

**UNIVERSIDAD SIGLO 21**



**Licenciatura en Educación**

**Trabajo Final de Grado**

**Plan de Intervención**

**Modelos de aprendizajes innovadores: Unidad Educativa Maryland**

**“Innovación con TIC para Nivel Inicial de la Unidad Educativa  
Maryland”**

**Autor/a:** Pamela Cecilia Caro

**D.N.I.:** N° 23.860.444

**Legajo:** VEDU017744

**Tutora:** Mgter. María Clara Cunill

**Las Lajitas, 13 noviembre del 2022**

## Índice

<b>Resumen</b> .....	3
<b>Introducción</b> .....	4
<b>Presentación de la línea temática</b> .....	6
<b>Síntesis de la institución seleccionada</b> .....	7
<b>Datos generales</b> .....	7
<b>Historia</b> .....	8
<b>Misión</b> .....	9
<b>Visión</b> .....	9
<b>Valores</b> .....	10
<b>Delimitación de la necesidad objeto de intervención</b> .....	10
<b>Objetivos</b> .....	11
<b>Objetivo General</b> .....	11
<b>Objetivos Específicos</b> .....	11
<b>Justificación</b> .....	12
<b>Marco Teórico</b> .....	14
<b>Plan de trabajo</b> .....	21
Actividad 1: Reunión con el equipo directivo .....	23
Actividad 2: Reunión con los docentes.....	24
Actividad 4: Relevamiento de la Sala de Informática.....	24
<b>Segundo momento</b> .....	25
Primer taller: “Aprendizajes basados en las TIC” .....	25
Segundo taller: “Innovando nuestras prácticas educativas” .....	26
Tercer taller: “Softwares Educativos” .....	27
Cuarto taller: “Enseñanzas mediadas por las TIC” .....	29
Quinto taller: “Creación de nuevos escenarios de enseñanza-aprendizaje” .....	31
Cronograma.....	32
Recursos .....	33
Presupuesto .....	34
<b>Tercer momento</b> .....	35

Evaluación del Plan de Intervención .....	35
<b>Resultados esperados</b> .....	37
<b>Conclusión</b> .....	38
<b>Referencias</b> .....	39
<b>Anexos</b> .....	44

## Resumen

Este plan de intervención está diseñado para la Unidad Educativa Maryland, de la ciudad de Villa Allende Córdoba, en donde se observa que es necesario capacitar a los docentes en Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC), pudiéndose ver que estas son utilizadas como un recurso más y no están siendo aprovechadas para innovar en sus prácticas áulicas. El objetivo es Capacitar a los docentes del Nivel Inicial a través de la utilización de herramientas TIC para innovar sus prácticas pedagógicas en el primer cuatrimestre del ciclo lectivo 2023. Las acciones que se llevarán a cabo están separadas por tres momentos, en el primero, se realizará una reunión con el equipo directivo, luego con los docentes, por último, un relevamiento del lugar donde se llevarán a cabo los encuentros. En el segundo momento, se detalla el desarrollo de los cinco talleres en donde se utilizarán diferentes herramientas digitales como: Mentimeter, videos de YouTube, Canva, bitmoji, google slides, Tux Paint y mobbyt. Las propuestas para cada taller, están diseñadas, para que los docentes participen activamente a través de la exploración, indagación, del uso de las herramientas tecnológicas disponibles en cada encuentro. El tercer y último momento está destinado a la evaluación. Con la ejecución del presente plan, se pretende, que los docentes de nivel inicial de esta unidad educativa innoven sus prácticas profesionales, a partir del uso de las TIC, utilizándolas como potenciadoras del proceso de enseñanza aprendizaje, integrándolas transversalmente a todas las áreas y trabajando interdisciplinariamente con el profesor de informática, para lograr aprendizajes significativos en sus alumnos.

*Palabras claves:* TIC, capacitación docente, software educativo, competencias digitales.

## **Introducción**

En el presente trabajo final de grado para la Licenciatura en educación se desarrolla un plan de intervención sobre la línea temática Modelos de aprendizajes innovadores, dirigido a los docentes de nivel inicial de la Unidad Educativa Maryland (UEM), con la propuesta de propiciar encuentros de capacitación en TIC como facilitadoras de aprendizajes significativos ya que se pudo evidenciar que en dicha institución los proyectos educativos carecen del trabajo interdisciplinario con las herramientas digitales.

Es habitual ver a los niños desde muy temprana edad manejar distintos dispositivos tecnológicos, como bien los define Prensky, (2001) llamándolos nativos digitales, al nacer en un mundo más globalizado y digital, es entonces cuando se hace indispensable el acompañamiento y guía de los docentes a los alumnos, para un uso apropiado, aprovechándolas como herramientas pedagógicas para potenciar y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las TIC en el nivel inicial representan y se vuelven aliadas de aprendizajes de calidad, por la motivación e implicación que envuelve a los niños en experiencias significativas, atractivas e interactivas.

Tal como lo expresa dentro del informe del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) como posibilidades de las TIC el enorme potencial para ampliar y mejorar la calidad de la educación, siempre y cuando se cuente con docentes competentes que puedan integrar pedagógica y didácticamente las tecnologías en el aula con fines educativos.

La propuesta de modelos de aprendizajes innovadores, ofrecen la posibilidad de transformar las prácticas docentes, que se volvieron rutinarias y tradicionales, creando nuevos escenarios mediados por las tecnologías de la información y la comunicación, y así acompañar y guiar a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje para que construyan su conocimiento con pensamiento crítico y reflexivo.

Para lograr la integración de las TIC en esta unidad educativa es necesario capacitar a sus docentes, para ello se plantea una propuesta que se estructura de la siguiente manera:

Se inicia con la presentación de la Línea temática, siendo modelos de aprendizajes innovadores, el cual facilita aprendizajes significativos en los alumnos; Una breve síntesis de la institución elegida. Otro de los apartados es la delimitación de la necesidad, con lo cual se pudo poner foco en el objeto de intervención y así diseñar el presente plan de trabajo.

Cuenta también con un objetivo general, el cual establece el norte del plan y tres objetivos específicos, quienes expresan el cómo lograr la propuesta. Le sigue justificación, en la que se puede observar, el por qué y el para qué, es decir, las razones que impulsaron esta propuesta, para dar respuesta a la necesidad detectada. El marco teórico, quien respalda la propuesta con autores reconocidos e investigaciones que demuestran los beneficios de incluir las TIC a la currícula educativa.

El plan de acción, es donde se desarrollan los talleres de capacitación docente, cada uno con inicio, desarrollo y cierre y el último momento con la evaluación final, con la que se pretende demostrar los resultados del plan. En el apartado evaluación se reflejan los instrumentos evaluativos y los tipos de evaluación formativa y evaluación final del Plan de Intervención.

Para finalizar, los Resultados esperados y la conclusión a la que se arriba con el desarrollo de este PI, haciendo sugerencias y recomendaciones como así también debilidades y fortalezas encontradas.

### **Presentación de la línea temática**

La redacción del presente trabajo hará foco en la línea temática “Modelos de aprendizajes innovadores”, poniendo énfasis en el uso de las TIC (Tecnología de la Información y de la Comunicación), como recurso didáctico transversal y se realizará en la Unidad Educativa Maryland quien cuenta con todos los recursos necesarios para ejecutar una intervención con estas características.

Los modelos de aprendizajes innovadores son un tipo de aprendizaje que requieren de alumnos activos y docentes guías, ya que son aprendizajes de reflexión, indagación y competencias digitales basados en una mirada holística de la enseñanza, como enfatiza Ramírez Montoya, (2018): Nuestras sociedades reclaman nuevos modelos educativos, donde los procesos vayan dirigidos del autoaprendizaje, del manejo y uso de la información de manera adecuada, al uso de las tecnologías de la información y comunicación.

La irrupción de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), llegaron a cuestionar los métodos empleados hasta ahora, si bien es cierto que no son garantía de cambio, es por eso que los docentes pueden afrontar nuevos retos en su práctica áulica, trabajando con programas y planificaciones que garanticen esas prácticas como exitosas.

El discurso de la innovación en la Escuela se argumenta en torno a la realidad social del mundo cambiante, incierto y complejo en que

vivimos, y por ello se afirma con contundencia que el conocimiento y, por ende, los modelos educativos, caducan constantemente, de ahí la necesidad de una reinención constante. (Díaz Barriga, 2010, p.5)

El docente, como principal actor mediador de los procesos que conducen a los estudiantes a la construcción del conocimiento y a la adquisición de capacidades complejas, tiene un papel protagónico brindando encuentros de aprendizajes más activos y creativos.

Las TIC abren puertas a maneras diferentes de trabajar en el aula, sobre todo enmarcadas en una perspectiva constructivista del aprendizaje, en que el alumnado se convierte en el actor principal de su aprendizaje y el profesorado en guía y soporte imprescindible de los alumnos. (Molas Castells y Rosselló, 2010, p. 1)

Tal como lo plantea Batista y Celso, citados en Universidad Siglo 21, (2019) “Para que las integraciones pedagógicas de las TIC se conviertan en una oportunidad de inclusión debe ser significativa para quienes participen de ella...”

### **Síntesis de la institución seleccionada**

#### **Datos generales**

**Nombre de la Institución:** Unidad Educativa Maryland

**Sector:** Privado- Laico

**Orientación:** Ciclo Orientado en Comunicación., con especialización en Ciencias Sociales y Humanidades.

Formación opcional en Lengua Inglesa F.O.L.I (no obligatoria)

**Niveles:** Nivel Inicial - Nivel Primario – Nivel Medio

**Turno:** Mañana (doble turno no obligatorio)

**Domicilio:** Güemes 702. Córdoba. Villa Allende

**Teléfonos de contacto:** (03543) 432239/433629/435656

**Página:** [www.maryland.edu.ar](http://www.maryland.edu.ar)

**Mail de referencia:** [administración@maryland.edu.ar](mailto:administración@maryland.edu.ar) (Universidad Siglo 21, 2019)

## **Historia**

El nombre de Unidad Educativa Maryland responde a las expectativas e identidad que quería resaltar una de sus fundadoras la Lic. Lazzarini, que era: **“La formación en la lengua inglesa”** ya que ella tenía una fuerte vinculación con el estado de Maryland, en Estados Unidos, de modo que esto se planteaba con la posibilidad de intercambios de alumnos en un futuro. Estos anhelos de intercambios no se pudieron concretar con el tiempo. Pero sí se le pudo dar una orientación y formación en lengua inglesa que se dicta en contra turno bajo el nombre de F. O. L. I.

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. Las organizadoras partieron de la premisa de que querían formar un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación. Que los mismos estuvieran presentes en todo momento y donde se ofreciera la posibilidad de acceder a una modalidad bilingüe del idioma inglés, no obligatorio.

Es por ello que crearon un contra turno no obligatorio que denominaron F. O. L. I.: Formación Opcional de Lengua Inglesa, que se extiende desde el horario de salida de cada nivel hasta 3 horas después de la jornada obligatoria.

Empezó a funcionar en marzo de 1995. 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.

