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba:

“Si en la escuela se aborda la lectura como práctica social y cultural, los estudiantes deberán contar con la oportunidad de acceder a textos auténticos y completos, en sus soportes originales y digitalizados (libros de literatura, enciclopedias, diccionarios, revistas, diarios y publicaciones periódicas, folletos, catálogos...) y no a las versiones escolares que de ellos ofrecen los manuales. En este marco es donde cobra especial importancia el trabajo en la biblioteca y en los otros espacios y circuitos donde la escritura se hace presente.”

(Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, s. f. b)

Ante el cambio de contexto actual, la biblioteca sufrió transformaciones que le permitieron responder a lo que se estaba dando, más allá de considerarse un espacio para salvaguardar libros; derrumbó paredes, no solo a partir de la utilización de las Tic, sino también ante la posibilidad de intervenir entornos sociales que permiten transformar realidades e imaginarios. (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, s. f. b)

La importancia de la creación de una biblioteca y que sea virtual radica en el hecho de plantearse este espacio como un centro de documentación y recursos para el aprendizaje abordados mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación.

Hoy el desafío de la institución se basa en la incorporación de las tics en el ámbito de la biblioteca, al proponer una biblioteca digital ya que representa un espacio

dinámico y de fuerte impacto pedagógico centrado en la multiplicidad de propuestas culturales ya sea de investigación, recorridos virtuales o a partir de distintas búsquedas lectoras.

También se debe tener en cuenta e incluir en esta propuesta a personas encargadas del manejo de ésta área. (Universidad siglo 21, 2019f, p. 85)

Es por ello que se considera prioritario pensar en este espacio y proyectarlo ya que se cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para su realización.

La unidad educativa plantea la utilización de la computadora y las TICs como una herramienta importante en la formación de personas para que tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con juicio crítico, de manera que la misma les permita tomar decisiones trascendentes. (Unidad Educativa Maryland, s. f. e).

CAPÍTULO 2

2. Objetivos del plan de intervención.

2.1.1 Objetivo general.

- Implementar en la unidad educativa Maryland una biblioteca digital con fines pedagógicos didácticos de manera interdisciplinaria en el primer y segundo ciclo de nivel primario que contribuya al trabajo colaborativo entre docentes y alumnos para crear oportunidades de realización de experiencias en la búsqueda y utilización de información digitalizada mediante el uso de computadoras, tablet, a fin de adquirir

conocimientos, desarrollar la imaginación y entretenerse para fortalecer la oralidad, lectura y escritura, el pensamiento crítico y creativo, el abordaje y resolución de situaciones problemáticas

2.1.2 Objetivos específicos.

- Capacitar a los docentes en el uso de las TIC en relación con la biblioteca digital, en el uso de la realidad virtual, documentos compartidos, gamificación para construir proyectos en equipo.
- Vincular el uso de la biblioteca digital a redes de investigación, exploración y búsquedas lectoras, a actividades interactivas, a espacios de diálogos, creación y aprendizajes.
- Facilitar el acceso a docentes y alumnos a los recursos informáticos recopilados en la biblioteca, para interactuar con información local, regional, nacional y mundial, para que tengan contacto con ideas, experiencias y opiniones variadas.
- Evaluar el proceso de implementación, puesta en práctica, desarrollo y fin del proyecto en cada una de las áreas trabajadas.

2.2 Justificación.

Las denominadas tecnologías de la información y la comunicación atraviesan los diferentes aspectos de nuestra vida e irrumpen de manera abrupta en el ámbito educativo. Su incorporación trae un cambio de hábitos y un cambio de costumbres en el ámbito escolar.

La escuela, como institución que conjuga tradición y futuro, se ve en

la necesidad de definir cómo abrir la puerta a este cambio. Dada la expansión constante y arrasadora de las TIC, su integración se convierte en un paso esencial para asegurarse de que ningún alumno quede afuera de este presente vertiginoso y de las claves para insertarse en el tiempo por venir.

(Directores que Hacen Escuela, 2015, p.2).

Partiendo de los conocimientos previos de los estudiantes y con el fin de lograr aprendizajes significativos se llevará a cabo en la unidad educativa Maryland un proyecto anual sobre bibliotecas digitales permitiendo la articulación de la misma con las diferentes áreas curriculares.

Dicho proyecto hará hincapié en la importancia y/o necesidad de las bibliotecas digitales en los centros educativos.

Las bibliotecas digitales son puerta de acceso al patrimonio cultural y científico. Tratan de solventar la brecha informacional a través del acceso y la difusión de contenidos digitales.

Buscan eliminar las fronteras geográficas y sociales, además de promocionar el aprendizaje y la comprensión de la riqueza y diversidad del mundo.

Según el Manifiesto de la IFLA / UNESCO (2014) sobre las bibliotecas digitales habla del derecho fundamental de acceso a la información y de la necesidad de poner a disposición del mundo, de manera rápida y económica, toda la riqueza patrimonial existente.

El objetivo a largo plazo, según indica el manifiesto, es “*subsana la brecha y afianza el desarrollo de la educación, la alfabetización y la cultura, pero sobre todo brindar acceso a la información*”.

La difusión de información permite a los ciudadanos beneficiarse de un aprendizaje y una educación a lo largo de toda la vida. La información sobre los logros mundiales hace posible que todos participen de manera constructiva en la creación de su propio entorno social.

Las bibliotecas digitales reúnen colecciones, servicios y personas para llevar a cabo el ciclo completo de creación, difusión, utilización y preservación de datos, información y conocimientos.

El uso de soportes tecnológicos para tal fin en el aula o en el salón de computación, permitirá que se lleve a cabo dicho plan de acción favoreciendo la ampliación de conocimientos, que adquieran seguridad en sí mismos para trabajar con herramientas de trabajo colaborativo, que realicen proyectos interdisciplinarios de calidad, siendo protagonistas de la educación en la era digital.

2.3 Marco teórico.

La unidad educativa Maryland adhiere a las teorías constructivistas en las que se fomenta el aprendizaje significativo por parte de los alumnos.

Resulta importante para los docentes conocer estudios de Piaget, Vygotski, Bruner que fueron realizados hace tantos años y que siguen siendo un aporte significativo para las distintas carreras educativas relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje.

2.3.1 Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel.

Este psicólogo y pedagogo desarrolló una interesante teoría sobre la asimilación de conocimientos.

David Paul Ausubel fue un psicólogo y pedagogo nacido en el año 1918 que llegó a convertirse en uno de los grandes referentes de la psicología constructivista. Como tal, ponía mucho énfasis en elaborar la enseñanza a partir de los conocimientos que tiene el alumno.

Es decir, que el primer paso en la tarea de enseñar debía ser averiguar lo que sabe el estudiante para así conocer la lógica que hay detrás de su modo de pensar y actuar en consecuencia.

De este modo, para Ausubel la enseñanza era un proceso por el cual se ayuda al estudiante a que siga aumentando y perfeccionando el conocimiento que ya tiene, en vez de imponer un temario que debe ser memorizado. La educación no podía ser una transmisión de datos unilateral.

La idea de aprendizaje significativo con la que trabajó Ausubel es la siguiente: el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen.

Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado.

Por eso el conocimiento nuevo encaja en el conocimiento viejo, pero este último, a la vez, se ve reconfigurado por el primero. Es decir, que ni el nuevo aprendizaje es asimilado del modo literal en el que consta en los planes de estudio, ni el viejo conocimiento queda inalterado. A su vez, la nueva información asimilada hace que los conocimientos previos sean más estables y completos.

La teoría de asimilación permite entender el pilar fundamental del aprendizaje significativo: cómo los nuevos conocimientos se integran en los viejos.

La asimilación ocurre cuando una nueva información es integrada en una estructura cognitiva más general, de modo que hay una continuidad entre ellas y la una sirve como expansión de la otra.

2.3.2 Los tipos de aprendizajes significativos.

David Ausubel distingue entre tres clases de aprendizajes significativos:

Aprendizaje por representaciones: se trata de la forma más básica de aprendizaje. En ella, la persona otorga significado a símbolos asociándose a aquella parte concreta y objetiva de la realidad a la que hacen referencia, recurriendo a conceptos fácilmente disponibles.

