



Universidad Siglo 21
Carrera Licenciatura en Educación
Trabajo Final de Grado
Plan de Intervención

Modelos de aprendizajes innovadores.

Unidad Educativa Maryland

“Articulando contenidos de enseñanza con la plataforma Genial.ly”

Alumna/o: Melissa Monzón

DNI: 36.058.207

Legajo: VEDU 15944

Tutor: Arruabarrena Vittar Mariana

Esperanza, Santa Fe, 10 de noviembre, 2.022

Dedicatoria...

Dedico este trabajo en primer lugar a mi abuela Limpia Troche, por motivarme y darme las fuerzas con sus sabios consejos, guiando mis pasos desde el cielo.

A mi hijo, Emir por su larga espera para que jugara con él.

A mi pareja, Jonatan por su paciencia y confianza en mí, teniendo siempre una palabra de aliento.

Y a mi Mamá Beatriz, porque desde pequeña me ha apoyado en cada uno de mis proyectos, celebrado mis pequeños logros y colaborado económicamente para que mis estudios sean concretados.

Índice	Páginas
1. Resumen	5
2. Introducción	6
3. CAPITULO I	8
3.1 Presentación de la Línea Temática	8
3.2 Presentación de la escuela seleccionada	8
3.3 Datos generales	10
3.4 Ubicación	10
3.5 Historia	12
3.6 Misión	13
3.7 Visión	13
3.8 Valores	13
3.9 Identificación de la necesidad	13
4.CAPITULO II	16
4.1 Objetivo General	16
4.2 Objetivos Específicos	16
4.3 Justificación	16
4.4 Marco Teórico	19
5.CAPITULO III	28

5.1 Plan de Trabajo	28
5.2 Actividades	37
5.3 Recursos	37
5.4 Presupuesto	37
5.5 evaluación	38
6. CAPITULO IV	40
6.1 Resultados Esperados	40
6.2 Conclusión	40
6.3 Referencias	43

Resumen

En el siguiente Plan de Intervención pedagógica, se aborda para trabajar con la realidad identificada en la Unidad Educativa Maryland, a partir del análisis de la necesidad de incorporando las TIC, para el desarrollo de las clases del nivel primario, del primer ciclo. Surge la propuesta con el objetivo de capacitar al plantel docente, durante el segundo semestre del periodo lectivo, siguiendo la organización que cuenta con tres talleres presenciales, con clases expositivas, dinámicas y evaluativas, haciendo acompañamiento sobre el uso de la aplicación Genial.ly. Disponiendo con los recursos materiales de la sala de informática de dicha institución. A través del periodo de capacitación, se pretende que los profesores puedan disfrutar de lo que se les quiere transmitir, así poder desmitificar algunos conceptos erróneos acerca del uso de las TIC, perder el miedo y poder llevarlo a sus propias prácticas en el contexto cotidiano del aula. Y de ahora en adelante incorporar a sus planificaciones, sin perder de vista que por medio del juego atravesados por las nuevas tecnologías también se pueden lograr los aprendizajes significativos. Se espera que los docentes puedan estar receptivos y participativos, cuestionando y realizando las actividades que se proponen, para poder contribuir humildemente, de esta manera en el mejoramiento de las prácticas docentes y provocando una repercusión, educativa tecnológica en la institución.

Palabras claves: TIC, Capacitación Docente, Practicas Pedagógicas, Genially.

Introducción

“El aprendizaje es un proceso activo, no pasivo. En la mayoría de los campos la actividad humana, los individuos se enfrentan al desafío de producir conocimiento y no simplemente a reproducir conocimiento”
(UNESCO, 2004, p. 21)

Hace mucho tiempo atrás, antes de la irrupción de los recursos digitales, las tecnologías estaban presentes a la hora de educar, como ser el pizarrón y el libro. Ahora bien, la tecnología ha avanzado mucho, y con ella nuestros alumnos, ya no son los mismos, hoy se los consideran “nativos digitales”, ello conlleva a que el docente que estará a cargo del grupo esté capacitado en las nuevas tecnologías de la comunicación para que sus clases dejen de ser tradicionales, y pasen a ser motivantes, innovadoras y divertidas para los alumnos.

A través de un exhaustivo análisis, de los recursos disponibles y la implementación de los mismos, es que surge la necesidad de abordar un plan de intervención para la Unidad Educativa Maryland, en el nivel primario, para acompañar a los docentes con una serie de talleres de capacitación en TIC. Para un mayor aprovechamiento de los recursos e innovación en sus prácticas pedagógicas de enseñanza y aprendizaje.

La línea temática escogida para este trabajo es la de aprendizajes innovadores, considerándolos fundamentales transformadores de los procesos de enseñanza y aprendizaje. La propuesta se sustenta desde el enfoque constructivista, de Lev Vygotski, quien desarrolló la teoría sociocultural, esto, ligado a la interacción de los alumnos asociados a su contexto, permite que puedan potenciar su desarrollo en los aprendizajes, en lo referente a adquirir habilidades relacionadas a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. Estas teorías de los aprendizajes, posicionan al

docente en el rol activo de guía y orientador, por consiguiente debe poseer las herramientas necesarias y destrezas apropiadas, para llevar a cabo su tarea, situando al estudiante en un rol principal, protagónico y centro de su propio aprendizaje.

Este trabajo se encuentra estructurado de la siguiente manera, en el capítulo primero, se presenta la línea temática escogida, los datos relevantes de la institución, como ser, historia, visión, misión, valores y datos generales.

En el capítulo siguiente, se encuentra el objetivo general, los objetivos específicos, la justificación de la propuesta y el marco teórico del trabajo, en el que se sustenta este plan de mejora.

Mientras que en el capítulo tres, está detallado el desarrollo del plan de trabajo, conformado por tres talleres de capacitación docente, se describen las actividades y los recursos necesarios para cada encuentro.

Finalmente, se encuentra en el capítulo cuatro, los resultados esperados del plan de intervención, la conclusión, reflexiones personales inherentes a trabajo realizado en la institución destacando fortalezas y limitaciones a tener en cuenta.

CAPITULO I

Presentación de la línea temática

La línea temática escogida para realizar el plan de intervención, en la Unidad Educativa Maryland, es “Modelos de aprendizajes innovadores”.

Cuando hablamos de aprendizajes innovadores en una institución, nos remitimos a la idea de que las realidades educativas actuales son dinámicas y cambiantes, de este modo, el docente es quién debe innovar sus prácticas de manera vertiginosa, por lo que, nace la necesidad de estar preparado ante nuevas competencias.

El mundo digital está transformando las sociedades en las que vivimos y es en el ámbito de la educación donde mayor es su impacto. Una enseñanza basada únicamente en la transmisión de información no es una educación para el siglo XXI. (Calvo, 2016p.22).

Actualmente, como profesionales de la educación, observamos, que es cada vez más indispensable innovar en nuestras prácticas pedagógicas, atendiendo a las necesidades de las nuevas generaciones, los actores de la educación deben estar preparados para potenciar y a su vez desarrollar nuevas competencias valiéndose de los recursos disponibles en la institución y poder abordarlos de manera transversal.

La incorporación de las TIC a la educación exige pensar previamente cuáles son los objetivos y los retos de la educación y determinar posteriormente de qué manera y en qué condiciones la presencia de las TIC en las escuelas contribuye a ellos. Lo primero y más importante es determinar el sentido de las TIC en la educación y cuál es el modelo pedagógico con el que se puede contribuir de forma más directa a mejorar la calidad y la equidad educativa (Marchesi, 2021 p.11).