Hasta 1998 funcionaba el nivel inicial y el nivel primario completo, 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.

La Licenciada Lazzarini, tuvo la tarea de redactar y materializar en un documento los anhelos de sus fundadoras de crear una nueva escuela en la localidad de Villa Allende, fue presentado por primera vez en DIPE (Dirección General de Enseñanza Privada) en 1992. La propuesta fue aprobada y allí comenzaron las diferentes gestiones y finalmente lograron abrir sus puertas en 1994.

En la actualidad cuenta con una matrícula de 620 alumnos en los tres niveles.

### **Misión**

La Unidad Educativa Maryland, es una escuela de gestión privada y laica que busca garantizar una educación de calidad en sus tres niveles educativos que funcionan por la mañana con opción de doble turno (no obligatorio) en formación opcional de lengua inglesa.

### **Visión**

Tiene por finalidad contribuir a una formación integral orientada a brindar oportunidades a todos los estudiantes para el aprendizaje de saberes significativos en los diversos campos del conocimiento, trabajando con todos los niveles de manera articulada.

**Valores**

En la unidad educativa Maryland, consideran al respeto el valor fundamental que se propone construir entre todos los actores institucionales para el logro de un buen clima de trabajo y una convivencia armoniosa. Las organizadoras partieron de la premisa de que querían formar un centro educativo donde se practicaran valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación. (Universidad Siglo 21, 2019)

**Delimitación de la necesidad objeto de intervención**

En la actualidad, en el Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland, las computadoras solo son usadas como herramientas de apoyo al aprendizaje integral de los niños. (Universidad Siglo 21, 2019), dictándose clases de informática una hora semanal y no incluyéndose en los proyectos educativos de dicho nivel, cuestión que se visualiza en el apartado de proyectos de dicha institución escolar, por lo que surge la necesidad de capacitar a sus docentes en el uso de las herramientas TIC.

A pesar de que el objetivo de las TIC dentro de dicho nivel es que estén al servicio de la educación haciendo al alumno/a el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, formando personas que tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con juicio crítico, de manera que la misma les permita tomar decisiones trascendentes. (Unidad Educativa Maryland, 2022), esto no se ve reflejado en sus proyectos de aula.

Se considera que en el presente escenario esta necesidad es susceptible de ser intervenida, llevando a cabo acciones para contribuir a la mejora de la calidad educativa en la Institución ya que la misma muestra apertura a la innovación y cuenta con los recursos humanos y tecnológicos necesarios para llevar adelante el plan de intervención.

“La innovación necesita que se creen nuevas necesidades en la sociedad, ya que ésta tiene que convencerse de que las ventajas que puede obtener de la innovación son mayores que los costos cognitivos generados en el periodo de transición entre la antigua y la nueva situación” (UNESCO, 2005, citado en Díaz Barriga, p.6)

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

- Capacitar a los docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland, a través de la utilización de herramientas TIC para innovar sus prácticas pedagógicas en el primer cuatrimestre del ciclo lectivo 2023, adquiriendo nuevas competencias como docentes facilitadores de un aprendizaje significativo para sus alumnos.

### **Objetivos Específicos**

- Coordinar cinco encuentros de capacitación para los docentes del NI y directivos en conjunto con el profesor de TIC de la Unidad educativa Maryland mediante la modalidad de talleres para poner en contexto la utilización de las TIC en su práctica áulica.
- Mejorar las prácticas pedagógicas a partir del uso de las estrategias TIC con softwares educativos y plataformas de gamificación: Mobbyt, Google slides, Tux Paint y otra herramienta como Bitmoji.
- Elaborar diseños pedagógicos, aplicando los conocimientos adquiridos a través de las herramientas tecnológicas.

**Justificación**

En la etapa de diagnóstico institucional de la Unidad Educativa Maryland, se detectó que los contenidos específicos de informática, se imparten de una forma eminentemente práctica, mediante el uso cotidiano de la computadora como herramienta de apoyo al aprendizaje integral de los niños. Lo cual no condice con el perfil de alumnos que la institución desea lograr, que es, formar personas que tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con juicio crítico, de manera que la misma les permita tomar decisiones trascendentes. (Unidad Educativa Maryland, s. f.)

Los datos recogidos mediante la lectura del Módulo 0 de la Universidad siglo 21 hacen ver que dicha Unidad educativa necesita una capacitación y actualización docente en herramientas TIC, porque es necesario acercarlos a la utilización de dichas herramientas, imprescindibles, para enriquecer su práctica pedagógica, familiarizándose y aprendiendo sobre las TIC mediante el manejo y apropiación, alfabetizándose digitalmente, adoptando habilidades porque los niños desde muy temprana edad necesitan ir adquiriendo las competencias digitales y ser usuarios críticos y reflexivos. Teniendo como referencia que, “La incorporación de las TIC en el trabajo pedagógico de las instituciones escolares, es entendida por el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (MECyT) como parte de políticas inclusivas tendiente a disminuir las brechas educativas que actualmente existen en la Argentina” (Batista et. al. 2007, p, 13)

Es por ello que el presente plan de intervención pretende capacitar a los docentes del Nivel Inicial de la U.E.M., mediante encuentros de “entrenamiento” en el uso de las TIC, como herramientas aliadas para sus prácticas cotidianas y así romper viejos

paradigmas que responden a modelos tradicionales, aprendidos en las prácticas de su formación y ser docentes en servicio, que estén a la altura de los nuevos escenarios cubriendo las actuales demandas de alumnos nativos digitales como lo define Prensky, (2001) y así responder al objetivo del área de informática de la institución.

Tal como lo expresó, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), quien publicó en enero de 2008 los Estándares de Competencia en TIC para Docentes en un documento que contiene las directrices de la UNESCO para que los docentes utilicen las tecnologías de la comunicación y la información (TIC). Su presentación se hizo a los ministros de educación de más de cien países y a la prensa durante la Conferencia celebrada en Londres titulada: Hacer evolucionar la capacidad intelectual de los jóvenes (Diez de Tancredi, 2014)

A través de las acciones previstas se espera un impacto positivo y un gran beneficio en todos los actores de la Unidad Educativa Maryland, ya que el primer logro será bajar las barreras de reticencia de los docentes con las TIC para favorecer aprendizajes significativos en los sujetos aprendientes del siglo XXI.

Entendiendo que el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunsor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras. (Ausubel, 1983, p. 37)

Hoy en día, en la mayoría de los países de América Latina y el Caribe, las políticas de TIC en el sector de la educación tienen como meta lograr la innovación o el cambio en las prácticas de enseñanza y aprendizaje (81%) y el perfeccionamiento profesional de los docentes (71%). Ambas metas están relacionadas con el desafío de mejorar la calidad de la educación. También guarda relación con este desafío el objetivo de mejorar el aprendizaje de los estudiantes (53%) (Sunkel, Trucco, y Espejo, 2013)

Desde esta perspectiva, se considera importante, llevar a cabo el presente plan de intervención, ya que el contexto que presenta la Unidad Educativa Maryland (UEM) es favorable, por lo que cuenta con los recursos necesarios para que la puesta en marcha del plan sea viable, y así lograr una transformación en los programas de estudio de esta Unidad Educativa, capacitando al equipo docente del Nivel Inicial en el uso de las TIC, para que puedan llevar adelante, procesos de enseñanza aprendizaje mediados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación, los cuales beneficiarán de manera directa, en los alumnos de esta institución, acordes al perfil que se proponen lograr, con pensamiento crítico y reflexivo, preparándolos para el futuro.

### **Marco Teórico**

Desde hace aproximadamente un cuarto de siglo se inició en el terreno educativo la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), primeramente, en los países más desarrollados y poco a poco en los de menor desarrollo; este proceso de incorporación a las instituciones educativas se ha acelerado en los últimos años trayendo como consecuencia la necesidad del desarrollo de competencias en los docentes en el campo tecno educativo (Ramírez, 2006).

Es necesario pensar en cómo los docentes deberán encontrar puentes para entrar al universo de alumnos que nacieron con la tecnología, estar a la altura de las circunstancias e integrar las TIC a sus salas de manera lúdica y acordes a las edades tempranas. Las TIC ingresaron en la Educación y vinieron para quedarse, tanto en la vida de las personas en general y en la educación en particular, entonces es cuando aparece la oportunidad de capacitación y formación en los docentes, para no quedar en la periferia del sistema educativo y donde la vocación de docentes en servicio para atender a las demandas de sus alumnos, los motive e impulse a salir de aquella zona conocida, dando un salto a lo nuevo.

Por lo que es indispensable recurrir a la capacitación para lograr empoderamiento, ya que no se puede enseñar lo que no se conoce. Recurriendo a una frase más que conocida, en estos tiempos cabe afirmar más que nunca que “el futuro es hoy” y que en este sentido es necesario dejar de dilatar las decisiones y crear los espacios para la construcción de criterios que den sustento a prácticas de inclusión de las TIC, y que sean significativas para los alumnos.

En estos últimos años, las relaciones entre educación y tecnología están siendo complejas. Así, mientras la tecnología aporta muchas opciones, la pedagogía se ve en la necesidad de aportar un número todavía aún mayor de decisiones sobre dichas opciones. Quizá diferenciar entre innovación y novedad en relación a los procesos de cambio educativo podría ayudar a reducir una presión excesiva sobre este tema (Kozak, 2012).

Es oportuno mencionar algunos interrogantes expresados por la autora antes citada, ¿Por qué le cuesta tanto a la escuela incluir tecnologías a la vez que resultan tan atractivas para los niños y los jóvenes? ¿Qué les pasa a los docentes cuando se les pide que integren estos nuevos códigos? ¿Qué debates, contradicciones, ideas, etc., mueve la

inclusión cotidiana de las TIC en las instituciones educativas?, es tiempo de una introspección para darnos esas respuestas. Por esto es oportuno definir el concepto de innovación, ya que pasa por múltiples definiciones, como: modificación, renovación, cambio, reforma, modernización, transformación; “rótulos” que expresan en cada caso una posición epistemológica, metodológica y política respecto al cambio.

La innovación entonces refiere a una serie de intervenciones y sistematización que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas. Y a su vez, de introducir, en una línea renovadora, nuevos proyectos y programas, materiales curriculares y estrategias de enseñanza y aprendizaje, modelos didácticos y otras formas de organizar y gestionar el currículum, el centro y la dinámica del aula (Carbonell Sebarroja, 2001)

Teniendo en cuenta el Nivel Educativo en el cual se desarrollará el plan de intervención, se debe tener presente que en un ambiente de jardín de infancia, las TIC representan y se vuelven aliadas de aprendizajes de calidad, por la motivación e implicación que envuelve a los niños en experiencias significativas y de acuerdo con sus reales necesidades. Las TIC proporcionan el contacto con nuevas formas de descubrir, experimentar y crear proyectos, no limitados al espacio físico donde se encuentran, sino también siendo posible recurrir a los recursos y comunidades disponibles a través de internet. (Gros Salvat, 2004)

Existen una gran variedad de programas, instrumentos, softwares, que los docentes podrán descubrir, para lo cual amerita a una capacitación, llevada a cabo por profesionales idóneos y no solamente caer en los tutoriales al alcance en internet. No se pretende lograr una experticia en el uso de las TIC, pero sí usarlas a su favor para enriquecer las prácticas áulicas y así estar disponibles para los alumnos nativos

digitales. (Prensky, 2001), achicando la brecha con los inmigrantes digitales (docentes), formando una tríada entre éstos y la tecnología de la información y la comunicación.