Aprendizajes de conceptos: En el aprendizaje de conceptos, en vez de asociarse un símbolo a un objeto concreto y objetivo, se relaciona con una idea abstracta, algo que en la mayoría de los casos tiene un significado muy personal, accesible solo a partir de nuestras propias experiencias personales, algo que hemos vivido nosotros y nadie más.

Aprendizajes de proposiciones: En este aprendizaje el conocimiento surge de la combinación lógica de conceptos. Por eso, constituye la forma de aprendizaje significativo más elaborada, y a partir de ella se es capaz de realizar apreciaciones científicas, matemáticas y filosóficas muy complejas. Como es un tipo de aprendizaje que demanda más esfuerzos, se realiza de modo voluntario y consciente. Por supuesto, se sirve de los dos anteriores tipos de aprendizaje significativo.

(www.psicologiaymente.com)

2.3.3 Teorías del constructivismo.

Según César Coll (1993), el paradigma constructivista no es un libro de recetas, sino un conjunto articulado de principios desde donde es posible identificar problemas y articular soluciones. Es decir, los profesores proporcionan a los estudiantes las estrategias necesarias para promover un aprendizaje significativo, interactivo y dinámico, despertando la curiosidad del estudiante por la investigación; mientras que la educación tradicional se enfoca en enseñar, memorizar e imponer contenidos, dando como resultado estudiantes pasivos. En este punto, es de especial interés el currículo oculto que genera ideologías de poder que no han permitido una transformación social del ser humano y del conocimiento; por lo que, en la actualidad, la finalidad del docente debe ser enfatizar los procesos de construcción del conocimiento, para promover la metacognición y un aprendizaje activo.

Marta Reyero Sáez en su escrito sobre *La educación constructivista en la era digital* (2019) plantea que desde el origen de la humanidad, la práctica de procesos de enseñanza-aprendizaje ha sido uno de los pilares fundamentales para el desarrollo cognitivo, afectivo y social de la especie humana. Incluso en el vientre materno, un feto humano recibe estímulos de su entorno. Los cambios en su organismo y, en definitiva, su maduración, darán comienzo a un proceso de aprendizaje, progresivo y continuo, que durará el resto de su vida. Asimismo, a raíz de sus experiencias vividas, se producirá un aprendizaje que modificará sus sistemas cognitivo y afectivo, y, como consecuencia, su conducta.

Y continúa diciendo que desde su infancia, cada individuo evoluciona como miembro de una familia, de un grupo, de una sociedad. Efectivamente, una completa y

adecuada educación debe provenir de los padres o cuidadores, de la familia completa, de la escuela y de la sociedad como conjunto.

El desarrollo o aprendizaje que se pueda generar –nulo, mínimo, medio, superior o máximo– también dependerá de la participación del individuo. Es decir, los conceptos «enseñanza» y «aprendizaje» no tienen un sentido verdaderamente completo considerado de forma aislada. En cambio, el proceso de enseñanza-aprendizaje, contemplado como conjunto, sí adquiere una entidad superior y, en condiciones óptimas, produce el efecto deseado: nuevo conocimiento.

Las teorías cognitivas se centran fundamentalmente en cómo funciona la mente humana; por una parte, en cuanto a los procesos de generación de pensamientos y de conocimiento, y, por otra, en relación a la influencia de estos en la configuración de la personalidad y la conducta de cada individuo. Entre dichas aportaciones, cabe destacar la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, de 1952, también denominada «constructivismo». Posteriormente, también Jerome Bruner, en 1960, David Ausubel, en 1963-1968, y Lev Vygotsky, en 1978, realizaron sus aportes siguiendo la misma línea de pensamiento y son los principales representantes de esta corriente.

Piaget investigó cómo los niños adquieren, forman y evolucionan sus pensamientos, para así construir conocimiento. En el constructivismo, es el propio niño quien va construyendo su conocimiento y, por tanto, participa activamente en el proceso, a través de su acción y experiencia. No es un sujeto pasivo, mero receptor de estímulos del exterior del conductismo. Con cada nueva interacción o experiencia, el niño va desarrollando sus estructuras mentales de forma acumulativa, es decir, genera nuevo conocimiento a partir del ya existente en su cerebro y va generando codificaciones.

Con la aparición de los medios multimedia y de las TIC, se han incrementado enormemente las posibilidades de poder realizar codificaciones de información para mostrar imágenes o reproducir sonidos, por ejemplo.

Las coordinaciones de sentidos más habituales se dan entre audición-visión y tacto-visión. Por ello, los dispositivos electrónicos cuya emisión de estímulos es auditiva-visual y auditiva-visual-táctil han encajado a la perfección con las habilidades innatas del ser humano, de ahí su uso generalizado por las nuevas generaciones desde la infancia, dando lugar al nacimiento de los denominados *nativos digitales*. (Marta Reyero Sáez. La educación constructivista en la era digital)

El término "nativo digital" fue acuñado por el autor estadounidense Marc Prensky en 2011 en un ensayo titulado "La muerte del mando y del control"; en él los describe como aquellas personas que habían crecido con la red y el progreso tecnológico y lo que estos implican, a diferencia de los llamados "inmigrantes digitales", familiarizados con la era analógica. A esa nueva generación, posterior a los Millennials se les conoce como "Generación Z" y es la nacida entre los años 1995 y 2015.

A nivel educativo, los alumnos nativos digitales están más habituados a usar los avances tecnológicos en sus actividades de estudio y aprendizaje, ya que los centros a los que asisten no se basan en la educación tradicional. A nivel de profesorado, es más difícil captar su atención, ya que tienen la idea de que el contenido que le ofrecen los profesores pueden obtenerlo en internet, por lo que ellos mismos son también partícipes de la construcción de su propio conocimiento.

En definitiva, el uso habitual de plataformas y su capacidad de aprendizaje visual, hace que estos jóvenes en el futuro más que emprendedores sean ellos mismos

quienes creen sus propios puestos de trabajo facultados por la adquisición de capacidades para el uso de las tecnologías. El nativo digital espera una respuesta, si no llega, él mismo la produce. (www.universia.net.es)

2.3.4 Incorporación de las Tic en el ámbito escolar.

Basados en un escrito de la Organización de los estados iberoamericanos para la educación, la ciencia y la cultura, plantea que en los últimos años, la expansión de las TIC ha sido exponencial. La escuela, como institución que conjuga tradición y futuro, se ve en la necesidad de definir cómo abrir la puerta a este cambio. Dada la expansión constante y arrasadora de las TIC, su integración se convierte en un paso esencial para asegurarse de que ningún alumno quede afuera de este presente vertiginoso y de las claves para insertarse en el tiempo por venir.

Si definimos una buena escuela como una escuela inclusiva, que genera aprendizajes de calidad y mejora constantemente, las TIC tienen que estar presentes. Lejos de ser un aspecto meramente accesorio o instrumental, constituyen una apuesta por generar inclusión y brindar aprendizajes significativos y de calidad para todos los alumnos.

Así, la inclusión de las TIC persigue un doble propósito. Por un lado, garantizar la calidad de los aprendizajes en vistas al contexto presente (y lo que se entrevé del futuro). Por el otro, reafirmar el rol inclusivo de la escuela, acercando a todos los alumnos oportunidades de aprender e insertarse de manera significativa en el escenario actual.

Por lo dicho anteriormente y siguiendo la idea de Marta Reyero Sáez (p.120), la escuela no debe ser un ámbito alejado de la realidad; cuanto más práctica sea su metodología didáctica, más favorecerá un aprendizaje significativo. En lo posible, se

debería intentar trasladar la realidad al aula para dirigir el aprendizaje a las fuentes instintivas del ser humano: la observación y la experimentación. Debido a que no es posible realizar esto tanto como se desearía, las TIC suponen una gran ayuda para evocar elementos y situaciones del mundo real que, de otra forma, no se podrían mostrar al alumnado.

