



UNIVERSIDAD SIGLO 21
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO
PLAN DE INTERVENCIÓN

Modelos de Aprendizaje Innovadores

Instituto Santa Ana

“POTENCIANDO CLASES CON TIC”

Autor: Orso Mola, Griselda Diana

D.N.I: 29.308.584

Legajo: VEDU016673

Tutora: Soria, Sandra del Valle

Córdoba, Argentina 2023

Índice

Resumen.....	4
Palabras clave	4
Introducción	5
1. CAPÍTULO 1	
1.1. Presentación de la línea temática.....	6
1.2. Síntesis de la Institución.....	7
1.2.1. Datos generales.....	7
1.2.2. Historia.....	8
1.2.3. Misión.....	9
1.2.4. Visión.....	9
1.2.5. Valores.....	10
1.2.6. Perfil del alumno.....	10
1.2.7. Perfil del egresado.....	10
1.3. Delimitación del problema	11
2. CAPÍTULO 2	
2.1 Objetivo General.....	13
2.2 Objetivos Específicos.....	14
2.3 Justificación.....	14
2.4 Marco Teórico.....	17

3. CAPÍTULO 3

3. Plan de Trabajo.....	26
3.1 Etapa 1.....	26
3.2 Etapa 2.....	26
3.2.1 Taller 1.....	27
3.2.2 Taller 2.....	31
3.2.3 Taller 3.....	34
3.3 Etapa 3.....	38
3.3.1 Cronograma.....	38
3.3.2 Recursos.....	39
3.3.3 Presupuesto.....	40
3.3.4 Evaluación.....	41
4. Resultados esperados.....	42
5. Conclusión.....	43
6. Referencias.....	45
7. Anexos.....	47

Resumen

Innovar con calidad educativa implica un cambio, una transformación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Vivimos en una sociedad de continuos cambios, donde las tecnologías de la información y comunicación cobran un fuerte protagonismo y ofrecen una gran posibilidad a los sistemas educativos de innovación pedagógica.

El presente plan de intervención brinda una propuesta de capacitación por medio de un ciclo de talleres destinados a los profesores de inglés del Instituto Santa Ana, ubicado en la ciudad de Córdoba. En esta institución se ha detectado una problemática relacionada con un uso deficitario de los recursos tecnológicos disponibles para la implementación de TIC en las propuestas educativas del departamento de inglés. Luego del análisis DAFO generado desde la misma institución, se concluyó que dicha problemática no surge a causa de una ausencia de recursos materiales, sino que tiene ver con una falta de espacios de formación y capacitación de los docentes. Como objetivo general, se propone promover el diseño de estrategias innovadoras con la aplicación de TIC en la cotidianeidad del aula. Esta tarea se llevará a cabo a través de la realización de actividades de reconocimiento, producción y reflexión con diferentes herramientas digitales tales como Padlet, Jamboard, Wordwall, Bamboozle, Kahoot, y Genially, permitiendo visualizar el potencial de dichas herramientas para la clase de inglés.

Se esperan alcanzar estos objetivos planteando propuestas concretas de trabajo a través de una metodología basada en la construcción andamiada de conocimientos que resulten ser significativos para los destinatarios de este plan de intervención, generando un verdadero aprendizaje que se vea reflejado en propuestas educativas innovadoras con TIC.

Palabras clave: TIC- docentes- capacitación – innovación educativa

Introducción

Este plan de intervención se encuentra organizado en tres capítulos. En el Capítulo 1, se realiza la presentación de la línea temática. Se ha elegido trabajar con los modelos innovadores de educación porque resultan relevantes al analizar las necesidades del Instituto Santa Ana, la cual es la institución seleccionada como destinataria del presente plan de intervención. A continuación, se presenta la institución, sus orígenes, misión, visión y valores, entre otros aspectos que resultan relevantes a los fines de este proyecto. Para cerrar este capítulo, se hace referencia a la problemática que se pretende resolver a través de la presente propuesta.

En el Capítulo 2, se sientan las bases de este plan de intervención. Allí, se podrá encontrar información acerca de los objetivos, tanto generales como específicos, que son la brújula del proyecto. También, se encuentran la justificación del presente plan de intervención y el marco teórico que da soporte a cada actividad propuesta, cada recurso seleccionado y cada contenido trabajado.

El Capítulo 3 se encuentra dividido en tres etapas. La primera etapa se refiere a la presentación del plan de intervención a los directivos de la institución. La segunda etapa describe en detalle el plan de trabajo a llevar adelante. Este incluye las actividades a desarrollar a lo largo de tres talleres de modalidad presencial con seguimiento virtual, abordando en cada instancia un aspecto de la educación a través de TIC que incluye: Taller 1: Trabajo Colaborativo, Taller 2: Aprender Jugando y Taller 3: Generación de Contenidos. Los talleres se dividen en tres momentos: presentación de la herramienta, demostración de su potencial para la clase con práctica guiada, y utilización de la herramienta en una situación educativa específica real. Todos estos aspectos se encuentran detallados en esta sección. En la tercera etapa se presentan el cronograma,

los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto, el presupuesto y la evaluación del plan de intervención.

Para finalizar, se podrá acceder al los resultados esperados y las conclusiones de esta propuesta.

CAPÍTULO 1

1.1 Presentación de la línea temática escogida: Modelos innovadores de educación

Nos encontramos inmersos en la sociedad de la información y el conocimiento, la cual se puede definir como una sociedad interconectada, interactiva, cambiante, desafiante y signada por el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En este contexto, la escuela no puede mostrarse ajena, ya que su principal función consiste en formar a los ciudadanos del futuro, ciudadanos digitales. Así, uno de los principales ejes que debe orientar la tarea docente es el que plantea Bates cuando dice: “Debe prestarse mucha atención tanto al desarrollo de las destrezas como a la adquisición de contenidos para garantizar que los estudiantes se gradúen con los conocimientos y competencias que se requieren en la era digital.” (Bates, 2015, p.25). Entonces, es válido preguntar ¿qué capacidades debe promover la escuela del siglo XXI? Aquí se deben identificar, conocer y enfatizar las habilidades y competencias digitales que la sociedad actual demanda a sus ciudadanos.

Por otro lado, en lo que concierne a los docentes y a las instituciones educativas, es necesario plantear un cambio de paradigma pues, como explican Guerrero y López (2014):

La auténtica innovación docente no debe entenderse como una cuestión meramente metodológica o tecnológica, sino que representa un desafío a

la tradición recibida, pues comporta una aproximación a nuevas premisas epistemológicas desde las que redefinir la labor docente, el compromiso institucional, la enseñanza, el aprendizaje y la propia construcción del conocimiento [...] (p.80).

En otras palabras, es necesario que tanto las instituciones como los docentes realicen un cambio de perspectiva en relación con su rol en la sociedad de la información y el conocimiento; en la que enseñar ya no se reduce a la transmisión de contenidos en forma de un monólogo, y aprender ya no es una tarea solitaria, repetitiva y mecánica. También, será relevante poner sobre la mesa que el que enseña no sólo enseña, sino que se encuentra en un aprendizaje constante que dura toda la vida; y el que aprende no viene con una “tabula rasa”, en términos aristotélicos, sino con un bagaje de conocimientos y experiencias. De este modo, el conocimiento, en la escuela del siglo XXI, se construye entre todos sus protagonistas.

De lograr conciliar estas dos cuestiones: las destrezas que los estudiantes necesitan desarrollar y el cambio de mirada desde el rol docente e institucional, dependerá la demandada integración pedagógica de las TIC, la cual será viable a través de un paulatino y planificado proceso de innovación que involucre a todos los actores de la comunidad educativa, con sus diferentes miradas y necesidades, y contemplando tanto los recursos materiales y humanos como los tiempos y los espacios disponibles.

1.2 Síntesis de la institución seleccionada

1.2.1 Datos Generales e Historia Institucional

Nombre de la escuela: Instituto Santa Ana

Dirección postal: Ricardo Rojas 7253

Código postal: 5147

Barrio: Argüello

Localidad: Córdoba

Provincia: Córdoba

Teléfono: 03543 42-0449

E- mail: info@institutosantaana.edu.ar

Facebook: <https://web.facebook.com/SantaAnaInstituto/>

(UES 21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 2. Pp. 4-8)

1.2.2 Historia

El instituto Santa Ana es un colegio de gestión privada bilingüe (castellano - inglés), mixto y laico y de doble escolaridad obligatoria a partir de la sala de 5 años. Fue creado para satisfacer las necesidades de una educación abierta al mundo en el año 1980, con el objetivo de brindar una educación bilingüe que cubriera las expectativas de numerosas familias que, como las fundadoras, solicitaban una educación con esas características.

La propuesta inicial se identificó socialmente como personalizada; constructivista, en su postura de aprendizaje; y dialógica y participativa, en su postura política y comunicativa. Se intentaba con ello que los alumnos crecieran sintiendo el placer de aprender, de ser respetados en sus procesos personales, en una comunidad donde sus padres fueran protagonistas al lado de sus docentes.