Teniendo en cuenta que el software es un término informático que hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo que incluye datos, procedimientos y pautas que permiten realizar distintas tareas en un sistema informático o computador (significados.com, 2017), muchos de ellos permiten que los niños aprendan a través del juego.

Es comúnmente aceptado que la acción de jugar y los aprendizajes son procesos que están íntimamente conectados, ya que los niños, raramente juegan con el objetivo de aprender determinados contenidos, juegan porque quieren pertenecer a un determinado grupo y vivir experiencias significativas para ellos. Desde el punto de vista de Jessen (2003), este tipo de diversión y los propios juegos se aplican, también a los juegos digitales e interactivos, la “gamificación”.

La gamificación es una herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inmersiva. Perrotta y otros autores (2013) señalan que el hecho de aprender mediante el disfrute y la diversión puede ser un medio para introducir a los alumnos en un estado de *flow*. Este estado, traducido al español como *flujo*, refiere a la sensación de inmersión completa en una tarea.

Nuestros niños de hoy son, como refiere Prensky (2001), “nativos” del lenguaje digital de las computadoras, videojuegos y de internet. Esto hace que aquellos que no nacieron en el mundo digital, pero tienen en algún momento de sus vidas que aprender a utilizarlos e integrar las tecnologías en su cotidiano, sean considerados “inmigrantes digitales”, tal como los adultos de hoy.

El objetivo del modelo educativo basado en el uso de herramientas TIC, es proporcionar el paso de la información al conocimiento, estimulando en el alumnado la capacidad crítica, selectiva y de discernimiento, que le permitirá ser un usuario culto y responsable y no un mero consumidor pasivo (Trapero, y Secundaria, 2009) logrando de esta manera un aprendizaje significativo en el alumnado.

Es tiempo que los docentes, reflexionen sobre su práctica, tal como lo plantea Dewey (1989), ante una incertidumbre, ante un problema no resuelto, ante un señalamiento recibido, ante una clase que no ocurrió como esperaba, etc. Para Dewey, el pensamiento se origina en una “perplejidad, una confusión, una duda” (p. 171). A partir de ese momento, es necesario encontrar un camino, diseñar algún plan para salir de la incertidumbre Anijovich, y Capelletti, (2018)

Parafraseando a Ausubel cuando habla de aprendizajes significativos, no es comenzar como una hoja en blanco, sino potenciar lo aprendido con lo nuevo por aprender, utilizando saberes previos como anclaje y allí se produce, lo que Anijovich, llama “un salto de lo conocido a lo desconocido”

Cabe señalar que América latina es actualmente una de las regiones más proactivas del mundo en cuanto a la integración de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) en sus sistemas educativos. Junto con otras importantes decisiones a nivel de política educativa orientadas a operar sobre los desafíos, como el aumento de la cantidad de años de escolaridad obligatoria, y la promulgación de leyes o normativas para garantizar el financiamiento de la educación, la integración de TIC en los proyectos educativos es entendida por los estados como una forma de lograr proyectos democráticos de inclusión y de justicia (Lugo, Kelly y Schurmann, 2015)

Algunas experiencias demuestran el beneficio de utilizar las TIC en educación, así por ejemplo en el área de matemática de los estudiantes de una Institución Educativa de la UGEL 05. El estudio realizado fue de tipo aplicado, con enfoque cuantitativo y de diseño pre experimental, la población estaba conformada por un total 23 estudiantes de 5 años de edad cuya selección se realizó a través del muestreo no probabilístico por conveniencia, el instrumento que se aplicó para la recogida de información fue el Test de medición del nivel de logro de aprendizajes en el área de matemática, como objetivo se determinó que el uso de la gamificación mejora el nivel de logros de aprendizaje. (Pecho Puma, 2022)

La presente intervención es servir de andamiaje, para marcar un norte en el camino de la inclusión de las TIC en la formación continua de los educadores de la Unidad Educativa Maryland, debido a la necesidad detectada y considerando que será de gran aporte para la mejora del quehacer cotidiano en sus prácticas áulicas. No como aplicación aislada, sino transversal a todo el currículum de educación, para los niños de la primera infancia. Rompiendo viejos paradigmas y afrontando nuevos retos, dando la oportunidad a los protagonistas de la escena educativa, siendo facilitadores de la posibilidad de construir un aprendizaje para toda la vida, no como un simple almacenaje, sino para aplicarlo en diferentes contextos de la vida.

La motivación de los alumnos condiciona su aprendizaje, cuanto más motivados estén más y mejor aprenderán. Para ello se hace importante el uso de los softwares educativos dentro del nivel inicial, como así también los que presentan gammificación ya que son capaces de llamar su atención y por lo tanto permitir un aprendizaje significativo generando experiencias satisfactorias.

Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, (2011) y Kim (2015), (citados en Forero Romero, Rodríguez Hernández y Maldonado Granados, 2021) afirman que:

La gamificación en el ámbito educativo, hace referencia a la aplicación de algunos de los fundamentos del diseño de juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, actuando como una estrategia didáctica motivacional que consigue aprendizajes significativos, gracias a que se presentan entornos llamativos que mantienen la atención del participante, aclaran, además, que no se trata del uso de juegos propiamente dichos.  
(p.101)

Los softwares educativos siguen los postulados cognoscitivos, aunque exista la tendencia cada vez mayor de crear softwares educativos con características de tipo constructivistas. Los que sean parra el nivel inicial deben estimular la imaginación y creatividad del niño, ayudarlos a sociabilizar y cooperar en el grupo, preparándolos para el desarrollo del pensamiento lógico necesarios para la etapa siguiente de escolaridad. (Márquez, 2004, citado en Tesis doctorales para la integración de trabajos ganadores en la convocatoria CAB, 2008)

Por lo tanto, se pretende poner al alcance estas nuevas herramientas y programas como, la propuesta de capacitación mediante los conocimientos de distintos softwares educativos y plataformas de gamificación: Mobbyt, Google Slides, Tux Paint y Bitmoji. A continuación se definirán los conceptos y algunas características de éstos.

Tux Paint: Es un programa de diseño gratuito para niños de tres años en adelante. Es simple de usar, con alegres efectos de sonido, provee varias herramientas de dibujos y una mascota, que sirve de guía a los niños sobre cómo usar el programa.

Bitmoji: Es una divertida aplicación de utilidad de emoji y una extensión web que permite crear emojis y ávatar (imagen que identifica a un internauta dentro de un foro, una comunidad o una página web) personalizados, para copiarlos y pegarlos prácticamente en cualquier lugar de la web.

Mobbyt: Es un portal de videojuegos educativos en línea, con un catálogo de contenidos interactivos listos para utilizar desde cualquier navegador web. El sitio cuenta, además, con herramientas para crear videos juegos propios de manera ágil y simple.

Google Slides: Es un programa de presentación incluido como parte de un paquete informático de software gratuito basado en la web que ofrece google dentro de su servicio google drive.

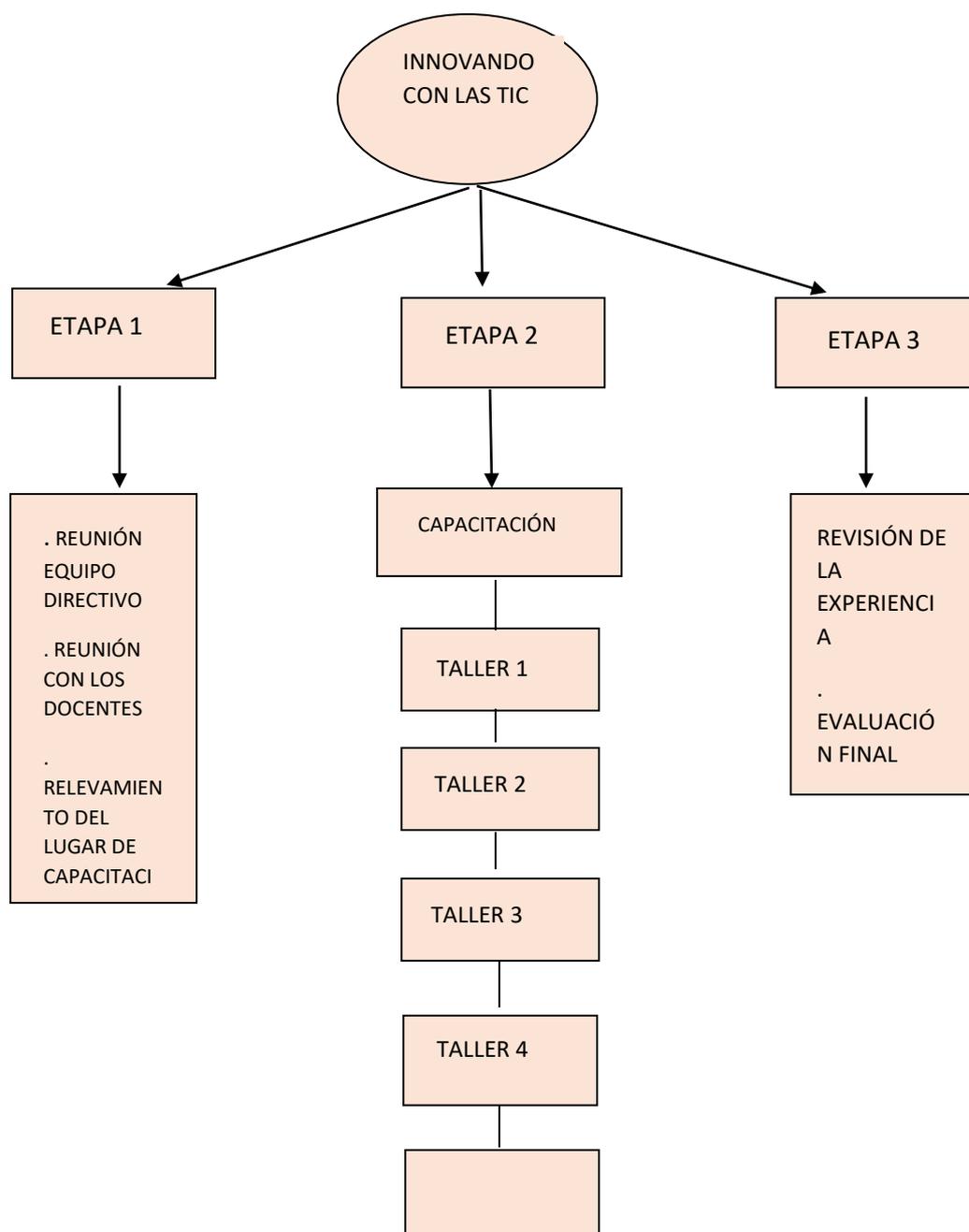
De este modo se hace necesario tener en cuenta que, si bien la tecnología puede ser una herramienta muy útil e interesante en el proceso de formación de los niños, debe utilizarse siempre dentro de un ambiente enfocado a prestar ayuda para aprender y potenciar sus habilidades, de tal manera que, ni absorba todo su tiempo y mucho menos que reemplace otras actividades, indispensables para su formación como personas y como miembros de una sociedad. (Londoño, Vargas, & Montoya, 2016)

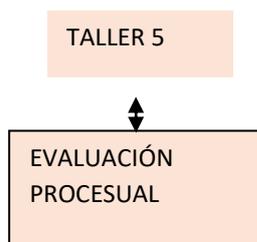
### **Plan de trabajo**

La presente intervención tiene como propósito fundamental, atender la necesidad detectada durante el periodo de diagnóstico en la Unidad Educativa Maryland, sobre todo en el Nivel Inicial, expresado en la delimitación de la necesidad. El objetivo principal será acercar a los docentes a las TIC, para innovar en sus prácticas

de una manera integral e interdisciplinariamente. Se llevará a cabo en conjunto con el profesor de informática.

