

UNIVERSIDAD SIGLO 21



Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Plan de Intervención

Capacitación Docente en la Realidad Aumentada.

Autor/a: Domínguez, María Florencia

D.N.I.: 33269192

Legajo: VEDU 017430

Tutora: Mgter. María Clara Cunill

Los Cerrillos. Córdoba, noviembre 202

Índice		Página
	Resumen.....	3
	...	
1.	Introducción.....	4
	.	
2.	Presentación de la Línea Temática.....	5
	2.1 Síntesis de la Institución.....	6
	2.2 Historia.....	7
	2.3 Misión.....	8
	2.4 Visión.....	8
	2.5 Valores.....	8
3.	Delimitación de la Necesidad objeto de la Intervención.....	9
4.	Objetivos.....	10
	4.1 Objetivos Generales.....	10
	4.2 Objetivos Específicos.....	10
5.	Justificación.....	11
6.	Marco Teórico.....	13
7.	Plan de Trabajo.....	19
	8.1 Actividades	19
8.	Cronograma.....	37
9.	Recursos.....	38
10.	Presupuesto.....	39
11.	Evaluación.....	39
	

Índice	Página
Resumen.....	3
...	
1. Introducción.....	4
.	
2. Presentación de la Línea Temática.....	5
12. Resultados Esperados.....	41
13. Conclusión.....	41
...	
14. Referencias.....	43
15. Anexo.....	45

Resumen

El presente Plan de Intervención surge con el objetivo de Ofrecer talleres de capacitación docente a la Unidad Educativa Maryland, durante el primer semestre del año 2023, con el fin de implementar el uso de las nuevas tecnologías, realidad aumentada, para la concreción de proyectos articulados con todas las áreas curriculares favoreciendo el desarrollo de competencias y habilidades del siglo XXI. Para ello, se busca organizar una capacitación sobre las bases conceptuales de las T.I.C dirigida a los formadores para que implementen herramientas pedagógicas innovadoras en sus prácticas de forma articulada. Se realizan talleres de capacitación a directivos y docentes sobre el manejo e implementación pedagógica de la realidad aumentada con el fin de contribuir en la implementación del uso de herramientas que propicien el saber hacer para el diseño de secuencias didácticas dirigidos a los alumnos. Dichas instancias son presenciales y se llevan a cabo en diferentes espacios de la institución.

Palabras Claves: Modelos de Aprendizajes Innovadores. Realidad Aumentada, Capacitación Docente.

1. Introducción

El presente plan de intervención se aborda desde los modelos de aprendizajes Innovadores, tomando como punto de análisis a la realidad institucional que atraviesa la Unidad Educativa Maryland. Dicha realidad denota una necesidad que es la de capacitar a los docentes en herramientas TIC posibilitando la oportunidad de innovar las propuestas pedagógicas en el aula mediante instancias de capacitación en Realidad Aumentada.

Para ello, el plan de intervención se encuentra organizado de la siguiente manera: Selección de la línea temática, lectura de la escuela seleccionada y análisis de la realidad institucional. Luego, se presenta como propuesta un objetivo general desglosado en objetivos específicos, buscando justificar y acompañar la propuesta con un marco teórico presente en dicho trabajo.

Luego, se aborda el plan de trabajo dando a conocer los recursos, presupuestos y cronogramas previstos para el abordaje de la propuesta de intervención.

Seguidamente se evalúa la propuesta y se abordan ciertos resultados esperados concluyendo en un análisis que denota las fortalezas limitaciones y propuestas de mejora para tener en cuenta.

2. Presentación de la línea temática

El plan de intervención que se presenta se centra en la línea temática modelos de aprendizaje innovadores, y está articulado en el nivel primario del proyecto institucional educativo de la Unidad Educativa Maryland. Su importancia se debe a que las Tics (Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación) marcan un cambio radical en el contexto por lo cual se abren nuevas vías de aprendizaje que nos invitan a contextualizar la educación y repensar el modelo de enseñanza aprendizaje.

Las instituciones de educación no deben quedar exentas de los cambios que se generan con el paso del tiempo estas se irán adaptando a través de los avances. Así lo demuestran las siguientes experiencias: modelos 1 a 1 (una computadora por alumno), las pizarras electrónicas, los laboratorios de informática móviles, e incluso la

convivencia cotidiana con celulares y otros artefactos digitales, muestran que las nuevas tecnologías llegaron para quedarse (Dussel, 2011 p. 9). Y resulta indispensable incorporarlas al ámbito educativo de manera estratégica ya que son un derecho para los nativos digitales brindarles oportunidades de aprendizaje actualizadas..

Como bien sostiene Lugo (2009) desde esta perspectiva, las tecnologías no son la panacea que resuelve todos los problemas de la educación, con su mera incorporación, pero sí es una buena oportunidad para innovar (p.53) y su eficacia dependerá de la aplicación pedagógica que el docente desarrolle.

Según se expone en la unidad seleccionada, el alumno de la institución elegida estará capacitado para procesar información, explorar e investigar en el ámbito social enfrentándose al conocimiento con una actitud creativa y crítica. Por ende es preciso analizar los marcos pedagógicos que están en constante actualización ya que no funcionan las propuestas lineales ni el intento de homogeneizar porque los contextos cambian..

Al respecto expone Pérez y Delgado (2012):

La sencilla presencia de las TIC en un aula o en un centro no modifica, en su esencia, nada pedagógico. La clave se sitúa en la orientación, carácter y sentido del modelo educativo que queremos seguir (p. 9).

Como se observa en la cita anterior la mera aplicación de las T.I.C (tecnologías de la información y comunicación) requiere de un cambio inédito que apunte al papel activo del estudiantado y la autoevaluación del paradigma que fundamenta el quehacer docente.

Dentro de la línea temática modelos de aprendizajes innovadores se propone añadir a la Unidad Educativa Maryland propuestas vanguardistas e interdisciplinarias

enfocadas al contexto actual, que nos permita incorporar nuevos estilos educativos y metodologías heterogéneas con la finalidad de mejorar por un lado la actualización profesional de directivos, docentes, coordinadores y por el otro la calidad educativa.

2. Síntesis de la Institución

Datos Generales

-Nombre completo: Unidad Educativa Maryland.

-Sector: Privado-Laico.

-Orientación: Comunicación- Lengua Extranjera

-Jurisdicción: Córdoba

-Departamento: Colón.

-Localidad: Villa Allende.

-Domicilio: Güemes 702, Córdoba. Villa Allende.

-Teléfonos: (03543) 432239/433629/435656

-Página: www.maryland.edu.ar

Mail de referencia: administración maryland.edu.ar (Universidad Siglo 21, 2019a)

La Unidad Educativa Maryland posee tres niveles educativos obligatorios (inicial, primario y secundario)

Está sólo cuenta con turno mañana, con la opción del doble turno (no obligatorio) Formación Opcional de Lengua Inglesa (F.O.L.I.). (Universidad Siglo 21, 2019a)

Historia

Su origen data en el año 1944, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron con las gestiones pertinentes para fundar una escuela, redactando el

documento correspondiente. Este fue presentado por primera vez en la Dirección General de Enseñanza Privada (DIPE) en 1992. Allí comenzaron las gestiones y requerimientos solicitados por DIPE y el Ministerio de Educación de Córdoba. (Universidad Siglo 21, 2019a).

El nivel inicial y primario posee una antigüedad de 28 años, desde 1994, iniciando con las salas de 4 y 5 años y con el nivel primario para 1° a 3° grado.

La Licenciada Lazzarini, una de las fundadoras de la Institución, tuvo la idea de la creación de una institución escolar, hoy actual “Unidad Educativa Maryland”. Ella en conjunto con otras organizadoras partió de la idea de formar un centro educativo que practicara valores como la tolerancia, la solidaridad y la participación. Luego de su redacción el documento fue presentado por primera vez en la Dirección General de Enseñanza Privada (DIPE) en 1992. Lograron abrir sus puertas en 1994 (Universidad Siglo 21, 2019b).

En 1998 ya funcionaba el nivel inicial y primario completo, con dos secciones de cada división, llegando a una matrícula de 245 alumnos. En 1999 comenzó a funcionar el ciclo básico del nivel medio ubicado en otro predio. Al año siguiente y por diversas razones el nivel medio cerró sus puertas.

Recién en 2008 la institución vuelve a ofrecer el ciclo básico para nivel medio, pero ahora con un predio propio y ampliado dentro de la Institución.

En la actualidad cuenta con una matrícula total de 620 alumnos en los tres niveles. El nivel primario, año 2018, cuenta con seis grados, dos divisiones de cada uno y una matrícula total de 319 alumnos. En cuanto a las maestras de primario son diez y las de ramas especiales son siete (Universidad Siglo 21, 2019b).