A través de internet, se pueden localizar fotografías, sonidos, vídeos, etc., para representar elementos naturales o artificiales, de diversas materias, épocas, lugares, etc. Se pueden aportar así muchos materiales interesantes. Pero, además, internet es muy atrayente como medio de acceso a un mundo virtual de juego y aprendizaje. Los juegos didácticos interactivos, los juegos de realidad alternativa, los juegos ubicuos, las aplicaciones de simulación, la realidad virtual y la realidad aumentada son magníficas herramientas de «inmersión formativa»

Por todo lo expuesto, se puede observar que la conexión entre tecnología y aprendizaje no es un hecho coincidente. Las aulas tradicionales resultan en muchos casos pobres para el soporte de la enseñanza, en cambio las nuevas tecnologías, si son utilizadas de manera efectiva, habilitan nuevas maneras para enseñar que coinciden mucho más con el modo como las personas aprenden.

Las nuevas tecnologías pueden proporcionar al estudiante herramientas excelentes para la aplicación de conceptos en una variedad de contextos, por lo tanto, rompen con el aislamiento artificial escolar llevándolo a situaciones del mundo real. Las nuevas tecnologías traen oportunidades para la participación activa de los estudiantes en la experimentación, diseño y reflexión, con un acceso a las mismas herramientas que muchos profesionales utilizan actualmente. Por medio de herramientas como las redes sociales, wikis y blogs, bibliotecas digitales, los alumnos tienen acceso a leer y

comentar sobre artículos redactados por científicos, personas de negocio, y otras profesiones que realizan contribuciones a la sociedad. (Hernández Raquena, 2008, pp 6-8)

Las TIC como herramientas didácticas fomentan la motivación, la creatividad, la solución de problemas y el trabajo colaborativo por parte de los niños. Adicionalmente, posibilitan trabajar temas abstractos y complejos facilitando la construcción de aprendizaje significativo. Por medio de las TIC es posible planificar, ordenar, diseñar, ejecutar y evaluar de manera innovadora. Permiten visualizar los movimientos tectónicos, trabajar con mapas, trabajar con figuras geométricas, simular experimentos, fomentar la creatividad para la construcción y lectura de cuentos, trabajar por medio de juegos o con realidad aumentada, evaluar jugando, trabajar en proyectos, compartir experiencias, procesos de aprendizajes, logros con la comunidad educativa, etc.

2.3.5 Introducción de la biblioteca virtual al ámbito escolar

En los centros educativos de todos los niveles en nuestro país (Argentina), es necesario diseñar e implementar una biblioteca digital/virtual conjuntamente a la biblioteca física existente, ambas bibliotecas pueden y deben co-existir retroalimentándose, en esta conjunción de lo digital y analógico generando sinergias y beneficios en la interacción y acceso a la información a toda la comunidad educativa.

Los servicios y productos digitales que ofrecen estas bibliotecas deben estar centrados en los usuarios, por lo tanto, la biblioteca educativa, no debe ser ajena a estos avances tecnológicos que ocurren en esta sociedad en la que algunos teóricos hablan de ella como sociedad de la información o del conocimiento. Implementar las bibliotecas digitales en establecimientos educativos es una necesidad cada vez más insoslayable

para generar una ciudadanía digital inclusiva. Los bibliotecarios y docentes deben incorporar y utilizar recursos y objetos digitales que brinda la denominada biblioteca digital, seleccionando recursos usables, accesibles y amigables para incorporarlos en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido explicando las necesidades de las bibliotecas digitales en establecimientos educativos Todd Brekus citado por Julián Marquina afirma “Las bibliotecas digitales son una forma poderosa para que los educadores ayuden a enseñar a los estudiantes cómo encontrar, evaluar y usar contenido digital, una habilidad esencial a medida que los materiales y las fuentes online continúan creciendo a un ritmo asombroso.”

En educación y en los centros educativos en Argentina y Latinoamérica, los cambios son más lentos y graduales, producto de ciertas reticencias, desconfianza, conservadurismos e insuficientes recursos económicos para la inserción de las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los Estados en cuanto a la incorporación de nuevas tecnologías de la información y comunicación, tomaron medidas para incorporarlas plenamente al proceso de enseñanza-aprendizaje, intentando que los sujetos de educación se apropien de estas herramientas reduciendo la brecha digital.

Estas políticas de Estado buscan la inclusión de las TICs, principalmente en espacios pedagógicos y didácticos, para que estudiantes y docentes incorporen habilidades y competencias en los procesos enseñanza y aprendizaje, incluyendo alfabetización digital e informática.

Este estado de cosas o cambio de paradigma social, que empieza a modificarse, nos lleva a aproximarnos a comprender e interpretar el rol de las bibliotecas digitales en la sociedad de la información y del conocimiento.

En la actualidad y por este devenir histórico, es necesario que las bibliotecas educativas, se animen a realizar el salto necesario hacia otro estadio, que va de una incorporación de tecnología informática a una tecnología informática digital. Estos procesos crecientes de digitalización existentes en diferentes esferas de la vida diaria, impulsa a que las mismas unidades de información realicen el cambio de paradigma y se transformen de bibliotecas físicas e híbridas a bibliotecas digitales. Para esto, se debe crear, implementar y transformar por medio de un proceso paulatino y continuo, la digitalización de fondos y colecciones de nuestras bibliotecas que no estén bajo la cobertura del copyright, respetando la propiedad intelectual y utilizando licencias libres principalmente en objetos digitales tales como las Creative Commons. Este proceso y cambio de lo analógico a lo digital, se cree que va a facilitar y contribuir a una educación más inclusiva, que ofrezca posibilidades de acceso a la información, no solo a la comunidad educativa circunscrita a ese establecimiento educativo que implementa y desarrolla una biblioteca digital, sino que amplía el campo de acción a los usuarios que puedan consultar colecciones y material disponible por intermedio de redes locales o accesibles a través de Internet. Por lo cual, las instituciones que tengan información digitalizada y colecciones singulares por sus características, la podrán comunicar y publicar a través de un sitio o portal web de la biblioteca y realizar una especie de marketing institucional, que no solo beneficie a la biblioteca, sino a toda la institución en sí. (Juan pablo Pineda, 2022. p.p 3-7)

CAPÍTULO 3

3. Plan de actividades

El plan de intervención tiene como objetivo desarrollar un programa de talleres de capacitación docente en el uso de TIC y herramientas digitales y ateneos para plasmar dichos conocimientos en post de la creación y uso de la biblioteca digital en la unidad educativa Maryland.