Promover el uso de las TIC, debe ser una prioridad en las organizaciones educativas del siglo XXI, considerando como un claro objetivo garantizar una educación de calidad, inclusiva y equitativa, teniendo como meta, el poder promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos.

Se entiende por innovación educativa a una transformación en el pensamiento educativo...El proceso de innovación implica recurrir de forma creativa a teorías, concepciones prácticas y tecnologías adecuadas (Aguilar, Velázquez , & Aguilar, 2019. p.23).

En este sentido, es indispensable señalar a las TIC en las instituciones educativas como principal motor de cambio e innovación. Atendiendo a las necesidades del niño actual, que no puede pensarse aislado de la tecnología, ya que es ella la que atraviesa nuestra vida cotidiana avanzando de manera continua.

Los cambios acelerados en las TIC requieren una preparación urgente fundamentalmente para las personas con más edad que no nacieron ni crecieron con las nuevas TIC, conocidos como “inmigrantes digitales” y para los llamados “nativos digitales” que, si bien es cierto que estos últimos han integrado las TIC con rapidez y facilidad a su vida diaria, muchas veces carecen de un análisis crítico para hacer uso de ellas (Rodríguez López, 2021 p.25).

Cabe señalar, respecto a lo expuesto anteriormente, que una transformación a nivel de TIC en el ámbito educativo necesariamente debe estar acompañada de una alfabetización digital, de manera particular para los que van a orientar a los niños en poder discernir de manera crítica el cúmulo de información en la que estamos atravesados hoy por hoy.

Como interventor de la Unidad Educativa Maryland, aspiro a poder detectar la problemática en la implementación de nuevos modelos de aprendizajes innovadores, atendiendo a las necesidades de la comunidad, analizando minuciosamente el material de investigación otorgado por la Universidad.

Síntesis de la Unidad Educativa Maryland

Datos generales

Nombre de la escuela	Unidad Educativa Maryland
Sector	Privado
Orientación	Comunicación- Lengua extranjera
Jurisdicción	Córdoba
Departamento	Colón
Localidad	Villa Allende
Domicilio	Güemes 702
Teléfono	(03543) 432239/ 433629/ 435656
Página Web	www.maryland.edu.ar
Mail de referencia	administración@maryland.edu.ar

Universidad Siglo 21, 2019a.p.22)

La Unidad Educativa Maryland cuenta con tres niveles educativos: Inicial, primario y medio. Es de jornada simple y se cursa por la mañana con opción doble escolaridad, sin obligatoriedad, o lo que se denomina F.O.L.I. Formación opcional en lengua inglesa Universidad Siglo 21, 2019b.p.35).

Se detalla a continuación la estructura académica, horarios y equipo directivo correspondiente a cada nivel.

Niveles	Estructura Académica	Horarios Obligatorios	Horarios Opcionales F.O.L.I	Equipo directivo
Nivel Inicial	Sala de 4 y 5	lun. a vie. de 8:30 a 12:30	lun. a jue. 13:30 a 16:00	Lic. Nélica B. Bongiorno
Nivel Primario	Primer ciclo: 1°, 2° y 3° grados Segundo ciclo: 4°, 5°, 6° grados.	lun. a vie. de 8:00 a 13:00	lun. a jue. de 13:45 a 16:15	Prof. Leandro Pochettino
Nivel Medio	1° a 6° con Orientación: Humanidades y Ciencias Sociales.	lun. a vie. 8:00 a 13:50	lun. a jue. 13:30 a 16:00	Prof. María Alejandra Lazzarini

Universidad Siglo 21, 2019a.p.43).

Historia

La Unidad Educativa Maryland se encuentra ubicada en la ciudad de Villa Allende, Córdoba. En el siguiente cuadro se expresan brevemente los acontecimientos históricos del surgimiento de la institución, brindados por la Universidad del Siglo 21.

Años	Acontecimientos Históricos
1994	Marga Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron con las gestiones pertinentes para fundar la escuela.
1995	Se consigue una casona antigua por medio de la Municipalidad de Villa Allende. Contando inicialmente con sala de 4 y 5 años, además de primer ciclo: 1º, 2º y 3º grado. Una matrícula total de 50 alumnos.
1998	Funcionaba el nivel inicial y primario completos, con dos secciones por cada división y una matrícula de 245 alumnos.
1999	Comenzó el nivel medio, solo con ciclo básico (1º, 2º y 3º) y funcionaba fuera de la institución, a una cuadra de ella (en aulas alquiladas de una academia de inglés), ya que no contaban con infraestructura dentro del establecimiento.
2000	Lamentablemente por situaciones económicas, edilicias, y de baja matrícula, el nivel medio cerró sus puertas.
2008	vuelven a ofrecer el nivel medio, pero dentro de la institución, con una adaptación y una ampliación dentro del predio. Además, completó los tres últimos años de especialización en Ciencias

	Sociales y Humanidades.
Actual mente	El nivel medio cuenta con una sección por cada división y una matrícula total de 620 alumnos en los tres niveles.

Universidad Siglo 21, 2019c.p.55).

Misión

La Unidad Educativa Maryland, tiene por misión principal la formación en valores, en donde los vínculos que se generen promuevan variedad de posibilidades, competencias que favorezcan el desarrollo integral con un saber articulado con la realidad, destacando, además, al alumno como centro de su propio aprendizaje.

Visión

La Unidad Educativa Maryland, es una escuela privada-laica que aspira a formar estudiantes que puedan contribuir a su medio social desde su potencial humano e integral, emplear modelos explicativos apropiados y generar destrezas para resolver cualquier tipo de situaciones problemáticas en la cotidianeidad, que, al culminar su paso por el nivel medio, posean un bagaje de conocimientos con soportes afectivos y efectivos para la inserción en cualquier ámbito, ya sea educativo o laboral.

Valores

Los valores que la Unidad Educativa Maryland promueve desde sus comienzos son la tolerancia, la solidaridad, el respeto, la cooperación y la responsabilidad.

Tomando como punto de referencia los acuerdos escolares de convivencia de la institución, los valores destacados y de mayor relevancia otorgada son el respeto y la responsabilidad.

Identificación del problema

El presente proyecto académico, se construye a modo de Plan de Intervención en la Unidad Educativa Maryland, tomando como línea temática Modelos de aprendizajes

innovadores, con el fin de ser implementado, como una propuesta que promueva captar el interés de los docentes del nivel primario para que incorporen en sus clases los recursos disponibles en la organización, por medio de aprendizajes basado en juegos (ABJ) mediados por las TIC.

La incorporación de las TIC en educación ha abierto grandes posibilidades para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, sin embargo, no es suficiente dotar a las escuelas de computadoras. Hace falta abordar, al mismo tiempo, un cambio en la organización de las escuelas y en las competencias digitales de los profesores (Marchesi, 2021.p.35).

Vinculado a lo anterior mencionado, la Unidad Educativa Maryland, cuenta con un departamento de Informática...

“La escuela posee una sala de informática que cuenta con 20 computadoras conectadas en red, Internet con banda ancha en todas las pc, un cañón y aire acondicionado”. En el área curricular, de informática preparan a los niños, para rendir un examen que lo habilita como “Operador de Pc” (Universidad Siglo 21, 2019).

Al finalizar el sexto grado se rinde un examen otorgado por el Consejo de Ciencias Informáticas de la Provincia de Córdoba, donde se le otorga al alumno un certificado de Operador de PC

Teniendo en cuenta lo expresado, es necesario hacer hincapié en trabajar con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el nivel primario, capacitando a los docentes de la organización de Maryland, al notar que se trabaja solo desde el departamento de informática y no de manera transversal. No siendo así en el nivel medio, el documento lo expresa de la siguiente manera...