Misión

Su misión es crear una Institución de gestión privada laica, centrada en la formación integral de sus estudiantes abarcando los niveles Inicial, Primario y Secundario centrados en el trabajo articulado y colaborativo, con una fuerte impronta en la Orientación en Comunicación y en la Lengua Inglesa, en la zona de Villa Allende, Córdoba. (Universidad Siglo 21, 2019c).

Visión

La visión de la Institución es desarrollar en los estudiantes actitud democrática y de convivencia formar ciudadanos críticos, reflexivos, responsables y autónomos. Generar una formación integral que les brinde las herramientas para desenvolverse en cualquier ámbito.

Valores

La educación en valores y el reconocimiento de la escuela como una institución social, configurada históricamente y con una función pedagógica a la que le asiste un contenido ético, la dignidad de las personas y la construcción de una sociedad cada vez más justa y democrática. Sitúa sus valores en la tolerancia, solidaridad y cooperación.

3. Delimitación de la necesidad objeto de intervención

Se observa que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación se aplican sólo como una herramienta de búsqueda de información y apoyo al aprendizaje pero carecen de propuestas innovadoras e interdisciplinarias enfocadas al contexto actual.

La institución cuenta con personal destinado a la Informática y utiliza las TIC en todos los espacios tanto en informática como el resto de materias pero su intervención es instrumental se utiliza solo como una herramienta sin considerar el sentido pedagógico y complejo que posee. (Unidad Educativa Maryland, 2022)

Desde la lectura realizada del material de la Unidad Educativa Maryland pensamos la necesidad de ofrecer capacitación docente al nivel primario para transformar las prácticas de enseñanza, incorporamos la Realidad Aumentada al contexto educativo renovando la manera de concebir las TIC con orientación pedagógica articulada.

Según un análisis al FODA observamos que existen capacitaciones para los docentes, pero ninguna vinculada a la incorporación de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación de manera integral. Entonces reflexionamos sobre la necesidad de crear espacios de capacitación docente para la alfabetización en T.I.C centradas en el trabajo de la implementación del uso de nuevas herramientas y reestructuración de la práctica docente considerando que los nativos ya no pueden seguir aprendiendo de la misma manera en esta sociedad atravesada por la inmersión, videojuegos, series.

La Unidad Educativa Maryland se caracteriza por contar con el equipamiento necesario para realizar las capacitaciones e implementación de la Realidad Aumentada al contexto educativo. Además, contiene los recursos tecnológicos al igual que una sala de informática equipada con internet. También los recursos técnicos y humanos son aptos para la puesta en marcha de las capacitaciones y los talleres propuestos.

Dicha intervención está diseñada para ejecutarse en el nivel primario de la Unidad Maryland, involucrando a los directivos, docentes y coordinadores de las

distintas áreas juntamente con el profesor de informática para crear espacios de articulación y capacitación con el fin de transformar las prácticas pedagógicas.

4. Objetivos del plan de Intervención

4.1 Objetivo general

- Capacitar a los docentes del Nivel Primario de la Unidad Educativa Maryland, durante el primer semestre del año 2023, con el fin de implementar el uso de las nuevas tecnologías para la concreción de proyectos articulados con las áreas curriculares favoreciendo el desarrollo de competencias y habilidades del siglo XXI.

4.2 Objetivos específicos

- Desarrollar una capacitación sobre las bases conceptuales de las T.I.C y realidad aumentada dirigida a los docentes para que implementen herramientas pedagógicas innovadoras en sus prácticas de forma articulada.
- Realizar 4 talleres de formación de 2:30hs. con los directivos y docentes sobre el manejo e implementación pedagógica de la realidad aumentada
- Contribuir en la implementación del uso de herramientas digitales que propicien el saber hacer para el diseño de proyectos y secuencias didácticas dirigidas a los alumnos.

5. Justificación

En las nuevas exigencias formativas que las sociedades generan, contemplamos que la era digital en la que vivimos actualmente requiere de innovaciones didácticas, dotando de capacidades necesarias a nuestros estudiantes del siglo 21 preparándonos para el mundo que nos rodea y el que vendrá. La escuela no puede quedar fuera de las necesidades que surgen del contexto social, cultural y económico en el que está inmersa.

En la Unidad Educativa Maryland identificamos la necesidad de ofrecer instancias de capacitación docente porque observamos que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (T.I.C) se da en todos los espacios tanto de informática como las materias pero su intervención es instrumental y no con un sentido pedagógico generando aprendizajes significativos, de vanguardia como la escuela muestra en su ideario.

De aquí surge la iniciativa para incorporar clases desde la innovación con tecnologías la exploración y el desarrollo de competencias del siglo 21.

Por este motivo consideramos importante transformar la manera de enseñar, considerar el rol activo y participativo de los estudiantes, las metodologías pedagógicas como por ejemplo la de aprender haciendo (learning by doing) propiciamos aprendizajes de tipo experimental centrados en el saber hacer (Rodríguez, 2015, P.18).

Si incorporamos la realidad aumentada, combinando lo real y lo virtual, desde una estrategia pedagógica en la práctica docente se acorta la brecha entre lo que los nativos digitales necesitan y lo que estamos enseñando.

El autor Álvarez (2017) afirma al respecto:

La secuencia de enseñanza y aprendizaje, enriquecida con Realidad Aumentada propone la manipulación, interacción e integración de

formatos de información tridimensional, que permite una mejor conexión entre los aspectos teóricos y la experiencia práctica que guía un proceso de transformación de fenómenos científicos. Así, el aprendizaje, ligado al acceso mediado por Realidad Aumentada hacia representaciones mentales, da un paso adelante, frente a otros procesos conocidos (p. 33).

En la Unidad Educativa Maryland el plan es viable porque cuenta con los recursos digitales, materiales y humanos necesarios para la implementación de esta mejora educativa, también los espacios son propicios, pero se visualizan carencias en las capacitaciones docentes para que sea posible aprovechar lo que nos proveen las (T.I.C).

La puesta en marcha del plan de intervención en dicha unidad, es beneficiosa para los docentes porque a través de las capacitaciones adquieren competencias tecnológicas y organizativas, reflexionan sobre los marcos pedagógicos que orientan sus prácticas como así también se inspiran con los colegas para rediseñar prácticas en la que los estudiantes quieran estar inmersos.

Esta mejora pretende también ser expuesta y compartida con los restantes niveles educativos, a través del departamento de informática, para trasladar e incentivar a todos los docentes de la institución a descubrir el sentido e importancia de incluir en nuestras clases y fuera de ellas la riqueza del trabajo con las TIC transformando la enseñanza tradicional.

6. Marco teórico

En marzo del 2020 como resultado de la pandemia, COVID 2019, se produjo una enorme transformación en todos los ámbitos, pero especialmente en el educativo, ya no era posible enseñar de manera tradicional. La posibilidad de continuidad pedagógica estaba en las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Las TIC adquieren protagonismo. Las escuelas ya no pueden permanecer ajenas a las transformaciones sociales. Por este motivo el plan de intervención propone la inclusión integral de las mismas.

Para contextualizar es importante en primer lugar definir los términos claves en este plan.

Los autores García Aretio, Ruiz Corbella y Medina Rubio establecen que:

la sociedad de la información: Es un sistema social, basado en el soporte de las nuevas tecnologías, que facilita acceso a todo tipo de información, de datos, independientemente del ámbito temporal o geográfico en que estén insertos” (2001 p. 19).

En esta sociedad se encuentran las tecnologías tradicionales (teléfono, radio, televisión) de uso cotidiano las cuales modificaron sus usos desde la pandemia..

Los autores Moreno y Gonzalo (2012) definen a la sociedad del conocimiento:

Se refiere a la capacidad de captar información y de otorgarle un significado ya que la información por sí misma no produce conocimiento, también hay que considerar que hay que partir de ella para

poder realizar su transformación en saber. A partir de este último concepto, se derivan las llamadas tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC), que se pueden definir como aquellas actividades para aprender contenidos culturales por medio de la informática e Internet (p. 19).

La ley de educación nacional también prevé que el acceso y dominio de las TIC son indispensables para la sociedad del conocimiento.

En Argentina, la Ley Nacional de Educación (Ley 26.206/06) establece entre sus fines y objetivos de la Política Educativa Nacional, el desarrollo de distintas capacidades y competencias necesarias para manejar los nuevos lenguajes de las TIC. En el caso del Nivel Primario, la Ley citada, propone generar condiciones para el manejo de las TIC y que tanto el acceso como el dominio de las mismas formarán parte de los contenidos imprescindibles para la inclusión en la sociedad del conocimiento. (2006.p.2)

Luego de contextualizar los cambios sociales que transitamos también surgen los de los individuos que la integran, adquieren características diferentes según la época en la que nacen.

El autor Prensky, introduce dos términos específicos: Los “nativos digitales” son estudiantes actuales que crecieron con estas tecnologías y que sus patrones de comportamiento, lenguaje y procesamiento de información es distinto a las generaciones anteriores y los “inmigrantes digitales” que son los que tuvieron que

adaptarse a este nuevo entorno digital, como puede verse en la mayoría de los equipos docentes de la Unidad Educativa Maryland. (2001)

De esta manera en el ámbito educativo se pasa a hablar de las T.I.C, aspecto meramente instrumental, a las TAC las tecnologías con fines pedagógicos en la que nos centramos a utilizar para enriquecer y transformar las clases.

Estas nuevas infancias que nacieron con las tecnologías se entusiasman y sorprenden por otras cosas las pantallas, los videojuegos, las series, y la gran variedad de aplicaciones que atraviesan nuestra realidad inmersiva.

La realidad aumentada está ganando protagonismo en el ámbito educativo, gracias a las ventajas que brinda este plan, aprendizaje flexible, activo, contextualizado e interactivo. Es por eso que la decidimos incorporar en nuestra propuesta y resulta preciso definirla

Tomando la palabra de Melo Bohórquez (2018), en un artículo de investigación expone:

La realidad aumentada tuvo su origen en el mundo científico a principios de los años 90 cuando la tecnología basada en ordenadores de procesamiento rápido, técnicas de renderizado de gráficos en tiempo real, y sistemas de seguimiento de precisión portables permiten implementar la combinación de imágenes generadas por el ordenador sobre la visión del mundo real que tiene el usuario (p. 29).

El concepto de Realidad Aumentada implica repensar desde una perspectiva tecnológica el rol docente como guía.

Los autores Arteaga y Pino (2018) definen:

La Realidad Aumentada es un implemento tecnológico que se fortalece en diferentes áreas de la sociedad, pero de manera especial se enfocara en el ámbito educativo para potencializar las capacidades de los estudiantes, dándole un buen uso a la tecnología (p. 9).

Ahora bien, luego de comprender y contextualizar los temas centrales. Se procede a profundizar sobre el plan propuesto de capacitación del plantel educativo de la Unidad Maryland como plantea Enrique (2012):

Es imprescindible que estos docentes sean alfabetizados digitalmente con prontitud y de modo adecuado, centrando el aprendizaje en el conocimiento de las TAC, las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento, que incluyen las TIC más la formación pedagógica necesaria para saber emplearlas y generar con ellas una metodología renovada, más ajustada a las características de nuestro tiempo (p. 1).

El docente actual debe estar dispuesto a enseñar y brindar propuestas innovadoras, actualizadas, que se dispongan a enseñar en lo físico y virtual, que trabajen de forma articulada y colectiva pensando en horizontes de transformación

Carbonell (2001) define la innovación como:

Serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización, que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas. Y, a su vez, de introducir, en una línea renovadora, nuevos proyectos y programas, materiales curriculares, estrategias de enseñanza y aprendizaje, modelos

didácticos y otra forma de organizar y gestionar el currículum, el centro y la dinámica del aula. (p.27)

Las innovaciones apuntan a un trabajo integral donde el docente pone en juego sus capacidades técnicas y pedagógicas siempre abiertas a la reestructuración de su práctica.

Adriana Lilian Lara conceptualiza la articulación:

Esta supone la existencia de partes o elementos entre los cuales existe otro que obra como mediador para garantizar la función de manera armónica, eficiente y eficaz, de modo que esos elementos mantengan su identidad, entonces... articular al interior del sistema educativo es concebir dispositivos mediadores entre componentes considerados como identidades diferentes. (p.8)

Para que la asimilación de la Realidad Aumentada en el proceso de enseñanza-aprendizaje sea factible, es preciso e indispensable mejorar la formación continua de los docentes, logrando realizar con todos los integrantes de la Unidad diversos cursos y talleres de capacitación. Para ello es necesario comprender que estas herramientas son sólo un apoyo para la práctica docente y el poder aplicar las mismas de manera integrada y articulada reflejan mayor eficacia educativa.

Este plan nos lleva a transformar los modelos educativos con el empleo de contenidos didácticos digitales flexibles que ofrecen múltiples ventajas al incentivar un aprendizaje más significativo; logrando un acercamiento todavía más marcado hacia la sociedad del conocimiento.

Para enseñar a través de las TIC y obtener los resultados esperados es necesario guiarse por enfoques pedagógicos, es por ello que urge mencionar en esta línea al conectivismo y a su precursor:

Siemens (2004) lo define como:

El conectivismo es una teoría del aprendizaje para la era digital que ha sido desarrollada por George Siemens y por Stephen Downes basado en el análisis de las limitaciones del conductismo (Knowledge, 2014), el cognitivismo y el Constructivismo (o constructismo), para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos (p.73)

Esta perspectiva considera a la educación desde su complejidad teniendo en cuenta que educar en el siglo 21 implica grandes desafíos y por ello se busca transformar la práctica educativa centrada en los nativos digitales.

Los autores Cueva Delgado, García Chávez, & Martínez Molina, 2019) coinciden:

El conectivismo es un enfoque pedagógico que sí se aplica consecuentemente y de forma organizada, permite el empleo de las tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje, para obtener excelentes resultados, sin perder el horizonte de que el rol protagónico es de los estudiantes, las TIC solo son los medios o recursos que facilitarán y mediarán el acceso al conocimiento. (p.211)

Actualmente nos encontramos con una cantidad de conocimientos, teorías y herramientas tecnológicas como: m learning, gamificación, realidad aumentada a través del desarrollo de plataformas y aplicaciones móviles de carácter educativos, con

versiones básicas gratuitas y otras que son pagas, posibles de conocer y utilizar en el nivel primario integrando los teléfonos, tablet y uso de pc.

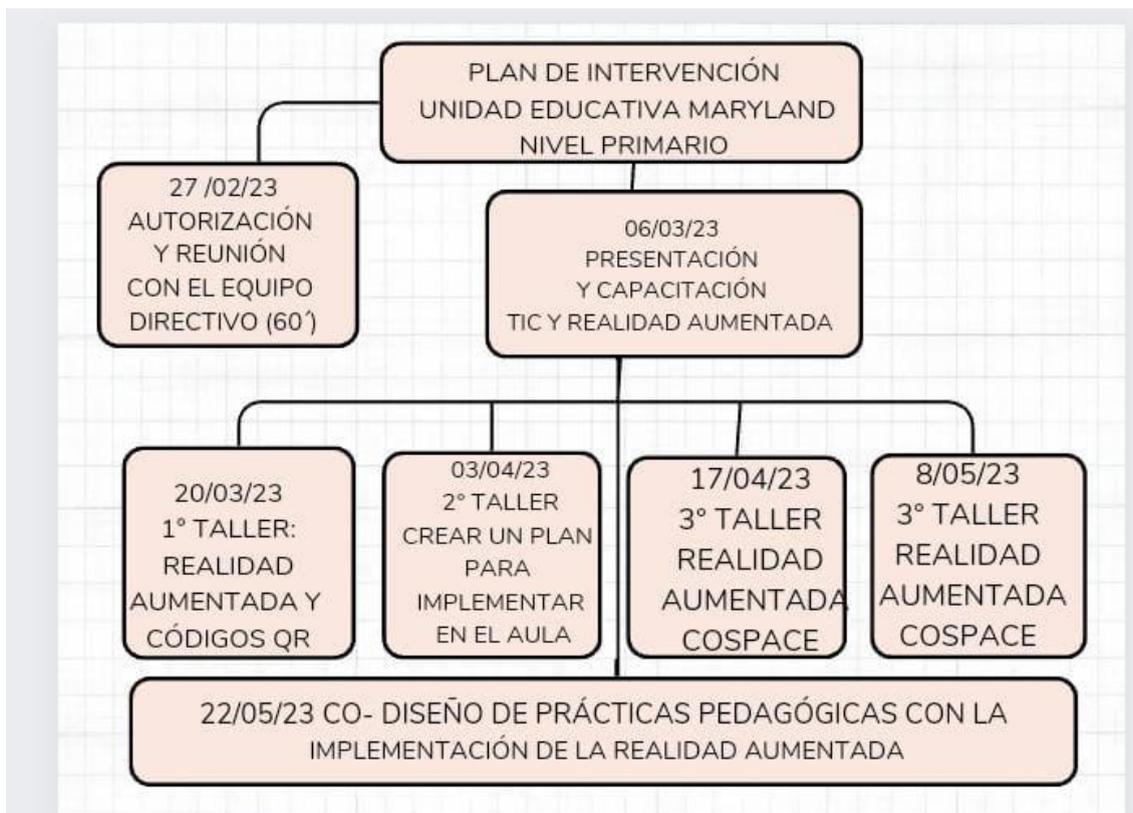
Se considera oportuno llevar a cabo la implementación de capacitaciones en formato talleres a los docentes para que a través del uso de la aplicación de Códigos QR y la plataforma de Cospace encuentren las potencialidades de transformar la práctica educativa haciendo uso de las tecnologías del aprendizaje y logrando desarrollar clases actualizadas y contextualizadas.

7. Plan de Trabajo

Actividades

Figura 1

Actividades del plan de intervención



Fuente: Elaboración propia, 2022

La propuesta se llevará a cabo en el primer semestre del año 2023 desde febrero a mayo. Estos serán 6 encuentros presenciales de 2:30 horas cada uno, todos en formato taller, con un intervalo de 30 minutos de coffe-break.

Una vez finalizados se propone elaborar en forma colaborativa entre los docentes y la Licenciada un plan de aplicación a través de la producción de secuencias didácticas y proyectos que apliquen las nuevas herramientas digitales en sus clases. Esto se realizará de manera grupal de no más de cuatro integrantes con docentes de grados consecutivos.

Primer Momento:

- ❖ **Objetivo Específico:** Presentar el Plan de Intervención al equipo directivo del Nivel Primario de la Unidad Educativa Maryland.

Autorización y reunión con el equipo directivo (60')

Se solicitará una reunión con el equipo directivo del Nivel Primario de la Unidad Educativa Maryland para el día lunes 27 de febrero del 2023 donde la Licenciada presentará la propuesta del plan de intervención como una alternativa para potenciar las prácticas educativas a través de la incorporación de nuevas herramientas digitales con realidad aumentada y la capacitación docente.

Durante la reunión se proyectará una síntesis de la propuesta en una presentación a través del acceso al siguiente link del drive(https://docs.google.com/presentation/d/17TcSzIRFH2vqNPxamQTa-TWxE_HkcuxA8Z7_MfcHQj8/edit?usp=drive_link) utilizando el proyector..(15')

Presentación en google doc. (Anexo A)

El equipo de gestión se encargará de la elaboración de una circular y el reenvío, a los docentes, de una invitación virtual a través de un email con el siguiente link (<https://view.genial.ly/635dd32c2f2ada00126a48e5/interactive-content-caja>) previamente enviado por la Licenciada(15')

Invitación a capacitación docente (Anexo B)

La reunión se realizará en un aula dispuesta por la institución y el coffee break en la galería de la misma.

Tabla 1

Recursos y presupuesto

Fecha: Lunes 27 de febrero del 2023	
Tiempo: 2:30 horas con un break de 30'	
Responsable	Recursos
Licenciada Domínguez, María Florencia.	Materiales Proyector PC Internet Vajilla Humanos Asesora
Presupuesto: Estarán a cargo de la escuela los costos de la electricidad, Internet y materiales	

Fuente: elaboración propia

Primer encuentro

Presentación y Capacitación Docente

- ❖ Objetivo: Capacitar al plantel docente sobre las TIC y RA

Inicio:

La Licenciada se presenta ante los docentes a través de un relato y les cuenta quién es. (15')

Para dar inicio al encuentro se propone a los docentes realizar un juego.(30')

Tabla 2

Características del juego

<p>Juego: “Adivina quién soy”</p>	<p>Objetivo: Generar un clima de confianza y participación</p>
<p>Materiales: Block con papeles rectangulares de colores, lapiceras y bolsa de tela.</p>	<p>Instrucciones: En primer lugar cada participante recibirá un papel en el que deberá escribir su nombre. En segundo lugar la Licenciada les pide que los coloquen en la bolsa para ser mezclados. En tercer lugar se repartirán al azar y según el nombre que les toque escribirán características de esa persona. Finalmente La asesora retirará los papeles y, en entonación alta, lee las descripciones para que el resto adivine de quién está hablando.</p>

Fuente: elaboración propia

A continuación la Lic. Presentará, a través del siguiente link ([https://docs.google.com/presentation/d/17TcSzIRFH2vqNPxamQTa-TWxE_HkcuxA8Z7_MfcHQj8/edit?usp=drive link](https://docs.google.com/presentation/d/17TcSzIRFH2vqNPxamQTa-TWxE_HkcuxA8Z7_MfcHQj8/edit?usp=drive_link)), una síntesis del plan de intervención, previamente trabajada con el directivo, a través del proyector en la que explicará cómo se llevará a cabo la propuesta. (15')

Break coffe (30')

Continuamos la capacitación a través de una pregunta:

¿Utilizamos las Tecnologías de la Información y la Comunicación en nuestras clases? ¿Su uso lo consideramos como un derecho o una obligación?

Dialogamos y debatimos para indagar sobre los conocimientos y posturas de los docentes respecto a los temas tratados.

Se solicita a los docentes que por grupos de dos o tres se ubiquen en las P.C para compartirlas el siguiente link(https://drive.google.com/drive/folders/1edTCqf1LHNwg90BKvbmmkRzLPRqEv_mro?usp=drive_link) con una lista de asistencia para completar con sus datos personales. (15')

Registro de asistencia en google doc (Anexo C)

Luego allí mismo buscarán un documento con el siguiente link entregado (https://docs.google.com/presentation/d/1BBFZxwFRBa1F0drwU3hUVKFPggAeehILHA2ZBLbSh3g/edit?usp=drive_link) titulado “Wiki Maryland” en el que trabajaremos los conceptos claves de esta capacitación a través del armado colaborativo de un glosario. El mismo contiene un resumen con citas de autores que les serán de utilidad como marco de referencia para construir nuestro wiki.

Glosario en google doc (Anexo D)

Finalmente se proyecta lo realizado y realizamos una puesta en común. (30')

La asesora les comenta que en este drive podrán encontrar una caja mágica con herramientas digitales con link y direcciones que les serán útiles para experimentar y realizar un trabajo de investigación en sus hogares.

Cierre:

Para finalizar la capacitación les brinda a los docentes el siguiente link (<https://es.padlet.com/fd9905975/mural-de-experiencias-i48j20p14vqpilri>) de un padlet titulado “mural de experiencias” en el cual deberán completar la consigna que consiste en compartir sus expectativas acerca de este plan de mejora y experiencias con las TIC en sus clases. (30’)

Mural de experiencias en padlet (Anexo E)

Antes de terminar la Licenciada les solicita que para el próximo encuentro visualicen la caja mágica del drive y accedan al tutorial de código Qr, a través del play store descarguen la aplicación

Tabla 3

Recursos y presupuesto

Fecha: 06/03/2023			
Tiempo: 2:30 horas con un break de 30’			
Responsable	Recursos	Contenido	Instrumento de Evaluación
Licenciada Domínguez, María Florencia.	Materiales Proyector PC Internet Vajilla, Galería, aula	TIC Realidad Aumentada	Asistencia Glosario Participación en actividades.

	Humanos Asesora		
	Contenido Video drive		
Presupuesto: Estarán a cargo de la escuela los costos de la electricidad, Internet y materiales			

Fuente: Elaboración propia

Taller 1

Actividades

- ❖ **Objetivo:** Capacitar al plantel docente sobre TIC y Realidad Aumentada

Inicio

Comenzamos retomando lo trabajado en el encuentro anterior. Se toma la asistencia.

La Licenciada consulta a los participantes si todos lograron descargar la aplicación sugerida de códigos QR y en caso de no poder hacerlo se dispone de un técnico en informática que estará encargado de ayudar en la instalación de todos los programas requeridos.

Para comenzar la capacitación se realizará un juego “La búsqueda del tesoro” la asesora invita a los participantes a la galería

Tabla 4*Características del juego*

“La búsqueda del tesoro”	Objetivo: Conocer y utilizar los códigos QR para experimentar y lograr un buen clima de trabajo.
Instrucciones: Los participantes deberán encontrar en el espacio elegido los códigos QR, pegados de forma misteriosa, y escanearlos. Luego deben descifrar el mensaje obtenido.	

Fuente: elaboración propia

Se realiza una puesta en común sobre qué opinión tienen de esta herramienta digital. (30')

Desarrollo:

Regresamos a la sala de informática para visualizar un video llamado: ¿Qué es la realidad aumentada? en el siguiente link (https://youtu.be/7-gbG_yuUE8)

Video sobre realidad aumentada (Anexo F)

Para continuar la asesora les pide a los docentes que conformen grupos, de tres, para que todos tengan una P.C y luego retomemos el drive para enriquecer nuestro glosario con los conceptos claves que vamos construyendo. (30’)

Break coffe (30’)

Se propone trabajar en forma grupal, de tres integrantes, incentivando la interacción de docentes de diferentes materias y grados para trabajar de forma articulada. Los docentes deben acceder al link del padlet (<https://padlet.com/fd9905975/caja-de-invenciones-gf3kdpwhemq5nmxp>) denominado “Caja de invenciones” para aportar recursos, ideas, frases que permitan reinventar nuestras prácticas pedagógicas a través del uso de nuevas herramientas didácticas. Mencionen cómo integrarlas en el quehacer docente y colocar nombre de los integrantes.(30’)

Padlet colaborativo (Anexo G)

Finalmente se realiza la puesta en común de lo trabajado en el proyector.

Cierre:

Finaliza el taller con un debate y registro de ventajas- desventajas del uso de RA en un documento de drive con el link (https://docs.google.com/document/d/1x-GoE9siMFTVCUP2dJhjXOeY19VauLsXRuDp9HaSIvO/edit?usp=drive_link) que será proyectado para que accedan sobre incorporar estas herramientas en el aula de manera crítica y estratégica. (15’)

Documento en google drive de RA (**Anexo H**)

Antes de terminar la Licenciada les solicita que para el próximo encuentro visualicen la caja mágica y accedan a los tutoriales de realidad aumentada llamada CoSpace a través del play store y la descarguen en sus celulares.

Tabla 5

Recursos y presupuesto

Fecha: Lunes 20 de marzo del 2023			
Tiempo: 2:30 horas con un break de 30'			
Responsable	Recursos	Contenido	Instrumento de Evaluación
Licenciada Domínguez, María Florencia. Técnico en Informática	Materiales Proyector PC Internet Vajilla, Galería, aula	Realidad Aumentada: Códigos QR	Asistencia Glosario Participación en actividades. Trabajo en equipo.
	Humanos Asesora		
	Contenido Video drive		
Presupuesto: Estarán a cargo de la escuela los costos de la electricidad, Internet , materiales y honorarios del Técnico en informática.			

Fuente: elaboración propia

Taller 2

Actividades

- ❖ Objetivo: Capacitar al plantel docente sobre realidad aumentada: códigos QR

- ❖ Trabajar de forma articulada para realizar propuestas pedagógicas creativas.

Inicio:

Se comienza en un aula recordando sobre lo trabajado previamente a través del uso de la pizarra(15')

Continuamos con un juego llamado: Puzzle de ingenio (30')

Tabla 6

Características del juego

Objetivo: Favorecer el trabajo en equipo y la interacción con realidad aumentada.
Instrucciones: Por grupos los participantes buscarán en el aula elementos que son piezas de una figura al final lograrán armar.
Materiales: Papel impreso con piezas que conforman un código QR. coffee break

Fuente: elaboración propia

Desarrollo:

Dialogamos y debatimos sobre las posibilidades de la implementación de la RA.

Después participan en forma grupal , de a tres integrantes, en la elaboración de un plan de actividades para posibles inicios de sus clases utilizando esta herramienta digital. La misma debe contar con tres ejes principales: objetivo específico, actividad y recursos necesarios. Cada grupo recibirá una cartulina, marcadores y colores de fibra para hacer un mural. Se expone lo trabajado(45')

Cierre:

La asesora les pide a los docentes que a modo de cierre trabajen en el siguiente juego de wordworld para reforzar los conceptos claves trabajados(<https://wordwall.net/es/resource/58548299>) (30')

Juego de conceptos claves (**Anexo I**)

Se pone en común lo trabajado.

Para el próximo encuentro la licenciada les sugiere a los docentes ingresar a la caja mágica para experimentar sobre la plataforma cosepace.

Tabla 7

Recursos y presupuesto

Fecha: 17/4/23			
Tiempo: 2:30 horas con un break de 30'			
Responsable	Recursos	Contenidos	Criterios de evaluación
Licenciada Domínguez, María Florencia. Técnico en Informática	Materiales Proyector PC Internet Vajilla, Galería, aula, cartulina, marcadores y colores de fibra	Realidad Aumentada: Códigos QR	Asistencia Glosario Participación en actividades. Trabajo en equipo.
	Humanos Asesora		
	Contenido Video		

Presupuesto: Estarán a cargo de la escuela los costos de la electricidad, Internet , materiales y honorarios del Técnico en informática.

Fuente: elaboración propia

Taller 3

Actividades

- ❖ **Objetivo:** Conocer las características de la RA a través de una plataforma y aplicación llamada Cospace.

Inicio

Comenzamos retomando lo trabajado en el encuentro anterior y tomando asistencia.

La asesora les consulta a los participantes si todos lograron descargar ingresar a la caja mágica del drive.

Para comenzar la capacitación la asesora les presenta un juego puzzle mágico el cual consiste en armar y unir las piezas de un dado gigante, esta actividad se realizará en un aula, luego se realizará por turnos la experiencia lanzando al azar y a través de una aplicación se verá la interacción del mismo.(30')

Desarrollo:

En la sala de informática nos ubicamos de forma grupal , de tres integrantes, para que todos tengan una computadora y comenzamos a investigar sobre la realidad

aumentada a través de material bibliográfico brindado en un drive. Luego Investigamos sobre los conceptos principales y las variedad de herramientas con RA disponibles.

La próxima consigna de la propuesta por la Lic. es realizar ,en forma colaborativa, un documento en drive en el siguiente link (https://docs.google.com/presentation/d/1JTP8T6u-BTk6BXCRfstYg0aWWbzejZX7wqy3eyDGSII/edit?usp=drive_link) con la información obtenida para elaborar un resumen de lo trabajado hasta el momento. (60')

Documento google para realizar resumen (**Anexo J**)

Cada grupo expone lo trabajado (30')

Break coffe (30')

Finalmente se realiza la puesta en común de lo trabajado en el proyector.

Cierre:

Finaliza el taller con un debate. La asesora les brinda un link (https://docs.google.com/document/d/1x-GoE9siMFTVCUP2dJhjXOeY19VauLsXRuDp9HaSIvQ/edit?usp=drive_link) para que trabajen en un cuadro colocando fortalezas y debilidades al usar estas herramientas en el aula de manera crítica y estratégica. (30')

Drive para completar (Anexo k)

Antes de terminar la Licenciada les solicita que para el próximo encuentro visualicen la caja mágica y accedan a los tutoriales de realidad aumentada llamada CoSpace a través del play store y la descarguen en sus celulares.

Tabla 8*Recursos y presupuesto*

Fecha: 17/04/23			
Tiempo: 2:30 horas con un break de 30'			
Responsable	Recursos	Contenidos	Criterios de evaluación
Licenciada Domínguez, María Florencia. Técnico en Informática	Materiales Proyector PC Internet Vajilla, Galería, aula piezas de un dado en cartón Teléfonos	Realidad Aumentada: Plataforma Cospace	Asistencia Glosario Participación en actividades. Trabajo en equipo.
	Humanos Asesora		
	Contenido Video youtube		
Presupuesto: Estarán a cargo de la escuela los costos de la electricidad, Internet , materiales.			

*Fuente: elaboración propia***Taller 4**

Actividades

❖ **Objetivo:**

- Reconocer las características de la realidad aumentada.
- Identificar las posibilidades de aplicar en sus prácticas la RA.

Inicio

Se comienza la clase indagando sobre lo trabajado hasta el momento a través de un juego.(30')

Tabla 9

Características del juego

Juego: Preguntados.
Objetivo: Fijar contenidos trabajados.
Instrucciones: Se conforman grupos de seis integrantes y por turno tiran el dado y en sus caras están los sobres con preguntas. Gana el que obtenga mayor puntaje.

Fuente: Elaboración propia.

Coffee break (30')

Desarrollo:

La asesora les propone a los docentes seguir trabajando en equipo y analizar diversas secuencias didácticas entregadas en formato papel realizadas en forma tradicional para reelaborar propuestas incorporando las TIC de forma integral. Luego los grupos intercambian las mismas con otro equipo y se evalúan comentando y agregando en caso de ser posible alguna sugerencia.(60')

Puesta en común de lo trabajado por equipo (30')

Cierre

Se propone pasar a formato digital las secuencias creadas en un documento llamado portfolio de Secuencias con el link

(https://docs.google.com/presentation/d/1TR40qfJP51V6A5AcdujdjinbTG9c9-U1aGqsjblaDFE/edit?usp=drive_link) colaborativo Se realiza la puesta en común de lo trabajado.(30')

Drive para completar (Anexo L)

Tabla 10

Recursos y presupuesto

<p>Fecha: 8/05/23</p> <p>Tiempo: 2 horas con un break de 30'</p>			
Responsable	Recursos	Contenidos	Criterios de evaluación
Licenciada Domínguez, María Florencia.	Materiales Proyector PC Internet Vajilla, Galería, aula, dado, cartulinas, hojas impresas.	Realidad Aumentada. Plan de implementación de TIC	Asistencia Participación en actividades. Trabajo en equipo.
	Humanos Asesora		
	Contenido Video Plataforma		

Presupuesto: Estarán a cargo de la escuela los costos de la electricidad, Internet , materiales.

Fuente: elaboración propia

Taller final

Se comienza controlando la asistencia

- ❖ **Objetivos:** Co-diseño de Implementación de Realidad Aumentada.

Inicio

Se inicia el taller indagando sobre lo trabajado hasta el momento, todo estará disponible en el drive como registro de experiencias, a través de la exposición y el diálogo por parte de la Licenciada. (30’)

Desarrollo

La asesora retoma la actividad realizada en el taller anterior sobre las secuencias creadas.

La licenciada conforma los grupos de docentes para que realicen codiseño de proyectos con implementación de La Realidad Aumentada.(30’)

Luego les propone a los docentes buscar algunas hipótesis respecto a la posible implementación de las herramientas digitales vistas. Las mismas las realizaremos en el siguiente documento de drive (https://docs.google.com/document/d/15dMyvYGhX-cRr-ZMSYYzzse3QOoQeG04Q2FjBD8SrxY/edit?usp=drive_link) las cuales podrán ser de utilidad cuando lleven a sus prácticas la inclusión genuina de las TIC. Estableciendo las conclusiones después de su aplicación. (60’)

Google doc. de Hipótesis (Anexo M)

Cierre

Se realiza la puesta en común de las producciones de los grupos en el proyector.

Se hace entrega de certificado de participación a los docentes.(30’)

Certificado de participación (Anexo N)

Tabla 11

Recursos y presupuesto

Fecha: 22/05 /23			
Tiempo: 2:30 horas con un break de 30’			
Responsable	Recursos	Contenidos	Criterios de evaluación
Licenciada Domínguez, María Florencia.	Materiales Proyector PC Internet Vajilla, Galería, aula	Realidad Aumentada: Códigos QR Cospace	Asistencia Glosario Participación en actividades. Trabajo en equipo.
	Humanos Asesora		
	Contenido Video		
Presupuesto: Estarán a cargo de la escuela los costos de la electricidad, Internet , materiales y honorarios del Técnico en informática.			

Fuente de elaboración propia 2023.

8. Cronograma

El siguiente Diagrama de Gantt muestra la duración de cada una de las actividades que se llevarán a cabo durante los meses de agosto a septiembre del ciclo lectivo 2022, asignando a cada actividad la semana en que se deberá desarrollar.

Tabla 12

Diagrama de gantt

			Febrero	Marzo	Abril	Mayo
			27	6 20	5 17	8 22
4	Actividades	Responsable				
5	Reunión con el equipo directivo	Lic. En Eduacación	■			
6	Presentación y Capacitación TIC y RA	Lic. En Eduacación		■		
7	Taller 1 RA y lector QR	Lic. y Técnico		■		
8	Taller 2 Códigos QR implementación	Lic. y Técnico			■	
9	Taller 3 RA y Plataformas Cospace	Lic. y Técnico			■	
10	Taller 4 Cospace implementación	Lic. En Eduacación				■
11	Taller Final Codiseño de Prácticas pedagógicas	Lic. En Eduacación	■	■	■	■
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Fuente de elaboración propia 2023.

9. Recursos

Tabla 13

Detalles de Recursos

Tipo de Recursos	
Humanos	-Un Licenciado en Educación. -Equipo directivo.

	-Un técnico Informático. -Docentes. -Alumnos.
Materiales/ Técnicos	Computadora o celular. Proyector. Pizarra Digital. Internet: Wifi Plataformas: Gennial, cospace, Padlet, Drive Google form.
Contenidos	Videos en YouTube Tutoriales
Recursos económicos	-Honorarios para el Licenciado en Educación por 15 horas presenciales. -Honorarios del Técnico informático por 3 horas presenciales.

Fuente: Elaboración propia, 2022.

10. Presupuesto

El valor aproximado se calcula teniendo en cuenta las horas de los profesionales y los artículos necesarios.

Tabla 14

Detalle del presupuesto.

Ítem	Cantidad	Costo Unitario	Precio total
Licenciada en Educación	15	\$3.000	\$45.000
Técnico Informático	3	\$2.000	\$6.000
Papelería	10	\$180	\$1800
Impresión	10	\$25	\$250
Pegamento	1	\$280	\$280
Gastos totales			\$ 53.330

Fuente: Elaboración propia, 2022.

11. Evaluación

Para el presente plan de actividades se han previsto diferentes modalidades de evaluación.

La práctica evaluativa es una parte fundamental para el proceso de enseñanza de toda la práctica pedagógica en general tanto el proceso como el resultado. Llevamos a cabo evaluaciones de carácter sumativa. Ellas se realizan durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje para generar un análisis y transformación constante del proceso e ir tomando las decisiones necesarias creando un feedback que optimice el proceso de aprendizaje (Rosales, 2014, p 3).

Consideramos la evaluación formativa como una oportunidad para que los docentes capacitados pongan en juego sus saberes, aprendan a autoevaluarse de forma crítica identificando debilidades y fortalezas potenciando sus aprendizajes. (Anijovich, 2017, p32)

Tabla 15

Rúbrica

Indicadores	Muy logrado	Logrado	Escasamente logrado
Se generaron espacios de autoconocimiento y reflexión			
El plantel docente se mantiene motivado con el Plan			
Participación activa del grupo de docentes			
Se demuestra compromiso y			

esfuerzo por aprender.			
Reconocemos la importancia del trabajo pedagógico con TIC.			
Se generan equipos de trabajo colaborativo			
La planificación de innovación en sus clases resultó exitosa			

Fuente: Elaboración propia, 2022.

12. Resultados Esperados

Luego de abordados los contenidos en las instancias de capacitación, se espera que los docentes logren afianzar sus prácticas de enseñanza mediante la capacitación en TIC.

Otro de los resultados que se esperan es que en logren tomar a la Realidad Aumentada como una oportunidad para la innovación de recursos y herramientas que permitan mejorar los procesos cognitivos de los estudiantes.

Conclusión

Se aborda para dicho plan de intervención el análisis del documento institucional de la Unidad Educativa Maryland, la cual brinda como instancia facilitadora el relato de la realidad que atraviesa la misma. En el mismo se busca identificar una necesidad la cual consiste en capacitar a los docentes en el uso e implementación estratégica, y con sentido pedagógico, de nuevas herramientas digitales, posibilitando la innovación en las prácticas de enseñanza. Para ello, se toma a la Realidad Aumentada como tema clave

para reinventar las clases y trabajar los contenidos curriculares desde la interacción y el aprendizaje activo. Con la idea de crear espacios de inmersión en los que los estudiantes se sientan parte de esa realidad. áulica del Siglo 21.

Se toma como fortaleza a la Realidad Aumentada, ya que permite a los docentes poder profundizar en temas que convergen en la realidad que se atraviesa, posibilitando una ventana para el nuevo mundo que atraviesa a las infancias desde las TIC.

En cuanto a limitación, se puede mencionar que dicha propuesta podría enriquecerse al aplicarse a todos los niveles educativos contando con más recursos materiales que generen nuevas estrategias posibilitando un alcance aún mayor para las prácticas pedagógicas en el aula.

Como propuesta superadora, se propone brindar continuidad a la implementación de dicho plan en el nivel inicial y también secundario, de manera que se potencien y transformen las prácticas innovando y actualizando los marcos pedagógicos en tiempos de constantes cambios.

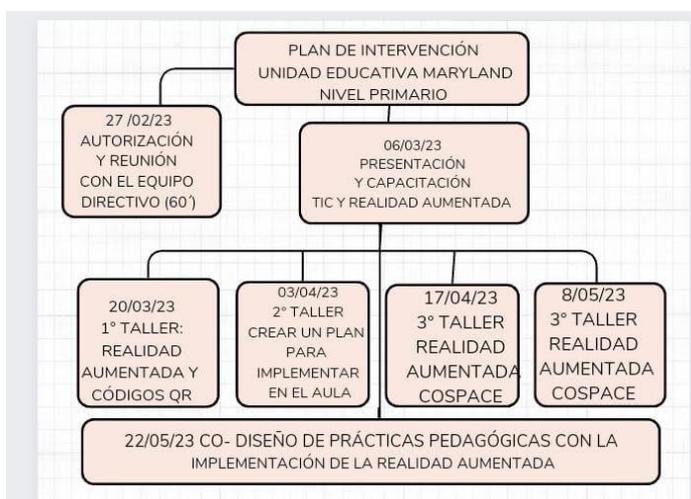
13. Referencias

- Anijovich, R. (2017) “La evaluación formativa en la enseñanza superior” Voces de la educación. 2(1) pp. 31-38.
<https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/32>
- Dussel, I., & Quevedo, L. (2011). Aprender y enseñar en la cultura digital.
- Enríquez, S. (2012) Luego de las TIC, LAS TAC. Ponencia presentada en las II Jornadas Nacionales de TIC e Innovación en el Aula. Recuperado de [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/26514/ponencia_ead_enriquez_silvia_cecilia.luego+de+las+TIC,+las+TAC+\(1\).pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/26514/ponencia_ead_enriquez_silvia_cecilia.luego+de+las+TIC,+las+TAC+(1).pdf?sequence=1) [Links]
- Fernández Navas, M., & Alcázar Salarinche, N. (2016). Innovación educativa más allá de la ficción.
- Jorge Luís Cueva Delgado; Arelys García Chávez; Oscar Antonio Martínez Molina.2019-2020. El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje..Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 4, Nº 14 - Noviembre-Enero - pág. 205/227
- Ley Nacional de Educación N° 26.206 (2006)
<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL002610.pdf>
- Liana Carolina Ovalles Pabon (2014)El conectivismo. Edición 7p. 72-79

- LUGO, M. T. (2009).53-54 La gestión de las TIC en la educación: el desafío de la innovación y la calidad en América Latina. Ponencia presentada en el seminario Buenas Prácticas con TIC. Universidad de Extremadura. España
- Lugo, M. T. (2010). Las políticas TIC en la educación de América Latina. Tendencias y experiencias. *Revista Fuentes*, 10, 52-68.
- Melo Bohórquez, I. M. (2018). Realidad aumentada y aplicaciones. *Tecnología Investigación y Academia*, 6(1), 28–35. Recuperado a partir de <http://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/11281>
- Pérez, R., Partida, J., Pérez, T. y Mena, E. (2016). Modelos educativos contemporáneos asistidos por las tecnologías de la información y comunicación. *Revista de Educación y Desarrollo*, (39), 91-98. Recuperado de http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/39/39_Perez.pdf. [Links]
- Rodríguez, M. L. (2015). Nuevas formas de aprender y desafíos del enseñar en el Siglo XXI. Recuperado el 3 de abril del 2022 de: <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/7877>
- Unidad Educativa Maryland, (2022). Tics: Tecnologías de la Información y la Comunicación. Recuperado del 5 de abril del 2022 de: <http://maryland.edu.ar/nivel-primario/>
- Universidad Siglo 21, (2019a). Módulo 0. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Datos Generales. Recuperado el 30 de marzo del 2022 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>
- US21, (2019b). Módulo 0. Plan de intervención. Unidad Educativa Maryland. Historia Institucional. Recuperado el 30 de marzo del 2022 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>
- US21, (2019c). Módulo 0. Plan de intervención. Unidad Educativa Maryland. Acuerdos Escolares de Convivencia. Recuperado el 30 de marzo del 2022 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>
- Rosales M. (2014). Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual. <https://icj.pe/wpcontent/uploads/2021/05/Proceso-evaluativo>

14. Anexos:

Figura 1: Organizador de plan de actividades.



Fuente: Elaboración propia, 2022

https://www.canva.com/design/D4ForA0hBdQ/FosrwYqGTncObGm_5URSVg/edit?utm_content=D4ForA0hBdQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Anexo

Presentación en google doc. (Anexo A)

The screenshot shows a Google Slides presentation interface. The title bar reads "presentación de plan" with a star icon and a share icon. The menu bar includes "Archivo", "Editar", "Ver", "Insertar", "Formato", "Diapositiva", "Estructura", "Herramientas", "Extensiones", and "Ayuda". The toolbar contains icons for undo, redo, print, copy, paste, search, zoom, and other editing tools. The main slide area displays the following content:

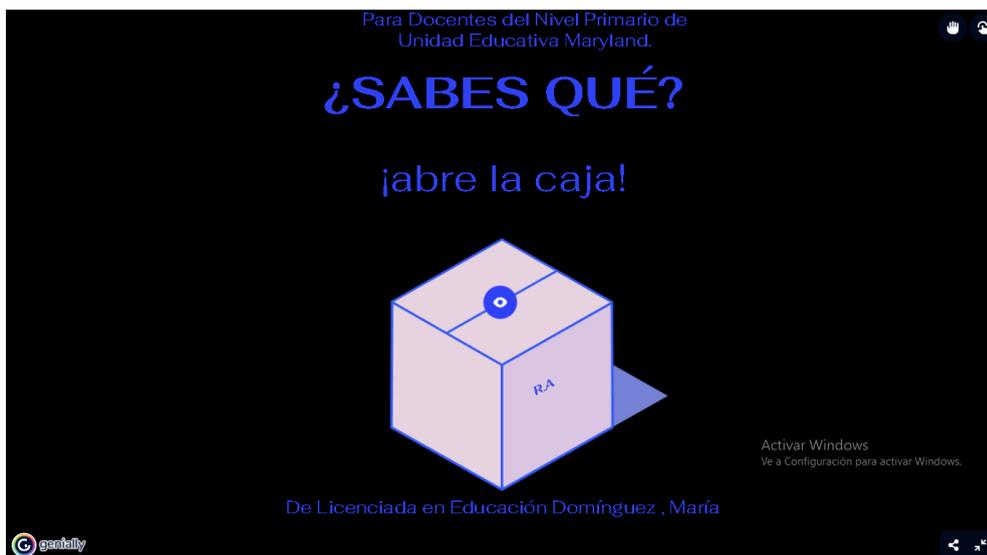
- Logo:** A red shield-shaped logo with a white cross and the word "Maryland" in a script font below it.
- Title:** "Unidad Educativa Maryland
Nivel Primario
2023"
- Subtitle:** "Plan de Intervención Modelos de Aprendizajes Innovadores
Capacitación Docente en la Realidad Aumentada."
- Author:** "Licenciada: Domínguez, María Florencia"

The slide has a decorative border with blue and green diagonal stripes. A sidebar on the left shows a thumbnail view of the first four slides. The bottom right corner of the slide has a small "Active" watermark.

https://docs.google.com/presentation/d/17TcSzIRFH2vqNPxamQTa-TWxE_HkcuxA8Z

[7_MfcHQj8/edit?usp=drive_link](#)

Invitación a capacitación docente (Anexo B)



<https://view.genial.ly/635dd32c2f2ada00126a48e5/interactive-content-caja>

Registro de asistencia en google doc (Anexo C)

Registro de Asistencia			
Capacitación 2023			
Unidad Educativa Maryland Nivel Primario			
¿Qué expectativas tienen de esta Capacitación?	Nombre y Apellido	Espacio Curricular que dicta	E_mail

Activar W
Ve a Configu

https://drive.google.com/drive/folders/1edTCqf1LHNwg90BKvbmkmRzLPRqEvmro?usp=drive_link

Glosario en google doc (Anexo D)

The image shows a Google Docs presentation slide with a dark blue background. The slide title is "Wiki Maryland" in white, with "Glosario" in yellow below it. The slide is part of a presentation with four slides visible in the left sidebar. The top menu bar includes "Archivo", "Editar", "Ver", "Insertar", "Formato", "Dispositiva", "Estructura", "Tratamientos", "Extensiones", and "Ayuda". The toolbar includes icons for undo, redo, copy, paste, search, and other editing functions. The slide number "1" is visible in the top left corner.

https://docs.google.com/presentation/d/1BBFZxwFRBa1F0drwU3hUVKFPqgAe_ehILHA2ZBLbSh3g/edit?usp=drive_link

Mural de experiencias en padlet (Anexo E)



<https://padlet.com/fd9905975/mural-de-experiencias-i48j20p14vqpilri>

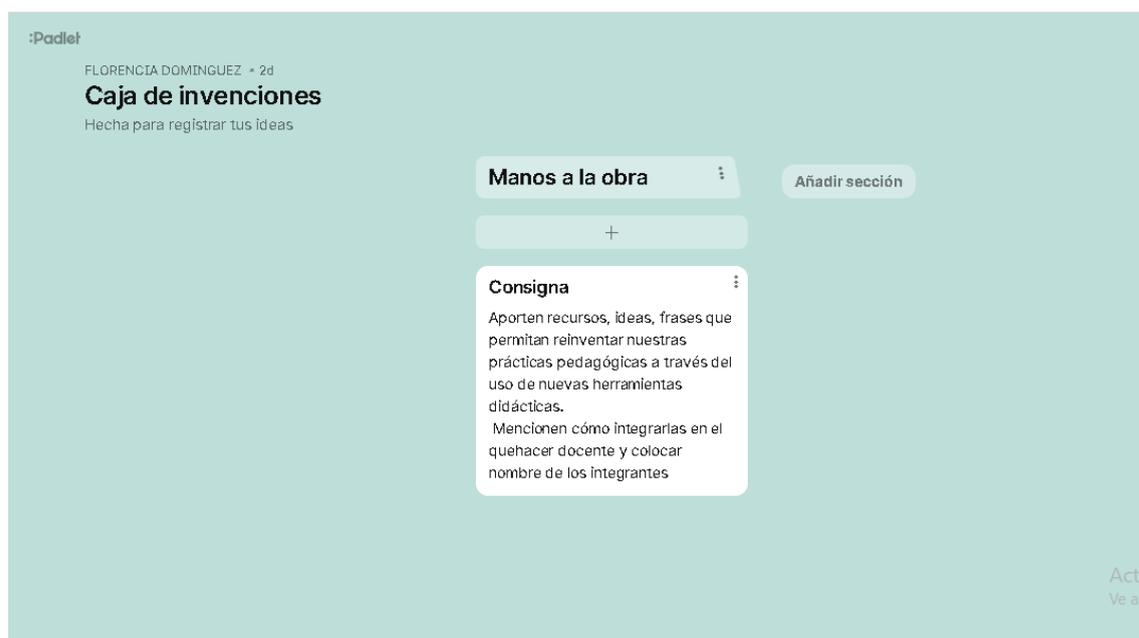
Video sobre realidad aumentada (Anexo F)



(https://youtu.be/7-gbG_yuUE8)

Padlet colaborativo (Anexo G)

<https://padlet.com/fd9905975/caja-de-invenciones-gf3kdpwhemq5nmxp>



Documento en google drive de RA (Anexo H)

(https://docs.google.com/document/d/1x-GoE9siMFTVCUP2dJhjXOeY19VauLsXRuDp9HaSIvO/edit?usp=drive_link)

Uso de TIC Y RA			
VENTAJAS	DESVENTAJAS	RECURSOS NECESARIOS	TU OPINIÓN

Juego de conceptos claves (**Anexo I**)

<https://wordwall.net/es/resource/58548299>

Crear mejores lecciones de forma más rápida Inicio Características Mis actividades Mis resultados [Crear actividad](#) [Mejorar](#)

:36 ✓ 0

¿Qué es un código QR?

A


B


C


D


E


F


◀ 1 de 2 ▶

¿Códigos QR [Compartir](#)

Cambiar plantilla

INTERACTIVOS

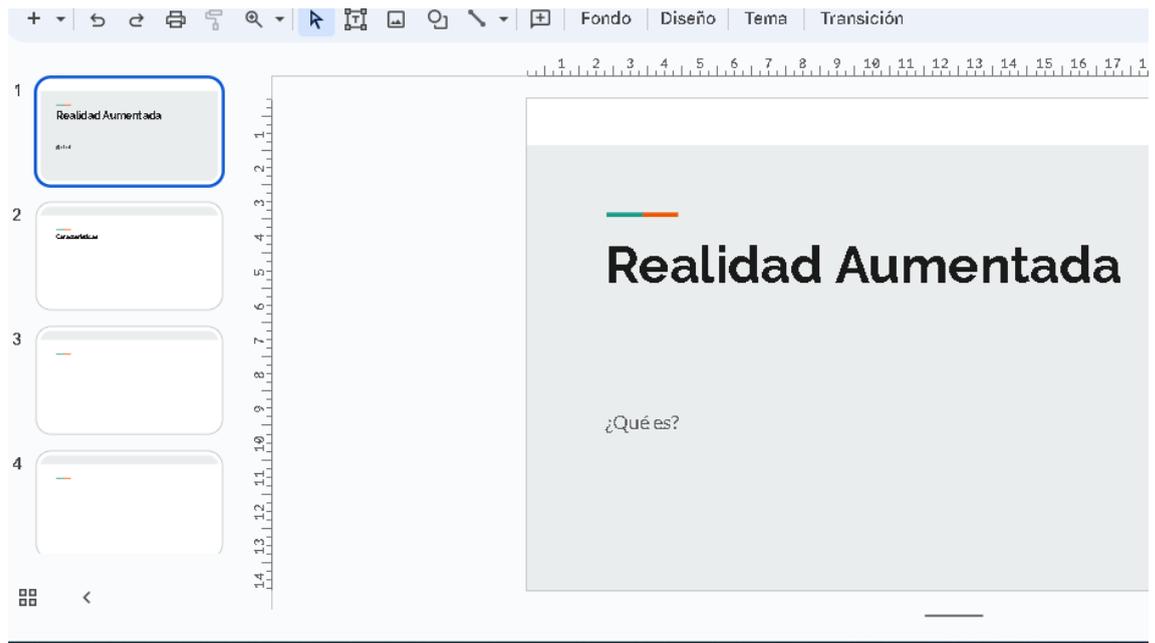
-  Cuestionario
-  Juego de concurso
-  Abre la caja
-  Persecución en laberinto

[Mostrar todo](#)

Activar Windows
Ve a Configuración para activar

Documento google para realizar resumen (**Anexo J**)

<https://docs.google.com/presentation/d/1JTP8T6u-BTk6BXCrfstYg0aWWbzejZX7wqy3eyDGSII/edit?usp=drive link>

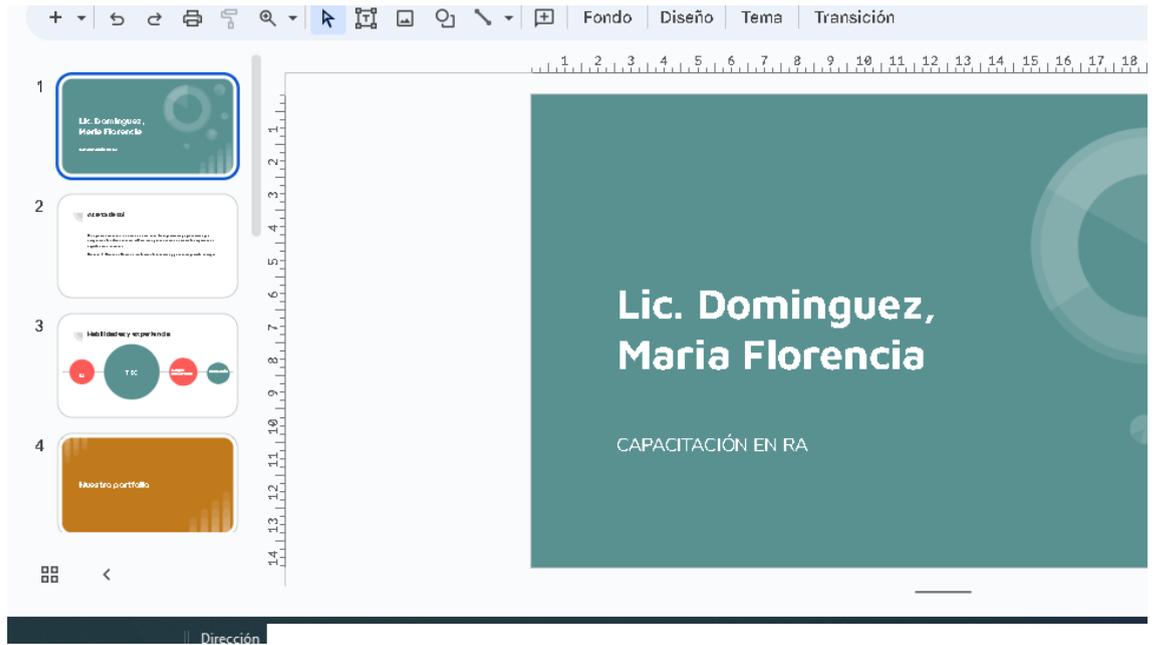


Drive para completar (Anexo k)

(https://docs.google.com/document/d/1x-GoE9siMFTVCUP2dJhjXOeY19VauLsXRuDp9HaSIvQ/edit?usp=drive_link)

Drive para completar (Anexo L)

(https://docs.google.com/presentation/d/1TR40qfJP51V6A5AcdujdjinbTG9c9-U1aGqsjblaDFE/edit?usp=drive_link)



Google doc. de Hipótesis (Anexo M)

https://docs.google.com/document/d/15dMyvYGhX-cRr-ZMSYYzzse3QOoOeG04Q2FjBD8SrxY/edit?usp=drive_link

Completan las posibles hipótesis			
Temas a implementar			
Uso del teléfono, tablet desde cualquier materia			
Uso de aplicaciones educativas			
Uso de códigos QR			
Uso de plataforma educativa			

Certificado de participación (Anexo N)

CERTIFICADO

De participación
Capacitación Docente en la Realidad Aumentada.

Reconocimiento para:

Ha cumplido con la respectiva capacitación, aprobando el taller con seis encuentros presenciales de duración.

Lic. en Educación: Activar W
Domínguez Florencia Me a Config