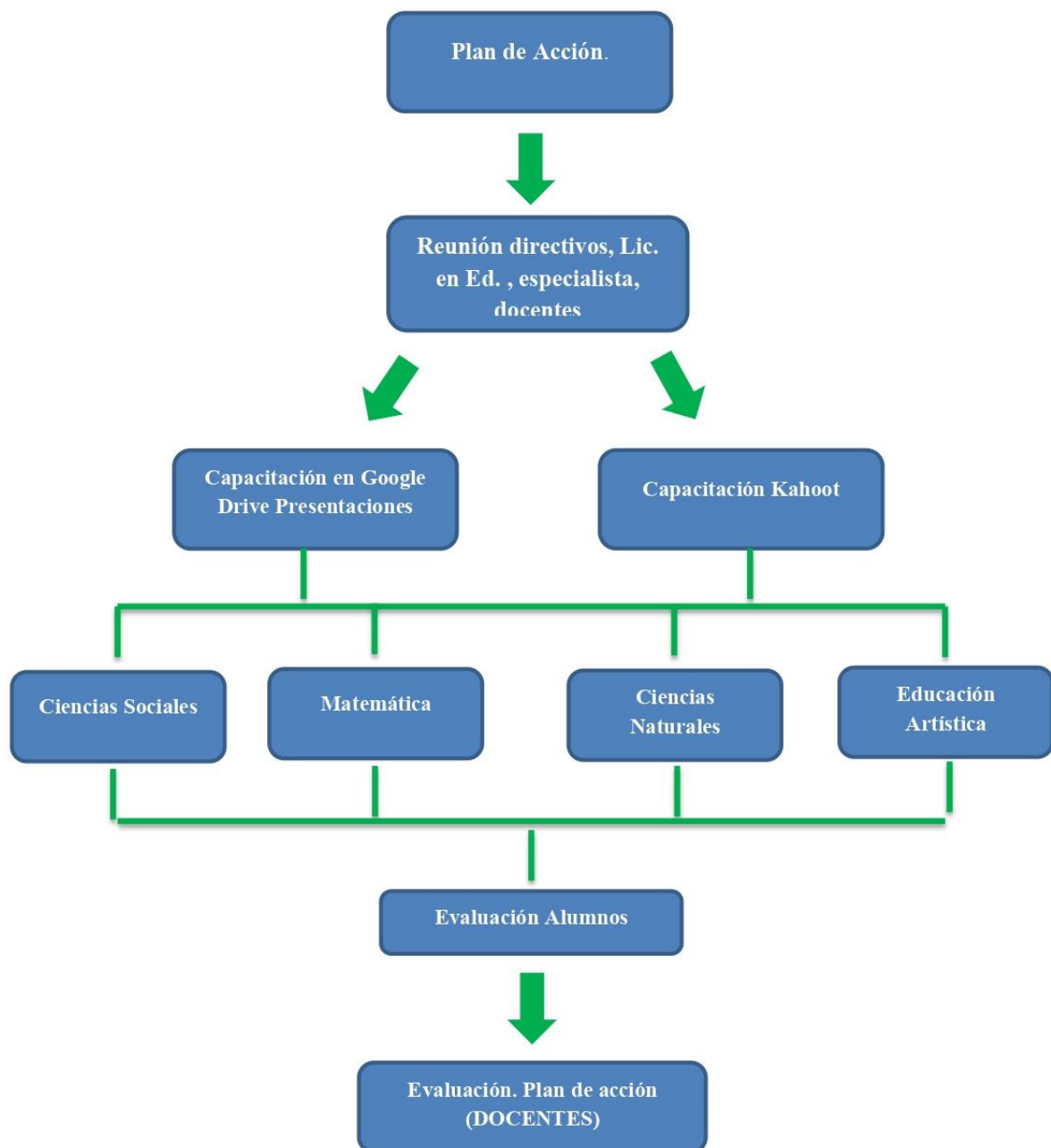
Dicho plan se desarrollará desde el inicio del año lectivo, con una actividad mensual, comenzando con dos jornadas de capacitación al personal docente en la utilización de google drive presentaciones.

También contará con una capacitación sobre la plataforma Kahoot. La misma será utilizada para la realización de las evaluaciones de cada una de las actividades propuestas por los docentes.

Seguidamente se desarrollarán cuatro propuestas de trabajo, que irán desde febrero a junio con el dispositivo pedagógico de taller mensual, que tendrán como insumo el material preparado por los docentes en dicha plataforma, con la modalidad flipped classroom. Para llevar adelante esta modalidad, los estudiantes contarán con un link para acceder desde Smart phone, tabletas, o computadoras desde sus hogares.

Cabe destacar que dicha biblioteca se irá conformando en el transcurso del año y con las diferentes actividades que propondrán los docentes de las diversas áreas.

La misma se encontrará dispuesta en todas las computadoras y tablet con las que cuenta la sala de informática. Se podrá acceder a ella a través de un icono de acceso directo dispuesto en las pantallas de los dispositivos antes mencionados.



Fuente: Elaboración propia

3.1.1 Reunión de directivos y licenciada en educación.

De acuerdo con la problemática observada en la unidad Maryland, la licenciada se reunirá con el equipo directivo para presentarles a profesional que dará las

capacitaciones, conjuntamente, su plan de intervención, los recursos a utilizar, horarios, números de talleres de capacitación y jornadas, presupuestos, etc. y evacuará todo tipo de dudas que vayan surgiendo.

Duración: 2 horas.

3.1.2 Actividad N*1.

Objetivo: Capacitar a los docentes de las áreas de ciencias sociales, naturales, matemática y educación artística en utilización de google drive presentaciones.

Inicio:

Al inicio del primer taller, el equipo directivo junto a la Licenciada en Educación y el especialista en TIC e innovación educativa realizarán la apertura de los talleres. Se expondrán los objetivos del programa y las expectativas. Se propondrá un espacio para la presentación de todos los integrantes de la capacitación (Licenciada en educación, especialista en TIC y equipo docente).

Finalizada la presentación formal se dará inicio al taller.

La licenciada en Educación presentará un breve video introductorio a la temática: CuriosaMente (2015). Profes ¿Miedo a las Tecnologías de la Información? (TIC). [Video]. YouTube. De: <https://youtu.be/n7VFGES718k>

Luego del video introductorio se trabajará con conocimientos previos sobre las Tic y especialmente sobre Drive presentaciones:

- ¿Por qué utilizar las Tic en educación?
- ¿Cree factible la utilización de las mismas para la creación de una biblioteca virtual?
- ¿Qué herramientas podemos utilizar para hacer posible su realización?

Desarrollo:

Luego de compartir las respuestas a estos interrogantes, el capacitador procederá a mostrar y explicar el programa a utilizar a través de un video.

https://www.youtube.com/watch?v=Mp1dD8x_vPw

Los docentes se dispondrán en el salón de computación, donde frente a una computadora cada uno, ingresarán a Google Drive Presentaciones e irán descubriendo los elementos expuestos en el video y guiados por el capacitador crearán una biblioteca digital que le pondrán el nombre de la asignatura e irán generando enlaces que los redireccionará a la temática elegida. El capacitador, aparte de guiar en la creación, será el encargado de despejar dudas que surjan en el transcurso del taller.

Cierre:

Se realizará la presentación de las diferentes bibliotecas, y por medio del cañón se realizará la puesta en común.

La licenciada en educación presentará una actividad a modo de cierre sobre la temática trabajada, donde cada docente entrará a la biblioteca de su colega docente para buscar información referida a la utilización de las Tic en las diferentes áreas de trabajo pedagógico.

Duración: 3 hs reloj

3.1.3 Actividad N*2:

Objetivo: Capacitar a los docentes de las áreas de ciencias sociales, naturales, matemática y educación artística en gamificación, especialmente en la utilización de la plataforma kahoot.

Inicio:

El equipo directivo junto a la Licenciada en Educación y el especialista en TIC e innovación educativa realizarán la apertura del taller. Se propondrá un espacio para la presentación de todos los integrantes de la capacitación (Licenciada en educación, especialista en TIC y equipo docente).

Finalizada la presentación formal se dará inicio al taller.

La licenciada en Educación junto al especialista en Tic presentará un breve video introductorio a la temática: gamificación, beneficios y consejos <https://www.youtube.com/watch?v=9IX1V2eK8GM> y sobre herramientas de gamificación. <https://www.youtube.com/watch?v=zp42xOOWxw8>

Luego se realizará la puesta en común de los datos registrados en el video.

- ¿Qué es gamificación?
- ¿Por qué se diferencia del juego?
- ¿Cuál es el beneficio que otorga la utilización de la gamificación en el ámbito educativo?
- ¿Qué debemos tener bien en claro para utilizar la gamificación?
- ejemplos de gamificación.

Desarrollo:

Presentadas dichas herramientas haremos hincapié en la plataforma kahoot la cual será implementada para realizar las evaluaciones en las distintas áreas.

Situados en la sala de computación, se presentará en el proyector se compartirá un video con los usos y funciones de la plataforma. <https://www.youtube.com/watch?v=0p97nyYgOf4>. Seguidamente se ingresará a la página y guiados por el capacitador que previamente habrá realizado un power point

con todos los pasos necesarios para crear un kahoot se procederá a la creación del mismo.

A modo de cierre, cada docente ingresará nuevamente a la plataforma y la pondrá en práctica, buscando y participando de las creaciones de los colegas.

Duración: 3 hs reloj.

3.1.4 Actividad N* 3:

Objetivo: Facilitar el acceso a alumnos a los recursos informáticos recopilados en la biblioteca, para interactuar con información local, regional, nacional y mundial, para que tengan contacto con ideas, experiencias, investigaciones, búsquedas lectoras.