En el Nivel Medio, los alumnos trabajan con una Aula Virtual, con 35 notebooks conectada a la red de la escuela y a Internet para trabajar en el aula. Se desarrollan proyectos interdisciplinarios donde los alumnos aplican todos los conocimientos aprendidos en los ciclos anteriores. Estos proyectos son realizados por el profesor de área junto con el profesor de informática. Cada aula posee una pizarra táctil para el uso en las distintas asignaturas (Unidad Educativa Maryland, s/f)

Analizando las condiciones, que facilitan la incorporación de las TIC, en el nivel primario de la Unidad Educativa de Maryland, en los procesos de enseñanza aprendizaje, de una manera innovadora y creativa, se convierte en una reflexión ineludible y surge cuestionantes, como ser, ¿Son capacitados los docentes del nivel primario para la utilización de estos recursos tecnológicos en sus prácticas cotidianas? ¿Es posible una integración de áreas, o el trabajo transversal e interdisciplinar de las áreas curriculares? ¿Incorporan ABJ en sus clases teniendo en cuenta las herramientas tecnológicas disponibles en la organización?

Para responder a estos interrogantes, es preciso tener en cuenta su financiación y sostenibilidad, el desarrollo de contenidos digitales significativos, creativos e innovadores, pertinentes y suficientes, así como la formación de los maestros para que dispongan de las competencias necesarias para su utilización.

CAPITULO II

Objetivo

General

- Sensibilizar al cuerpo docente del primer ciclo de primaria de la Unidad Educativa Maryland, durante el segundo semestre del año lectivo, en la implementación del uso de las TIC, innovando las prácticas de enseñanza y aprendizaje en el aula.

Objetivos específicos

- Efectuar con un equipo de trabajo conformado por el equipo de gestión y profesores de informática del nivel primario de la institución posibilitando un análisis respecto a las prácticas pedagógicas en el aula.
- Concretar las instancias de capacitación en la plataforma Genially con los docentes del primer ciclo de primaria de la institución innovando las estrategias de enseñanza docente.
- Evaluar a los docentes de la capacitación, con la implementación de planificaciones afianzando las prácticas pedagógicas en el aula.

Justificación

Las tecnologías de la información y la comunicación han irrumpido nuestra vida cotidiana, incluyendo la educación formal. Pero los modelos tradicionales siguen estando presentes, las TIC, en educación implican un paradigma de renovación continua, necesitamos como profesionales en el ámbito educativo saber comunicarnos utilizando las nuevas tecnologías.

Al analizar dicha necesidad, de adquirir habilidades tecnológicas que permitan innovar en las prácticas pedagógicas, de manera realmente efectiva, la incorporación de

la virtualidad como medio de enseñanza, se refleja en los estudiantes flexibilidad e interacción que posibilitan la enseñanza en entornos digitales.

En este Plan de Intervención, se considera fundamental, el aprovechamiento de los recursos tecnológicos disponibles y a la adquisición de habilidades inherentes a las estrategias de enseñanza aprendizaje mediadas por las TIC, atravesadas por el aprendizaje basado en juegos, como elemento motivante en el niño, que se lo piensa como, en palabras de Marc Prensky “nativos digitales” y los docentes son considerados “inmigrantes digitales” experimentando todo el proceso de cambios tecnológicos si apropiarse de los mismos.

Una de las razones por las cuales se hace importante trabajar en este punto es, adquirir las habilidades y competencias tecnológicas e innovadoras que demandan los estudiantes actuales no es una tarea fácil, requiere de un cambio de paradigma fuertemente arraigado en el actor de la educación, e implica reeducarse para ser capaces de educar.

La Ley de Educación Nacional en la República Argentina N° 26.206 establece el derecho a enseñar y aprender; y entre sus fines y objetivos desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las TIC (Art.11. Inciso m). Asimismo, señala que las TIC formarán parte de los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad del conocimiento (Art.88) (Nadal & Sosa Zitto, 2014.p.25).

Teniendo en cuenta este conocimiento y para garantizar sus concreciones, la Ley de Educación Argentina N° 26.206, establece que es nuestro deber como educadores promover acciones de utilización pedagógica frente al uso de las TIC, su influencia y

alcance en la enseñanza y aprendizaje. Ofrecer al alumnado un modelo flexible, para satisfacer las demandas formativas actuales.

En la experiencia educativa Fisicoquímica, impartida en la Facultad de Bioanálisis... se ha utilizado la gamificación para el desarrollo de un escape room a través de la herramienta en línea Genially. La innovación educativa consistió en presentar al estudiante un repaso...a través de la resolución de tres misiones en las que obtendría un código que le permitiría, al final del videojuego, obtener la recompensa... Como resultado, el proyecto generó interés y participación por parte del estudiantado, quienes manifestaron su agrado ante este tipo de innovaciones docentes; además, indicaron la importancia de replicarlo en otras experiencias educativas, cuyos contenidos son principalmente teóricos (Díaz García, González Herrera, Santiago Roque, & Hernández Lozano, 2022.p.35).

Todo el fruto de este trabajo beneficiará a la Unidad Educativa Maryland ya que el uso de nuevas herramientas tecnológicas son bien recibidos, y permitirá a los alumnos ser partícipes, activos de su propio aprendizaje, en un entorno entretenido, divertido y altamente estimulante, esto conlleva al logro de los aprendizajes significativos y a la retención del conocimiento de una manera amena, sencilla, dinámica y al alcance de todos.

Marco Teórico

El presente trabajo se enmarca dentro del enfoque teórico del Constructivismo, entendiendo al aprendizaje como una construcción del ser humano, que parte de la experiencia a priori, y de la interacción con el entorno, que se va desarrollando en forma continua, en el cual el educador, actuará como facilitador y guía en la construcción de sus propios aprendizajes.

El Constructivismo “es un movimiento pedagógico contemporáneo que se opone a concebir el aprendizaje como receptivo y pasivo, considerándolo, más como una actividad organizadora compleja del alumno que elabora sus conocimientos propuestos, a partir de revisiones, selecciones, transformaciones y reestructuraciones” (Coloma Manrique & Tafur Puente, 1999.p.22).

Es necesario resaltar, que el Constructivismo, es un modelo pedagógico, que toma como eje central la participación del estudiante, como constructor activo de su propio aprendizaje, relacionando los nuevos conocimientos con el bagaje de ideas que ya posee, así mismo, es el docente, quien promueve el aprendizaje por medio de situaciones que permiten construir andamiajes para el desarrollo del conocimiento.

Esta construcción activa del conocimiento, aunque es una actividad interna del sujeto, no sólo se realiza de manera individual y aislada cuando se está en contacto con la lectura o a través de la elaboración de un producto determinado, también se incluyen las actividades guiadas por otro sujeto o grupo de pares, mediadas por algún tipo de tecnología, de forma presencial o a distancia. Lo importante es que, al ser una construcción personal, el sujeto esté en plena disposición a realizarla,

vinculado al entorno social y cultural, que son dos refuerzos necesarios para que ésta se dé (Hernández, 2008) (Guerra García, 2020.p.36).

El Constructivismo se centra fundamentalmente en el sujeto, el cual desempeña andamiajes para las elaboraciones del conocimiento por medio de procesos mentales. Por consiguiente, admite la creación de un nuevo conocimiento y provoca en la persona cuando ésta realiza una interacción con el objeto de conocimiento. Para el Constructivismo, resulta de vital importancia, que los alumnos indaguen y exploren su entorno para que por sus propios medios puedan encontrar respuestas a sus interrogantes.