Las acciones se materializarán a través de cinco talleres, donde los docentes en cada encuentro, realizarán un “entrenamiento”, para salir de la tan conocida en estos tiempos, como zona conocida y poder entrar en una zona de crecimiento, aprehendiendo nuevas formas de ser docentes, mediante una práctica reflexiva. (Anijovich, y Capelletti, 2018)





*Figura 1. WBS desglosamiento de las actividades*

Fuente: elaboración propia, 2022

A continuación, se desglosarán las propuestas que se llevarán a cabo en el primer cuatrimestre del periodo lectivo 2023. Durante el proceso se realizarán evaluaciones parciales para una retroalimentación y poder atender a las inquietudes de los participantes, a través de cuestionarios al finalizar cada encuentro. Si surge alguna devolución negativa por parte de los docentes, será una oportunidad en el próximo taller de atender a tales necesidades, sin personalizarlas. La metodología a implementar será mediante talleres, tal como lo expresa el primer objetivo específico, los cuales fomentan en los participantes una experiencia de pertenencia, de socialización, siendo miembros activos en un espacio donde son los protagonistas, con lo cual incrementa la autoestima de quienes participan. Este espacio permitirá la participación tanto individual como grupal, fomentando un aprendizaje colaborativo.

### **Primer momento**

#### **Actividad 1: Reunión con el equipo directivo**

Como primera instancia, antes de ejecutar el plan de intervención, el asesor acordará una reunión de cuarenta minutos con el equipo directivo de la Unidad Educativa Maryland, lugar donde se llevará adelante la capacitación, dando a conocer la propuesta

con cada una de las partes: temática, objetivos, cronograma de actividades, días, horario, recursos y presupuesto.

#### **Actividad 2: Reunión con los docentes**

La finalidad de la reunión será para que la directora de la institución junto con la directora del nivel inicial Lic. Nélide Beatriz Bongiorno, presenten al asesor pedagógico Lic. Pamela Caro, quien conocerá el equipo de trabajo con los que intervendrá durante todo el proceso de la capacitación, los cuales estarán conformados por los docentes de Nivel Inicial y los profesores del área de informática, quienes oficiarán de soporte técnico en el desarrollo de la propuesta. En esta instancia es oportuno informar a los docentes el propósito del plan de intervención, tiempo de duración, temáticas a abordar, los encuentros serán cada veinte días.

El Licenciado solicita el correo electrónico y números de teléfonos a los docentes. Ya que será por uno de esos medios por los cuales les llegará un flyer <https://bit.ly/3D7FCXv> de cada encuentro. Ver anexo 1.

#### **Actividad 4: Relevamiento de la Sala de Informática**

La presente actividad está prevista realizarse el tercer lunes del mes de marzo, desde hs. 10:00 a 12:00, será el profesor de informática quien guie al asesor y muestre las instalaciones para asegurarse de los recursos disponibles, como computadoras, proyector, conexión a internet, mobiliario. También se delimitará un espacio para realizar los intervalos de treinta minutos para ofrecer un break, en cada taller.

## **Segundo momento**

### **Primer taller: “Aprendizajes basados en las TIC”**

**Modalidad:** Presencial

**Duración:** 08:00 a 12:00 hs.

**Objetivo:** Acercar a los docentes a las TIC a través de la incorporación de nuevos conceptos digitales

**Responsable:** Lic. En educación

**Destinatarios:** Docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland

**Inicio:** Presentación de la asesora, da a conocer el objetivo de la jornada, se establecen acuerdos, por ej. Respetar el tiempo estipulado para cada actividad, tiempo de inicio, de cierre, respeto mutuo.

Se iniciará con una dinámica, proponiendo a los docentes que elijan tres palabras, las cuales representarán como se sienten en el momento presente, luego a través de la aplicación Mentimeter, el capacitador proporcionará un link <https://bit.ly/3DdbxpJ> , donde deberán ingresar desde sus celulares, con guía del mismo. La palabra que más se repita, aparecerá más grande, (ver anexo 2). El resultado se comparte en tiempo real a través del proyector.

### **Desarrollo**

Los tiempos han cambiado y con ellos las formas de enseñar y más aún con la llegada de Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), teniendo en nuestras salas “Nativos Digitales”, tal como lo define Prensky, M. (2001). ¿Estamos atendiendo a las demandas de nuestros niños?, ¿Son significativas las enseñanzas impartidas? A continuación, se muestra un video de “Mafalda y la Escuela Tradicional” <https://bit.ly/3eLWREF> para reflexionar sobre las actuales prácticas. Socialización sobre lo visto. (Ver anexo 3)

¿Qué son las TIC?, arribamos a una definición con el aporte de todos, desde los saberes previos. Damos lugar a observar un video de '2:18 "Las TIC en educación" <https://bit.ly/3EUCXSI> . (Ver anexo 4)

**Se invita a compartir un break de '30**

Al regreso se solicita que cada docente, en sus computadoras, creen una carpeta con sus nombres en un drive compartido, para que vayan guardando todo el material que se irá compartiendo, donde también será un espacio para realizar sus propias producciones.

**Cierre**

Se pone a disposición un enlace de google form <https://bit.ly/3yVJx7c> deberán completar un formulario con una serie de preguntas, en los últimos 20 min. (Ver anexo 5)

**Segundo taller: "Innovando nuestras prácticas educativas"**

**Modalidad:** Presencial

**Duración:** 08:00 a 12:00 hs.

**Objetivo:** Descubrir las distintas posibilidades que brinda la tecnología para las prácticas áulicas

**Responsable:** Lic. En educación

**Destinatarios:** Docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland

**Inicio:** El objetivo de la presente jornada será introducirnos en las posibilidades de la creación de nuevos escenarios educativos mediados por las TIC. Respondiendo al segundo objetivo específico que plantea el presente plan. Antes de comenzar a

desarrollar la jornada, la asesora realiza un breve resumen de lo realizado en el primer taller.

Como disparador de la jornada, compartimos un video en Canva <https://bit.ly/3SzoFd3> (Ver anexo 6). Abrimos un espacio para la reflexión.

**Desarrollo:** La siguiente propuesta requerirá el uso de los celulares de los docentes, descargarán la aplicación Bitmoji <https://bit.ly/3ERPJkA> (ver anexo 7). Con la guía del asesor, crearán su “Avatar”, quien representará a los docentes a través de un personaje con características similares a ellos. Lo comparten a través de whatsapp al facilitador, quien lo proyectará en la pantalla, mientras cada docente lo presenta con su nombre y cuenta cómo es la relación de ese avatar con las TIC.

Antes de cerrar el primer bloque del taller, se propone ver el video “por qué estoy aquí” <https://bit.ly/3D3owZF> (Ver anexo 8)

### **Se invita a compartir un break de ‘30**

En sus computadoras, desde el buscador Google, realizarán la extensión de la aplicación Bitmoji, para poder trabajar con el avatar <https://bit.ly/3S9Uklf> (Ver anexo 9)

Los participantes recurren a su carpeta personal en Word, tomando nota de lo adquirido en la presente jornada, cada registro deberá ser plasmado en el orden de cada taller.

### **Cierre:**

Cada participante, en forma anónima, en una hoja de papel le dará un número al taller del 1 al 3, siendo 1 poco satisfactorio, 2 satisfactorio y 3 muy satisfactorio. (Ver anexo 10)

### **Tercer taller: “Softwares Educativos”**

**Modalidad:** Presencial

**Duración:** 08:00 a 12:00 hs.

**Objetivo:** Desarrollar una propuesta de actividades, aplicando las herramientas adquiridas durante el presente taller

**Responsable:** Lic. En Educación

**Destinatarios:** Docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland

Sin perder de vista el norte del presente plan, expresado en sus objetivos, que es el de acercar a los docentes a las TIC, para innovar en sus prácticas, se desarrolla el tercer encuentro.

### **Inicio**

Para dar comienzo a este nuevo taller, se invita a sacar una hoja y una lapicera, los docentes tendrán que realizar lo que el asesor indica, como por ej., en “10 escriben su nombre completo, cada vez que terminan de escribir levantan la mano, escribir en “10 con la mano que no escriben habitualmente, en “5 escribir 5 colores, en “5 hacer un avión, si están atentos y se dan cuenta, habrá quienes los hagan con el cuerpo, la dinámica puede durar hasta ´10. Con esta actividad se pretende intervenir la emoción de los participantes, sacándolos de la zona de confort y así disponerlos a comenzar la jornada.

### **Desarrollo**

Breve resumen de lo vivido en el encuentro anterior.

Se proyectará una filmina con la pregunta ¿Qué es un Software?, como disparador.

Indagación de saberes previos. Se procede a mostrar una presentación

<https://bit.ly/3yUchgB> sobre los softwares, haciendo hincapié en los softwares educativos, a través de la diapositiva, presentamos a Tux Paint (Ver anexo 11)

Invitación a descargar en las computadoras la aplicación, para explorarla y conocer las infinitas posibilidades que nos ofrece.

**Se invita a compartir un break de '30**

Los docentes deberán diseñar una actividad en la que incluyan esta nueva herramienta digital para aplicarla a futuro en sus prácticas áulicas, con la asesora como guía.

**Cierre**

Los participantes comparten por whatsapp la actividad al asesor.

Se redacta una rúbrica evaluativa para registrar el proceso de los docentes. (Ver anexo12)

**Cuarto taller: “Enseñanzas mediadas por las TIC”**

**Modalidad:** Presencial

**Duración:** 08:00 a 12:00 hs.

**Objetivo:** Incorporar nuevas herramientas TIC, para innovar los procesos de enseñanza aprendizaje

**Responsable:** Lic. En Educación

**Destinatarios:** Docentes de la Unidad Educativa Maryland

**Inicio**

Este nuevo encuentro comenzará con una dinámica de juego que se llama “La pelota preguntona”, el participante que tiene la pelota le compartirá a sus colegas, el diseño de actividades que realizó incorporando el software Tux Paint, luego le pasa la pelota a un compañero, se repite con todos. La intención de la propuesta tiene que ver con que los

participantes se muevan de su lugar y entren en un clima de distensión y confianza, para dar inicio a la nueva jornada.