Inicio:

Dispuestos en la sala de computación la docente de ciencias sociales, les comenta a los estudiantes en que consiste la nueva actividad. Comenzarán ingresando al drive del establecimiento educativo, localizan la biblioteca digital creada por dicho docente; allí encontrarán todo el material necesario para realizar búsquedas de información solicitada del tema que van a tratar. Luego procederán a la exploración de la misma, al mismo tiempo se les explicará usos y funciones.

Dicha actividad se realizará con la modalidad flipped classroom. (Aula invertida)

Desarrollo:

La docente les comentará que como este año al realizarse el mundial de fútbol, la propuesta será averiguar y realizar una investigación sobre su historia, cada cuántos

años se realiza, los diferentes países organizadores, los ganadores a través de los años, dónde se realiza este año, cómo son las características del país organizador, qué costumbres tienen, en qué mes del año se realiza y por qué, en qué ciudades están situados los estadios. Seguidamente localizaron y señalaron en un mapamundi, con color rojo, los países donde ya se hicieron mundiales y con verde el país organizador 2022.

<https://docs.google.com/presentation/d/1N0x2BEF8prDRS5DOCEtYXxigfC7YNgxML9Wep999bR0/edit#slide=id.p>

Cierre:

Para concluir, se realizará la puesta en común de la actividad, donde mostrarán fotos y elementos relacionados con la investigación.

También se explicará la modalidad de evaluación que será realizada mediante la plataforma Kahoot a la cual ingresarán a través de un usuario previamente brindado por la docente.

Duración: 80 min. Y el tiempo de trabajo necesario en casa.

3.1.5 Actividad N* 4:

Objetivo: desarrollar habilidades en la resolución de situaciones problemáticas utilizando las aplicaciones y elementos brindados por el docente. (Biblioteca digital)

Inicio:

Reunidos en la sala de computación, junto a la docente de matemáticas se procederá a dar las consignas de la actividad. Dicha propuesta se centrará en la necesidad de realizar búsquedas guiadas, para obtener la información solicitada y poder dar respuesta a las situaciones problemáticas planteadas por la docente, utilizando como soporte la biblioteca digital.

Desarrollo:

Siguiendo con la temática trabajada en ciencias sociales, se comentará a los estudiantes que será necesario averiguar: ¿Cuántos mundiales ganó Argentina? ¿Cuántas veces participó en los mundiales Qatar? Para haber clasificado para el mundial, ¿Cuántos partidos deben ganar los equipos? ¿Argentina cuántos ganó? ¿Cuántos perdió? Realizar porcentaje de eficacia ¿Quién hizo más goles? Realizar un gráfico con los 3 goleadores de la selección argentina.

Teniendo en cuenta las distancias: ¿Qué distancia habrá en kilómetros entre Argentina y Qatar? ¿Qué distancia hay entre los diferentes estadios donde se jugarán los partidos?

¿Qué diferencia horaria tendremos con Qatar? ¿Qué capacidad de público tienen los estadios?

https://docs.google.com/presentation/d/1rw0sQm8rYVZ-RWshl_rVJLP2wny7QI7iAFkIBH8lKZA/edit#slide=id.p

Cierre:

Para dar cierre a la actividad se dividirá al grupo en cuatro, los cuales plasmarán la información recolectada en gráficos de barra, circulares y tablas y será compartida con el resto para contrastar la información.

Seguidamente ingresarán a la plataforma Kahoot para realizar la evaluación sobre el tema tratado.

Tiempo estimado: 2 días.

3.1.6 Actividad N* 5:

Objetivo: vincular el uso de la biblioteca digital a redes de investigación para reconocer e identificar el clima predominante, los diferentes seres vivos y sus características.

Inicio:

La docente de ciencias naturales reúne a los estudiantes en el salón de computación. La consigna de trabajo que presentan para este grupo es investigar las características de la flora y fauna del país organizador del mundial 2022: Qatar.

Desarrollo:

Se propondrá la utilización de la biblioteca digital, cuya link será previamente enviado a los estudiantes para que puedan ingresar tanto en el establecimiento educativo como en sus hogares para responder a los siguientes interrogantes planteados por la docente: en el salón se investigará sobre ¿cómo son las estaciones del año en Qatar, temperaturas máximas y mínimas, en primavera, verano, otoño e invierno. ¿Qué clima predomina en ese país?

Luego para trabajar desde casa se dividirá al grupo en 3. Dos grupos explorarán, investigarán sobre la fauna: ¿Qué animales son característicos de Asia? ¿Cuáles son de Qatar específicamente? elegir 1 cada grupo y buscar características, descripciones, eslabón en la cadena alimenticia. ¿Dónde habitan? ¿Son amistosos?, ¿son domésticos?

El otro grupo explorará e investigará sobre la flora: ¿de qué plantas se compone la flora de Qatar? Argentina tiene como flor nacional el ceibo, el país organizador del mundial 2022, ¿tendrá flor nacional? ¿Cuál? características.

Cierre:

Para finalizar se realizará la puesta en común de toda la información recabada por los tres grupos, luego subirán dicha investigación a la biblioteca digital de ciencias naturales para que cada estudiante luego pueda ingresar e imprimir el material.

Tiempo estimado: 2 días.

3.1.7 Actividad N*6:

Objetivo: Desarrollar sensibilidad artística, ética y cultural a través de la exploración e investigación de las diferentes costumbres, por medio de la realidad virtual y el uso de la biblioteca digital.

Inicio:

Situados en el salón de computación la docente mostrará imágenes de diversas culturas de varios países a modo de disparador utilizando el cañón. Indagará a los estudiantes sobre dichas imágenes, ¿Qué observan? ¿A qué harán referencia? ¿Alguna de ellas pertenece a la cultura Argentina? ¿Qué significa la palabra cultura?

Desarrollo:

Luego de la introducción y continuando con la temática mundialista, la docente solicitará que busquen información sobre las canciones que dieron apertura a los distintos mundiales. ¿Quién fue el/la encargada de cantar la primera canción? ¿Hay alguna o varias canciones que siguen vigentes en la actualidad? ¿Quién cantó la canción del mundial Argentina '78 y México '86 cuyo ganador fue Argentina? ¿Quién es el/la encargada de cantar en Qatar 2022?

Por otro lado en todas las ediciones se puede ver que existe un personaje característico más conocido como la mascota mundialista, este año, ¿Cuál es ese personaje?

Como actividad complementaria en el hogar se solicitará la realización de un recorrido virtual por los museos de arte islámico de Doha y el museo nacional de Catar, los cuales los encontrarán en la biblioteca digital. De allí realizarán un breve resumen de lo observado a través de la realidad virtual.

https://docs.google.com/presentation/d/1CI-1H86HVS-HKPB_jKAfGXoLWimudIH8nua6BIXKxIc/edit#slide=id.p

Cierre:

Para finalizar se expondrán y compartirán en el proyector las canciones y videos de los diferentes mundiales. Oralmente realizarán una pequeña comparación del antes y el después.

Luego se cargaran todos los datos, imágenes y videos obtenidos en la biblioteca digital para que pueda ser consultada por otros estudiantes.

Duración de la actividad: 2 días.

3.1.8 Evaluación de las actividades propuestas.

Reunidos en la sala computación, con el fin que los estudiantes puedan dar una devolución de todo lo trabajado en las demás áreas disciplinares, la docente de lengua y de informática, les propondrá a los estudiantes realizar un viaje imaginario al mundial, y al transitar ese viaje observen y registren diversas experiencias para luego crear un blog referido a experiencias en Qatar, en donde publicarán una narración de dicho viaje imaginario, contando todas las experiencias que pudieron sentir al realizar ese viaje. Al crear ese sitio, podrán ingresar y leer las producciones de sus compañeros y realizar comentarios al respecto, produciéndose así una co-evaluación

<https://experienciasenqatar2022.blogspot.com/>

<https://www.blogger.com/blog/posts/9148376150449394261>

3.1.9 Actividad de cierre con los docentes involucrados en la propuesta:

Reunidos en la sala de computación, los docentes, directivos y la Licenciada en educación se llevará a cabo la evaluación de la propuesta.