Dentro del Constructivismo hay varios representantes, incluso suelen clasificarlos en dos grandes grupos, los constructivistas “Endógenos” y los “exógenos”, dentro de los endógenos, se encuentran Piaget, Ausubel y otros y dentro de los exógenos, Lev Vygotsky, Bruner, otros. Los primeros tienen la visión del sujeto como constructor del conocimiento, por medio de procesos mentales. Mientras que los segundos, se basan en que la construcción del conocimiento está determinada por el contexto social y cultural.

Tomaremos como enfoque teórico de este trabajo, las aportaciones del psicólogo ruso Lev S. Vygotsky.

Las aportaciones de Vygotsky se sitúan, como advierte De Rosa (2018), bajo un enfoque sociocultural. Para Vygotsky, el proceso de construcción del conocimiento está relacionado con la interacción de la persona con su contexto sociohistóricocultural. Como precisan Araya, Alfaro y Andonegui (2007: 90), bajo el constructivismo sociocultural, «la

creación del conocimiento es más bien una experiencia compartida que individual» (Camarilla Hinojoza & Barboza Regalado, 2020.p.68).

Según Vygotsky, las personas aprenden en un contexto socio-histórico, las características que necesitamos para que el alumno logre adquirir conocimientos y leyes de doble formación son: en primera instancia, que el niño trabaje con otros, por ejemplo, a través de aprendizajes basados en problemas o aprendizajes basados en proyectos. En segunda instancia, aplicación de la zona de desarrollo próximo, donde el docente actúa como mediador o facilitador de los aprendizajes, donde el estudiante va a aplicar la enseñanza que recibió de manera independiente.

Vygotsky (1979) explica que la teoría sociocultural presenta dos niveles evolutivos, primero, el nivel evolutivo real, que comprende el desarrollo de las funciones cognitivas de un niño cuando realiza actividades por sí solo y que son propias de sus capacidades. El segundo nivel refiere a la ayuda ofertada por un adulto guía para resolver un problema (Machado Carreño & Vásquez López, 2022.p.95).

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, Vygotsky habla acerca de la construcción de contenidos lógicos y psicológicos, en cuanto a lo lógico el educador, debe crear contenidos coherentes y acordes a las capacidades de los alumnos, de manera contextualizada, es decir, ligado al entorno de éste. Psicológico, está relacionado al contenido que se quiere impartir, que sea de su interés, motivante, que logre formar estructuras mentales o proposiciones cognitivas que le permita relacionar conceptos.

Vygotsky (como se citó en Rivera, 2009) argumenta que, el juego permite el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico del infante a partir de la experimentación con sus experiencias, habilidades básicas para el

desarrollo de habilidades de mayor dificultad. Así mismo, Azofeifa y Cordero (2015) concuerdan que el juego, es importante para desarrollo integral del estudiantado, que, a su vez, se vincula con las dimensiones básicas del desarrollo infantil (social, psicomotor, intelectual, y afectivo-emocional) (Machado Carreño & Vásquez López, 2022.p.102).

Siguiendo con lo que plantea, Vygotsky, el juego cumple un papel vital en el desarrollo cognitivo e intelectual del alumno, a partir de las experiencias que posee el alumno en lo que respecta a los espacios virtuales, el videojuego y demás. Es que se aprovechará para realizar aprendizajes basados en juegos, mediados por herramientas tecnológicas, que permitan innovar las practicas pedagógicas y a su vez funcionen como un elemento que capture el interés de los niños, haciéndolos partícipes y protagonistas de su propio aprendizaje.

Importancia de la capacitación docente

Un tema de continuo debate, dentro del ámbito educativo, son la enseñanza de manera tradicional en el mundo actual y de las transformaciones que se han generado a partir de las nuevas tecnologías, lo que no se puede considerar, si provocó un real cambio en el sistema educativo. Hasta el momento, se sigue utilizando la tecnología, pero no de una manera innovadora de las prácticas pedagógicas, por tanto, sino de forma tradicional. Es por esa razón que debemos reflexionar acerca del manejo de las herramientas tecnológicas, estimando pertinente como profesionales de la educación una capacitación continua para solventar aquellas necesidades, perder los miedos en su utilización.

En Latinoamérica la educación se ve afectada a raíz del cambio que la pandemia obligó a las instituciones educativas a impartir clases de manera

virtual con el uso de las tecnologías (Acuña-Ortigoza, 2021). Puesto que, tanto docentes como estudiantes no están debidamente preparados para el uso de la tecnología y el manejo de estas, o no saber cuál de ellas es adecuado utilizar se ha vuelto un problema para los docentes, en la mayoría de los casos por su falta de tiempo para su respectiva planificación o por falta de conocimientos que produce inseguridad y rechazo a la utilización de estas herramientas (Molinero-Bárceñas & Chávez-Morales, 2019) (Ponce-Sacoto & Ochoa-Encalada, 2021).

A partir del impacto que provocó la pandemia por COVID 19, las escuelas se vieron en la preocupación por enseñar desde las casas, necesariamente mediados por la tecnología, es donde se vio marcada fuertemente, la necesidad de solventar la falta de los docentes en competencias digitales, y la dificultad para adaptarse a las nuevas tecnologías por parte de los profesores y directivos de las instituciones escolares. Esto se debe al desconocimiento de las herramientas tecnológicas, por parte de los actores involucrados en la enseñanza. Las TIC pueden producir una transformación en la educación, pero la misma, depende de los docentes.

Nativos e inmigrantes digitales en la escuela

Uno de los motivos por los cuales los docentes se resisten al cambio, en lo que respecta a las TIC, en educación, es que corren con una marcada desventaja, no nacieron en un entorno donde la tecnología ya estaba en su ambiente, como es el caso de los alumnos, que ya son nativos digitales, es decir, que desde que nacieron, están inmersos en un mundo donde el acceso a la tecnología es libre y está al alcance de todos.

La denominación conceptual de Prensky (2001) establece una nueva nomenclatura, la cual designa a los profesores como "inmigrantes digitales" y a los estudiantes como "nativos digitales". Los inmigrantes son quienes se han adaptado al uso de los medios digitales usualmente ya en su edad adulta y los nativos quienes han crecido de la mano de la tecnología con habilidades innatas en el lenguaje del entorno digital. Por consiguiente, surgen dos perfiles diferentes, los cuales establecen una brecha respecto a las concepciones, los paradigmas, las visiones, el acceso, el uso y el manejo del lenguaje tecnológico (Jara Gutiérrez & Prieto Soler, 2018.p.58).

Las TIC, han generado profundos cambios y transformaciones en las relaciones entre nativos e inmigrantes digitales, por consiguiente, perjudica el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que, cada cual utiliza un lenguaje tecnológico desigual. Es por esta razón, que es pertinente resaltar e identificar, a los nativos e inmigrantes digitales en el ámbito educativo, para disminuir la brecha digital, planteando propuestas innovadoras, que nos permitan aminorar los desfases generacionales, además de renovar el ambiente de aprendizaje, que propicie un enfoque centrado en el alumno y lo que a éste le genere un real interés por aprender, adecuado a sus necesidades actuales.

Por otra parte, los nativos están acostumbrados al aprendizaje a través del juego, la simulación, la diversión y la cooperación en línea. Así han aprendido buena parte de lo que ya saben, casi sin darse cuenta, sin esfuerzo, pasándose lo bien. Aprenden unos de otros, socializando todo su conocimiento, preguntando y respondiendo en línea, creando de manera espontánea auténticas comunidades de aprendizaje (Cassany & Ayala, 2008.p.87).