Verán un video de menos de '2, “como ve Tonucci a los niños” <https://bit.ly/3s9DoR7> (Ver anexo 13). ¿Les hace sentido lo que acaban de ver? Los docentes comparten su mirada de lo que acaban de ver.

### **Desarrollo**

A continuación se compartirán juegos de mesa tradicionales como memotest y puzles, se invitará a los docentes a jugar.

Luego se propondrá jugar los mismos juegos de mesa pero esta vez mediados por las TIC. Se les proporcionará un link <https://bit.ly/3ESoiab> (ver anexo 14) para jugar al memotest en sus celulares, el ingreso al link los direccionará a Mobyty.com, donde el asesor tiene creados una serie de juegos.

### **Se invita a compartir un break de '30**

Buscarán sus computadoras e ingresarán a la página de [Mobyty.com](https://mobyty.com), donde crearán un usuario para realizar sus propios juegos.

Los juegos creados deberán ser compartidos a sus compañeros, para que puedan, de forma asincrónica, jugar con sus alumnos en clases.

### **Cierre**

El facilitador sugiere una lista de buscadores seguros que les puedan ser útiles en el momento de sus prácticas áulicas (ver anexo 15). Para dar cierre al cuarto taller verán un video sobre “navegación segura” <https://bit.ly/3CMi09E> (Ver anexo 16). Se compartirá un link con un formulario para que puedan completarlo en sus hogares <https://forms.gle/C5o1K2Ys3LwdAJh> . (Ver anexo 17).

**Quinto taller: “Creación de nuevos escenarios de enseñanza-aprendizaje”****Modalidad:** Presencial**Duración:** 08:00 a 12:00 hs.**Objetivo:** Implementar las nuevas herramientas adquiridas como recursos didácticos a través de la creación de nuevos escenarios educativos**Responsable:** Lic. En Educación**Destinatarios:** Docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Maryland**Inicio:**

Se da inicio al último taller, será momento de reflexiones, de autoconocimiento y de poner en marcha nuevas prácticas, incorporando lo aprendido en la cotidianeidad del quehacer docente.

El asesor propone realizar una dinámica “El ovillo de lana” (ver anexo 18) los participantes, sentados en forma de círculo en el piso, van lanzando el ovillo a un compañero, el primero cuenta cómo vivió el proceso de los talleres, qué fue lo que más le gustó experimentar y qué no, luego lanza al compañero. La idea es socializar las experiencias personales y aprender a través de las experiencias del otro, como una manera de aprender colaborativamente.

**Desarrollo**

Se introducirán al concepto de Aula Virtual a través de una presentación <https://bit.ly/3MR0N3b>. (Ver anexo 19)

Se les compartirá un link para invitarlos a ingresar a un aula virtual creado por el capacitador, dentro del aula, deberán realizar dos actividades, primero haciendo clic en la computadora, donde escucharán un cuento, luego harán clic en los cubos, donde hay un juego de preguntas en base al cuento <https://bit.ly/3TGuKWc> (ver anexo 20). Seguidamente se invitará a los participantes a preparar sus computadoras.

Los docentes crearán su aula virtual, trabajarán con la extensión de Bitmoji (realizada en el tercer taller). Incorporarán el avatar en las aulas, también incorporarán un juego de Mobbyt, el cual aprendieron en el cuarto taller, realizando vinculaciones con enlaces.

**Se invitará a compartir un break de 30.**

Los docentes realizarán individualmente un análisis FODA (fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas), como una manera de autoevaluarse, de ponerle nombre a su forma de estar siendo docentes, en relación a las TIC. (Ver anexo 21)

**Cierre**

Implementando el mismo recurso del inicio en el primer taller, a través de la plataforma Mentimeter, se les facilitará un link <https://bit.ly/3DdbxpJ> donde usarán tres palabras sueltas, que representen lo vivido en el transcurso de la capacitación.

La acreditación del taller se efectúa, con un trabajo final por los docentes, en el cual deberán diseñar una propuesta didáctica interdisciplinar, aplicando las herramientas adquiridas a lo largo de los talleres. Luego recibirán vía email un certificado de la capacitación en **“Innovación con TIC para Nivel Inicial”** (ver anexo 22)

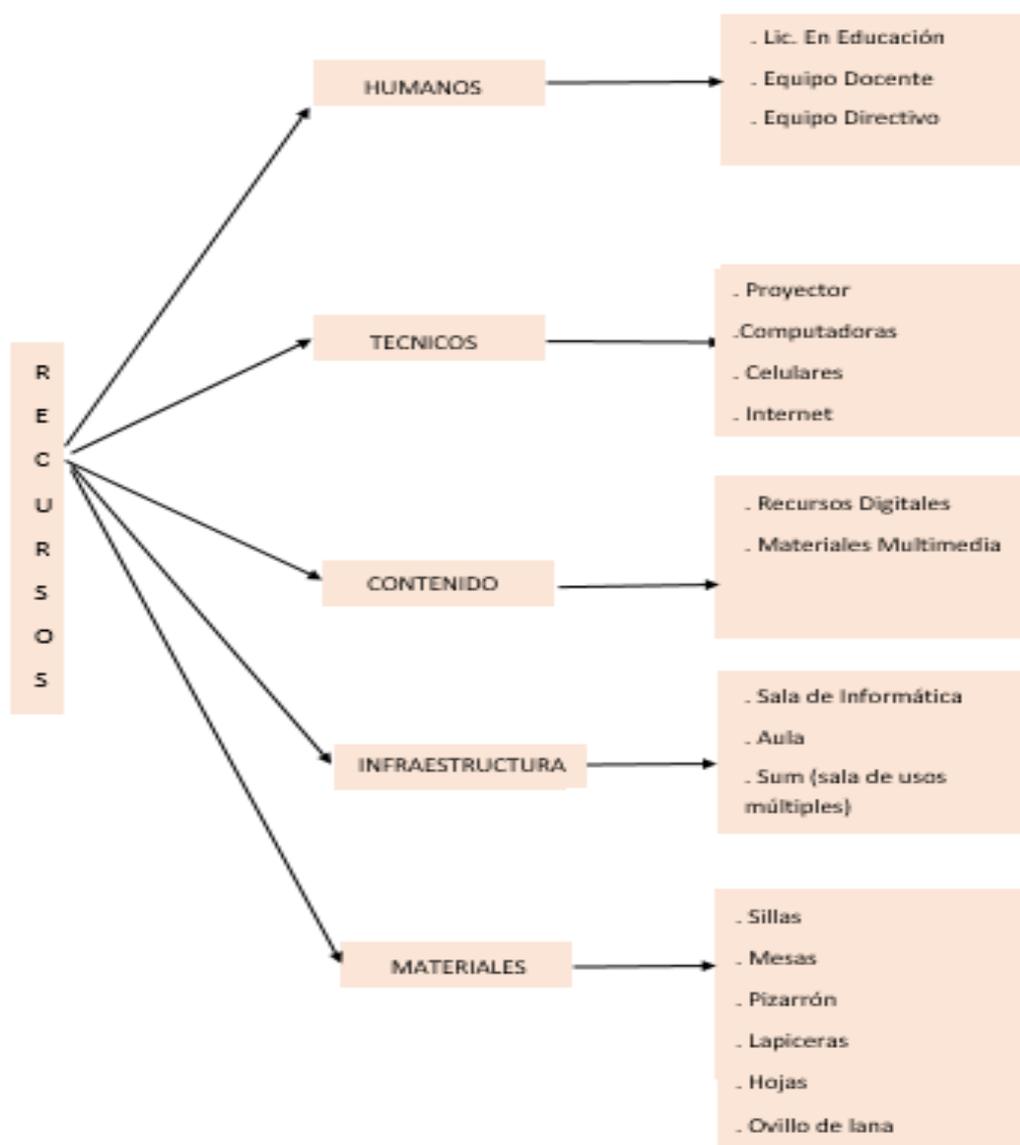
**Cronograma**

*Tabla 1. Diagrama de Gantt*

ACTIVIDADES	TIEMPO															
	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
ACTIVIDAD 1: REUNIÓN CON EL EQUIPO DIRECTIVO																
ACTIVIDAD 2: REUNIÓN CON EL EQUIPO DOCENTE																
ACTIVIDAD 3: MONITOREO SALA DE INFORMÁTICA																
ACTIVIDAD 4: TALLER 1																
ACTIVIDAD 5: TALLER 2																
ACTIVIDAD 6: TALLER 3																
ACTIVIDAD 7: TALLER 4																
ACTIVIDAD 8: TALLER 5																
EVALUACIÓN DE PROCESO																
EVALUACIÓN FINAL																

Fuente: elaboración propia, 2022

## Recursos



*Figura 2. Recursos.*

Fuente: elaboración propia, 2022

### **Presupuesto**

Los insumos necesarios para llevar adelante el plan de intervención, serán solventados por la Unidad Educativa Maryland, que únicamente fueron los honorarios del Lic. En

Educación. Los docentes utilizaron sus lapiceras y hojas en blanco, los cafés y masas para los breaks, fueron cortesía del Licenciado.

DESCRIPCIÓN	TIEMPO	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL	PRESUPUESTO
HONORARIOS LIC. EN EDUCACIÓN	27 HS.	\$3.000	\$81.000	\$81.000

### **Tercer momento**

#### **Evaluación del Plan de Intervención**

En el diccionario de la Real Academia Española (DRAE) se define el verbo “evaluar” como “señalar el valor de algo”, “estimar, apreciar, calcular el valor”, “estimar los conocimientos, aptitudes y rendimiento de los alumnos”. En todos los casos admite la idea de medir y, por lo tanto, de establecer un valor. Y, como se observa en la última acepción del término, el vínculo entre evaluación y aprendizaje escolar forma parte del acervo social y cultural.

La evaluación del Plan de Intervención será llevada a cabo por el Lic. en educación, se centrará en recabar información para luego orientar, y mejorar la implementación futura, o no del uso de las TIC en el Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland. Se realizará una evaluación de proceso y formativa, durante el lapso de tiempo que dure la capacitación en el cierre de cada taller se les facilitarán distintos instrumentos evaluativos, para recoger evidencias que den cuenta del proceso de enseñanza aprendizaje, a través de formularios por google form, rúbricas, encuesta anónima, producciones de trabajos personales, nivel de desempeño en cada encuentro y un trabajo final, que será una elaboración de una propuesta didáctica innovadora,

aplicando todas las herramientas TIC adquiridas durante los talleres. Una vez enviado el trabajo, los docentes recibirán por correo electrónico, un certificado de acreditación de la capacitación.