Las actividades comenzaron en marzo de 1980 con la sala de jardín de infantes, primero y segundo grado, con un total de 52 alumnos. La modalidad siempre fue de doble escolaridad, con el dictado de los contenidos de castellano por la mañana y los de

inglés por la tarde. En 1982, la escuela recibió la resolución de la adscripción a la enseñanza oficial.

Hoy la institución funciona en un edificio propio y actualmente asisten a ella 407 alumnos y 72 docentes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde, con dos orientaciones: Humanidades y Ciencias Sociales.

(UES 21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 10 y 11. Pp. 26- 30)

1.2.3 Misión

El Instituto Santa Ana busca brindar una enseñanza personalizada, construida desde un trabajo en equipo interdisciplinario y articulado con el nivel primario, priorizando el crecimiento de cada alumno y estimulando sus capacidades individuales. Se intenta abrir caminos a múltiples experiencias, creando escenarios diferentes que promuevan los distintos aprendizajes y el pensamiento crítico de los alumnos.

1.2.4 Visión

Es una escuela que considera a cada alumno como un ser único, con una historia y un contexto que se conoce y con un proyecto de vida que se descubre y se potencia. Una escuela que desarrolla la autoestima y la empatía en sus alumnos para colocarlos en su rol de actores y lectores críticos de la realidad que los rodea.

(UES 21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 14. Pp. 34- 35)

1.2.5 Valores

La institución persigue valores esenciales del hombre como son: la libertad, la solidaridad, el respeto, la honestidad y la individualidad, donde el niño y su familia encontrarán la posibilidad de fortalecer su autoestima y prepararse para la apertura a la sociedad. (UES 21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 10 p. 27)

1.2.6 Perfil del alumno

Desde el Proyecto institucional se espera que el alumno ingresante al Instituto, reúna las características de:

- Solidario
- Respetuoso
- Activo
- Ordenado
- Participativo
- Cuestionador
- Curioso
- Con juicio crítico
- Creativo

1.2.7 Perfil del egresado

Se espera que el egresado logre una admirable cultura general, que maneje el idioma inglés de excelencia, con marcadas habilidades sociales y se caractericen por ser:

- Curiosos e interesados por el mundo que los rodea.

- Observadores atentos y objetivos de sí mismo y del hacer y ser de los otros.
- Competentes para aprender y revisar permanentemente sus conocimientos.
- Intelectualmente activos para probar, experimentar, ensayar, aceptar equivocarse, investigar, volver a intentar y rehacer para conseguir cada vez mejores niveles de producción y reflexión.
- Solidarios, respetuosos, comprensivos y leales con sus pares.
- Sensibles para identificarse con todas las personas en cuyo contacto crezcan.
- Socialmente positivos a través de valores morales profundos y sólidamente arraigados. Respetuosos de las diferencias, aceptando lo diverso y desarrollando un pensamiento verdaderamente tolerante. (UES 21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 24 Pp. 56- 57)

1.3 Delimitación del problema o necesidad objeto de la intervención

Emilio Tenti Fanfani (2005) plantea que “una incorporación exitosa de las NTic en las prácticas supone dos tipos de condiciones: materiales y subjetivas.” (p. 128). A su vez, según Aguiar (2019) se debe considerar también “el pensamiento educativo del docente, sus concepciones, creencias y prácticas”, ya que según el autor “son determinantes para la innovación con TIC.” (p.6)

Es necesario tener presente lo que plantean estos autores, incluso con la distancia temporal que hay entre uno y otro, ya que sus palabras resultan relevantes al abordar el informe sobre el Instituto Santa Ana. Resultaría prácticamente imposible pensar la incorporación de TIC en una institución que no cuenta con recursos tecnológicos. Y, normalmente, el reclamo tanto de directivos como de docentes, padres y estudiantes pasaría por ahí. Ahora bien, ¿qué ocurre cuando se cuenta con los recursos

tecnológicos e incluso con cierta predisposición para innovar y esto no ocurre? ¿Dónde está la falla? En el Instituto Santa Ana, a juzgar por lo expuesto en el informe de la institución, podríamos afirmar que las condiciones materiales para la implementación de las TIC están dadas, ya que el centro educativo cuenta con diversos y valiosos recursos materiales, a saber:

“Considerando los recursos materiales, la escuela cuenta con [...] computadoras, [...] conexión a Internet, pizarras digitales, sonido e imagen (en todas las aulas) para uso pedagógico, como recursos didácticos, proyección de videos, programas educativos, utilización de software interactivo, etcétera. (UES 21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 16 p. 40)

Además, según se expresa en el análisis DAFO, la institución ofrece “libertad para desarrollar propuestas educativas innovadoras” (UES 21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 36 p. 131), lo cual, junto a los recursos materiales disponibles, podrían ser la piedra de toque de un proyecto de innovación educativa basado en TIC que se adapte a las necesidades de la institución.

Sin embargo, a pesar de la oportunidad que representan los aspectos antes mencionados, el análisis DAFO refleja una debilidad, pues se expone que hay “escasos espacios para la investigación y capacitación docente” (UES 21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 36 p. 130). En este sentido, podríamos decir que en el contexto de esta institución es necesario atender las condiciones subjetivas, en palabras de Tenti Fanfani (2005, p.128). Estas cuestiones subjetivas, en general, pueden tener que ver con actitudes, creencias y experiencias personales (negación, comodidad, inseguridad, entre otras), así como también pueden derivar de decisiones institucionales referidas a los tiempos y espacios que se brindan (o no) para la actualización docente en innovación a través de TIC.

De acuerdo con lo relevado, se pueden establecer algunas conexiones útiles al momento de pensar posibles soluciones a esta problemática. Por ejemplo, se pueden observar numerosos proyectos de diversa índole. Sin embargo, muy pocos incluyen TIC o, si lo hacen, se les da un uso muy superficial. ¿Cómo se podría lograr un uso más apropiado que realmente rescate el valor agregado que ofrecen las TIC? En sintonía con esto, los docentes valoran la libertad que se les da desde la institución para innovar, pero remarcan que no tienen suficientes instancias de capacitación, entrando en juego aquí el rol de la institución como promotora de la mejora profesional de sus propios docentes. ¿Cuál es el grado de responsabilidad de la institución en este sentido? La actualización docente, ¿es una cuestión de opción personal? O ¿debería ser también una tarea para afrontar desde lo institucional?

En este contexto, sería conveniente trabajar con los docentes de la institución brindándoles herramientas y oportunidades de realizar prácticas contextualizadas y guiadas en el uso de TIC para la educación, con el fin de que desarrollen las habilidades necesarias para utilizarlas en la cotidianeidad de su tarea docente.

CAPÍTULO 2

2.1 Objetivo General

Generar instancias de capacitación destinadas a los docentes del departamento de Inglés del Instituto Santa Ana, para promover el diseño de estrategias innovadoras con la aplicación de TIC en la cotidianeidad del aula a lo largo del primer cuatrimestre del ciclo lectivo 2023.

2.2 Objetivos Específicos

- Capacitar a los docentes en la utilización de herramientas digitales como Padlet y Jamboard que permitan el desarrollo de la capacidad de trabajo colaborativo, a partir de actividades de reconocimiento, producción y reflexión, haciendo visible el potencial de dichas herramientas para la clase de inglés.
- Capacitar a los docentes en la utilización de herramientas digitales como Wordwall, Bamboozle y Kahoot, que habiliten la gamificación, a partir de actividades de reconocimiento, producción y reflexión que permitan visualizar el potencial de dichas herramientas para la clase de inglés.
- Capacitar a los docentes en la utilización de herramientas digitales, como Canva y Genially que permitan la generación de contenido, a partir de actividades de reconocimiento, producción y reflexión que permitan visualizar el potencial de dichas herramientas para la clase de inglés.
- Concretar el diseño de secuencias didácticas innovadoras usando diferentes herramientas y recursos TIC teniendo como insumo las propias planificaciones anuales de los docentes, los lineamientos curriculares de cada nivel y lo aprendido en esta propuesta de capacitación.

2.3 Justificación

El presente plan de intervención pretende atender las necesidades del Instituto Santa Ana en relación con la falta de espacios de capacitación y actualización en uso de TIC. Problema que se hace visible en el escaso y/o superficial uso de herramientas tecnológicas en las propuestas educativas; con las consecuencias que esto implica para los estudiantes, quienes, como futuros ciudadanos digitales, requieren una formación acorde a las exigencias de la sociedad de la información y la comunicación de la cual

forman parte. Por estos motivos, se considera pertinente el desarrollo de instancias de capacitación docente en tecnologías emergentes aplicadas a la educación.