En educación es de vital importancia, fomentar la formación permanente de los docentes en el uso y manejo idóneo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en todo lo referente a la generación de nuevos modelos pedagógicos, estrategias de enseñanza más dinámicas e interactivas de acuerdo con las necesidades de los estudiantes de hoy, para no caer en los modelos pedagógicos tradicionales que suelen ser de poco interés del estudiantado que tienden a sucumbir en el aburrimiento, con actividades poco motivantes para aprender.

Una herramienta tecnológica Genially

Actualmente, hay una amplia variedad de aplicaciones y recursos gratuitos, disponibles en la red, como ser: Google Classroom, Box, Edmodo, Keynote, Socrative, Genial.ly... entre otros. Que son aplicables al desarrollo cotidiano de las clases de los docentes. Que sirven como soporte para la enseñanza aprendizaje, promoviendo la innovación, la creatividad, la diversión, facilitando que se lleve a cabo una formación, de una manera más entretenida en cualquier tema dentro de la planificación de los maestros. Este trabajo se basa solamente en una de las aplicaciones de ayuda para el docente, la cual desarrollaré a continuación...

Genially o Genial según (González, 2019) es considerada como una plataforma online, que presenta una variedad de opciones que permite crear contenidos interactivos mediante el diseño de presentaciones animadas y llamativas como: pósteres, infografías, mapas, videos, entre otros donde se puede combinar textos con imágenes, fotos, audios; dentro de los ambientes educativos se diseñan estas diapositivas con el objetivo

que los estudiantes participen activamente y de forma dinámica (Mejía Tigre, García Herrera, Erazo Álvarez, & Narváez Zurita, 2020.p.58) .

Puntualizando en lo que refiere a Genially, es una herramienta web, un software, una aplicación, de fácil manejo que contribuye en la labor de los maestros, pues es utilizado para presentar contenidos didácticos de forma innovadora. Se caracteriza de otras herramientas por su amplio potencial en interactividad y animación. Posee una amplia variedad de ventajas, como ser; permite el trabajo colaborativo, ya que varias personas lo pueden elaborar y utilizar, interfaz intuitiva, ya que percibe contenidos de manera natural, permite guardado en línea, para que no se pierda la información creada, es compatible con todos los ordenadores y dispone de actualizaciones constantemente.

El beneficio de utilizarla en la educación se centra en dar vida a los contenidos que por lo general se los desarrolla magistralmente. Esto ayuda a orientar el proceso educativo, generar motivación en los estudiantes y por medio de la gama de recursos multimedia que ofrece, responde a los diferentes estilos de aprendizaje (Quimbita Tarco, 2022.p.87).

Resultados, de la utilización de Genially en otras Instituciones educativas.

El recurso educativo se aplicó a 29 estudiantes; 15 pertenecientes al género masculino y 14 al género femenino. Las edades de los participantes oscilan entre los 12 y 13 años. Mediante la implementación del recurso educativo digital Genially usando el modelo interactivo de lectura se logró fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del

grado de una institución educativa del municipio de Sahagún (Quintero Arrieta, Murillo Copete, & Amaya Moreno, 2021.p.47).

Es notable el aporte pedagógico que nos brinda esta aplicación, para el desarrollo de destrezas en los niños, de un tema tan difícil de implementar y a la vez de suma importancia como lo es la comprensión lectora, fortalecer esas destrezas necesarias para el alumnado y de una manera innovadora, motivante y creativa, debe de ser una de las prioridades como profesionales de la educación, ya que es un contenido transversal a lo largo de todo el recorrido escolar.

Tapia, García, Cárdenas y Erazo (2020) analizaron Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en los estudiantes de bachillerato. Los autores consideran que, el progreso de la sociedad requiere del conocimiento, por ello, en las aulas es necesario la utilización de herramientas tecnológicas, que se han convertido en medios auxiliares, atractivos y manejables para el estudiantado (Quimbita Tarco, 2022.p.82).

Genially es una aplicación interactiva, que como vimos a través de las evidencias expresadas anteriormente, altamente motivante, gratuita y de fácil acceso a la comunidad educativa, con resultados positivos para su uso, tanto en la lectura comprensiva, como en el desarrollo de destrezas en la escritura creativa. Por tanto, es valiosa su contribución como herramienta para el docente en la construcción de los aprendizajes significativos.

CAPITULO III

Plan de trabajo



Fuente: Elaboración propia, 2022.

Primer Momento

En primer lugar, luego de la solicitud de mi presencia, por medio de un correo a los directivos de la Institución Unidad Educativa Maryland con una propuesta de Plan de Intervención, a raíz de la problemática detectada y analizada. Al recibir la aprobación de la implementación del proyecto de talleres de capacitación e innovación tecnológica digital para un mayor aprovechamiento de los recursos disponibles, procedo a las presentaciones de manera presencial en dicho establecimiento.

- Presentación ante el Director Prof. Leandro Pochettino, detallando la propuesta fundamentalmente dirigida a docentes.

- Presentación con la coordinadora del área de Informática, Prof. Dolores Ruis y el personal docente del nivel primario, primer ciclo (primero, segundo y tercer grado) de la Institución.
- Establecer fechas pertinentes para el desarrollo de los talleres de capacitación en el uso de la herramienta Genial.ly a realizarse en el segundo semestre del corriente año lectivo.
- Horarios tentativos de los tres talleres de capacitación de 8:30 a 12:30 h.
- Se llevaran a cabo tres talleres, de los cuales, el primer y segundo taller, se realizará en el aula de Informática, tercero en el gimnasio del colegio.
- Se tendrá en cuenta un pequeño espacio destinado a las pausas o recreos mentales, acompañado de música y un coffee break, a cargo del asesor pedagógico.

Segundo Momento

Organigrama de los tres talleres de capacitación



Fuente: Elaboración propia, 2022.

Taller n° 1 “Construyendo la clase virtual”

Inicio:

Presentación del plan de intervención, planteamiento de los objetivos del encuentro.

Desarrollo:

Actividad 1

Leer las siguientes preguntas que se proyectaran en la pantalla, elegir una que crees que es más acertada, que para vos, definen lo que es la alfabetización digital...

<https://view.genial.ly/634470596b35740019624205/interactive-content-lista-preguntas>

Actividad 2

Observar la siguiente información de la imagen interactiva, acerca de lo que es la alfabetización digital...link:

<https://view.genial.ly/6089555e7721380cfe2317aa/presentation-cap-2-del-lapiz-a-las-pantallas>

Realizaremos comentarios y aclaraciones sobre la misma, nos abocaremos solo en la enseñanza de la alfabetización digital, importancia e impacto de las tecnologías en las mentes de los niños. Contestamos a las preguntas correctas en la actividad uno y armamos una definición entre todos, sobre lo que representa la “alfabetización digital”.

Actividad 3

A través de un enlace enviado a sus correos, ingresarán a una plantilla de Genially de juegos interactivos, titulada “Bienvenidos a mi casa” dicha actividad la podrán trabajar fácilmente en el primer ciclo. Cada docente deberá elegir una de las habitaciones y comentar a los demás su experiencia dentro de ella. Link: <https://view.genial.ly/5fdf12bf60e6a00cfc74e49e/interactive-image-bienvenidos-a-mi-casa> .

Conclusiones, luego de haber realizado el juego, comentar ¿cómo se sintieron? ¿Se pueden aplicar estos juegos en contextos de enseñanza aprendizaje? ¿Cómo lo harían?