La licenciada le propondrá realizar una puesta en común de cómo se sintieron trabajando con estas herramientas, si les resultó difícil, qué respuesta recibieron de los estudiantes, entre otras y luego completarán una encuesta con el fin de saber si la implementación del google drive presentaciones al crear la biblioteca digital, la plataforma para evaluar a los estudiantes Kahoot y el flipped classroom superaron las expectativas del personal docente, y directivo.

Duración: 3hs

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeOQkNpvmYYpU7xwwV_tjdSbBDe066wIkwfKgROo8fmtQRGg/viewform?usp=sf_link

3.2 Diagrama de Gantt.

ACTIVIDADES	TIEMPO DE DURACION.																							
	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO.			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
REUNION DIRECTIVOS		■																						
ACTIVIDAD N* 1			■																					
ACTIVIDAD N* 2				■																				
ACTIVIDAD N* 3							■																	
ACTIVIDAD N* 4											■													
ACTIVIDAD N* 5															■									
ACTIVIDAD N* 6																			■					
EVALUACION DE ACTIVIDADES																							■	
CIERRE CON DOCENTES																								■
EVALUACIÓN PERMANENTE	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Fuente: elaboración propia.

3.3 Recursos

Para poder llevar adelante esta propuesta, es necesario contar con los siguientes recursos:

3.3.1 Recursos humanos:

- Directores del nivel primario de la unidad educativa Maryland.

- Docentes del nivel primario de las áreas de ciencias sociales, naturales, matemáticas, artística.
- Estudiantes.
- Licenciada en Educación
- Especialista en Tic e Innovación tecnológica.
- Padres

3.3.2 Recursos materiales y técnicos

- Laboratorio de informática
- videos utilizados en los talleres.
- Notebook
- Proyector.
- Cable USB
- Smartphone.
- Wifi.
- Hojas blancas
- Afiches
- Fibrones
- Calculadora.
- Fotocopias con la información de la capacitación

La unidad educativa Maryland cuenta con los recursos materiales y técnicos necesarios para la realización de las capacitaciones y de las propuestas de las diferentes áreas disciplinares. Los espacios de trabajo deberán estar acondicionados con las sillas y

mesas dispuestas para el trabajo en grupos, adicionalmente deben contar con sillas y mesa para los responsables de la capacitación).

3.4 Presupuesto:

La implementación del plan de acción tiene un costo de \$31,299 (pesos treinta y un mil doscientos noventa y nueve).

Los honorarios de la Licenciada en educación y del especialista en Tic, contemplan sólo las horas cátedras frente a la capacitación.

Conceptos	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Laboratorio de informática	1	0	0
Computadoras/Notebook/Tablet	29	0	0
Smartphone	26	0	0
Proyector	1	0	0
Internet/Wifi	6	0	0
Resma hoja A4 Pampa 70grs	1	1050	1050
Resma hoja oficio Autor. 80grs	1	1766	1766
Tóner negro. Alternativo.	1	7693	7693
Tóner color. Alternativo. X 4	1	9290	9290
Honorarios Lic. Educación. (*)	11	575	6325
Honorarios especialista en Tic. (*)	9	575	5175
Importe Total			\$31,299

Fuente: elaboración propia.

(*) Valor hora cátedra tomado de UEPC – Simulador de salario docente. Hora Cátedra Enseñanza Media - Propuesta del gobierno Enero 2022.

Base de cálculo para el presupuesto: 26 estudiantes, 1 capacitador, y Lic. en educación, y 1 docente por materia, 7 encuentros.

Los costos son variables, fueron calculados a precios de mercado en Octubre 2021 vía Mercado Libre
Las plataformas y herramientas digitales no tienen costo ya que son de acceso gratuito.

3.5 Evaluación.

Los talleres de capacitación contarán con distintos momentos y sistemas de evaluación. No obstante, se debe aclarar que estos espacios no pretenden realizar una evaluación formal y numérica al estilo tradicional, sino que se tiene por objetivo realizar evaluaciones que impliquen la gestión del proceso de enseñanza – aprendizaje en todas las instancias de la formación, acompañando el proceso y la metodología del plan de intervención. Estos espacios no sólo fomentan la enseñanza del uso de las TIC, adicionalmente se inspirará, por medio del ejemplo, a abordar temáticas como la evaluación desde una óptica formativa. Por lo dicho, la evaluación, como evaluación formativa, pretende estar al servicio de la comprensión y de la formación. Le permite tanto al capacitador como al docente que pondrá en práctica dichos conocimientos adquiridos generando contenido para los estudiantes y propiciar un feedback constante del proceso, buscando posibilidades de ajustes y mejoras continuas en pos de un aprendizaje significativo.

En línea con lo planteado por Cardona (citado en Castillo Arredondo y Cabrerizo Diago, 2009) la evaluación formativa cuenta con tres etapas:

- La evaluación inicial o diagnóstica permite indagar sobre los saberes previos y se utiliza como instrumento de ajuste y recursos didácticos para los nuevos conocimientos.
- La evaluación de proceso permitirá obtener una retroalimentación para realizar los ajustes necesarios en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Permite recolectar información constantemente y tomar decisiones en función de las necesidades de los docentes.

- La evaluación final permitirá hacer una evaluación de cierre de la propuesta de trabajo de la jornada. Aquí se considera no sólo el proceso de enseñanza aprendizaje sino también el producto final de la jornada.

Todas las instancias evaluativas serán de mucho valor para los docentes a fin de realizar los ajustes necesarios durante las distintas actividades. El abordaje evaluativo permitirá ajustar y acompañar el proceso educativo en su conjunto para el logro de los objetivos propuestos en el plan de intervención.

Para poder llevar a cabo las instancias evaluativas se trabajará con distintos instrumentos o herramientas de evaluación los cuales se detallan en el anexo.

- Observación directa constante.
- Cuestionarios
- Encuestas
- Producción y presentación de actividades y propuestas para trabajar en las aulas y en hogares.
- Evaluaciones gamificadas

CAPÍTULO 4

4. Resultados esperados.

Se espera que a través de este plan de intervención, toda la comunidad educativa de la unidad Maryland, implementen el uso de una biblioteca digital con fines pedagógicos didácticos de manera interdisciplinaria, en el primer y segundo ciclo de nivel primario. La meta es que se contribuya al trabajo colaborativo entre docentes y

alumnos para crear oportunidades de realización de experiencias en la búsqueda y utilización de información digitalizada mediante el uso de computadoras, tablet, a fin de adquirir conocimientos, desarrollar la imaginación y entretenerse, para fortalecer la oralidad, lectura y escritura, el pensamiento crítico, creativo; y el abordaje y resolución de situaciones problemáticas.

Este plan de intervención es propuesto a través de una reunión con directivos, docentes involucrados en la propuesta, licenciada en educación y especialista en modelos de aprendizajes innovadores y Tic. En dos capacitaciones a docentes y cuatro propuestas de acción, se pondrá en práctica dicho plan de acción. Lo que se pretende en primer lugar, es generar los espacios necesarios para que los docentes del nivel primario de la Unidad educativa Maryland puedan conocer las distintas herramientas digitales para planificar y desarrollar secuencias didácticas innovadoras con una metodología constructivista, que promueve la motivación de los alumnos y se los ponga en el centro del aprendizaje.

Se espera que los docentes adquieran los conocimientos y habilidades necesarias para incorporar genuinamente las TIC en sus prácticas áulicas, favoreciendo el rol activo de los alumnos para la construcción de aprendizajes significativos. Para los estudiantes de hoy, la tecnología es parte fundamental de sus vidas, por lo que se promueve la organización de eventos que sean atractivos para los estudiantes y que desarrollen placer por la lectura, la investigación, la exploración, incorporándose como actividades en bibliotecas digitales. Y por último, es esperable reforzar las relaciones entre alumno, familia, profesor.

4.1 Conclusión.

La sociedad actual atraviesa profundos cambios sociales, económicos, culturales y tecnológicos. El vertiginoso avance de los cambios tecnológicos ha provocado una brecha generacional en el uso y dominio de la tecnología. Los niños, como nativos digitales han nacido en una era donde la tecnología prima en todo lo que hacemos diariamente. La tecnología ha modificado el acceso a la información, la manera de comunicarnos, de interactuar con el otro y con el mundo que nos rodea. Existe una brecha entre lo que se enseña y lo que el niño aprende. La escuela y los docentes en particular ya no son los dueños del saber que transmiten conocimiento a sus educandos.

Tanto el Estado Nacional como el Gobierno de la provincia de Córdoba promueven un cambio de paradigma en los modos de enseñanza-aprendizaje. No obstante, para lograr un cambio en la calidad educativa y en las estrategias de enseñanza-aprendizaje en particular es fundamental generar espacios de capacitación docente a nivel institucional y que el contenido de las jornadas de capacitación luego sea añadido en todas las planificaciones favoreciendo el uso cotidiano e incorporación en la vida diaria de las herramientas Tic.

En este presente plan de trabajo se busca dotar de conocimientos y habilidades en el uso de herramientas Tic para generar secuencias de enseñanza-aprendizaje acordes a los intereses y realidades de los niños de hoy. A su vez promueve, la manipulación y la experimentación por parte de los estudiantes, y la planificación de manera multidisciplinar con su correspondiente puesta en práctica por parte de los docentes.

En este sentido, podemos decir que, la ventaja que se observa en dicho centro educativo es que cuenta con recursos tecnológicos y humanos para poner en práctica la

propuesta de creación de la biblioteca digital. Con ello, la escuela dejará de ser un lugar desconectado del mundo, en cuanto a las maneras de aprender, comunicarse e interactuar con el mundo pudiendo iniciar así un cambio de paradigma el cual requiere un cambio en el rol del educador; que el docente no sea sólo un facilitador, sino que permita co-crear y aprender junto con los estudiantes.

Este plan será de mucha utilidad para adquirir las herramientas básicas y servirán como disparador de nuevas formas de trabajo y de interacción con el otro.

Como en todo plan de intervención o propuesta de trabajo tiene desventajas en la aplicación de la misma, en este caso podemos decir que algunas de las limitaciones con las que nos podemos encontrar es la conexión a internet banda ancha que puede ser deficiente, las páginas de libros a los que deseemos ingresar cuentan con un costo adicional o están sujetas a políticas de privacidad que restringen su acceso.

Como mejora se propone continuar mensualmente con los talleres de capacitación para los docentes con nuevas estrategias de implementación de las herramientas Tic para llevar adelante la propuesta de la biblioteca digital y extender la utilidad de la misma a los otros niveles educativos.

Referencias:

- Castillo Arredondo, Santiago y Cabrerizo Diago, Jesús (2009). "Evaluación Educativa de Aprendizajes y Competencias". (II, III y VII). Editorial: Prentice Hall PEARSON UNED Universidad Nacional de Educación a distancia.
- Directores que Hacen Escuela (2015), "Usar las TIC para construir una buena escuela". Organización de Estados Iberoamericanos Para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado de <https://panorama.oei.org.ar/usar-las-tic-para-construir-unabuena-escuela-2/>
- Hernández Requena, Stefany (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. 5(2). doi <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v5i2.335>
- Manifiesto de las IFLA/UNESCO Sobre las Bibliotecas Digitales. Documento de trabajo. Diciembre 2010. Recuperado de <https://www.ifla.org/es/publications/manifiesto-de-las-ifla-unesco-sobre-las-bibliotecas-digitales/>
- Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Diseño curricular. Educación Secundaria. Documento de trabajo 2009- 2010. <https://bit.ly/2BtI3DK>
- Pineda, Juan pablo, 2022. ¿Cómo implementar la biblioteca perfecta en las instituciones educativas e la sociedad del conocimiento? p.p 3-7. Recuperado de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Ponenciaabgrafinal-Pineda.pdf>
- https://www.researchgate.net/publication/362658309_Como_implementar_la_biblioteca_digital_perfecta_en_las_instituciones_educativas_en_la_sociedad_del_conocimiento

- Real Academia Española (RAE). (2014). Aprendizaje. En autor, Diccionario de la lengua española. (23a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/aprendizaje>
- Real Academia Española (RAE). (2014). innovar. En autor, Diccionario de la lengua española. (23a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/innovar>
- Reyero Sáez, Marta. (2019). La educación constructivista en la era digital. Revista Tecnología, Ciencia y Educación. 12, 111-127. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6775566>
- Torres, Arturo (2016). La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. Recuperado de <https://psicologiymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>.
- UNESCO (2014). Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe. <https://unesdoc.unesco.org/> (P. 18)
- Unidad Educativa Maryland. (2022). <https://maryland.edu.ar/institucional/>
- Universia. *¿Quiénes son los nativos digitales?* Recuperado de <https://www.universia.net/es/actualidad/orientacion-academica/quienes-son-nativos-digitales-1157285.html>
- Universidad Siglo 21. (2019a). Módulo 0, Modelos de Aprendizajes Innovadores. Organización. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>
- Universidad Siglo 21. (2019b). Módulo 0, Modelos de Aprendizajes Innovadores. Organización. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Siglo 21. (2019c). Módulo 0, Modelos de Aprendizajes Innovadores.

Organización. Recuperado de

<https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Siglo 21. (2019d). Módulo 0, Modelos de Aprendizajes Innovadores.

Organización. Recuperado de

<https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Siglo 21. (2019e). Módulo 0, Modelos de Aprendizajes Innovadores.

Organización. Recuperado de

<https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Siglo 21. (2019f). Módulo 0, Modelos de Aprendizajes Innovadores.

Organización. Recuperado de

<https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Anexo

Actividad N* 1

CuriosaMente (2015). Profes ¿Miedo a las Tecnologías de la Información? (TIC). [Video]. YouTube. De: <https://youtu.be/n7VFGES718k>



Profes ¿Miedo a las Tecnologías de la Información? (TIC)

https://www.youtube.com/watch?v=Mp1dD8x_vPw

Video utilización de Google Drive Presentaciones.

https://www.youtube.com/watch?v=Mp1dD8x_vPw



Actividad N*2

Gamificación, beneficios y consejos

<https://www.youtube.com/watch?v=9IX1V2eK8GM>



Herramientas de gamificación. <https://www.youtube.com/watch?v=zp42xO0Wxw8>



Power point explicativo creación de un kahoot.

https://cproviedo.es/wp-content/uploads/2018/02/Presentacion_Kahoot-1.pdf



Actividad N*3.

Creación biblioteca utilizando google drive presentaciones en ciencias sociales.

<https://docs.google.com/presentation/d/1N0x2BEF8prDRS5DOCEtYXxigfC7Y>

[NgxML9Wep999bR0/edit#slide=id.p](https://docs.google.com/presentation/d/1N0x2BEF8prDRS5DOCEtYXxigfC7Y/ngxML9Wep999bR0/edit#slide=id.p)



Test de conocimientos

<https://create.kahoot.it/share/test-de-ciencias-sociales/0291ba79-68e8-4917-bdd1-5174ef28ac11>

Actividad N*4

Creación biblioteca en google drive presentaciones en Matemáticas.

https://docs.google.com/presentation/d/1rw0sQm8rYVZ-RWshl_rVJLP2wny7QI7iAFkIBH8IKZA/edit#slide=id.p



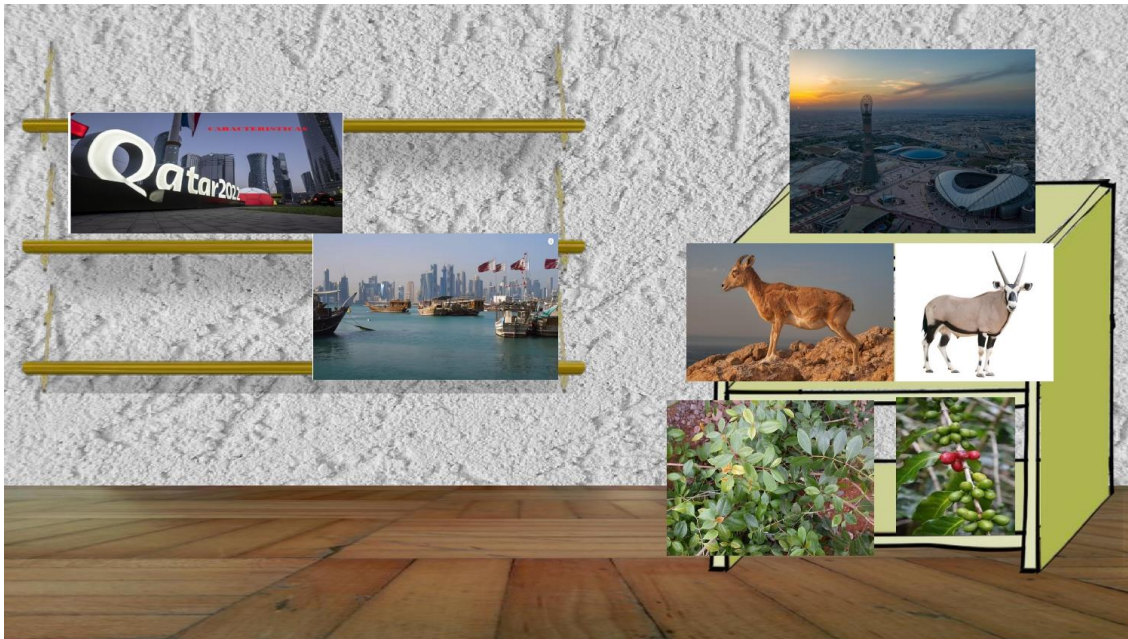
Test de conocimientos

<https://create.kahoot.it/share/test-de-matematicas/d5e1cd5e-308b-46ce-b1c9-c7de38fe6908>

Actividad N*5

Creación biblioteca en google drive presentaciones ciencias naturales.

https://docs.google.com/presentation/d/11mj87Fda1U-iUjoxEFVYujoXaYBX0YTK9l_7mA0sS7w/edit#slide=id.p

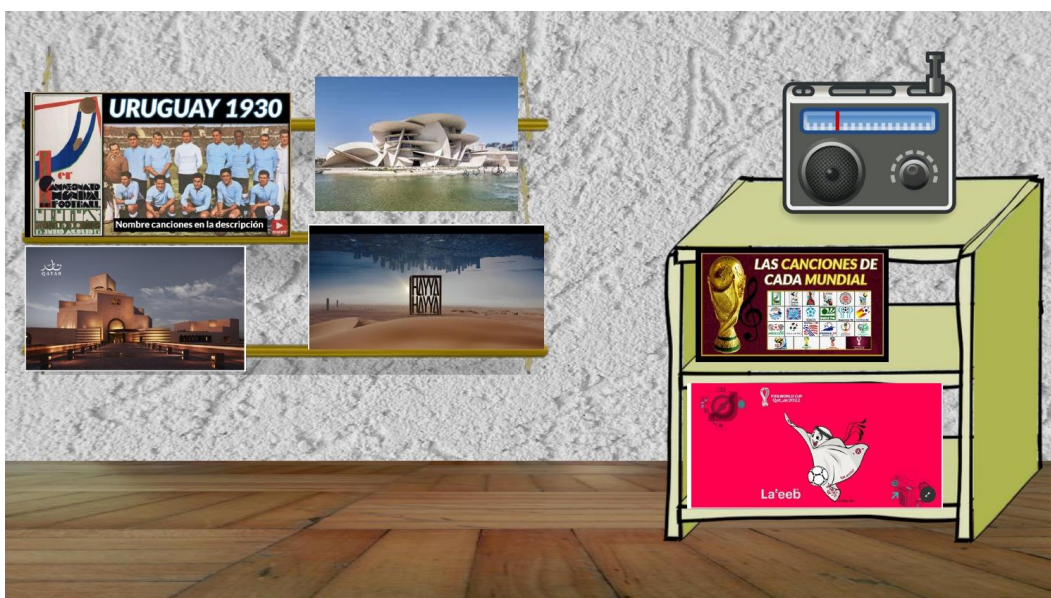


Test de conocimientos.

<https://create.kahoot.it/share/test-de-ciencias-naturales/9f1ee42c-18a0-4e72-ac88-6fc5137921af>

Actividad N*6

https://docs.google.com/presentation/d/1CI-1H86HVS-HKPB_jKafGXoLWimudIH8nua6BIXKxIc/edit#slide=id.p

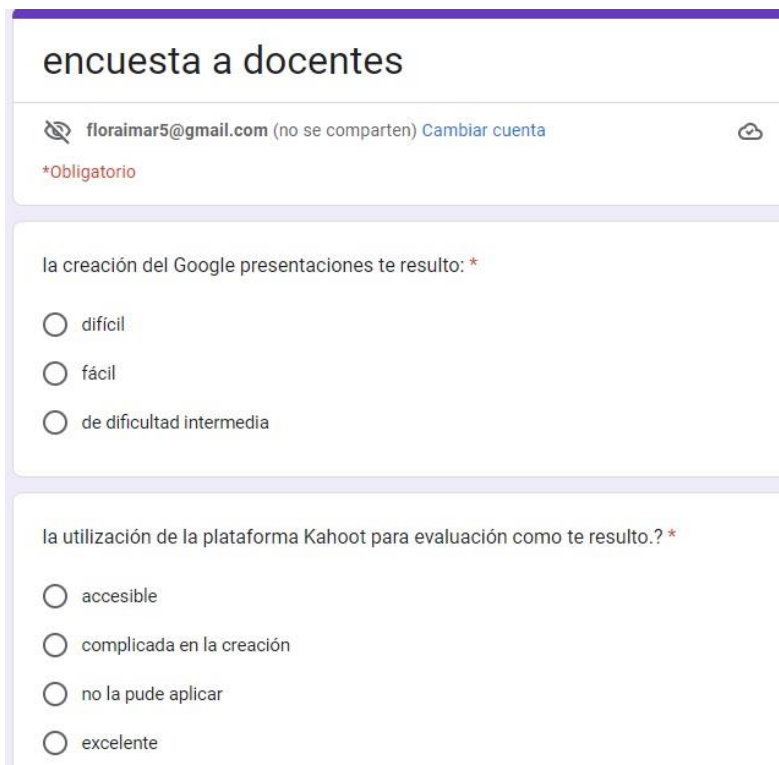


Test de conocimiento

<https://create.kahoot.it/share/test-de-ed-artistica/fea0bdd5-eba5-493a-bacb-fcc937114304>

Actividad de cierre de docentes:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeOOkNpvmmYYpU7xwwV_tjdSbBDe066wIkwfKgROo8fmtQRGg/viewform?usp=sf_link



The image shows a screenshot of a Google Form titled "encuesta a docentes". At the top, the user is identified as "floraimar5@gmail.com" with a note "(no se comparten)" and a "Cambiar cuenta" link. Below this, there is a red asterisk and the word "Obligatorio". The form contains two questions, each with three radio button options. The first question asks about the result of creating Google presentations, and the second asks about the result of using the Kahoot platform for evaluation.

encuesta a docentes

floraimar5@gmail.com (no se comparten) Cambiar cuenta

*Obligatorio

la creación del Google presentaciones te resultado: *

difícil

fácil

de dificultad intermedia

la utilización de la plataforma Kahoot para evaluación como te resultado.? *

accesible

complicada en la creación

no la pude aplicar

excelente

¿Cómo respondieron los estudiantes ante esta nueva modalidad de trabajo? *

- bien
- muy bien
- se aburrieron

como planificador, te demando demasiado tiempo en su realización? *

- si
- no
- mas o menos

Recomendarías alguna de estas aplicaciones a compañeros? *

- si
- no

Recomendarías alguna de estas aplicaciones a compañeros? *

- si
- no

¿cuál? *

- Google Drive Presentaciones
- Kahoot

Enviar

Borrar formulario