Estas capacitaciones permitirán a los docentes tomar conocimiento de las diversas herramientas digitales disponibles junto con una demostración de su aplicación al contexto educativo. Se trata de dar la posibilidad de poner en uso las nuevas herramientas en un contexto de práctica guiada. En este sentido, se propiciará un clima ameno de trabajo en el que se promueva en los docentes una actitud positiva y crítica respecto del nuevo aprendizaje que están encarando, con el objetivo de ir demoliendo algunas barreras puesto que, en muchos casos, los docentes estarán alejándose de su zona de confort al trabajar con nuevos recursos TIC.

En relación con esto, es necesario considerar las perspectivas tanto del docente como de la institución. Desde la óptica del docente, no se puede negar la complejidad de su tarea en este nuevo paradigma tecnológico que demanda innovación y es menester crear instancias de reflexión y replanteo de conceptos, ideas y prácticas que se ajusten a las nuevas necesidades de la sociedad digital. A su vez, a nivel institucional es necesario adaptarse a los nuevos tiempos para potenciar la oferta educativa y brindar a los estudiantes las herramientas que necesitan para desarrollarse como ciudadanos digitales competentes. En esta propuesta, institución y docentes trabajarán juntos en búsqueda de un bien mayor que será la innovación educativa a través de la integración pedagógica de las TIC.

Cada taller ofrecerá instancias teóricas y prácticas en las que se trabaje con herramientas digitales aplicables a diferentes contextos y necesidades para que los cursantes puedan poner en uso los nuevos conocimientos, identificando tipos de aplicaciones, tipos de tareas que permiten llevar a cabo y tipos de habilidades y/o capacidades que posibilitan desarrollar. De este modo, uno de los principales aportes

que brindará el presente proyecto tiene que ver con que el docente adquiriera un conjunto de conocimientos, experiencias y habilidades que le permitan dar sus primeros pasos en el uso de TIC en educación potenciando sus clases. Regina Dioga Pelissaro (2019) realizó una investigación bibliográfica con el objetivo de analizar los beneficios del uso de TIC en estudiantes durante los últimos 15 años. En esta investigación numerosos autores exponen sus puntos de vista, pero la idea concluyente indicaría que

“al desarrollo de las competencias básicas de expresión oral, lectura, escritura y cálculo aritmético, en los niños, debe conectarse, de forma gradual, los conocimientos de las tecnologías contemporáneas, los medios de comunicación y el proceso informacional, una vez que las TIC son uno de los principales escenarios de la socialización de los sujetos del siglo XXI y requieren ciudadanos formándose permanentemente debido a que la cultura digital está en constante transformación tanto de sus contenidos como de sus formas. (Área y Guarro. 2012. Citado en Pelissaro. 2019. p.10).

A su vez, Pelissaro (2019. p. 16) expone que las TIC contribuyen a mejorar la calidad de la enseñanza y permiten el desarrollo de capacidades informacionales por parte de los estudiantes. Además, plantea que los profesores no se encuentran preparados para lidiar con estos recursos y que es necesaria una formación inmediata para que los estudiantes puedan desarrollar las capacidades mínimas en TIC.

En este sentido, las oportunidades de formación como la presente le otorgan al docente un bagaje de conocimientos básicos que le permiten, por un lado, brindar propuestas educativas que atiendan los requerimientos de la sociedad de la información y el conocimiento; por otro lado, estos conocimientos básicos lo habilitan para iniciar la búsqueda ampliando y profundizando sus conocimientos de manera autónoma.

2.4 Marco teórico

La teoría constructivista será la base de la presente propuesta de capacitación docente. Esta perspectiva nos permitirá plantear una manera de trabajo dinámica, participativa, motivante y ubicando al cursante al centro del proceso de aprendizaje. Veamos algunos de los autores y conceptos centrales y cómo se relacionan con la propuesta.

Una idea central de esta teoría es que **el conocimiento se construye**. Desde esta perspectiva se puede decir que el conocimiento “no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores”. (Carretero, 2021, párr. 12)

Apoyándonos en esta idea de que el conocimiento se construye, este plan de intervención se propone la desafiante tarea de acompañar a los docentes del departamento de inglés del Instituto Santa Ana en la construcción de nuevos aprendizajes en relación con la utilización de TIC en educación.

Otra idea central de la teoría es la necesidad de tener en cuenta la **zona de desarrollo próximo**. Para Jean Piaget y Lev Vygotsky, los fundadores del Constructivismo, el medio social y la interacción con el mismo son determinantes en la construcción del conocimiento. En relación con esto, Lev Vygotsky (1979) introdujo la noción de “zona de desarrollo próximo” para referirse a:

(l)a distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz (p. 133, citado en: Martínez Rodríguez,1999).

Entonces, si estamos en presencia de un aprendiz que se encuentra en su zona de desarrollo próximo respecto de “x” tema y una persona más capaz le provee el andamiaje apropiado, el cursante puede llegar a resolver el problema, con guía en una primera instancia, y luego de manera autónoma, adquiriendo esa competencia o habilidad.

Martínez Rodríguez continua su análisis destacando “[...]cómo la interacción entre un individuo que sabe y otro que no sabe (o uno experto y otro menos experto), favorece la interiorización de las acciones así como la transferencia del conocimiento.” (Martínez Rodríguez, 2016, p. 133).

En este sentido, es importante rescatar la relevancia de estos conceptos a los fines de nuestra propuesta de formación docente ya que enfatiza la necesidad de intercambio entre el docente (capacitador) y el estudiante (cursante) para lograr la construcción de nuevos aprendizajes.

Totalmente relacionado con esta idea, aparece el concepto de **andamiaje**. Este concepto, presentado por Jerome Bruner, se encuentra en estrecha relación con el concepto de zona de desarrollo próximo de Vygotsky. Bruner plantea que través del diálogo, “el niño aprende a construir conceptualmente el mundo con la ayuda, guía, andamiaje del adulto” (Bruner, 2018, párr. 17)

En el caso concreto de la presente propuesta de capacitación docente está claro que el andamiaje no se realizará pensando en un niño como su destinatario. Sin embargo, consideramos que es necesario realizar un andamiaje que contemple diversas maneras de aprender, diversos niveles de experiencia respecto de las TIC, diversas actitudes frente a las nuevas tecnologías, entre otras variables que pueden surgir del grupo de docentes cursante y para las cuales será necesario adaptar, acercar, crear un

punto entre lo que saben y pueden hacer y los conceptos y habilidades que necesitan desarrollar.

Finalmente, dentro de la teoría constructivista hay que considerar el concepto central de **aprendizaje significativo**, introducido por David Ausubel. Este concepto, resulta más que relevante en el contexto de la capacitación que se propone, ya que la idea central de los talleres consiste en que los docentes puedan apropiarse de las herramientas que se trabajarán para poder aplicarlas en su cotidianeidad áulica.

De acuerdo con Ausubel:

El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra (Ausubel, 1961, párr. 3)

Siguiendo con lo propuesto por este autor, y en función de este plan de intervención, se presentará a los cursantes un material de trabajo comprensible, “intencionado y relacionable” que favorezca el aprendizaje. Sin embargo, también será necesario indagar en los conocimientos que los cursantes ya tienen sobre el tema a trabajar. En palabras de Ausubel, deberemos asegurarnos de que el “contenido ideático pertinente exista en la estructura cognoscitiva del alumno” para que el aprendizaje significativo ocurra. A los fines prácticos, se propondrá una encuesta a partir de la cual se podrá indagar sobre el tipo de dispositivos y aplicaciones que manejan los docentes destinatarios de esta capacitación para de ese modo ajustar la propuesta a sus necesidades reales. (Ausubel, 1961, párr. 9)

Habiendo presentado algunos de los conceptos fundamentales del constructivismo, veremos a continuación otros aspectos que también enmarcan y guían esta propuesta. *Los cuatro pilares de la educación* es un informe sobre educación presentado por Jaques Delors en el año 2013 para la UNESCO.

Este documento se mantiene vigente a los fines de esta propuesta de formación docente porque habilita un cambio de mirada respecto del aprendizaje. El informe plantea que cualquier persona que viva en el siglo XXI deberá poder:

Aprender a conocer: consiste para cada persona en aprender a comprender el mundo que la rodea

Aprender a hacer: más estrechamente vinculado a la cuestión de la forma profesional

Aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás: el descubrimiento del otro. Enseñar la diversidad de la especie humana y contribuir a una toma de coincidencia de las semejanzas y la interdependencia entre todos los seres humanos.

Aprender a ser: la educación debe contribuir al desarrollo global de cada persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual, espiritualidad. (Delors, 2013, pp. 105- 109).

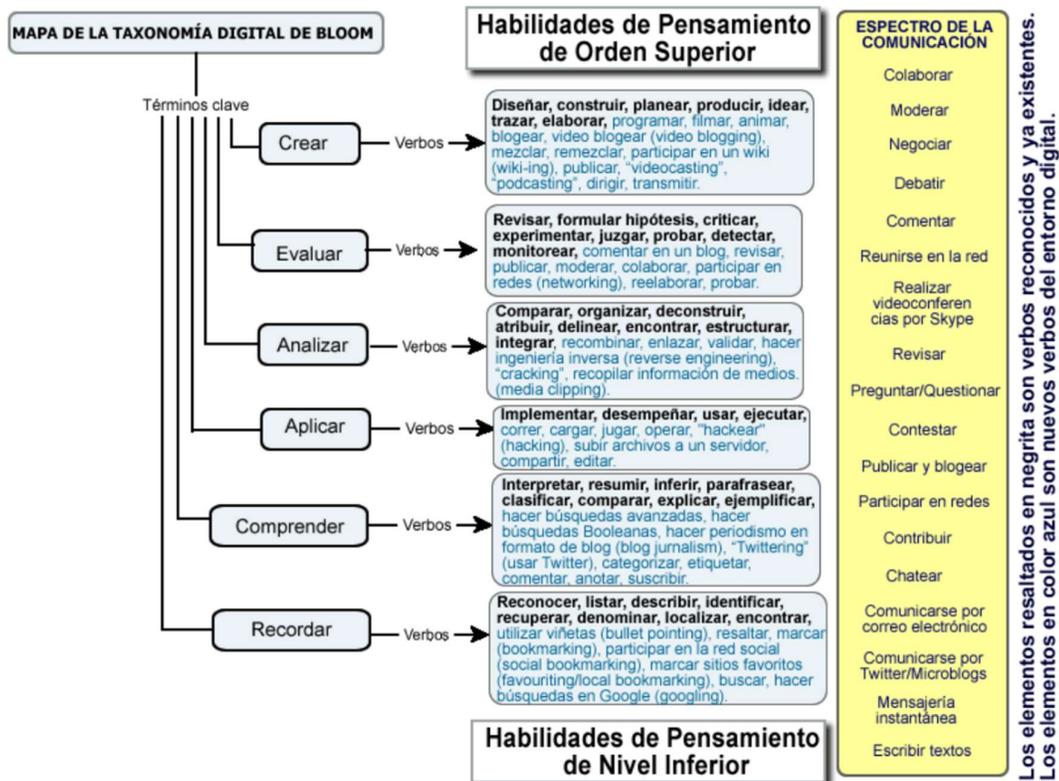
Si bien los cuatro tipos de aprendizaje son necesarios en la sociedad globalizada en la que nos encontramos inmersos, se pondrá énfasis en la importancia de poder aprender a conocer, modificando nuestro bagaje de conocimientos y actualizándolos según las circunstancias, ya que la información cambia con una rapidez y un dinamismo asombroso. De modo similar, las aplicaciones y herramientas tecnológicas se renuevan de manera muy dinámica y sin esta capacidad para indagar, probar y seguir aprendiendo es muy posible que nos sintamos frustrados frente a la vertiginosidad del mundo digital.

Por este motivo, y tal como lo plantea Delors, consideramos que la presente propuesta habrá tenido “éxito si aporta el impulso y las bases que permitirán seguir aprendiendo durante toda la vida” probando nuevas herramientas, buscando nuevos sitios web, compartiendo experiencias, entre otros. (Delors, 2013, p. 105)

Otro documento que ha sido seleccionado para conformar el marco teórico de esta propuesta de formación docente es la denominada **Taxonomía de Bloom**. Esta clasificación originalmente hace referencia a la existencia de habilidades de pensamiento de orden inferior y superior, siendo necesario adquirir las primeras para poder alcanzar las segundas. Esta taxonomía ha sido abordada por diversos autores, realizándole modificaciones y adaptaciones según su criterio. A los fines de esta capacitación, tomaremos los aportes que realiza García Aretio en su blog Hypotheses. Este autor sintetiza algunas de las intervenciones que ha sufrido la taxonomía de Bloom (1956). De todas ellas, nos concentraremos en dos:

La versión de Churches (2007), denominada Mapa de la Taxonomía Digital de Bloom, agrega a la original taxonomía de Bloom de 1956 acciones relacionadas con el contexto digital. (García Aretio, 2020, párr. 4)

FIGURA 1: Mapa de la taxonomía digital de Bloom



Fuente: Churches, A. 2009. Tomado de Hypotheses

Y la versión del sitio web Designing Outcomes, llamada la Rueda de la Pedagogía. El autor utiliza el término "Pedagogía" porque hace un juego de palabras con el término i-Pad. Esta rueda, además de presentar las habilidades que es necesario desarrollar, indica los verbos que las describen, las acciones concretas a las que se refieren en cada caso y una serie de herramientas digitales relacionadas con ellas. (García Aretio, 2020, párr. 6).

FIGURA 2: La rueda de la Pedagogía

cuando les pedimos a nuestros estudiantes que las utilicen. Promueven el trabajo por competencias y nos permiten ser más conscientes de lo que implica la utilización de TIC (y la no utilización de estas) en términos de calidad educativa para nuestros alumnos, dejando de lado el uso superficial o meramente lúdico de las TIC y potenciando las clases.

Por último, y para dar un cierre a este marco teórico, analizaremos el concepto de innovación, en el caso específico que aquí nos compete se trata de innovación educativa a través TIC.

Ahora bien, aquí es necesario aclarar que nos referimos a una *auténtica innovación*, porque frecuentemente ocurre que “en el uso de las TIC aún prevalece una función de mera sustitución de tecnologías, son versiones digitales de los tradicionales libros de texto y pizarras.” (Aguilar, Velázquez y Aguiar, 2019, p.2). Esto último, en relación con los datos relevados en el Instituto Santa Ana, es visible en algunos proyectos que muestran un uso superficial de los recursos tecnológicos. Así como se percibe un uso instrumental de los recursos, también podemos encontrar numerosos proyectos que directamente no hacen usos de las tecnologías disponibles en sus propuestas. Frente a esto, es necesario en primer lugar definir algunos conceptos como por ejemplo a qué nos referimos con innovación.

Al respecto cabe preguntar ¿Qué es innovación? ¿Qué no es innovación? Según la bibliografía consultada se puede afirmar que innovar NO es hacer lo mismo con herramientas más atractivas. Innovar tampoco es anexar el aspecto lúdico para mantener a los estudiantes motivados. Por otra parte, innovar NO es hacer un uso meramente instrumental de la tecnología.

Por el contrario, Aguiar et al. (2019) plantean que “innovar significa introducir modificaciones en la manera de hacer las cosas, para mejorar el resultado final.” (p.3) y continúan:

Se entiende por innovación educativa una transformación en el pensamiento educativo, a partir de problemas determinados y en función de perspectivas situacionales educativas deseables y deliberadas. El proceso de innovación implica recurrir de forma creativa a teorías, concepciones, prácticas y tecnologías adecuadas. (Aguiar et al., 2019, p.3)

En este sentido, innovar implica una deconstrucción de saberes, estrategias, metodologías, creencias y criterios con el fin de reformularlos u optimizarlos para dar respuesta a las necesidades de un contexto educativo particular, en relación con una temática definida como es la implementación de TIC en educación.

Para concluir, hemos recorrido variados conceptos y bases teóricas con el objetivo de poner sobre la mesa que la integración pedagógica de las TIC implica mucho más que solo los recursos materiales. Por supuesto que éstos hacen falta, pero solo con ellos no alcanza. Es necesario trabajar para generar un cambio de perspectiva desde lo institucional y desde el rol docente. Hemos visto que, aunque se cuente con los recursos materiales, el docente no puede enseñar lo que él mismo no sabe y, por este motivo, es menester crear instancias como las que aquí se proponen para indagar, cuestionar, poner a prueba y desarrollar los conocimientos y las habilidades del siglo XXI. Para lograr esto, se propone un diseño instruccional de tipo ADDIE en el que, luego de haber **analizado** el contexto y las necesidades, se procede a **diseñar** el programa. Este se verá reflejado en el **desarrollo** de una serie de recursos y materiales que se pondrán en uso en la fase de **implementación**, etapa en la que se concretan el

ambiente de aprendizaje. Finalmente, mencionaremos la **evaluación** que será inicial, procesual y final a través de encuestas y trabajos de producción. (Morales-González, Edel-Navarro, & Aguirre-Aguilar. 2014. Pp. 35- 37).

CAPÍTULO 3

3. Plan de Trabajo

El presente plan de intervención se organiza en tres etapas. En la primera etapa, se presenta la propuesta a los directivos de la institución. En la segunda etapa, se concretiza el plan de trabajo que consiste en tres talleres. Finalmente, en la tercera etapa se presenta el cronograma de actividades, los recursos necesarios, el presupuesto y la evaluación.

3.1 Etapa 1

En esta etapa, la asesora pedagógica Griselda Orso coordina una reunión con los directivos del Instituto Santa Ana con el objetivo de definir espacios, tiempos, recursos y organización de las tareas en función de las necesidades de la Institución.

3.2 Etapa 2

En esta etapa se llevan adelante tres talleres destinados a los docentes del departamento de Inglés de los tres niveles. Los talleres se realizarán una vez por mes durante los meses de febrero, marzo, abril y parte del mes de mayo de 2023. La modalidad será presencial con una duración de 3 horas cada taller y se desarrollará en la sala de informática del Instituto Santa Ana. Cada docente podrá utilizar su propio dispositivo o se les proveerá de los recursos necesarios en toda la capacitación. Además de las tres instancias presenciales, el cursado contará con un seguimiento virtual del trabajo de cada cursante, a través de la herramienta Google Classroom. Es relevante

mencionar que, dado que se trata de una capacitación pensada para el departamento de Inglés, la misma incluirá actividades y recursos en dicho idioma.

Los talleres tienen por objetivo promover el diseño de estrategias innovadoras con la aplicación de TIC en la cotidianidad del aula. Dichos talleres constarán de diferentes momentos durante los cuales se abordarán actividades que permitan explorar la herramienta, utilizarla, aplicarla al uso específico de cada nivel o grado y reflexionar sobre el uso que se está haciendo de la herramienta y cómo puede potenciar el aprendizaje. A continuación, se presenta una descripción detallada de cada taller con sus momentos y actividades. Cabe destacar que, como producto final de cada taller, los docentes cursantes deberán preparar una secuencia didáctica que incluya alguna de las herramientas trabajadas y hacerla llegar a la asesora para su evaluación. Se toma el formato de secuencia didáctica, entendida esta como:

[...] la organización de actividades de aprendizaje que se realizan con los estudiantes para desarrollar un aprendizaje significativo; por tanto [es] el acertado y pertinente conocimiento de la asignatura por parte del docente así como su experiencia y la habilidad de proponer y planear actividades que conlleven a un aprendizaje más efectivo en sus estudiantes. (Díaz Barriga. Citado en: Hernández y López, 2019. p. 297).

3. 2.1 Primer taller: Trabajo Colaborativo

1er momento: *Meet and greet (Conoce y Saluda)*

Para comenzar, la asesora dará la bienvenida a los cursantes, se presentará y comentará los objetivos de la propuesta, en general y de esta jornada, en particular. A

continuación, presentará el aula de [Classroom](https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0?cjc=lro6g4z) (<https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0?cjc=lro6g4z>) que será el entorno virtual a partir del cual se desarrollarán los diversos contenidos y actividades. Los cursantes ingresarán a la plataforma a través del código de clase **lro6g4z** y de este modo podrán seguir paso a paso las explicaciones de la capacitadora ya que realizarán las actividades en simultáneo.

La asesora guiará a los cursantes para que ingresen a una imagen interactiva creada con la herramienta [Genially](https://view.genial.ly/6346dc4d5651fd00188b581d/interactive-image-imagen-interactiva) (<https://view.genial.ly/6346dc4d5651fd00188b581d/interactive-image-imagen-interactiva>). En dicho espacio se concentrará todo el material relacionado con los tres talleres que conforman esta capacitación.

Como primer paso, realizarán una actividad en [Padlet](https://padlet.com/licgriseldaorso/vgoaksk21vj1rhuh) (<https://padlet.com/licgriseldaorso/vgoaksk21vj1rhuh>). Ingresarán allí haciendo clic en un botón que lleva el nombre de este momento “Meet & Greet” (ícono de equipo).

Una vez dentro del mural interactivo, los cursantes deberán responder la consigna que consiste en presentarse y contar alguna anécdota relativa al uso de TIC. El objetivo es crear un ámbito de trabajo ameno y relajado en el que predominen la autocrítica y la reflexión.

A continuación, se realiza la dinámica “*Encuentren alguien que...*” (*Find someone who...*). Esta dinámica promueve la lectura rápida de las intervenciones, puesto que deben encontrar y nombrar la persona que cumpla con la característica que se menciona. La asesora menciona varios ejemplos promoviendo la participación y se realiza esta dinámica varias veces. Luego, se plantean dos interrogantes: ¿Harías esta actividad con tus estudiantes? ¿Será difícil de armar? No se habilita el debate, sino que se plantean las inquietudes para avanzar al segundo momento.

Tiempo aproximado: 40 minutos

2do momento: *Step by step (paso a paso)*

A continuación, se muestra una [presentación](https://www.canva.com/design/DAFOrgE1sT4/ZDs17Bigm66Hu6XSdK7Bag/edit?utm_content=DAFOrgE1sT4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton) (ícono de documento) (https://www.canva.com/design/DAFOrgE1sT4/ZDs17Bigm66Hu6XSdK7Bag/edit?utm_content=DAFOrgE1sT4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton) con indicaciones básicas para utilizar la aplicación. Se recorre la presentación animando a los cursantes a realizar el paso a paso en los dispositivos.

A modo de práctica, se propone un trabajo en pares. La [consigna](https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/p/NDkxMTE2ODAwNTMx/details) (<https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/p/NDkxMTE2ODAwNTMx/details>) indica que deben crear un Padlet con ciertas [características](https://docs.google.com/document/d/1malwr6LjLb34IAv5T1ixGn8uDbj3oM9/edit?usp=sharing&oid=107463187231327399740&rtpof=true&sd=true) (<https://docs.google.com/document/d/1malwr6LjLb34IAv5T1ixGn8uDbj3oM9/edit?usp=sharing&oid=107463187231327399740&rtpof=true&sd=true>), las cuales serán entregadas en formato papel. Lo interesante será que habrá diferentes consignas que plantearán una variedad de producciones a las cuales todos los participantes podrán acceder más adelante, para conocer más sobre esta aplicación y enriquecer la posterior reflexión. La asesora recorrerá la sala guiando el trabajo y asistiendo a los cursantes. Si lo consideran necesario, los cursantes podrán volver a la presentación del paso a paso para guiar su trabajo.

Para dar por finalizada la tarea, los cursantes deberán ingresar al ícono del lápiz, donde deberán realizar la [entrega del trabajo](https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/p/NDkxMTE2ODAwNTMx/details) (<https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/p/NDkxMTE2ODAwNTMx/details>) realizado incluyendo sus nombres, el número de consigna que les tocó y el link de su producción.

Tiempo aproximado: 80 minutos

Se realiza un intervalo de 15 minutos.

3er momento: *Pros and Cons (ventajas y desventajas)*

Luego del intervalo, los cursantes retornan a la sala. La asesora les recuerda el trabajo que acaban de realizar y les plantea una actividad para evaluar la herramienta. Para ello, ingresan al botón que los lleva a la pizarra colaborativa [Jamboard](https://jamboard.google.com/d/1HlvAtSsuVGruZe4P_MJEnKWe2I-O01XOi3f-nBINpoU/edit?usp=sharing) (ícono de pizarra)(https://jamboard.google.com/d/1HlvAtSsuVGruZe4P_MJEnKWe2I-O01XOi3f-nBINpoU/edit?usp=sharing). Una vez en la pizarra, los cursantes pegan notas adhesivas en relación con algunas ventajas, desventajas y capacidades relacionadas con la utilización de Padlet. Los cursantes se toman unos minutos para responder. A continuación, se retoman las preguntas planteadas anteriormente y se propone que los docentes debatan en pequeños grupos.

Preguntas: ¿Harías esta actividad con tus estudiantes? ¿Será difícil de armar? ¿Qué ventajas y desventajas pudiste encontrar? ¿Qué tema, unidad, concepto, capacidad trabajarías con esta herramienta?

Finalmente, se realiza la lectura de la pizarra y se comparten ideas con todo el grupo, destacando los aspectos positivos y negativos de la herramienta y las capacidades que permite desarrollar.

Para finalizar, y haciendo referencia a la pizarra Jamboard, la asesora explica que los cursantes deberán investigar un poco más sobre esta herramienta para aprender a utilizarla antes del próximo taller. Recordemos que los talleres son una vez por mes. Durante este tiempo, podrán realizar consultas a través del hilo [Consultas Jamboard](https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/p/NDkwOTYwMDAyNjU2/details) (<https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/p/NDkwOTYwMDAyNjU2/details>) en el tablón de Classroom, al cual puede acceder desde el Genially que nuclea

toda esta propuesta. De igual manera, podrán acceder a un [video tutorial](https://www.youtube.com/watch?v=wURmHGkLrPs) (<https://www.youtube.com/watch?v=wURmHGkLrPs>) seleccionado por la asesora.

A modo de tarea y como parte de la evaluación formativa que se realizará, los cursantes deberán elegir un tema de su planificación anual y preparar una secuencia didáctica que incluya alguna de las dos herramientas trabajadas en este taller (Padlet o Jamboard). Deberán enviar la secuencia didáctica como respuesta a una [tarea en Classroom](https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/a/NDkwOTYwNTA1Mzk5/details) (<https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/a/NDkwOTYwNTA1Mzk5/details>).

Como cierre del taller, los cursantes responderán una encuesta en un [formulario](https://forms.gle/LYqpCXkWJ15jxF5g9) (<https://forms.gle/LYqpCXkWJ15jxF5g9>) de Google (ícono de flechas). Esta encuesta tiene por objetivo indagar en los conocimientos previos de los cursantes, sus experiencias y sentimientos en relación con el uso de las TIC en educación, lo que les interesó y no les interesó de la propuesta y lo que se llevan luego de transcurrido el primer taller. Esta información será de suma utilidad de cara al siguiente encuentro.

Tiempo aproximado: 45 minutos

3.2.2 Segundo taller: Aprender jugando

Werbach y Hunter (2012. Citado en Gallardo, M. H. 2015). señalan que “la gamificación consiste en el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos”, y el contexto educativo es uno de ellos. Sin embargo, sabemos que el juego es una de las mejores maneras de involucrar a los estudiantes, tengan la edad que tengan.

En el segundo taller los cursantes explorarán, probarán y pondrán en práctica tres herramientas digitales que permiten abordar contenidos desde el juego: Wordwall, Kahoot y Bamboozle.

Primer momento: Let's play! (¡Juguemos!)

Los docentes cursantes jugarán para familiarizarse con las herramientas Wordwall, Kahoot y Bamboozle. La asesora proyectará varios juegos y los cursantes irán participando. Estos juegos también estarán disponibles en el Genially de la capacitación.

Juegos seleccionados para mostrar:

Juego de la memoria: <https://wordwall.net/es/resource/33885059/animals>

Quiz: <https://www.baamboozle.com/game/1222259>

Quiz: <https://create.kahoot.it/details/df239937-8c48-4805-9b21-731633f95540>

Tiempo aproximado: 40 minutos

2do momento: *The how-to* (El cómo)

Siguiendo la misma metodología utilizada en el taller anterior, se explicará el paso a paso para armar un juego que se adapte a nuestras necesidades. Para ello se proyectará una [presentación](https://www.canva.com/design/DAFPhcI4W8Q/Lv9Ux6WDm4T48chbd-R-Tg/view?utm_content=DAFPhcI4W8Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton) (https://www.canva.com/design/DAFPhcI4W8Q/Lv9Ux6WDm4T48chbd-R-Tg/view?utm_content=DAFPhcI4W8Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton) con los tres juegos explicados. Debido a que los tres juegos tienen características similares en cuanto a la manera de crearlos, se mostrarán los tres al mismo tiempo, promoviendo la comparación y contrastación. Los cursantes

elegirán uno de los juegos para ir desarrollándolo en sus dispositivos de manera simultánea. No será necesario que compartan el enlace de esta práctica.

A continuación, los docentes formarán pares (paralelos o con proyectos en común, preferentemente) y elegirán uno de los tres juegos mostrados (puede ser el mismo de la actividad anterior u otro) para crear un juego propio con el vocabulario o las estructuras que crean convenientes. Se sugerirá que consulten sus planificaciones anuales o mensuales con el objetivo de obtener un producto que sea aplicable a sus clases. Los docentes compartirán el link de su juego en el [tablón de Classroom \(https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/p/NDkxMTE3MTAyOTUx/details\)](https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/p/NDkxMTE3MTAyOTUx/details).

Tiempo aproximado: 80 minutos

Se realiza un intervalo de 15 minutos.

3er momento: Think about it! (¡Pensalo!)

Luego de jugar y experimentar con las herramientas, se invitará a los cursantes a completar un [documento de Google \(https://docs.google.com/document/d/1k-5t4wtNZeI4kFLC2XSqDhalpIDKFjYr/edit?usp=sharing&oid=107463187231327399740&rtmpof=true&sd=true\)](https://docs.google.com/document/d/1k-5t4wtNZeI4kFLC2XSqDhalpIDKFjYr/edit?usp=sharing&oid=107463187231327399740&rtmpof=true&sd=true) sobre el uso que se les podría dar a estas herramientas en el aula y qué capacidades se estarían trabajando. Se generará una [nube de palabras \(https://drive.google.com/file/d/13w5HzGCg7rUC1C2IMNI3kQ4r7QBqsb6r/view?usp=sharing\)](https://drive.google.com/file/d/13w5HzGCg7rUC1C2IMNI3kQ4r7QBqsb6r/view?usp=sharing) para ilustrar la versatilidad que ofrecen las herramientas trabajadas.

A continuación, se explicará a los docentes la tarea que deberán realizar con el objetivo de poner en uso lo aprendido hasta aquí. Se les solicitará a los docentes que elijan uno de los tres juegos presentados y generen una secuencia didáctica que sea aplicable a sus contextos reales de enseñanza. Esta secuencia deberá ser enviada en

respuesta a una [tarea de Classroom](https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/a/NDkwOTg5MTUyNjI5/de tails) (<https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/a/NDkwOTg5MTUyNjI5/de tails>). A su vez, se propondrá que lleven a la práctica la secuencia con sus estudiantes para poder contar su experiencia en el siguiente taller.

Para cerrar el taller, se pedirá a los cursantes que escaneen con sus teléfonos un [código QR](https://docs.google.com/document/d/1mkkDruNlcChsc7fkKvXEigPqQ79aMqhp/edit?usp=sharing&oid=107463187231327399740&rtpof=true&sd=true) (<https://docs.google.com/document/d/1mkkDruNlcChsc7fkKvXEigPqQ79aMqhp/edit?usp=sharing&oid=107463187231327399740&rtpof=true&sd=true>) que los llevará a una de las siguientes preguntas:

¿De qué manera el juego promueve el aprendizaje?

¿Qué ventajas presentan los juegos en la clase de inglés?

Cómo docente, ¿qué desventajas podrías mencionar con relación al armado de juegos para las clases?

¿Si supieras de una manera más sencilla de crear juegos para tus clases, la utilizarías?

¿Qué desventajas podés mencionar en relación con la utilización de juego en la clase de inglés?

¿Qué capacidades se ponen en juego al involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas?

Luego, reunidos en pequeños grupos, debatirán sobre los temas planteados en las preguntas. Finalmente, se realizará un plenario donde se compartirán experiencias, expectativas, conocimientos, conclusiones, entre otros.

Tiempo aproximado: 45 minutos

3.2.3 Tercer taller: Creación de Contenido

Yves Chevallard define la transposición didáctica como:

“Un contenido de saber que ha sido designado cómo saber a enseñar, sufre [...] un conjunto de transformaciones adaptativas que van a hacerlo apto para ocupar un lugar entre los *objetos de enseñanza*. El “trabajo” que transforma de un objeto de saber enseñar en un objeto de enseñanza este nominado la *transposición didáctica*. (1991. p. 45).

Los materiales que los docentes preparan para sus estudiantes son fundamentales en el proceso de aprendizaje, ya que permiten acercar los conocimientos a los estudiantes de una manera comprensible, de acuerdo con su edad y nivel cognitivo. En relación con esto, las TIC pueden ser de gran utilidad pues permiten incorporar, además de texto, imágenes, videos, audio e interactividad, atendiendo a una gran diversidad de estilos de aprendizaje. Veremos en este tercer y último taller, cómo las TIC pueden habilitar la generación de contenido a través de las herramientas Canva y Genially.

1er momento: Make it happen! (¡Haz que suceda!)

Se muestran algunos recursos creados con Canva y Genially que fueron utilizados para presentar, practicar y/o evaluar ciertos temas específicos. A su vez, se comenta a los cursantes que parte del material que se está utilizando en esta capacitación está realizado justamente con estas mismas herramientas debido a la practicidad y versatilidad que ofrecen.

Recursos seleccionados para mostrar:

Superstitions

<https://view.genial.ly/61250b46340a190d0abfc092/interactive-image-interactive-image>

The life cycle of a frog

https://www.canva.com/design/DAFG96m2edo/LuehnUpQS8VTE5wcmXseFQ/view?utm_content=DAFG96m2edo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Food

https://www.canva.com/design/DAFJ9Q3JLu4/9XSLm0gG7BW2b5dN43e8nw/view?utm_content=DAFJ9Q3JLu4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Tiempo aproximado: 40 minutos

2do momento: Little by Little (Poco a poco)

De modo similar a como se trabajó en los talleres anteriores, en este momento se presentarán, a través de una infografía creada con la herramienta Piktochart, los [pasos \(https://drive.google.com/file/d/1ZQyktVWHcinzhlqsZPd0fa5z7wvA0j5x/view?usp=sharing\)](https://drive.google.com/file/d/1ZQyktVWHcinzhlqsZPd0fa5z7wvA0j5x/view?usp=sharing) para armar un Canva personalizado y se invitará a los docentes a realizarlos de manera simultánea.

A continuación, se mostrará un [video tutorial](https://www.youtube.com/watch?v=_CMPVKlw9PU) seleccionado por la asesora, donde se explica cómo crear una imagen interactiva (https://www.youtube.com/watch?v=_CMPVKlw9PU) en la herramienta Genially. Se irá pausando para permitir que los cursantes puedan realizar las acciones necesarias. Genially es una herramienta muy versátil, que permite incrustar todo tipo de archivos y agregarles interactividad, lo cual nos permite lograr un producto ágil, variado, organizado y atractivo.

Para practicar, los cursantes formarán grupos de 4 o 5 personas y se les asignará un tema a través de una [rueda de azar \(https://wordwall.net/es/resource/37134170\)](https://wordwall.net/es/resource/37134170). Los docentes crearán una imagen interactiva en la cual trabajarán de manera colaborativa

con el objetivo de lograr que la imagen contenga: 1 video, una actividad de práctica tipo Liveworksheets y un juego, todos relacionados con la temática. Cada botón deberá tener algún tipo de interactividad y deberán compartir el link de la imagen interactiva lograda en el [tablón de Classroom](https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/p/NDkxMTM1MzIxMTQ3/details) (<https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0/p/NDkxMTM1MzIxMTQ3/details>).

Importante: la herramienta Genially no permite trabajar colaborativamente de manera simultánea. Solo un editor puede trabajar por vez. Por lo tanto, a partir de esta aclaración, se sugerirá a cada grupo que realicen una división de roles así, mientras algunos exploran recursos, el editor avanza en la herramienta. El rol de editor debería ser rotativo de manera que todos puedan utilizar la herramienta.

Tiempo aproximado: 80 minutos

Se realiza un intervalo de 15 minutos

3er momento: At your fingertips (A tu alcance)

Luego de explorar y experimentar con las herramientas, se solicita a los docentes que trabajen en pequeños grupos e identifiquen las capacidades, los tipos de inteligencia y los estilos de aprendizaje que se ven involucrados al utilizar este tipo de herramienta para presentar cualquier tipo de información o contenido a los estudiantes. A su vez, desde la perspectiva del docente, deberán considerar aspectos como tiempo de producción del material, nivel de dificultad, ventajas y desventajas de utilizarlas en las clases. Completarán una [tabla](https://docs.google.com/document/d/16kaqUbdhM27o_HooHSBbLwkRAbrDRigh/edit?usp=sharing&oid=107463187231327399740&rtpof=true&sd=true) (https://docs.google.com/document/d/16kaqUbdhM27o_HooHSBbLwkRAbrDRigh/edit?usp=sharing&oid=107463187231327399740&rtpof=true&sd=true) de manera colaborativa.

Seguimiento de trabajo virtual del Taller 1													
Evaluación formativa Taller 1													
Taller 2: Aprender jugando													
Seguimiento de trabajo virtual del Taller 2													
Evaluación formativa Taller 2													
Taller 3: Generación de contenidos													
Seguimiento de trabajo virtual del Taller 3													
Evaluación formativa Taller 3													
Evaluación del Plan de Intervención													

Es importante destacar que la labor de la asesora pedagógica no se limita a la presentación de los contenidos y actividades en los talleres presenciales, sino que se extiende en el tiempo que transcurre entre un taller y el siguiente, ya que realizará un acompañamiento de los cursantes mientras estos se encuentran realizando las actividades virtuales (confección de una secuencia didáctica por taller). A su vez, se mantendrá un contacto regular con los cursantes a través de la plataforma Classroom, donde podrán realizar consultas utilizando hilos de conversación creados para cada taller.

3.3.2 Recursos

Recursos humanos

Responsable del presente plan de intervención: licenciada en educación, capacitadora y asesora pedagógica.

Destinatarios de la capacitación: docentes del departamento de Inglés de los tres niveles del Instituto Santa Ana.

Recursos tecnológicos

Se utilizarán recursos existentes en la escuela como el proyector, las computadoras, pantalla y equipo de sonido. También teléfonos celulares y otros dispositivos de uso personal de los docentes. La institución cuenta con servicio de internet para el acceso al material de trabajo de la capacitación y para la práctica de los cursantes.

Recursos económicos

La institución cuenta con diversos recursos tecnológicos, por lo que la implementación del plan de intervención no implicará costos extra en este sentido. Serán necesarios los recursos económicos que financien los honorarios de la asesora pedagógica y algunos recursos materiales como fotocopias.

3.3.3 Presupuesto

A continuación, se detallan los gastos que demandará la intervención.

Ítem	Cantidad	Costo unitario	Total
Proyector	1	Existente	\$ 0
Pantalla	1	Existente	\$ 0
Computadoras	10	Existente	\$ 0
Sonido	1	Existente	\$ 0
Servicio de Internet	--	Existente	\$ 0
Fotocopias de material de trabajo: consignas en formato papel y códigos QR	10	\$ 5	\$ 50
Licenciado en Educación/Asesor.	9 hs cátedra presenciales 5 hs cátedra en calidad de seguimiento online y evaluación del plan. 4 hs cátedra en calidad de generación de contenidos para instancias tanto presenciales como virtuales.	\$ 3670	\$ 66.060

PRESUPUESTO TOTAL	\$66.110
-------------------	----------

3.3.4 Evaluación

Con respecto a la evaluación, esta será formativa tanto en el ámbito presencial como en el virtual. Rebeca Anijovich expresa que “en el campo de la evaluación formativa, el concepto de "retroalimentación" ocupa un lugar destacado” (2017. p. 87) y esto es así porque promueve en los estudiantes la metacognición, la autonomía y la reflexión en relación con el propio proceso de aprendizaje. Como explica Anijovich “promueve[n] la revisión de lo hecho con una mirada hacia el futuro, hacia la próxima tarea o desempeño del estudiante, y también la reflexión sobre qué y cómo aprendió.” (2017. P. 90). En este sentido, se procurará acompañar los procesos de los cursantes identificando dificultades y logros, y brindando un andamiaje, en el sentido bruneriano del término, con el objetivo de generar las mejores condiciones para que el aprendizaje tenga lugar.

Para obtener la información que haga posible la evaluación, tanto de los cursantes como del plan de intervención, se utilizará un enfoque mixto a través de “la recolección y el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos” (Sampieri.2018. p.10), los cuales se integrarán y se discutirán de forma conjunta.

La metodología cualitativa se centrará en la observación de los cursantes mientras desarrollan las actividades y en su participación en las instancias de debate o puesta en común. La asesora pedagógica tomará notas de las experiencias que afloran en cada taller y a través de los hilos de conversación en la plataforma Classroom. También se utilizarán [cuestionarios](https://es.surveymonkey.com/r/CXCBPCX) (<https://es.surveymonkey.com/r/CXCBPCX>) y [formularios](https://forms.gle/LYqpCXkWJ15jxF5g9) (<https://forms.gle/LYqpCXkWJ15jxF5g9>) que contengan preguntas abiertas y cerradas.

En relación con la manera en la que se evaluarán las secuencias didácticas que los cursantes deben enviar a la asesora, es importante aclarar que se realizará una retroalimentación sobre las mismas, pero no tendrán un carácter sumativo para los cursantes. Es decir, que no habrá *aprobados* y/o *desaprobados*. Este material, además de brindar información sobre el nivel de desempeño alcanzado por los cursantes, servirá de muestra para contabilizar de algún modo el nivel de involucramiento de los participantes y si éste se sostuvo en el tiempo o no. Se pretende, de alguna manera visualizar a través de estos datos cuantitativos (cantidad de cursantes que entregaron vs cantidad que no entregaron, por ejemplo) el nivel respuesta de los cursantes a las propuestas de trabajo.

4. Resultados esperados

Como resultado del cursado de los talleres y la participación en cada propuesta presencial y virtual se espera que los cursantes logren apropiarse de las de herramientas digitales presentadas e implementarlas en sus propias clases. También, que puedan desarrollar clases, unidades, conceptos que incluyan trabajo colaborativo y gamificación. De modo similar, los cursantes deberían poder aprovechar las virtudes de las TIC al momento de generar contenidos para los estudiantes. A partir del trabajo guiado propuesto durante los talleres, sumado a las prácticas grupales e individuales realizadas se espera que los docentes cursantes logren cierto grado de autonomía en cuanto a la utilización de las herramientas trabajadas. Además, se pretende lograr que los cursantes puedan transferir los conocimientos adquiridos a otras herramientas que puedan encontrar y a otros contenidos que necesiten enseñar, enriqueciendo sus propuestas, incorporando nuevas habilidades y actualizando sus conocimientos de manera continua.

A nivel macro, se espera que los aportes innovadores que cada docente vaya realizando generen una serie de experiencias positivas en los estudiantes como pueden ser mayor motivación e involucramiento, mayor participación en las clases, mejor predisposición para aprender, entre otras; las cuales, a su vez, servirán de retroalimentación para el docente innovador, quien verá con entusiasmo que sus estudiantes “se conectan” con las clases, incorporan conocimientos y desarrollan habilidades de manera activa y productiva.

5. Conclusión

Este plan de intervención surge en respuesta a una problemática muy concreta y en la que la solución tiene que ver con un cambio de mirada en relación con la manera de trabajar en el aula. Es decir, es necesario trabajar con los recursos humanos de la institución para que, a partir del reconocimiento del problema, se habilite la posibilidad de nuevas formas de llevar adelante la tarea educativa. Para esto, es necesario aprender nuevas estrategias, conocer nuevas herramientas y desarrollar nuevas habilidades, lo cual los docentes cursantes lo podrán hacer mediante la participación en los talleres; siendo esta no una propuesta acabada y estática, sino el puntapié inicial que les permita desplegar conocimientos, iniciar búsquedas, descubrir estrategias y llevar dinamismo a las clases.

Por otro lado, nos podemos encontrar con algunas limitaciones al implementar este plan de intervención. Entre ellas se puede mencionar cierto desconocimiento de algunos factores por parte de la asesora al ser un agente externo a la institución. Por ejemplo, no se conocen los actores destinatarios de la propuesta. Tampoco se conoce el contexto real de trabajo, el clima institucional que se vivencia en una jornada laboral,

entre otros aspectos que pueden generar cierta incertidumbre respecto de cómo resultará la implementación de este plan de intervención en ese sentido. Teniendo en cuenta esto, se plantea que este plan de intervención es una propuesta flexible que permite adaptaciones y ajustes según las necesidades que puedan surgir sobre la marcha. Del mismo modo, esta propuesta es transferible a otras instituciones educativas, realizando las modificaciones que requiera el contexto y los recursos disponibles en cada caso. Incluso, incorporando nuevas herramientas que vayan surgiendo, siendo conscientes de que los recursos digitales se encuentran en un permanente proceso de mejora y actualización. A su vez, dicho plan de intervención puede aplicarse a otras asignaturas realizando las adecuaciones correspondientes. Así, se podrían proponer talleres de similares características para la Matemática, las Ciencias o la lengua materna. Además, los conocimientos adquiridos y la posibilidad de trabajar colaborativamente permiten hacer extensiva esta propuesta a proyectos interdisciplinarios y/o transversales entre asignaturas y entre niveles.

6. Referencias

- Aguiar, B., Velázquez, R., Aguiar, J. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC. *Revista Espacios*. Vol. 40. 1-12. Recuperado de: <http://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvsc1/2134> (20/8/2022)
- 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> (27/10/2022)
- Ausubel, D., Novak, J. Y. H. H., & Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, 1(2), 53-106. Recuperado de: <http://cmappublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf> (25/9/2022)
- Bates, A. W. (2015). *La enseñanza en la era digital. Una guía para la enseñanza y el aprendizaje*. Buenos Aires: Asociación de Investigación Contact North.
- Bruner, J. S. (2018). Desarrollo cognitivo y educación. Ediciones Morata. Párrafo 17. Recuperado de: <https://books.google.com.ar/books?id=nZojEAAAQBAJ&lpg=PT6&ots=fXr7KtMvYy&dq=desarrollo%20cognitivo%20y%20educacion&lr&hl=es&pg=PT6#v=onepage&q=desarrollo%20cognitivo%20y%20educacion&f=false> (25/9/2022)
- Carretero, M. (2021). *Constructivismo y educación*. Tilde editora. Cap. 1.2 párr. 12 la centralidad del conocimiento y la representación. Recuperado de: https://books.google.com.ar/books?id=FbxbEAAAQBAJ&hl=es&source=gbs_n_avlinks_s (25/9/2022)
- Chevallard, Y. (1991). La transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado, 3. Recuperado de: http://www.terras.edu.ar/biblioteca/11/11DID_Chevallard_Unidad_3.pdf (13/10/2022)
- Delors, J. (2013). Los cuatro pilares de la educación. Galileo, (23). p.3. Recuperado de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/30016/1/169-619-1-PB.pdf> (24/9/2022)
- Fanfani, E. T. (2005). La condición docente. Buenos Aires. Siglo XXI Editores. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarc_def_0000144319&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_2ad4e981-50a9-4264-842a-cc23d5e978c7%3F_%3D144319spao.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000144319/PDF/144319spao.pdf#%5B%7B%22num%22%3A657%2C%22gen%22%3A0%7D%2C%7B%22name%22%3A%22XYZ%22%7D%2C-281%2C653%2C0%5D (21/8/2022)
- Gallardo, M. H. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. p. 74. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- García Aretio, L. (05/05/2020). Unas taxonomías de Bloom más actualizadas. Contextos universitarios mediados. (ISSN: 2340-552X). Recuperado de: <https://aretio.hypotheses.org/4027> (24/09/2022)
- Guerrero, M. J. L., & López, M. D. C. L. (2014). Criterios para la Evaluación de los Proyectos de Innovación Docente Universitarios/Evaluation Criteria for University Teaching Innovations Projects. *Estudios sobre Educación*. Vol. 26.

- 79-101. Recuperado de:
[https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/36767/1/201406%20ESE%2026%20\(2014\)-3.pdf](https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/36767/1/201406%20ESE%2026%20(2014)-3.pdf)
- Hernández, M. P., & López, L. M. T. (2019). Secuencia didáctica para el favorecimiento de la Competencia Lectora en Escuela Nueva. *Educación Y Ciencia*, (22), 291-304. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7982099.pdf> (16/10/2022)
- Martínez Rodríguez, M. A. (2016). El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la educación Vygostky. Recuperado de
<https://b.setodo.com/doc/2307/index.html> (25/9/2022)
- Morales-González, B., Edel-Navarro, R., & Aguirre-Aguilar, G. (2014). Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación): Su aplicación en ambientes educativos. *Los modelos tecno-educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*, 35- 37. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/profile/Luis-Garcia-Utrera/post/What-theoretical-models-to-integrate-technology-in-the-classroom-are-being-used-to-teach-history/attachment/59d63b8dc49f478072ea752b/AS%3A273742956040204%401442276814930/download/Libro+Modelos+Tecno-Educativos_2014.pdf#page=33 (25/9/2022)
- Pelissaro, R. D. (2019). El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para el desarrollo de la alfabetización informacional en niños en formación escolar. *Revista Prefacio*, 3(3). Recuperado de:
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/PREFACIO/article/download/25438/24691/75157> (06/11/2022)
- Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México. Recuperado de:
<https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/3132/Metodologia%20de%20la%20investigacion%20manual%20para%20el%20desarrollo%20de%20personal%20de%20salud%2035.pdf?sequence=1> (27/10/2022)
- Universidad Siglo 21. (2019). Módulo 0. Plan de intervención. Instituto Santa. Lecciones 2, 10, 11, 14, 16, 24 y 36. Recuperado de:
<https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2> (08/11/2022)

7. Anexos

Classroom	https://classroom.google.com/c/NDkwODMxMTI4MzQ0?cjc=lr06g4z
Genially	https://view.genial.ly/6346dc4d5651fd00188b581d/interactive-image-imagen-interactiva
Padlet	https://padlet.com/licgriseldaorso/vgoaksk21vj1rhuh
Canva	https://www.canva.com/design/DAF0rgE1sT4/ZDs17Bigm66Hu6XSdK7Bag/edit?utm_content=DAF0rgE1sT4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
Jamboard	https://jamboard.google.com/d/1HlvAtSsuVGruZe4P_MJEnKWe2I-O01XOi3f-nBINpoU/edit?usp=sharing
YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=wURmHGkLrPs
Google Forms	https://forms.gle/LYqpCXkWJ15jxF5g9
Wordwall	https://wordwall.net/es/resource/33885059/animals
Bamboozle	https://www.baamboozle.com/game/1222259
Kahoot!	https://create.kahoot.it/details/df239937-8c48-4805-9b21-731633f95540
canva	https://www.canva.com/design/DAFPhcI4W8Q/Lv9Ux6WDm4T48chbd-R-Tg/view?utm_content=DAFPhcI4W8Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
Nube de palabras	https://drive.google.com/file/d/13w5HzGCg7rUC1C2IMNI3kQ4r7QBqsb6r/view?usp=sharing
Códigos QR	https://docs.google.com/document/d/1mkkDruNlcChsc7fkKvXEigPqQ79aMqhp/edit?usp=sharing&oid=107463187231327399740&rtpof=true&sd=true
Genially	https://view.genial.ly/61250b46340a190d0abfc092/interactive-image-interactive-image
Piktochart	https://drive.google.com/file/d/1ZQyktVWHcinzhlqsZPd0fa5z7wvA0j5x/view?usp=sharing
Rueda de azar	https://wordwall.net/es/resource/37134170
Google docs	https://docs.google.com/document/d/16kaqUbdhM27o_HooHSBbLwkRAbrDR_igh/edit?usp=sharing&oid=107463187231327399740&rtpof=true&sd=true
Encuesta	https://es.surveymonkey.com/r/CXCBPCX