Camilloni, (2004) señala que:

La evaluación formativa se posiciona de manera general, como la operación que permite recoger información en tanto los procesos se encuentran en curso de desarrollo. Dos características comunes a las distintas concepciones de la evaluación formativa: su contemporaneidad con los procesos de enseñanza y de aprendizaje y –tal como había nacido el concepto de Scriven- a la intención de que la información recogida permita mejorar los procesos evaluados (p.62)

Se tendrán en cuenta para la evaluación final algunos criterios que permitirán verificar en qué medida el Plan de intervención fue efectivo para los docentes al incluir las tecnologías en sus proyectos de aula, como así también, comprobar si se cumplieron los objetivos propuestos.

La evaluación sumativa o final es el tipo de evaluación que se utiliza para calificar a los estudiantes al acabar una unidad o una asignatura, con la finalidad de determinar el grado de consecución de los objetivos previstos y valorar positiva o negativamente el producto evaluado. Se trata, por lo tanto, de una evaluación que acredita y promociona al estudiante en la medida que le permite seguir adelante en su iter académico o la obtención de un título. (Borges, García, Oliver, & Salomón, 2005)

De esta manera se evaluará el producto final del proyecto, verificando el cumplimiento de los objetivos propuestos. Se realizará una evaluación de resultados para la cual se tendrá en cuenta la concreción apropiación de los conocimientos, y

efectividad de la capacitación, facilitándoles un cuestionario que deberán responder y mediante el mismo se podrá reflexionar si sería factible seguir incluyendo las TIC en sus proyectos pedagógicos en el segundo cuatrimestre del ciclo lectivo 2023 <https://bit.ly/3Df1HCr> (Ver anexo 23). También se comparte un link para el capacitador, para mejoras en futuras intervenciones <https://bit.ly/3sBoMkk> (Ver anexo 24)

### **Resultados esperados**

Una vez puesto en marcha el presente plan de intervención, se pretende lograr un impacto positivo en los docentes de la Unidad Educativa Maryland, considerando la formación docente continua como el único camino para poder atender las demandas que requieren los alumnos en esta era digital, ya que las tecnologías por si solas, no producen magia, se necesitan propuestas de enseñanza acorde a ellas y las tecnologías de la información y de la comunicación, las mejoran.

Con el trabajo en talleres, se aspira a formar un equipo de trabajo con actitud y apertura, donde los docentes se apropien de nuevas herramientas tecnológicas, para incorporarlas a sus prácticas cotidianas, como promotoras de aprendizajes significativos, enriqueciendo y motivando la participación de todos los estudiantes, para que adquieran nuevas competencias digitales, acordes al perfil de alumnos de esta nueva era.

Se espera que los docentes de Nivel Inicial, aprovechen los recursos digitales con los que cuenta la Unidad Educativa y trabajen interdisciplinariamente con el profesor de informática, dejando atrás la monotonía de viejas prácticas de enseñanza. Se aspira a que los docentes sigan capacitándose para que puedan ofrecer a sus alumnos nuevos escenarios educativos mediados por las TIC.

A partir de la implementación del plan, se desea lograr un cambio de paradigma en los docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland, en cuanto a la relación de estos con las Tecnologías de la Información y de la Comunicación y así lograr un beneficio para todos los actores intervinientes en este nivel, en especial para los alumnos, quienes serán los protagonistas en este proceso de innovación.

### **Conclusión**

Para poder llevar adelante el plan de intervención, fue de total relevancia el estudio, en profundidad, de la forma en que los docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland llevaban adelante sus prácticas áulicas con relación a las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, siendo el punto de partida para el posterior diseño del plan de intervención, en base a los datos recogidos, los cuales dieron respaldo, debido a la necesidad detectada, proponer una mejora, para un mayor aprovechamiento de las TIC y dejar de utilizarlas como una simple herramienta de apoyo.

Se reconoce como fortaleza que la institución cuenta con una sala de informática totalmente equipada con los recursos necesarios puestos al servicio para llevar adelante esta intervención, asimismo un profesor de informática como soporte técnico que acompañe el proceso.

Las limitaciones detectadas, se producen en el momento en que se proyecta trabajar únicamente con los docentes de Nivel Inicial de forma aislada, pudiendo haber hecho extensiva la capacitación a los docentes de primer ciclo también, proponiendo una complejización de las herramientas tecnológicas

implementadas, ya que el último año del Nivel Inicial, trabaja en forma articulada con primer año de primaria.

Se recomienda realizar los ajustes necesarios al PI para poder ejecutarlo en un futuro en el nivel primario con talleres acorde a las necesidades del diseño curricular para dicho nivel.

Como conclusión se resalta la relevancia que tiene la implementación de esta intervención en dicha unidad educativa para favorecer el aprendizaje de los alumnos en alfabetización digital creando aulas interactivas a partir de que el docente se capacite y este pueda a partir de ello generar clases dinámicas donde el alumno pueda interactuar con el mundo de la gamificación y la lúdica.

## **Referencias**

Anijovich, R., & Cappelletti, G. (2017). La evaluación como oportunidad. Recuperado de

<http://fediap.com.ar/wp-content/uploads/2020/07/La-evaluacion-como-oportunidad-Anijovich-y-Cappelletti.pdf>

Anijovich, R., & Cappelletti, G. (2018). La práctica reflexiva en los docentes en servicio: posibilidades y limitaciones. *Espacios en Blanco. Revista de Educación (Serie Indagaciones)*.

<https://digital.cic.gba.gob.ar/items/cf40c3eb-6c8c-4ed1-8c83-76e89540e50c>

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF, 1(1-10)*, 1-Recuperado de:

[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=Ausubel%2C+D.+%2819](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Ausubel%2C+D.+%2819)

[3%29.+Teor%C3%ADa+del+aprendizaje+significativo.+Fasc%C3%ADculos+de+CEIF%2C+1%281-10%29%2C+&btnG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Ausubel%2C+D.+%2819%29.+Teor%C3%ADa+del+aprendizaje+significativo.+Fasc%C3%ADculos+de+CEIF%2C+1%281-10%29%2C+&btnG=)

Armenta, J. A., Cuervo, Á. A. V., López, R. I. G., Martínez, M. L. U., & Lozoya, S. V. M. (2011). Necesidades de capacitación de docentes de educación básica en el uso de las TIC. *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, (39), 211-223.

<https://www.redalyc.org/pdf/368/36818685016.pdf>

Barreto, C. R., & Acevedo, C. A. (2021). Antecedentes Investigativos en la incorporación de las TIC en la educación infantil. *Ambientes de aprendizaje enriquecidos con TIC en educación infantil: Una mirada internacional*, 23.

Recuperado de:

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=z6JkEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA23&dq=Barreto,+C.+R.,+%26+Acevedo,+C.+A.+\(2021\).+Antecedentes+Investigativos+en+la+incorporaci%C3%B3n+de+las+TIC+en+la+educaci%C3%B3n+infantil.+Ambientes+de+aprendizaje+enriquecidos+con+TIC+en+educaci%C3%B3n](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=z6JkEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA23&dq=Barreto,+C.+R.,+%26+Acevedo,+C.+A.+(2021).+Antecedentes+Investigativos+en+la+incorporaci%C3%B3n+de+las+TIC+en+la+educaci%C3%B3n+infantil.+Ambientes+de+aprendizaje+enriquecidos+con+TIC+en+educaci%C3%B3n)

[3%B3n+infantil:+Una+mirada+internacional,+23&ots=se10rS1kW-&sig=ffe5\\_472hQeZ\\_ir5afVShLDAFNo#v=onepage&q&f=false](https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2741437)

Batista, M.A., Celso, V.E. y Usubiaga, G.G. (2007). *Tecnologías de la información y comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.

Recuperado de: <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2741437>

Borge, R., García, J., Oliver, R., & Salomón, L. (2005). Competencias y diseño de la evaluación continua y final en el Espacio Europeo de Educación Superior. *Madrid: Dirección General de Universidades. MEC*. Recuperado de:

[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=+Competencias+y+dise%C3%B1o+de+la+evaluaci%C3%B3n+continua+y+final+en+el+Espacio+Europeo+de+Educaci%C3%B3n+Superio&btnG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=+Competencias+y+dise%C3%B1o+de+la+evaluaci%C3%B3n+continua+y+final+en+el+Espacio+Europeo+de+Educaci%C3%B3n+Superio&btnG=)

Cuervo, Á. A. V., Armenta, J. A., Martínez, M. L. U., López, R. I. G., & Lozoya, S. V. M. (2011). Necesidades De Capacitación De Docentes De Educación Básica En El Uso De Las Tic. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, (39).

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/368/36818685016.pdf>

Díaz Barriga, F. (2010). Los profesores ante las innovaciones curriculares. *RIES Revista Iberoamericana de educación Superior, Vol. 1. (1), pp. 37-57*. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/ries/v1n1/v1n1a4.pdf>

Diez de Tancredi, D. (2014). Reseña de documento electrónico Estándares de la UNESCO sobre Competencia en TIC para docentes. *Revista de Investigación*, 38(81), 215-218. Recuperado de:

[http://portal.unesco.org/es/ev.php.url\\_id=41553 & url\\_do=do\\_topic & url\\_section=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.php.url_id=41553&url_do=do_topic&url_section=201.html)

Forero Romero, A. Rodríguez Hernández, A. A. y Maldonado Granados, L. F. (2021).

*Estrategias pedagógicas innovadoras con TIC. 1.* Tunja, Editorial UPTC.

Kozak, D. (2012). *Escuela y TICs: Los caminos de la innovación.* Buenos Aires Argentina. Lugar

Londoño, E. M., Vargas, J. L. A., & Montoya, S. M. O. (2016). Software educativo para el buen uso de las TIC. *Entre Ciencia e Ingeniería, 10*(19), 114-125.

Lugo, M. T., Kelly, V. E., & Schurmann, S. (2015). Políticas TIC en educación en América Latina: más allá del modelo 1: 1. *Campus Virtuales, 1*(1), 31-42.

Recuperado de:

<http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/17>

Miranda-Pinto, M. S., & Osorio, A. J. (2008). Las TIC en la primera infancia:

Valorización e integración en la educación inicial a través del enlace @rcacomum. *Revista Iberoamericana de educación, 46* (9) 7. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2655Osoriov2.pdf>

Molas Castells, N; Rosselló, M. (2010). Revolución en las aulas: llegan los profesores del siglo. La introducción de las TIC en las aulas y el nuevo rol docente».