Estas actividades son aplicables en todas las áreas, como ser, música (sonidos, bailes, etc.) inglés, por la letra de las canciones, lengua (como ser, tipologías textuales diversas, comprensión etc.), en el comedor se encontraron con actividades en el área de matemáticas, entre otras muchas propuestas más, teniendo en cuenta el uso que le quiera dar cada docente, adecuando a su grupo de alumnos.

Momento del Breack...acompañados de música.

Cierre:

Para el cierre del primer taller, observarán sobre un video y reflexionarán sobre el mismo. Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=eIrZxisRrTI>

Luego de ver el video, completarán el siguiente formulario...

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeXVJCwYaYdCHE8b7DNfdnG6VjWobpKMwyDTkkjhLNXzXlXlIg/viewform?usp=sf_link

Recursos necesarios para este taller: en cuanto a recursos humanos, la asesora pedagógica. Edilicios: la sala de informática. Materiales: computadoras, proyector, equipo de música.

Taller nº 2: “Herramientas para el aula y selección de recursos”

Inicio:

Al iniciar el segundo taller, se les explicará a los docentes, como deben registrarse en la aplicación Genial.ly siguiendo una serie de sencillos pasos.

- Paso 1. Ingresar a al buscador www.genial.ly
- Paso 2. Clickear la tecla “regístrate”, luego ingresar email y contraseña.
- Paso 3. Elegir contenidos de “Educación” y perfil “Profesor”.

Desarrollo:

Actividad 1:

Explorar e indagar cada una de las herramientas dentro de la aplicación Genially (anexo1)

Se les explicará la funcionalidad, la utilidad y la aplicación al aula. Aclarando que es una aplicación gratuita (Plan free), con plantillas predeterminadas que hacen más sencilla la edición de los contenidos. Pero que también posee una opción para pasarse a Plan Premium, costando actualmente 4,99 dólares al mes.

Herramientas disponibles dentro de la aplicación Genial.ly

- **Presentaciones:** realiza presentaciones, con elementos animados, interactivos, contenidos online integrados y plantillas increíbles. Ideal para presentar online o en remoto.
- **Infografías:** hace que la información sea fácil de entender, además de visualmente atractiva e interactiva. Ideal para explicar flujos de información, procesos y esquemas.
- **Gamificación:** a través del mismo, pueden crear sus propios contenidos basados en la mecánica del juego. Ideal para motivar, enganchar, evaluar y fomentar el recuerdo de los contenidos dados.

- Imagen interactiva: transforma las imágenes estáticas en increíbles imágenes interactivas. Ideal para enriquecer las imágenes con información se pueden incluir e ellos: videos, textos, mapas, entre otros.
- Video presentación: es una fusión, entre las presentaciones y los videos. Ideal para crear contenidos con auto-reproducción, modo bucle, elementos pre-animados y efectos increíbles.
- Guía: crea documentos complejos e informativos, se puede elegir en la misma la información que se quiere consumir. En ella se pueden crear contenidos web interactivos.
- Material formativo: permite crear unidades didácticas, con retos. Es perfecto para la transmisión de conocimientos y autoevaluación.
- Más: sirve para hacer que tus recursos sociales sean más populares, animados, interactivos y sencillos de diseñar.
- Creación en blanco: es para configurar según la necesidad, desde cero.

Actividad 2:

Realizarán la presentación digital básica. Utilizando la aplicación, a través de una plantilla predeterminada, para perder el miedo a su uso, luego se proyectará algunos ejemplos. La consigna será la siguiente: deberán presentarse y presentar su grupo de alumnos, como estuvieron trabajando en el primer periodo del año y las expectativas que tienen de la capacitación.

Momento del Breack...acompañados de música.

Cierre:

Presentación de lo armado en la actividad dos, se proyectará o explicarán sus experiencias con el uso del recurso de la presentación digital.

Completarán un cuestionario de la herramienta de Google, que será enviado a sus correos.

https://docs.google.com/forms/d/1dTfD_usUQs33govPI1IeC2J5nY4X1IVb9ZaT4GJyF0U/edit

Recursos necesarios para este taller: en cuanto a recursos humanos, la asesora pedagógica. Edilicios: la sala de informática. Materiales: computadoras, proyector, equipo de música.

Taller n°3: “Aula interactiva”

Inicio:

Para iniciar este tercer encuentro, se les pedirá a los docentes que jueguen al “Monstruo de tres cabezas”.

Es una dinámica grupal, ya que, como docentes del primer ciclo, deben planificar las actividades en equipo, para poder potenciar las habilidades tecnológicas y así luego poder incorporarlas a sus clases, con sus grupos de alumnos.

Instrucciones:

El juego consiste en lo siguiente:

- Deben armar grupos de tres personas abrazadas, quienes serán el Monstruo de tres cabezas, cada monstruo se especializará en una temática sobre la cual debe responder preguntas.
- El desafío, es que cada cabeza solo debe sumar una palabra a la oración, que debe tener coherencia y responder a las preguntas hechas por el entrevistador, en este caso la asesora pedagógica.

- Las preguntas pueden ser las siguientes: ¿Qué significa la palabra TIC? ¿Cree usted que las TIC son necesarias para la educación del siglo XX? ¿Qué redes sociales utiliza?...

En conclusión, con esta actividad se ejercita la cooperación, la coordinación y la escucha activa, que son claves para el trabajo en equipo. Idea extraída de un video de Consultora Gestal. Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=dg96cl7stlk>

Desarrollo:

Actividad 1:

Observar el siguiente video... 14:02 min.

<https://www.youtube.com/watch?v=PRn3wZNJLXM>

Actividad 2:

Creación de Juegos interactivos. Para ello deberán tildar “Gamificación”, en donde aparecen las plantillas predeterminadas, para no tener que empezar desde cero. Es de vital ayuda, en el caso de que no se les ocurra por cual empezar, seleccionar la opción “inspiración ven a mí”, en donde contiene todos los juegos ya armados por otros docentes, que se pueden reutilizar.

Tener en cuenta, el área, la temática y tipo de contenido que quieren crear.

Se puede hacer uso del buscador, con una palabra clave, referida al tema.

Pausa para el break.

Actividad 3:

Exposición del juego armado.

Evaluación de los contenidos desarrollados.

Cierre:

Para el cierre de este taller, los docentes, realizaran la dinámica del “ovillo de lana” o “tela de araña”, normalmente en las escuelas se los usa a modo de presentación, en esta oportunidad, lo utilizaremos a modo de cierre, conectando redes, con la primera palabra que se nos viene a la mente sobre todos los temas tratados en los tres talleres, las palabras claves pueden ser las siguientes: TIC, tecnologías digitales, alfabetización digital, cooperar, colaborar, interactivo, etcétera.

Instrucciones:

- Se sentarán en ronda y deberán pasarse la lana del ovillo, diciendo la primera palabra que se le venga a la mente, acerca de los contenidos desarrollados en los talleres.
- El que recibe el ovillo, debe decir otra palabra relacionada a la dicha por el compañero de trabajo.
- Y así sucesivamente hasta formar una red, y que la orientadora diga listo.
- Para volver a armar el ovillo de lana, deberán recordar la palabra que dijo el compañero que se la lanzó. Para que vuelva a como estaba antes de comenzar la actividad.

Recursos necesarios para este taller: en cuanto a recursos humanos, la asesora pedagógica. Edilicios: gimnasio. Materiales: computadoras, proyector, equipo de música, ovillo de lana.

Luego del cierre, completarán el formulario de Google enviado a sus correos.

<https://docs.google.com/forms/d/1NYFz5KEAWXKuNyCEbYAauW0mK5y-Alpmip4hpFHZbHY/edit>

Cronograma: Diagrama de Gantt

ACTIVIDADES	AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
PRIMER MOMENTO																
Reunión con directivos	x															
Reunión con coordinadora de informática, directivos y docentes			x													
SEGUNDO MOMENTO																
Taller nº 1 "Construyendo la clase virtual" capacitación docente					x											
Taller nº 2 "Herramientas para el aula y selección de recursos" capacitación docente									x							
Taller nº 3 " Aula interactiva" actividades interactivas y evaluación													x			
Evaluación general																x

Fuente: Elaboración propia, 2022.

Recursos

Materiales	Humanos	De lectura
<ul style="list-style-type: none"> - Aula de informática y lo que incluye, computadoras, proyectores y demás. - Aula deportiva. Equipo de música y proyector. - Celulares de los maestros. - Consumición para el break. 	<ul style="list-style-type: none"> - Asesora pedagógica y disertante - Coordinadora de Informática. 	<ul style="list-style-type: none"> - Facilitado en cada taller a los docentes por correo o proyectado QR. - Carpeta drive, con contenidos dados, links, enlaces a videos, etc..

Fuente: Elaboración propia, 2022.

Presupuesto

Producto	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
Honorarios del asesor pedagógico	9 horas cátedras	\$3,500	\$31,500
Café por	18 para los 3	\$400,00	\$7,200

encuentro	talleres		
Azúcar	3 paquetes Ledesma x kilo	\$400,00	\$1,200
Yerba	1 paquete de kilo por encuentro	\$250,00	\$1,150
Medialunas	24 x 3/ 6 docenas en total	\$720,00 x 12	\$4.320
*Si lo desean pueden llevar su equipo de mate	Total		\$45,370

Fuente: Elaboración propia, 2022.

Evaluación

La evaluación será en proceso, teniendo en cuenta la participación y el cumplimiento de cada una de las actividades propuestas, en el desarrollo de destrezas e incorporación de las habilidades tecnológicas pertinentes en cada ocasión requerida. La evaluación es de tipo formativa, en tanto, se observa y se analiza, la implementación de los recursos y la aplicación Genial.ly, se tendrá en cuenta los comentarios realizados en la entrevista realizada en los formularios Google.

Evaluar en el enfoque competencias es una cuestión de importancia que ocupa un lugar primordial en el contexto de la educación (Gómez, Madrid et al., 2019). Pues significa evaluar acciones y actuaciones a sabiendas de la complejidad de los elementos presentes en las actuaciones de las personas; no se trata de memorizar un listado de informaciones (Fallas, Guzmán, & Murillo, 2014, p.24).

Por consiguiente, lo que fundamentalmente se evaluará son la capacidad de los docentes, por adquirir las competencias necesarias para poder abordar contenidos

utilizando la aplicación Genial.ly de manera transversal, en todas las áreas y en la elaboración de planificaciones didácticas motivantes para los niños, para así lograr el aprendizaje significativo esperado.

Rúbrica de seguimiento de la asesora pedagógica:

Nombre y apellido del docente:	Grado: seleccionar			Taller n°		
	1°	2°	3°	1°	2°	3°
Contenidos:	SI/ NO/ AV (A VECES)			Otras observaciones		
Está familiarizado con el uso de la aplicación Genially						
Se muestra predispuesto/a a incorporar la app a sus clases.						
Comprende las consignas de trabajo						
Pide ayuda cuando no entiende algo						
Demuestra interés en gamificar las clases						

Fuente: Elaboración propia, 2022.

CAPITULO IV

Resultados esperados

Por medio de este plan de intervención en la Unidad Educativa Maryland, nivel primario, primer ciclo, se espera poder conformar un equipo de gestión con profesores de informática y directivos, en lo referente a la implementación de las TIC en sus prácticas de enseñanza habituales, por medio de la plataforma, Genial.ly.

Promover en los profesores del nivel primario, del primer ciclo, la incorporación de las TIC, en sus clases, innovando y motivando al alumnado.

Identificar que la utilización de la plataforma Genial.ly, como herramienta de fácil uso y aprovechamiento para la innovación de las clases.

Incentivar a los docentes a que quieran generar clases más motivantes, despertando el interés en los alumnos, con el objetivo de lograr los aprendizajes significativos.

Efectuar las clases utilizando los recursos disponibles en la institución, logrando así el aprovechamiento de los recursos disponibles.

Conclusión

En lo referente a la implementación de la propuesta plan de intervención a la Unidad Educativa Maryland a partir de la notable necesidad de incorporar herramientas innovadoras de las prácticas de enseñanza de los docentes del nivel primario, del primer ciclo, en relación a las TIC, en general, y a la incorporación de la plataforma Genial.ly al desarrollo de sus clases en particular. Es importante destacar aquellas fortalezas y limitaciones de dicha propuesta.

Las fortalezas son principalmente, poder afianzar las prácticas pedagógicas. Fundamentalmente en la innovación tecnológica y la adquisición de nuevos

conocimientos acerca del manejo de la plataforma Genial.ly. Promover el uso de las TIC en las clases es enriquecedor para así poder despertar el interés de los niños. Ya que es un sistema que permite que el docente, la utilice para todo el desarrollo de sus clases incluso poder repasar y evaluar contenidos de una manera didáctica, interactiva, novedosa y sencilla de manejar.

Mientras que las limitaciones de este plan de intervención, es que por el momento solo abarca el primer ciclo del nivel primario. Otra de las limitaciones, es que se hizo foco en una sola herramienta de trabajo como es la aplicación Genial.ly.

Las propuestas de mejora son las siguientes:

- Dar continuidad al proyecto, en todo el nivel primario, incluyendo de esta manera el segundo ciclo.
- Afianzar e incorporar otros recursos, dando a conocer al plantel docente, otros recursos que pueden hacer uso para innovar en sus clases, como ser Canvas, Socrative, Class room, entre otros.
- Incluir en los presupuestos a futuro, pizarras interactivas, proyectores en cada aula y demás.

Al ocupar el rol de asesora pedagógica, se dispone de una amplia variedad de conocimientos que se adquieren a lo largo de la carrera como profesional y como estudiantes en periodo de culminar, la carrera de grado, en Licenciada en Educación, que se pueden poner en juego a la hora de abordar la temática en lo relativo a la alfabetización tecnológica y al uso de las TIC en educación.

Proponer afianzar las destrezas en el manejo de nuevos recursos, para motivar a otros docentes, y así poder estar preparados ante cualquier contingente en el caso de que los niños estén imposibilitados a salir de sus casas (como en la Pandemia por Covid

2019) que los actores de la educación, no focalicen solamente en la estructura de la escuela, sino que también, se debe tener presente, que los estudiantes de hoy, pueden y deben lograr los aprendizajes significativos en los diferentes medios, con los que se cuentan.

Al reflexionar el trasfondo, en lo referente a la pandemia en el ámbito educativo, se puede afirmar, que las instituciones que contaban con aulas virtuales y profesores versátiles en el manejo de las TIC, les fue posible ofrecer continuidad a las clases, en forma virtual. Los formatos son muy variados y en ello reside la importancia de la continua capacitación docente. Estar preparados para el manejo de las TIC, ante cualquier dificultad, es de vital importancia y por consiguiente no implica, que sea motivo para no continuar el aprendizaje y diversificar las clases.

Referencias

- Aguilar, B., Velázquez, R., & Aguilar, J. (2019). *Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. Colombia, Guayaquil*. Obtenido de <http://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvscl/2134>
- Calvo, A. (2016). *Explorar para Inspirar para Transformar. Viaje a la Escuela del Siglo XXI*. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=gBtqCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=modelos+de+aprendizaje+innovadores&ots=Mx7En1Jgpj&sig=K-vSrq99Lu1Lk56dIaxC1-CRVWM#v=onepage&q=modelos%20de%20aprendizaje%20innovadores&f=false>
- Camarilla Hinojoza, H. M., & Barboza Regalado, C. D. (2020). *La enseñanza-aprendizaje del derecho a través de una plataforma virtual institucional: Hallazgos incipientes del constructivismo de Piaget, Vygotsky y Ausubel conforme a las percepciones informantes*. Obtenido de file:///C:/Users/feder/Downloads/cpudd2,+Gestor_a+de+la+revista,+camarilloOK.pdf
- Cassany, D., & Ayala, G. (2008). *Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. Universitat Pompeu Fabra (Barcelona)*. Obtenido de https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/21226/Cassany_PE_9.pdf
- Coloma Manrique, C. R., & Tafur Puente, R. M. (1999). *El constructivismo y sus implicancias en educación. Educación. Vol. VIII. N° 16. Septiembre*. Obtenido de <file:///C:/Users/feder/Downloads/Dialnet-ElConstructivismoYSusImplicanciasEnEducacion-5056798.pdf>

- Díaz García, A. K., González Herrera, S. L., Santiago Roque, I., & Hernández Lozano, M. (2022). *Gamificación a través del uso de la aplicación de Genially para innovar procesos de aprendizaje en la Educación Superior*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/363611395_Gamificacion_a_traves_d_el_uso_de_la_aplicacion_Genially_para_innovar_procesos_de_aprendizaje_en_la_Educacion_Superior_Gamification_through_Genially_App_to_innovate_learning_processes_in_higher_educati
- Guerra García, J. (2020). *El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano*. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. Año VII. Número 2. Obtenido de <file:///C:/Users/feder/Downloads/2033-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2166-1-10-20200512.pdf>
- Jara Gutiérrez, N. P., & Prieto Soler, C. (2018). *Impacto de las diferencias entre nativos e inmigrantes digitales en la enseñanza en las ciencias de la salud: revisión sistemática*. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/acimed/aci-2018/aci181g.pdf>
- Machado Carreño, M. E., & Vásquez López, M. J. (2022). *Metodología juego de trabajo, zona de desarrollo próximo y ámbitos del Currículo de Educación Inicial para infantes de 4 a 5 años*. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2378/1/2.%20Metodologia%20juego%20trabajo%2C%20zona%20de%20desarrollo%20proximo%2C%20ambitos%20del%20curriculo%20de%20educacion%20inicial%20para%20infantes%20de%204%20a~1.pdf>

Marchesi, Á. (2021). *Los Desafíos de las TIC para el Cambio Educativo. La Educación que Queremos para los Bicentenarios*. Obtenido de <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/438/1/LOS%20DESAFIOS%20DE%20LAS%20TICS%20PARA%20EL%20CAMBIO%20EDUCATIVO.pdf>

Mejía Tigre, N. I., García Herrera, D. G., Erazo Álvarez, J. C., & Narváez Zurita, C. I. (2020). *Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica*. Obtenido de <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/413/556#:~:text=Es%20as%20C3%AD%20que%20C%20Genially%20o,otros%20donde%20se%20puede%20combinar>

Nadal, J., & Sosa Zitto, R. (2014). *Buenos Aires, Argentina*. Obtenido de <https://ria.utn.edu.ar/bitstream/handle/20.500.12272/2158/792.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ponce-Sacoto, D. H., & Ochoa-Encalada, S. C. (2021). *Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica*. Obtenido de <file:///C:/Users/feder/Downloads/Dialnet-GeniallyComoEstrategiaDeAprendizajeEnEstudiantesDe-8217199.pdf>

Quimbita Tarco, P. L. (2022). *Herramienta tecnológica Genially y el proceso de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado paralelos A y B de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, del cantón Latacunga*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35246/1/Quimbita.%20Informe%20final-signed-signed-signed.pdf>

Quintero Arrieta, J. A., Murillo Copete, M. S., & Amaya Moreno, Y. B. (2021). *Modelo interactivo de lectura para fortalecer la comprensión lectora en el área de lengua castellana del grado octavo mediante el uso de Genially*. Obtenido de https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14702/TGF_Jairo%20Quintero_Maria%20Murillo%20Yennys%20Amaya.pdf?sequence=1

Rodríguez López, J. (2021). *Un acercamiento conceptual entre tres tipos de alfabetización: informática, tecnológica e informacional*. Universidad Autónoma de Baja California, Baja California, México. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/tl/a/h6bHTXxPMn9Gq8nfhGYWmwz/?format=pdf&lang=es>

Unidad Educativa Maryland. (s/f). *sitio web*. Obtenido de <http://maryland.edu.ar/>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 6: Unidad Educativa Maryland*. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 10: Perfil del Egresado*. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 13: Plan de Mejora Institucional*. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 7: Departamento de Orientación Vocacional.* Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 8: Departamento de Informática.* Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 14.* Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

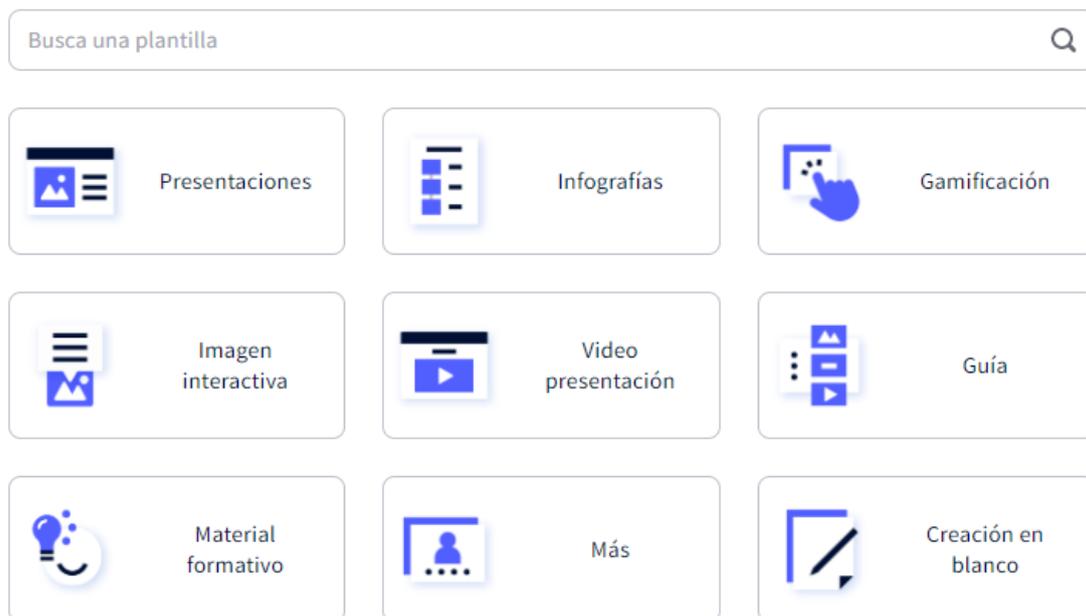
Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 11: Proyecto Educativo Institucional.*

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 6: Historia Institucional.* Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 3: Datos Generales.* Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Anexos

Qué puedes crear con Genially



Fuente: Elaboración propia, 2022.