*Didáctica, innovación y multimedia, Núm. 19, p. 1-9.* Recuperado de: <https://ddd.uab.cat/record/64935>

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa, 44.* Recuperado

de: <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJOO9HZS/>

Pecho Puma, M. K. (2022). Uso de la gamificación para la mejora del nivel de logros de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de una IE de la UGEL 05. Recuperado de:

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78707/Pecho\\_PM\\_K-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78707/Pecho_PM_K-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?. *On the horizon*. Recuperado de:

<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/10748120110424843/full/html>

Significados.com (2017). Software. Recuperado de: <https://www.significados.com/software/> [ Links ]

Ramírez Montoya, (2018). *Modelos y estrategias de enseñanzas para ambientes innovadores*. Editorial Digital: Monterrey. Recuperado de: [https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=0HFIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=modelos+de+aprendizajes+innovadores&ots=Y0\\_uvRWu6P&sig=EoewNbVUvd5PhYxteADvvgahSQA#v=onepage&q=modelos%20de%20aprendizajes%20innovadores&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=0HFIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=modelos+de+aprendizajes+innovadores&ots=Y0_uvRWu6P&sig=EoewNbVUvd5PhYxteADvvgahSQA#v=onepage&q=modelos%20de%20aprendizajes%20innovadores&f=false)

Sunkel, G., Trucco, D., & Espejo, A. (2013). *La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el Caribe: una mirada multidimensional*. Recuperado

de: [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/21681/S2013023\\_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/21681/S2013023_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Tesis doctorales para la integración de trabajos ganadores en la convocatoria CAB,

(2008). Edición del Convenio Andrés Bello. Unidad Editorial. Colombia

Trapero, M. D. A., & Secundaria, p. Y. (2009). Importancia de las TIC para la educación. *Revista Innovación y Experiencias Educativas*, 15, 1-20. Recuperado de:

[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_15/maria%20dolores\\_alcantara\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/maria%20dolores_alcantara_1.pdf)

Unidad Educativa Maryland, (2022). *TICs*. Recuperado de

<http://www.maryland.edu.ar/informatica/>

Universidad Siglo 21, (2019). *S.F.P.I. Mod. 0. Unidad Educativa Maryland. Lecciones*

*1-10*. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#>

Uzcátegui, R. A. (2003). Carbonell Sebarroja, J. La aventura de innovar. El cambio en la escuela. Madrid: Morata, 2001, 127 p. *Revista Pedagógica*, 24, 469-473.

Recuperado de: [http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S0798-97922003000300006&script=sci\\_arttext](http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S0798-97922003000300006&script=sci_arttext)

## **Anexos**

### **Anexo 1**

## Invitación desde Canva



## Anexo 2

### Mentimeter



### Anexo 3

#### Copia de escuela tradicional Mafalda, desde YouTube



### Anexo 4



### Anexo 5

#### Formulario desde Google forms

Preguntas formulario "las TIC en mis prácticas áulicas"

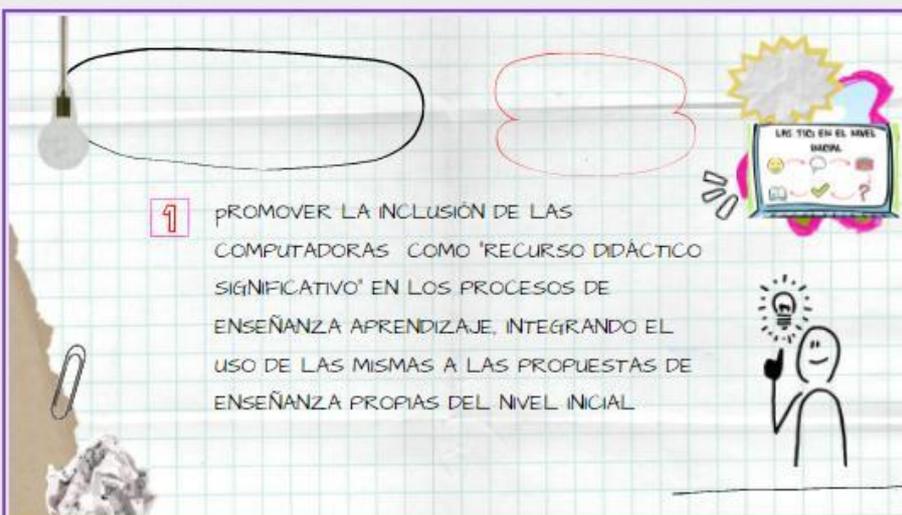
- 1- ¿Sabes qué son las TIC?
- 2- ¿Usas estas herramientas en tus clases?
- 3- ¿Crees que puede ser beneficioso usarlas en tus clases?
- 4- ¿Consideras necesario que los docentes se capaciten en TIC?

- 5- ¿En qué escala del 1 al 5, crees que implementar estas herramientas puede ser beneficioso para tus alumnos?

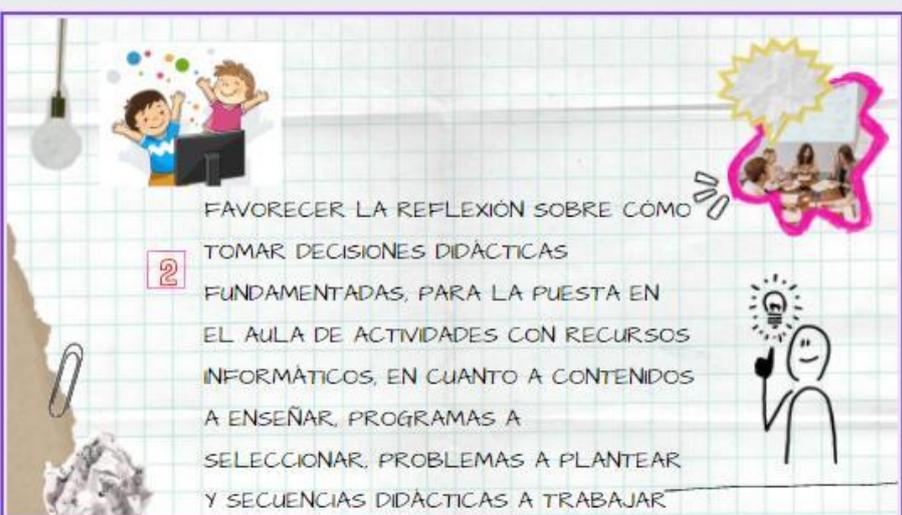
## Anexo 6

### Video en Canva sobre las TIC en Educación Inicial

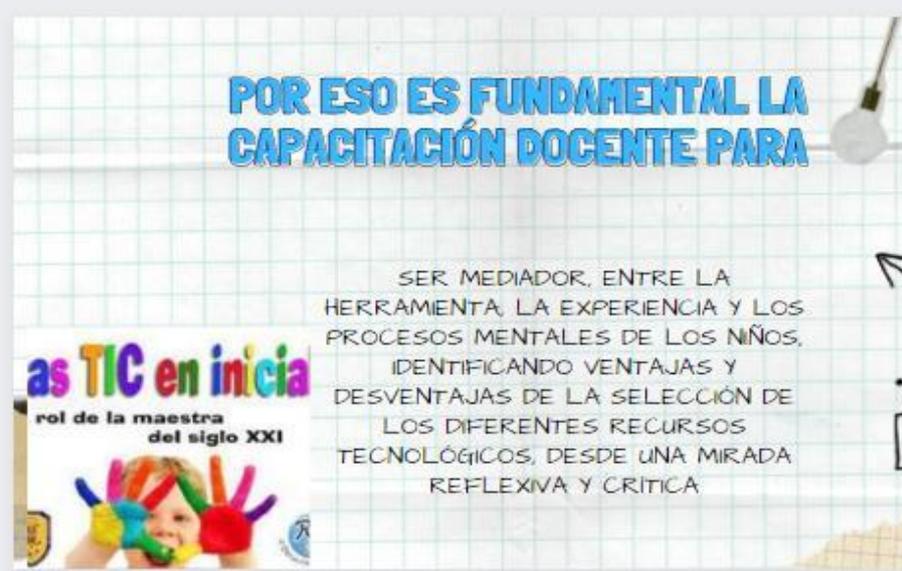




1 PROMOVER LA INCLUSIÓN DE LAS COMPUTADORAS COMO 'RECURSO DIDÁCTICO SIGNIFICATIVO' EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE, INTEGRANDO EL USO DE LAS MISMAS A LAS PROPUESTAS DE ENSEÑANZA PROPIAS DEL NIVEL INICIAL.



2 FAVORECER LA REFLEXIÓN SOBRE CÓMO TOMAR DECISIONES DIDÁCTICAS FUNDAMENTADAS, PARA LA PUESTA EN EL AULA DE ACTIVIDADES CON RECURSOS INFORMÁTICOS, EN CUANTO A CONTENIDOS A ENSEÑAR, PROGRAMAS A SELECCIONAR, PROBLEMAS A PLANTEAR Y SECUENCIAS DIDÁCTICAS A TRABAJAR.



**POR ESO ES FUNDAMENTAL LA CAPACITACIÓN DOCENTE PARA**

SER MEDIADOR, ENTRE LA HERRAMIENTA, LA EXPERIENCIA Y LOS PROCESOS MENTALES DE LOS NIÑOS, IDENTIFICANDO VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA SELECCIÓN DE LOS DIFERENTES RECURSOS TECNOLÓGICOS, DESDE UNA MIRADA REFLEXIVA Y CRÍTICA.

**Las TIC en inicio**  
rol de la maestra del siglo XXI

## Anexo 7

### Aplicación Bitmoji para crear avatar

🏠 » Windows » Juegos » Utilidades » Bitmoji



**Bitmoji** para Windows

✓ Gratuito ✓ En Español 1 varies-with-device

4.1 ★★★★★ (207 👤) ✓ Estado de Seguridad

Análisis Softonic

#### Sé un emoji único en esta divertida aplicación

**Bitmoji** es una divertida aplicación de utilidad de emoji y una extensión web que **permite crear emojis personalizados con un avatar personalizado y copiarlos y pegarlos prácticamente en cualquier lugar de la web**. Adquirida por Snaps Inc. y ahora parte de la plataforma de **Snapchat**, Bitmoji puede utilizarse como extensión web o solo como aplicación móvil. Forma parte de la popular línea de emojis disponibles en la mayoría de las plataformas de mensajería.

## Anexo 8

### Video “Porque estoy aquí”



## Anexo 9

## Extensión de Bitmoji desde google

Inicio > Extensiones > Bitmoji



Bitmoji

bitmoji.com

Destacados

★★★★★ 2.107



Social y comunicación

5.000.000+ usuarios

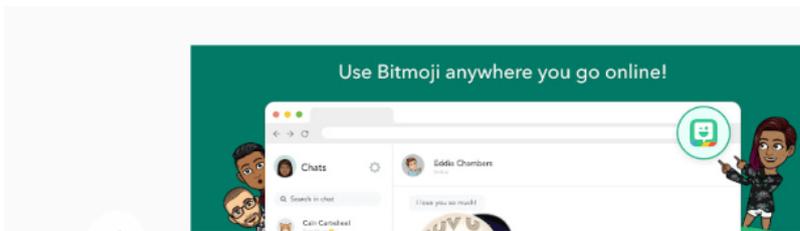
Descripción general

Prácticas de privacidad

Reseñas

Ayuda

Relacio



## Anexo 10

### Rúbrica de evaluación anónima

Emitirán un juicio con una calificación numérica del 1 al 3, siendo 1 poco satisfactorio, 2 satisfactorio y 3 muy satisfactorio. La evaluación es anónima

INDICADORES	POCO SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	MUY SATISFACTORIO
¿Fue de tu interés el taller de hoy?			
¿Crees que puedes llevar a la práctica lo aprendido?			
¿Consideras que los recursos empleados fueron atinados?			

## Anexo 11

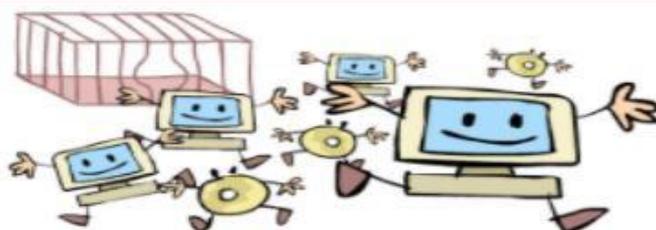
### Presentación de Software y Tux Paint

## Definición de software

- El **Software** es el soporte lógico e intangible (inmaterial), "no se puede tocar pero si visualizar" que permite que la computadora pueda desempeñar tareas inteligentes, dirigiendo a los componentes físicos o hardware con instrucciones y datos a través de diferentes tipos de programas.



Volver menú



### ¿Qué es Software Libre?

Cuando se habla de libertad a la mayoría de personas lo primero que se les viene a la cabeza es no tener que rendir cuentas a nadie y poder hacer lo que les gusta.

El Software libre es un tema de libertad, no de precio. Para entender esta idea, debemos pensar en la significado de libre como en libertad de expresión y no como en una barra libre de algún producto.

Con software libre nos referimos a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software que alguien a creado. Es cualquier programa donde los usuarios gocen de estas libertades. De modo que debería ser libre de redistribuir copias con o sin modificaciones, de forma gratuita o cobrando por su distribución, a cualquiera y en cualquier lugar. Gozar de esta libertad significa, entre otras cosas, no tener que pedir permiso ni pagar para ella.

### DEFINICION DE SOFTWARE EDUCATIVO

- ES UN PROGRAMA QUE NOS PERMITE REALIZAR TAREAS CON FINES DIDACTICOS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE, QUE PUEDEN SER UTILIZADOS SEGÚN EL OBJETIVO QUE SE PRETENDA LOGRAR.





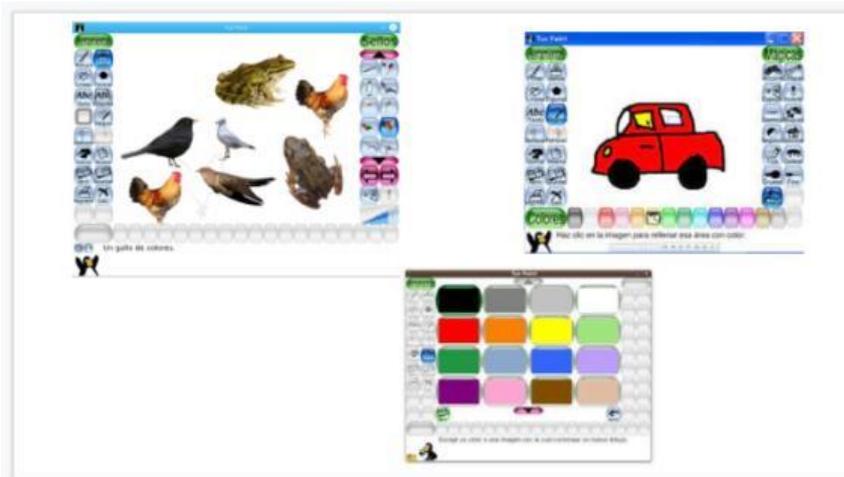
### UNO DE ELLOS ES TUX PAINT



#### ¿Qué es Tux Paint?

- Tux Paint es un programa de diseño gratuito para niños de 3 años y más. Es simple de usar, con alegres efectos de sonido, y una mascota pingüino que sirve de guía a los niños sobre cómo usar el programa. Provee varias herramientas de dibujo y sellos para desarrollar la creatividad de los más pequeños.



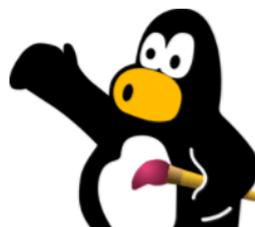


TE INVITO A EXPLORAR ESTA  
HERRAMIENTA QUE PODRÁS  
LLEVAR A TUS PRÁCTICAS  
COTIDIANAS.

¡GRACIAS!

Lic. Pamela Caro

IMÁGENES EXTRAÍDAS DE GOOGLE



## Anexo 12

### Rúbrica de proceso

Descripción	Rúbrica del proceso evaluativo con TIC			
	Nivel bajo	Nivel medio	Nivel alto	Observación
Muestra interés y actitud aprendiente				
Interpreta la información recibida				
Considera necesario la implementación de contenidos mediados por las TIC				

### Anexo 13

#### Los niños según Tonucci



### Anexo 14

#### Juego con Mobbyt



### Anexo 15

#### Lista de algunos navegadores seguros

[www.kiddle.co](http://www.kiddle.co)

[www.bunis.org](http://www.bunis.org)

[www.bebeeee.com](http://www.bebeeee.com)

[www.yuotubekids.com](http://www.yuotubekids.com)

[www.kidrex.com](http://www.kidrex.com)

### Anexo 16

#### Navegación segura



## **Anexo 17**

### **Cuestionario desde Google forms**

Cuestionario “Capacitación en TIC para Nivel Inicial de la Unidad Educativa Maryland”

- 1- ¿Consideras haber recibido herramientas en el uso de las TIC?
- 2- ¿Consideras necesario la implementación de contenidos mediados por las TIC?
- 3- ¿Consideras necesario seguir capacitándose en TIC?
- 4- ¿Consideras que lo aprendido en los talleres, es aplicable a sus prácticas?
- 5- ¿Consideras necesario seguir capacitándote en estas herramientas digitales?
- 6- ¿Volverías a este taller?

## **Anexo 18**

### **Dinámica “El ovillo de lana”**



## Anexo 19

### Presentación desde google

# ¿QUÉ SON LAS AULAS VIRTUALES?

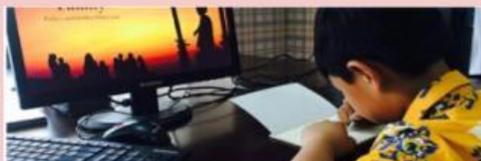


ES UNA HERRAMIENTA DE DESARROLLO TECNOLÓGICO QUE SE EMPLEA EN LA ACTUALIDAD COMO UN NUEVO MÉTODO PARA LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS, DESARROLLÁNDOSE DE FORMA COMPLEMENTARIA O INDEPENDIENTE A LOS MÉTODOS DE EDUCACIÓN TRADICIONALES, CUYA IMPLEMENTACIÓN SURTIÓ DE LA INCORPORACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (TIC) EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA



**ES NECESARIO RESALTAR LA IMPORTANCIA DE LAS AULAS VIRTUALES EN LA INFANCIA, PRINCIPALMENTE PORQUE EL INTERNET EN ALGUNAS OCASIONES HA SIDO VISTO COMO UN ENEMIGO PORQUE LOS NIÑOS INVIERTEN MUCHO TIEMPO NAVEGANDO, DEJANDO DE LADO SU PROCESO EDUCATIVO, SIN EMBARGO LAS AULAS VIRTUALES SON UN EXCELENTE MÉTODO PARA FORMAR ALUMNOS DURANTE EL TIEMPO QUE ESTÁN APRENDIENDO ACTIVAMENTE.**

**ES IMPORTANTE SABER CÓMO FUNCIONAN Y QUÉ POSIBILIDADES OFRECEN PARA LA ENSEÑANZA Y DE ESTA MANERA PODRÁS INDICAR A TUS ALUMNOS CÓMO USARLAS ADECUADAMENTE**



**TE INVITO A CREAR UN AULA VIRTUAL PARA SORPRENDER A TUS ALUMNOS, HACIENDO DE SU PROCESO DE APRENDIZAJE, UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE.**

**¡MANOS A LA OBRA!**

LIC. PAMELA CARO

LAS IMÁGENES FUERON EXTRAÍDAS DE GOOGLE

## Anexo 20

### Aula virtual creada desde presentaciones en google



## Anexo 21

Completar el siguiente cuadro, con sus Fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, en relación a las TIC

F	
O	
D	
A	

## Anexo 22

### Diploma de acreditación de la capacitación



## Anexo 23

### Formulario google forms para evaluación docente

#### EVALUAR PARA APRENDER

pamelascaro42@gmail.com (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)

INNOVACIÓN CON TIC EN NIVEL INICIAL



¿SI TUVIERAS QUE PONERLE UN NÚMERO DEL 1 AL 3 A LOS TALLERES, CUAL SERÍA?

- 1- POCO SATISFACTORIO
- 2- SATISFACTORIO
- 3- MUY SATISFACTORIO

¿CÓMO TE PARECIERON LAS JORNADAS LLEVADAS A CABO A LO LARGO DEL CUATRIMESTRE?

- 1- POCO SATISFACTORIO
- 2- SATISFACTORIO
- 3- MUY SATISFACTORIO

¿CONSIDERAS DE IMPORTANCIA LAS TEMÁTICAS ABORDADAS?

- 1- POCO SATISFACTORIO
- 2- SATISFACTORIO
- 3- MUY SATISFACTORIO

¿SI TUVIERAS QUE SUGERIR ALGO PARA MEJORAR EN PRÓXIMOS ENCUENTROS, SERIA?

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

## Anexo 24

### Formulario google forms

#### Formulario sin título

CUESTIONARIO FINAL DE LA CAPACITACIÓN "INNOVACIÓN CON TIC PARA NIVEL INICIAL EN UNIDAD EDUCATIVA MARYLAND"

 pamelacaro42@gmail.com (no compartidos)  
[Cambiar de cuenta](#)



COMPLETA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS



¿SE PLANTEARON CON CLARIDAD LOS PROPÓSITOS Y PROCEDIMIENTOS DE TRABAJO?

- NADA
  - POCO
  - MUCHO
- 

¿EN CADA TALLER HUBO ESPACIO PARA EL DIALOGO Y LA PUESTA EN COMÚN?

- NADA
  - POCO
  - MUCHO
- 

¿LA ASISTENCIA POR PARTE DE LOS DOCENTES FUE LA ESPERADA?

- SI
- NO

¿LOS DOCENTES LOGRARON INTEGRARSE A LAS JORNADAS Y PARTICIPAR ACTIVAMENTE?

- NADA
  - POCO
  - MUCHO
- 

¿LAS ACTIVIDADES SE PLANTEARON EN TIEMPO Y FORMA?

- SI
  - NO
- 

¿LOS RECURSOS IMPLEMENTADOS RESPONDIERON A LOS OBJETIVOS DEL PLAN?

- NADA
- POCO
- MUCHO

¿LOS RECURSOS IMPLEMENTADOS RESPONDIERON A LOS OBJETIVOS DEL PLAN?

- NADA
- POCO
- MUCHO

ESCRIBE EN EL SIGUIENTE PÁRRAFO UNA SUGERENCIA O INQUIETUD EN RELACIÓN A LA CAPACITACIÓN EN GENERAL

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario