



**Universidad Siglo 21**

**Carrera Licenciatura en Educación**

**Trabajo Final de Grado: Plan de Intervención**

**Modelos de Aprendizajes Innovadores: Unidad Educativa Maryland**

**“Innovación con TIC en las prácticas educativas en el Nivel Primario de la  
Unidad Educativa Maryland”**

**Alumna:** Müller, Johana Valeria

**DNI:** 30.730.515

**Legajo:** VEDU017156

**Tutora:** Sandra Soria

**Gualeduaychú, 02 de julio del 2023**

## **Agradecimientos**

Quiero agradecer a Dios y a la Virgen por guiarme en cada momento de mi vida, especialmente en el transcurso de esta carrera, a pesar de los altibajos, nunca me dejaron bajar los brazos.

A mis padres, quienes me contuvieron y dieron fuerza a cada instante, quienes me otorgaron la oportunidad de estudiar, cuidaron a mis niñas para poder lograrlo, y festejaron a mi lado cada vez que aprobaba una materia, quienes lloraron de emoción por cada pasito logrado, quienes me abrazaron y dieron el amor más puro. ¡Gracias Roberto y Coca por tanto!

A mis hijas María Pía y Avril, es por y para ustedes estos logros. Son el motor de mi vida, por quienes quiero progresar y poder darles la oportunidad de estudiar el día de mañana. Darles el ejemplo de que no importa la edad ni las circunstancias. Todo esfuerzo tiene su recompensa. Gracias por respetar mis espacios para estudiar y por alentarme a cada momento con frases como: ¡vos podés mami!. Las amo mis niñas.

¡Gracias Familia y amigos por estar presentes en cada momento de mi vida!

## Índice

1.	Resumen .....	3
2.	Introducción.....	4
Capítulo 1.....		6
	Presentación de la Línea Temática .....	6
	Síntesis de la institución seleccionada.....	8
	Datos Generales .....	8
	Localización y contacto .....	8
	Historia .....	9
	Misión.....	11
	Visión.....	11
	Valores.....	11
	Delimitación de la necesidad objeto de la intervención .....	11
3.	Capítulo 2 .....	13
	Objetivos.....	13
	Objetivo General.....	13
	Objetivos Específicos .....	14
	Justificación .....	14
	Marco Teórico .....	18
4.	Capítulo 3 .....	22
	Plan de trabajo .....	22
	Actividades .....	22
	Recursos.....	42
	Presupuesto .....	43
	Evaluación del plan.....	44
5.	Capítulo 4 .....	48
	Resultados esperados .....	48
	Conclusión .....	49
6.	Referencias .....	52
7.	Anexos.....	56

## 1. Resumen

El presente Plan de Intervención, está destinado a los docentes de la Unidad Educativa Maryland en Villa Allende, provincia de Córdoba, ya que se pudo observar una necesidad imperiosa relacionada a la falta de capacitaciones en lo que respecta el uso de recursos innovadores. Para ello se establece el objetivo de capacitar a los docentes del primer ciclo del nivel primario de dicha Institución, en el uso de herramientas TIC, durante el segundo semestre del año 2023, para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje con recursos que proveen las nuevas tecnologías, debido a que si bien cuentan con una sala de informática bien equipada, y un docente a cargo de la misma, se ve preciso indagar en propuestas pedagógicas para generar un perfeccionamiento en recursos digitales como canvas, Árbol ABC, Genially, navegadores seguros, herramientas Google, entre otros, para prácticas más innovadoras.

Dicha capacitación, se desarrollará con cuatro talleres presenciales a cargo, no solo de la Licenciada, sino también con la presencia del docente de informática que colaborará en los mismos. Se pretende lograr docentes formados en TIC para generar experiencias y aprendizajes más atractivos y transformadores para los llamados nativos digitales que conforman esta nueva era de lo tecnológico; por lo que se recomienda que los educadores sigan indagando en los diferentes recursos innovadores para incluirlos en su currículo e implementarlos en sus clases. Capacitarse constantemente en las herramientas que ya existen y en las que vendrán porque el crecimiento y avance tecnológico pareciera no tener fin.

*Palabras claves:* TIC, innovación educativa, nativos digitales, capacitación docente, recursos digitales.

## 2. Introducción

En este Plan de Intervención, desde el abordaje de los Modelos de aprendizajes innovadores, se diseña una propuesta de capacitación en recursos TIC para los docentes de la Unidad Educativa Maryland, debido a que se observa una falencia en ese sentido, ya que, si bien cuentan con una sala de informática equipada, hacen poco uso de las variadas herramientas TIC existentes para actualizar sus prácticas pedagógicas.

De esta manera, se busca generar prácticas de enseñanza innovadoras y motivadoras para los alumnos, dejando atrás la educación tradicional; acercando a los alumnos a la nueva era digital a la que ya se encuentran inmersos, pero esta vez, desde el ámbito de la educación.

Entendiendo que el actual alumnado domina la tecnología de manera fluida, es donde se ve reflejado el desafío docente de trabajar con los modelos educativos innovadores, donde las clases serán mediadas por las TIC, teniendo como objetivo principal, que los alumnos y docentes fortalezcan la utilización de los recursos tecnológicos y adquieran nuevas habilidades para su aprovechamiento. A respecto hace referencia Allueva Pinilla y Marco (2019):

(...) los actuales estudiantes son los futuros profesionales que deberán desempeñar su trabajo en un mundo laboral y social donde, cada vez más rápido, se van a producir vertiginosos avances tecnológicos. Por eso se hace necesario que los procesos de aprendizaje que desarrollen en sus diferentes etapas de enseñanza se realicen apoyados en este nuevo escenario tecnológico (P. 10)

Por todo lo expuesto, se presenta la siguiente estructura por capítulos, en la que se podrá encontrar, en los diferentes apartados, el desarrollo de este plan de intervención:

Capítulo 1: se plantea la Línea temática sobre los Modelos de Aprendizajes Innovadores. También se hace una breve reseña de la Institución Educativa Maryland, conociendo los datos generales, como así también, su historia, misión, visión y valores. Por último, se expone la delimitación de la necesidad objeto de la intervención.

Capítulo 2: se definen los objetivos, tanto el general como los objetivos específicos, realizando también una justificación acorde a los mismos. También se realiza un marco teórico donde se efectúa una investigación sobre autores que sirvan de apoyo teórico para la ejecución. Como así también, experiencias objetivas que demuestren el éxito en su realización.

Capítulo 3: se desarrolla de manera meticulosa las actividades que se llevarán a cabo en el plan de intervención, desplegando uno a uno los talles de capacitaciones, conociendo sus objetivos, tiempo, destinatarios, actividades y evaluación de los mismos.

Capítulo 4: pretende enfatizar los resultados esperados acorde a lo efectuado en los cuatro encuentros de innovación en TIC, y finalmente se arriba a una conclusión donde se ve reflejado las debilidades, fortalezas, entre otros; extraídos de la acción del plan propiamente dicho.

La innovación desde el ámbito educativo, está enfocado en incorporar las nuevas tecnologías de la información y comunicación como didáctica para utilizarlas como recursos en sus planificaciones y prácticas pedagógicas.

## **Capítulo 1**

### **Presentación de la Línea Temática**

Este plan de intervención está diseñado para trabajar con la línea temática Modelos de aprendizajes innovadores. Siendo éstos, explicados así, por los

investigadores: Cruz, Chaves, Gómez Puente, Cury, Merodo, Murillo Torrecilla, Navarro Sada, Pogré, Rojas García, Schimpf Herken y Undal Bernal, (2006) como:

(...) aquel que contiene aportes novedosos que parecen contribuir a una mejor consecución de sus objetivos. Hay que subrayar el carácter relativo de la innovación. Algo es innovador inserto en determinado contexto y momento histórico. De esta forma, los modelos seleccionados son innovadores dentro de un sistema educativo concreto en la actual realidad de la formación docente. (P. 15)

Este nuevo formato innovador que se visibiliza en los distintos ámbitos educativos se ve fuertemente vinculado a los recursos de la innovación educativa con los que cuentan no solo los docentes sino la sociedad toda.

Estos favorecen la práctica educativa permitiendo un aprendizaje autónomo, la resolución de problemas el aprendizaje colaborativo en donde el docente es el guía de los aprendizajes de sus alumnos mediante la utilización de distintos modelos que se encuentran en auge como son el ABP (Aprendizaje Basado en Problemas), Aula invertida, Gamificación, Realidad virtual, Aprendizaje cooperativo entre otros. Creados por el hombre para mejorar la calidad de vida de las personas, y puesto al servicio de la educación para obtener mejores resultados en ella con un tipo de aprendizaje que se encuentra de vanguardia.

Atendiendo a los constantes cambios sociales por los que se atraviesa progresivamente, se hace imprescindible la necesidad de ayornarse a los mismos para enriquecer en este caso la educación y cortar con los modos tradicionales de enseñanza;

las nuevas tecnologías de la información y comunicación, son un claro ejemplo de dichas transformaciones que se desean innovar en educación.

Las TIC traen aparejadas grandes beneficios en esta nueva era dando impulso a las conexiones virtuales a nivel mundial, facilitando no solo la comunicación global sino también la alfabetización audiovisual, la autonomía del estudiante como así también la colaboración grupal, es decir, la interacción con sus pares; la creatividad de los estudiantes, la motivación, la flexibilización de la enseñanza y aprendizaje y/o los modos de llevar a cabo las mismas. En este punto de vista se apoya la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2005) enfatizando que:

Las TIC también cumplen un papel fundamental en la transformación del entorno de aprendizaje actual, principalmente centrado en el docente, a un entorno centrado en el alumno, donde el docente deja de ser la principal fuente de información y el principal transmisor de conocimiento para convertirse en un facilitador del aprendizaje, y donde el alumno ya no es más un receptor pasivo de información, sino que participa activamente en su propio aprendizaje. (p 13)

Actualmente, el mercado laboral exige casi de manera irreversible, el uso y conocimiento de las nuevas tecnologías lo que implica un compromiso y desafío para las instituciones educativas al momento de abordar la currícula que hoy se ve intervenida por los nuevos modelos educativos.

Esta intervención en la Unidad Educativa Maryland está pensada para trabajar la línea temática Modelos de Aprendizaje Innovadores para poder explotar lo máximo posible las oportunidades con las que esta cuenta tanto al acceso a las redes como al de



los dispositivos tecnológicos/digitales, brindándoles a los alumnos los conocimientos y recursos necesarios para su aplicación y adquisición de saberes, otorgándoles con todo ello la oportunidad de su inserción adecuada al mundo educativo, ya sea, secundario, terciario, universitario, como así también del trabajo en un futuro, sin quedar excluidos del sistema.

## **Síntesis de la institución seleccionada**

### **Datos Generales**

La Unidad Educativa Maryland, se ubica en la provincia de Córdoba, departamento Colón en la localidad de Villa Allende la cual se encuentra a una distancia de 19 kilómetros de la capital provincial.

Es una escuela de gestión privada y laica. Cuenta con tres niveles educativos: Nivel Inicial, Nivel Primario y Nivel Medio, los cuales son cursados de mañana en jornada simple, con opción de una formación inglesa opcional gestionada en un turno tarde exclusivo para dicha área.

### **Localización y contacto**

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

**-Teléfonos:** (03543) 432239/433629/435656

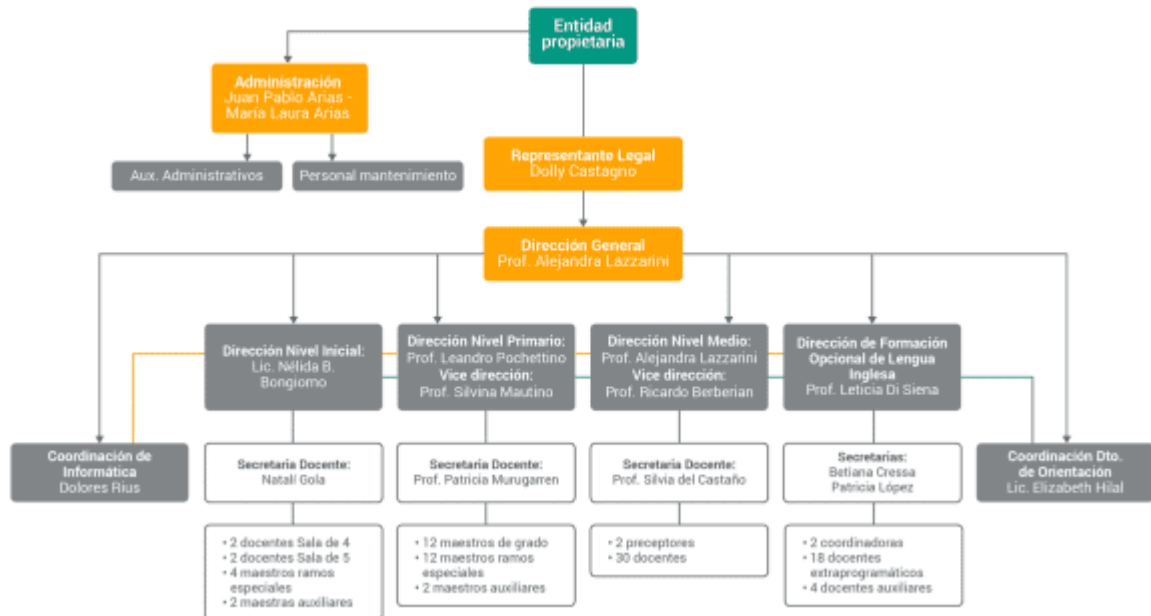
**-Página:** [www.maryland.edu.ar](http://www.maryland.edu.ar)

**-Mail de referencia:** [administración@maryland.edu.ar](mailto:administración@maryland.edu.ar) (Universidad Siglo 21, 2019. SF. PI. Unidad educativa Maryland. Módulo 0. Lección 2. Datos generales)

Cuenta con un amplio equipo de profesionales, los cuales actualmente se ven reflejados en este organigrama:

Figura 1.

Organigrama de La Unidad Educativa Maryland



Fuente: (UES21, 2019. SF. Pl. Unidad Educativa Maryland. Módulo 0. Lección 3. Organigrama institucional. p.1)

## Historia

En una ciudad ubicada a 19 (diecinueve) kilómetros de la capital provincial de Córdoba, llamada Villa Allende comenzaba a gestarse el sueño de Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry hace casi tres décadas atrás, el cual era el de fundar una escuela.

En septiembre de 1994, dieron lugar a las primeras reuniones con el objetivo de dar inicio a tal proyecto.

La idea inicial, fue la de ofrecer una modalidad bilingüe donde se diera formación de lengua inglesa; idea que surge de la Licenciada Lazzarini, quien tenía un fuerte lazo y

vínculo con el estado de Maryland en Estados Unidos; fue de allí también que surge el nombre de la escuela.

El plan fue presentado a la Dirección de General de Enseñanza Privada, que, en conjunto con el Ministerio de Educación de Córdoba, y luego de varios meses de documentos requeridos y presentados por las partes, por fin pudieron dar paso a la apertura de la institución abriendo sus puertas en marzo de 1995 en una antigua casona cedida por la Municipalidad de la ciudad.

En ese momento, solo contaba con Nivel Inicial (sala de 4 y de 5) y Nivel Primario (primero, segundo y tercer grado), en total, solo contaban con cincuenta alumnos; lo cual años después fue mutando debido al incremento de solicitudes de ingreso de la población estudiantil. De esta manera, fueron creando más divisiones, mejorando las instalaciones, aumentando los espacios áulicos, pudiendo así gestar e incluir también el Nivel Medio con especialización en Ciencias Sociales y Humanidades, el cual en el año 1999 se dictaba fuera de la institución, en aulas alquiladas, que por razones de tipo económicas y edilicias cerraron sus puertas, volviéndolas a abrir en 2008 ya dentro de la escuela, en el mismo predio.

Entre dificultades y obstáculos, la escuela actualmente cuenta con un total matricular de 620 alumnos. Siendo 96 de Nivel Inicial, 319 de Nivel Primario y 195 de Nivel Medio. De los cuales, el 82% asiste a la formación opcional de capacitación inglesa que se dicta en turno tarde.

Tiene una formación laica y privada, donde principalmente centran sus valores en la tolerancia, la solidaridad y la participación. (UES21, 2019. S.F. PI. Módulo 0, Lección 6. Historia. Unidad Educativa Maryland).

**Misión**

La Unidad Educativa Maryland, además de ser de gestión privada y laica abarcando los tres niveles educativos, tiene como misión la de abordar una formación integral y colaborativa entre docentes y alumnos. Como así también otorga una gran importancia a la formación de lengua inglesa dictada en contra turno de manera opcional.

**Visión**

La institución pretende formar estudiantes potenciados en valores como seres autónomos, capaces de ser responsables y reflexivos no solo en el ámbito educativo sino también en su contexto social vincular.

**Valores**

La escuela pone su acento en valores éticos haciendo hincapié en la tolerancia, participación, solidaridad, enfocados en la dignidad de los seres humanos para de esta manera, seguir construyendo un camino con rumbo a una sociedad más democrática.

**Delimitación de la necesidad objeto de la intervención**

Frente a la nueva era que se atraviesa como sociedad y debido a los constantes cambios y avances de la tecnología de la información y comunicación, los educadores se ven obligados a tomar acción frente a ello mediante su actualización y conocimientos.

También, teniendo en cuenta que, con esta nueva cultura tecnológica, se instauró una nueva generación denominada “nativos digitales”, que son los nacidos en etapa de la vida bajo este efecto tecnológico, siendo algunas de sus habilidades y/o rasgos característicos como bien enfatizan García, Portillo, Romo y Benito, (s.f):

(...) el aprendizaje y los juegos de nuevas formas: absorben rápidamente la información multimedia de imágenes y videos, igual o

mejor que si fuera texto; consumen datos simultáneamente de múltiples fuentes; esperan respuestas instantáneas; permanecen comunicados permanentemente y crean también sus propios contenidos.

Navegan con fluidez; tienen habilidad en el uso del ratón; utilizan reproductores de audio y video digitales a diario; toman fotos digitales que manipulan y envían; y usan, además, sus ordenadores para crear videos, presentaciones multimedia, música, blogs, etc. (p.2)

Por esta razón, se evidencia la clara necesidad de que los docentes se introduzcan en este mundo de las TIC, se amiguen con ellas y se capaciten para poder introducir las en el desarrollo de sus clases como nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, generando diferentes propuestas que logren la interactividad entre las diferentes áreas, y de esta manera poder innovar a la hora de impartir sus propuestas didácticas, y no quedarse con la implementación de una educación tradicional, ya que eso solo produciría un retroceso social.

Es importante que los educadores se formen y/o capaciten en cuanto a la utilización y aprovechamiento de esos recursos TIC con que cuentan, como los que se brindan en la Unidad Educativa Maryland dentro del establecimiento educativo: una sala de informática provista de audio y video, internet y computadoras conectadas en red, contando también con el recurso humano: un profesor destinado a ese espacio. (UES21, 2019. S.F. PI. Módulo 0, Departamento de informática. Unidad Educativa Maryland).

Si bien la Institución cuenta con el área tecnológica, es necesario destacar que el enfoque que le dan, es relacionado con la informática propiamente dicha, como asignatura, y no en tanto con los diferentes proyectos en relación a las otras materias

que se dictan para colaborar con la educación de una manera más dinámica, didáctica e innovadora.

Desde el Departamento de informática de dicha institución se destaca que en la escuela y desde la asignatura “Informática”, los estudiantes de nivel primario se suman a un desafío, rindiendo, al culminar sus estudios primarios, un examen de certificación de competencias práctico en la pc, obteniendo el diploma de “Operador Juniors en Aplicaciones Office”. (Unidad Educativa Maryland, 2023) pero se evidencia una carencia en el trabajo interdisciplinario con aplicaciones, gamificación y software interactivos que permitan trabajar las áreas integradamente, donde podrían sacarle mayores beneficios a ello, aprovechando los recursos con los que cuentan.

Por lo leído en el material expuesto de la Escuela Maryland, este plan de intervención es susceptible de realización ya que no se evidencian capacitaciones referidas a TIC de los distintos docentes del Nivel primario del primer ciclo de las demás áreas, por lo cual, el sentido de esta mediación será la de capacitarlos, siendo una figura central dentro del proceso de enseñanza; en relación a la implementación de las TIC actuando en conjunto con el docente del área de informática, brindándoles los saberes necesarios para su adecuada utilización.

### **3. Capítulo 2**

#### **Objetivos**

##### **Objetivo General**

- Capacitar a los docentes del primer ciclo del nivel primario de la Unidad Educativa Maryland, en el uso de herramientas TIC, durante el segundo semestre del año 2023, para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje con recursos innovadores.

### **Objetivos Específicos**

- Desarrollar cuatro talleres de capacitación docente para capacitar en herramientas como canvas, árbol ABC, herramientas de Google, Buscadores seguros infantiles y así, actualizar las planificaciones áulicas.
- Diseñar propuestas de enseñanza con TIC utilizando las estrategias trabajadas en los talleres para el desarrollo de las clases de los docentes de las diferentes áreas mediante distintos softwares gamificados.
- Realizar un trabajo colaborativo e interdisciplinario mediante la participación activa de los docentes de las distintas áreas en conjunto con el profesor de informática para que adquieran competencias en TIC.

### **Justificación**

Esta propuesta nace luego de la reflexión acerca de las nuevas tecnologías emergentes en esta nueva era, llevando a analizar las diferentes variantes que se encuentran disponibles para su enseñanza y para orientar a los docentes sobre la necesidad de adquirir estrategias metodológicas para la utilización de recursos que contribuyan con los aprendizajes significativos de los alumnos.

Es evidente que la enseñanza no puede quedar sesgada a los métodos tradicionales, porque de esta manera se generaría una brecha importante entre alumnos, donde estos son nativos digitales, que traen incorporada las TIC, si bien lo hacen de forma interactiva, de ocio, de distracción o de comunicación social, es imprescindible utilizarlo de manera pedagógica, ya sea por medio de la gamificación, softwares o aplicaciones, para lograr una mayor motivación e interés por aprender.

Actualmente, los dispositivos tecnológicos, se volvieron esencial en la vida de los seres humanos, ya sea para realizar trámites, búsqueda de información, cobrar un sueldo,

realizar trabajos, la comunicación “aquí y ahora” entre sus pares y en cualquier parte del mundo, entre otros miles de ejemplos, lo cual provoca imperiosa la necesidad de insertarse en este marco como una nueva sociedad de la información. De esta manera lo expresan autores como Ballesteros, Verdigón, Domínguez, Fernández, García, Román, Ruiz, Sacristán, Sala, Santoveña y Tamayo (2018):

El término Sociedad de la Información se ha utilizado para poner de manifiesto las implicaciones que las tecnologías actuales han tenido, en particular, sobre la economía y la evolución del mercado de trabajo, así como las repercusiones socio-técnicas producidas por la cantidad y velocidad de la circulación de datos e informaciones a lo largo del planeta.

(P. 31)

En este punto, se vio imperiosa la necesidad de acción de los dirigentes políticos de nuestro país, para poder aplicar medidas adecuadas para la implementación de TIC en las aulas, entre ellas, se puede mencionar a modo de ejemplo, el plan del modelo 1 a 1 “Conectar Igualdad” que fue establecido por el Ministerio de Educación de la Nación de acuerdo a la Ley de Educación Nacional N.º 26.206, sobre el cual hace referencia Sagol, (2011):

Un programa que le otorga a la escuela el desafío de ofrecer herramientas cognitivas y el desarrollo de competencias para actuar de modo crítico, creativo, reflexivo y responsable frente a la información y sus usos para la construcción de conocimientos socialmente válidos.

De esta manera, el Estado Nacional acompaña la progresiva apropiación de las TIC para mejorar prácticas habituales y explorar otras nuevas, con



el fin de optimizar la calidad educativa y formar a los estudiantes para el desafío del mundo que los espera como adultos. (Pp. 5-6)

La aplicación de estas herramientas tecnológicas, han dado vuelta al mundo, se han obtenido resultados positivos y negativos de acuerdo a su aplicación, a los modos, a las posibilidades, entre otros. Respecto a experiencias de aplicación de TIC en las aulas, se puede destacar el caso de Colombia, donde en 2012 se creó un proyecto llamado “Ambientes creativos de aprendizaje con mediación de TIC, para la enseñanza innovadora de Lengua Castellana, Matemáticas y Ciencias Naturales, derivados de la sistematización de proyectos de aulas”.

Allí la Fundación Universitaria Católica del Norte operó en conjunto con el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el Ministerio de Educación y el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA), ideado para un mejor desarrollo cultural a lo largo y ancho de su territorio. Esta necesidad de terminar con la brecha digital y con el tradicionalismo institucional, impulsó al compromiso con dicho programa. De esta manera lo expresa Lozano Díaz (2014):

Ante esta problemática se evidencia la necesidad de promover nuevos espacios de enseñanza innovadora con mediación TIC de manera transversal dentro de los currículos institucionales.

El proyecto de investigación tiene como objetivo “diseñar ambientes creativos de aprendizaje con mediación de TIC, para la enseñanza innovadora de Lengua Castellana, Matemáticas y Ciencias Naturales, derivados de la sistematización de proyectos de aulas”, para la transformación de prácticas de enseñanza que permita la formación de

sujetos críticos a partir de la mediación pedagógica en el uso de las TIC y condiciones diversas desde los roles de educadores y educandos. (P. 149)

En dicho programa, se logró, no solo incorporar la tecnología al aula sino también trabajar interdisciplinariamente con recursos innovadores entre todos los integrantes de los establecimientos, obteniendo la adquisición de contenidos a través de la exploración y descubrimiento.

Con el recorrido por los distintos ámbitos que rodean, ya sea de tipo social económico, político, laboral y/o educación, se puede observar que el vínculo con las nuevas tecnologías son innegables e irreversibles, en este sentido, es necesario capacitar a los docentes en este formato tecnológico porque de esta manera pueden generar diferentes aportes a los alumnos, brindándoles las herramientas necesarias y aprovechando los recursos informáticos y humanos con los que cuenta la Unidad Educativa Maryland.

Por lo cual el eje de este plan de intervención, plantea un recorrido por las diferentes estrategias y recursos posibles de aplicar en las prácticas áulicas para enriquecer la enseñanza, aumentar la motivación en los estudiantes, generar aprendizajes significativos, favorecer el trabajo colaborativo revalorizando la creatividad, formando alumnos responsables y autónomos capaces de enfrentar los distintos desafíos y principalmente, instruirlos para su inserción social y laboral necesaria para el recorrido de su vida.

Esta propuesta se considera lo más beneficiosa para la Unidad Educativa Maryland, quien se verá enriquecida mediante la capacitación de los diferentes actores educativos, con nuevos e innovadores recursos, preparando futuros adultos con la capacidad de enfrentarse a un nuevo mundo cubierto de revolución tecnológica.

## Marco Teórico

A partir de los cambios socioculturales a los que nos enfrentamos continuamente referente a la incorporación de la tecnología, los espacios educativos necesitan integrar nuevas metodologías en sus intervenciones prácticas, de modo que generen una construcción adecuada de los saberes y conocimientos.

El avance de los recursos TIC con los que cuenta un docente, otorga un sinfín de posibilidades para establecer estrategias pedagógicas, las cuales otorgará a los alumnos, andamiajes para su aprendizaje significativo.

En este contexto, lo definen Ausubel, Novak y Hanesian, (1983 citados en Garcés Cobos, Vivas y Jaramillo (2018):

Se basa en el constructivismo para desarrollar la teoría del aprendizaje significativo. De acuerdo a esto, este aprendizaje se facilita cuando la nueva información se incorpora a una estructura cognitiva del estudiante, provocando un proceso de asimilación cognoscitiva, en el que se relaciona la nueva información con los conocimientos previos. Es decir, el docente debe convertirse en un facilitador entre los conocimientos y los estudiantes a partir de actividades planificadas y organizadas. (P. 234)

Por lo cual, cabe destacar que el docente debe ser el creador de variadas estrategias pedagógicas donde se combinen didácticas, técnicas y estructuras pertinentes, adecuadas a las necesidades e intereses de los alumnos, y ejerciendo el rol de mediadores referente a las cuestiones educativas en integración con las TIC.

Frente a esta situación, los educadores pueden integrar variadas herramientas para poder generar prácticas educativas con innovación tecnológica, y bajo este precepto, la Unidad Educativa Maryland cuenta con los recursos necesarios, por lo cual es

imprescindible para su mayor uso y mejor beneficio en relación a las competencias TIC que proporciona su adecuado funcionamiento y aplicación. Sobre este punto de vista apoya el Ministerio de Educación Nacional, (2009 citado en Suárez, García y Suárez, 2016):

El enfoque de una educación basada en el desarrollo de competencias ha demostrado ser una de las estrategias más eficaces para enfrentar las exigencias del nuevo milenio, relacionadas con el desarrollo de las personas a través de la interacción con otras y con los objetos de conocimiento; este modelo es desde luego más apropiado para comprender, interactuar y transformar el mundo en el que los estudiantes de hoy día viven. (P. 225)

Para lograr dichas competencias y en su amplio abanico de oportunidades digitales, se pueden utilizar diferentes recursos, desde softwares educativos que son herramientas pedagógicas, digitales e innovadoras que se utilizan y/o pueden adquirir en plataformas web; existe una extensa variedad de los mismos, entre los cual se encuentran: Canvas, Árbol ABC, Genially, Geogebra, etc, que se pueden utilizar en todas las áreas educativas.

También, los docentes cuentan con herramientas de Google que son las aplicaciones que ofrece este buscador de forma gratuita, algunas son: meet, drive, classroom, maps, entre muchas otras opciones.

Por otro lado, también existen buscadores seguros para niños los cuales tienen que ver con que en la web coexisten la información apta y no apta para los aprendices, debido a esto es que se crearon estos buscadores que cuentan con un filtro que controla el contenido digital, protegiéndolos de información nociva y/o dudosa.

Por otro lado, cabe mencionar también, los dispositivos electrónicos: como computadoras, tablets, pizarras digitales, televisores, proyectores, celulares, entre otros. Todos estos recursos citados, son necesarios para generar espacios donde los actores puedan interactuar, logrando intercambios entre ellos como una comunidad de estudio mediante actividades cooperativas.

Por este motivo, la comunidad educativa se encuentra inmersa a los constantes cambios de paradigmas, y los docentes deben mantener una continua capacitación para estar a la altura de los mismos y poder así, ser los facilitadores de estas nuevas formas de enseñar, para los nuevos actores sociales y su inserción al mundo globalizado en los diferentes ámbitos socioculturales. De esta manera lo enfatiza la Organización de los Estados Iberoamericanos (s.f):

La inclusión de las TIC persigue un doble propósito. Por un lado, garantizar la calidad de los aprendizajes en vistas al contexto presente (y lo que se entrevé del futuro). Por el otro, reafirmar el rol inclusivo de la escuela, acercando a todos los alumnos oportunidades de aprender e insertarse de manera significativa en el escenario actual. (P. 3)

Estas nuevas alternativas hacen que los establecimientos educativos modifiquen sus estructuras tradicionales y se integren a los nuevos desafíos de esta era inmersa en las tecnologías de la información y comunicación, pero para ello, el gobierno también tuvo que tomar acción como Estado presente para garantizar los artículos 7 y 8 de la Ley de Educación Nacional (N° 26.206) donde destaca:

El Estado garantiza el acceso de todos/as los/as ciudadanos/as a la información y al conocimiento como instrumentos centrales de la

participación en un proceso de desarrollo con crecimiento económico y justicia social.

La educación brindará las oportunidades necesarias para desarrollar y fortalecer la formación integral de las personas a lo largo de toda la vida y promover en cada educando/a la capacidad de definir su proyecto de vida, basado en los valores de libertad, paz, solidaridad, igualdad, respeto a la diversidad, justicia, responsabilidad y bien común. (Ley Nacional de Educación N° 26.206, 2006: 7-8)

Es por ello, que el aprovechamiento del uso de las TIC con fines educativos, debe ser considerado como un bien básico donde se debe garantizar la inclusión de todos los educandos, siendo el equipo docente y directivo, los encargados de fomentar dicha acción, en uniformidad con los estados gubernamentales, donde la capacidad de generar nuevas oportunidades para la posibilidad de aprender significativamente con recursos innovadores en TIC, para que sea efectiva a la totalidad estudiantil.

Asimismo cabe destacar, que la implementación de este plan de intervención en la Unidad Educativa Maryland, se verá enriquecida al momento de incluir prácticas tecnológicas, digitales o multimedia, innovadoras y en consecuencia con los intereses de los alumnos, para lograr una mejor motivación e interacción, y obtener el mayor beneficio posible en los aprendizajes significativos de los mismos para poder incorporar los contenidos de manera más didáctica, estratégica y acercándolos al mundo globalizado que nos rodea.

#### **4. Capítulo 3**

##### **Plan de trabajo**

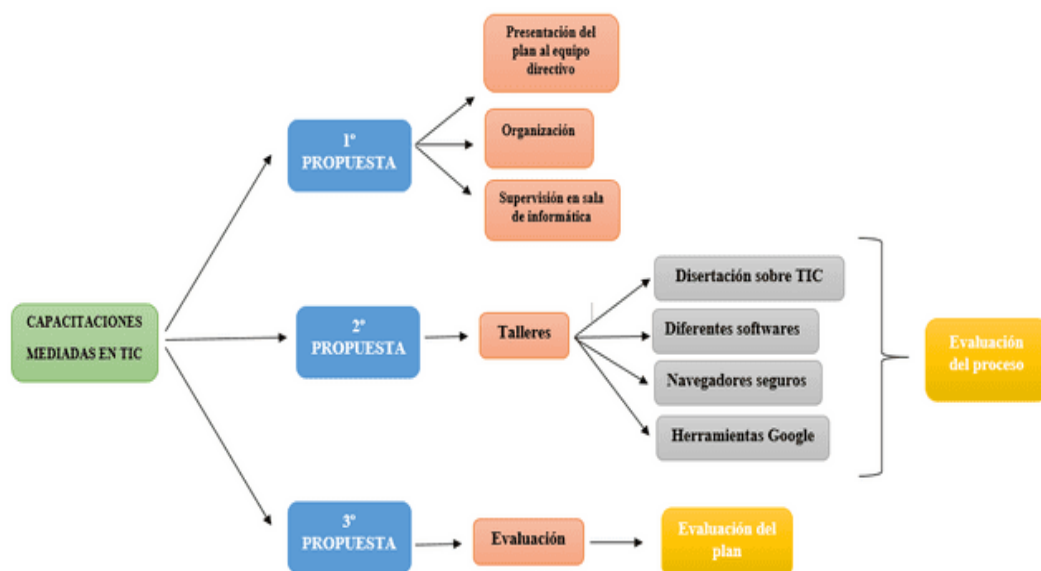
Entendiendo que es necesario la inclusión de las TIC en este nuevo cambio de paradigma social, se pretende en esta intervención, lograr que los docentes se ayornen a las nuevas tecnologías e incluyan en sus prácticas áulicas, nuevas estrategias acorde a las necesidades de los alumnos para su inclusión en el mundo virtual y multimedia.

Este plan de intervención, busca fomentar la utilización de recursos tecnológicos en el primer ciclo de nivel primario de la Unidad Educativa Maryland, partiendo de la base que cuentan con los medios informáticos adecuados para lograrlo. Para ello, se capacitará a los docentes en las diferentes herramientas TIC, para que puedan aplicarlas de la manera más adecuada y didáctica posible.

## Actividades

Figura 2.

WBS desglose de actividades



Fuente: elaboración propia, 2023

De acuerdo a la constante actualización a la que se ven afectados los docentes, se implementarán dichas actividades durante la segunda mitad del ciclo lectivo del año 2023, se realizará de manera individual y grupal, para incentivar a las autorreflexiones, como así también, a las diferentes propuestas que entre ellos puedan generar para favorecer las capacitaciones. Se evaluará al finalizar cada taller, de manera procesual y al concluir dicho plan, con una evaluación final.



**Propuesta N°1:****Tabla 1.**

Desarrollo de propuesta Reunión equipo directivo

ACTIVIDADES	RESPONSABLE	DESTINATORIO	TIEMPO
1-Reunión con el Equipo directivo	Licenciado en Educación	Equipo Directivo	Un encuentro presencial
2-Organización del plan			de 2 horas

Fuente: elaboración propia, 2023

**Reunión con el equipo directivo y organización del plan**

Como primera instancia, se organizará una reunión con el cuerpo directivo de la Unidad Educativa Maryland, con el propósito de dar a conocer el plan de intervención a realizar, con los docentes del primer ciclo de nivel primario, durante el segundo semestre del corriente año.

En este sentido, se establecerán los lineamientos para adecuar dicho plan a los horarios de los destinatarios de la capacitación. Se les entregará a los directivos, los folletos donde se podrá visualizar el plan de actividades del proyecto, para que sean entregados a los docentes y de esta manera puedan tener un panorama de los temas a tratar en los talleres y su tiempo de duración.

Figura 3.

Folleto lado recto y verso



Fuente: elaboración propia, 2023

Actividad	Tiempo	Responsables	Mes
Taller 1: Disertación sobre TIC	2 Horas presenciales	Lic en Educación/Profesor de informática	Agosto
Taller 2: Diferentes Softwares	2 Horas presenciales	Lic en Educación/Profesor de informática	Septiembre
Taller 3: Navegadores Seguros	2 Horas presenciales	Lic en Educación/Profesor de informática	Octubre
Taller 4: Herramientas Google	2 Horas presenciales	Lic en Educación/Profesor de informática	Noviembre/Diciembre

Tabla 2.

Desarrollo de propuesta 1.

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	DESTINATORIOS	TIEMPO
3- Control – monitoreo y supervisión de equipos en aula de informática.	Licenciado en Educación y Profesor de informática		Un encuentro presencial de 2 horas

Fuente: elaboración propia, 2023

### Supervisión en sala de informática

En este momento, se realizará un chequeo general de la sala de informática con el acompañamiento del profesor de dicho espacio, con el objetivo de evaluar no solo el espacio de la misma, sino también, el adecuado funcionamiento de los recursos electrónicos, controlar que cada pc cuente con la seguridad necesaria al momento de ingresar a internet, es decir, que el contenido que pueda encontrarse, sea adecuado para los niños acorde a la edad de los mismos, para ello existen filtros parentales que pueden instalarse y asegurarse de que puedan navegar con tranquilidad.

De esta manera, con la seguridad de que todo se encuentre correctamente para el buen desempeño del plan de intervención, se podrá dar inicio del mismo, con el encuentro del primer taller.

### Propuesta N° 2:

*Tabla 3.*

Desarrollo de propuesta 2.

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	DESTINATORIOS	TIEMPO
4- Talleres de formación docente.	Licenciado en Educación y Profesor de informática.	Docentes del primer ciclo de nivel primario de las distintas áreas.	Un encuentro presencial de 2 horas cada uno

Fuente: elaboración propia, 2023

## **Taller N° 1: Disertación sobre TIC**

**Objetivo:** Introducir conceptos TIC a los docentes participantes y conocer su importancia en educación.

### **Inicio:**

En un primer momento, se dará comienzo al taller de capacitación, con la presencia de la Licenciada en educación, el profesor de informática y los docentes destinatarios del mismo. Se reunirán en la sala de informática, sentados en ronda, con el fin de promover un clima ameno, informal e interactivo.

La capacitadora dará a conocer los objetivos del plan, como así también los temas y subtemas a tratar, y el modo de evaluación que tendrán. Se quitarán todas las dudas para poder abordar el plan de intervención.

### **Desarrollo:**

La Licenciada dará inicio al taller con una presentación realizada en Genially para abordar a grandes rasgos el primer tema a tratar: <https://view.genial.ly/645544e797659500111ca5fe/interactive-content-genially-de-prueba> , seguidamente, exhibirá un video titulado “Las TIC en la enseñanza y aprendizaje” <https://www.youtube.com/watch?v=m4d2HUDOzDU> para profundizar efectivamente en el tema. Luego de exponerlo, se abrirá un debate dirigido para comentar lo visto en el la pantalla, sobre las ventajas y desventajas de las TIC en educación, indagar sobre la importancia que estos docentes le dieron en sus prácticas áulicas a las mismas, si las han utilizado, de qué manera y demás cuestiones que surjan al momento de debatir, inherentes a estas tecnologías.

Figura 4.

Presentación Genially



Fuente: elaboración propia, 2023

Figura 5.

Video de Youtube



Las TIC en la enseñanza y aprendizaje

Fuente: en <https://www.youtube.com/watch?v=m4d2HUDOzDU>

**Cierre:**

Al finalizar el taller, conformarán grupos de a 2 personas y completar un formulario google que será provisto en cada ordenador: <https://forms.gle/uKzFThPnnGfNnXQo9>. Deberán contestar de acuerdo a lo visto y tratado durante la capacitación.

*Figura 6.*

Formulario google

**Cuestionario de evaluación**

Apellido y nombre:

coegualeguaychu@gmail.com [Cambiar cuenta](#)

No compartido

\* Indica que la pregunta es obligatoria

¿Qué entendieron sobre el término TIC? \*

Tu respuesta

¿Qué entiendes por innovación educativa? \*

Tu respuesta

¿Qué ventajas y desventajas encuentras sobre ellas en educación? \* 1 punto

Tu respuesta

En el caso de haberlas utilizado en el aula ¿qué beneficios rescatas de ellas en los alumnos? \* 1 punto

Tu respuesta

¿Qué recursos conocen? \*

Tu respuesta

¿Tuvieron acceso a los recursos tecnológicos en los diferentes establecimientos educativos? En el caso de no haber accedido ¿cómo implementarías su uso? Escribe aquí tu texto.

¿Consideran necesario su implementación en educación? ¿Por qué? \*

Tu respuesta

Frente a este cambio de paradigma, ¿consideran necesarias las capacitaciones en TIC? ¿Por qué?

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

Fuente: elaboración propia, 2023

**Evaluación:** una vez finalizado el formulario, se generará una puesta en común entre ambos grupos y la capacitadora abrirá una ronda de preguntas donde de forma organizada, se generará un debate por cada interrogante.

### **Taller N° 2: Diferentes softwares**

**Objetivo:** Conocer herramientas softwares para utilizar como recursos innovadores en sus prácticas áulicas.

### **Inicio:**

La siguiente actividad comenzará con el desarrollo de la Licenciada en educación acerca del término “software educativo”, se comentará de manera grupal sobre su significado, lo que conocen sobre ellos y en el caso de conocerlos, indagar sobre cuáles trabajaron en sus prácticas educativas.

**Desarrollo:**

El capacitador mostrará una presentación en drive ([https://docs.google.com/presentation/d/1rFQ6gs255GKtBRnWjxegvfMit4dT4di\\_xVbjaJecapw/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1rFQ6gs255GKtBRnWjxegvfMit4dT4di_xVbjaJecapw/edit?usp=sharing)) sobre dos softwares y enseguida se expondrán tutoriales de algunos de ellos, como Árbol ABC, éste es un recurso ya listo para que los niños puedan aprender por medio de la gamificación recomendado para los niños de primer ciclo, pudiendo acceder a él los docentes de las diferentes áreas disciplinares. También se mostrará un tutorial de Genially, recomendado para segundo ciclo, para que los educadores puedan armar sus clases de manera interactiva y creativa. Es una herramienta destinada a crear contenido para el desarrollo de las clases.

Ambos tutoriales serán expuestos en videos. Árbol ABC: <https://www.youtube.com/watch?v=HgNIVMAjYS8>.

Genially: <https://www.youtube.com/watch?v=QW3qf-e92-s&t=4s>

Luego de ver los videos, los docentes deberán crear contenido en el software Genially con la ayuda de la capacitadora y el profesor de informática, para que puedan afianzar los conocimientos y luego poder aplicarlos en la evaluación final del taller. También indagarán sobre el recurso de Árbol ABC, cada cual en su disciplina correspondiente.

Las consignas de ambas actividades, serán facilitadas en un canva. [https://www.canva.com/design/DAFnTP1x\\_g8/2QCFy7BsVsMXZ6W0joe9zw/edit?utm\\_content=DAFnTP1x\\_g8&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFnTP1x_g8/2QCFy7BsVsMXZ6W0joe9zw/edit?utm_content=DAFnTP1x_g8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



Figura 7.

Consignas de actividades en canvas

The figure displays four canvas activity cards arranged in a 2x2 grid. Each card has a light beige background and a circular refresh icon in the top right corner.

**Top Left Card: ACTIVIDAD: GENIALLY**  
 Subtitle: taller 2  
 Illustration: Three people (two women and one man) are gathered around a green chalkboard. One woman is holding a large pencil, another is pointing at the board, and the man is sitting on the floor. There are speech bubbles, a heart, and a star icon around them.  
 Footer: Nombre del grupo 2023

**Top Right Card: Actividad Genially**

1.	Ingresar a la página oficial de Genially ( <a href="http://www.genially.com">www.genially.com</a> )
2.	Registrarte e ingresar a la cuenta creada.
3.	Seleccionar una de las plantillas de infografía disponibles o en una en blanco.
4.	Elegir un tema a elección.
5.	Resumir el contenido.
6.	Añadir y editar el contenido que elija y desee.
7.	Agregar texto, imágenes, gráficos, videos, audios, animaciones, emojis y todo lo que consideres atractivo.
8.	Al finalizar, publicar la presentación haciendo click en los tres puntos que aparecen en la parte superior derecha de la pantalla, luego clickear en "publicar", seleccionando el modo público o privado.

**Bottom Left Card: ACTIVIDAD ÁRBOL ABC**  
 Subtitle: taller 2  
 Illustration: Identical to the top-left card.  
 Footer: Nombre del grupo 2023

**Bottom Right Card: ACTIVIDAD: Árbol ABC**

1. Ingresar a la página [www.arbolabc.com](http://www.arbolabc.com)
2. Elegir el rango de edad de los alumnos.
3. Seleccionar su asignatura.
4. Indagar en los diferentes juegos que encuentre interesantes y demás opciones que ofrece este portal de educación.

Logo:

Fuente: elaboración propia, 2023

Figura 8.

Presentación en Drive de softwares



**ÁRBOL ABC**  
SOFTWARE

EXPLORADORES CURIOSOS LECTORES MATEMÁTICAS LENGUAJE INGLÉS

ÁrbolABC.com

LECTURA CANTOS DIVERSIÓN CIENCIAS AVANZADAS TRABAJANDO


**Ideal para niños**

EXPLORADORES CURIOSOS LECTORES

**Para aprender jugando**


**GENIALLY**


**Herramienta para docentes**

- Permite crear contenidos interactivos para motivar a los alumnos
- Se pueden crear: imágenes, infografías, presentaciones, catálogos, mapas, entre otros,
- Tienen diferentes opciones de efectos interactivos y animaciones

Fuente: elaboración propia, 2023

**Cierre:**

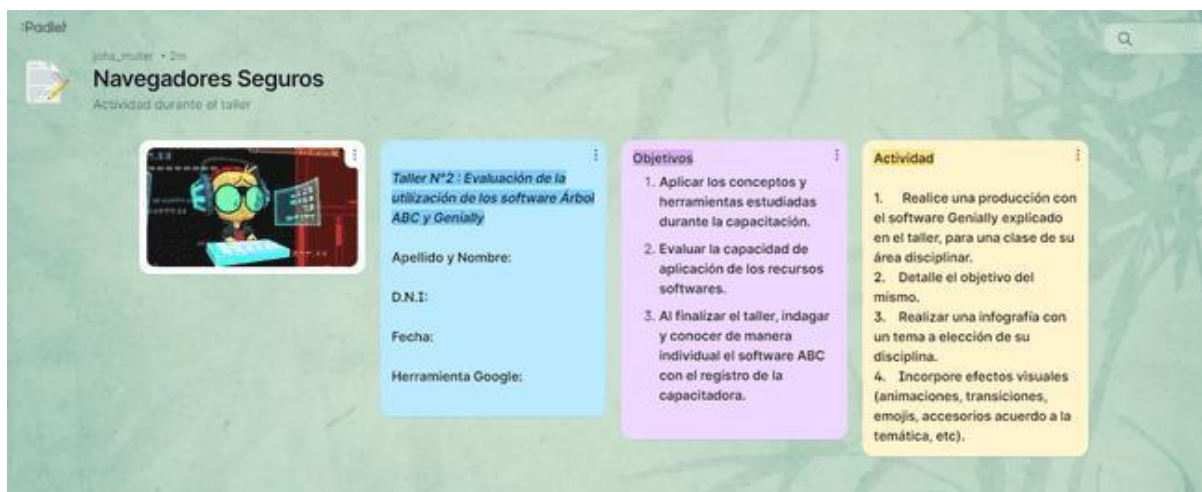
Al finalizar la capacitación, antes del cierre de la misma, se les enviará a sus mails, los tutoriales de ambos softwares de forma escrita y con imágenes para que puedan afianzar conocimientos. (Ver anexo 1 y 2).

**Evaluación:** se evaluará este taller mediante la producción del software Genially, de manera individual. Facilitando las consignas realizadas en un muro colaborativo Padlet, donde allí mismo serán devueltas las producciones.

[https://padlet.com/joha\\_muller/diferentes-softwares-bszvt0rd606gg13w](https://padlet.com/joha_muller/diferentes-softwares-bszvt0rd606gg13w)

*Figura 9.*

Actividades de evaluación. Taller 2



Fuente: elaboración propia, 2023

**Taller N° 3: Navegadores seguros**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades en la implementación de los diferentes navegadores seguros para niños.

**Inicio:**

En primera instancia, la Lic en educación dará una introducción acerca de qué son los navegadores seguros con una breve presentación en drive ([https://docs.google.com/presentation/d/14mZDNBEq\\_L-40CKKa33rSKPjtCQnTcYZ3He7JvXqeGo/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/14mZDNBEq_L-40CKKa33rSKPjtCQnTcYZ3He7JvXqeGo/edit?usp=sharing)), luego comentará sobre cuáles son sus ventajas y de qué manera utilizarlos. Se realizará un repaso entre los docentes, para poder estar al tanto de cuánto conocen sobre el tema.

*Figura 10.*

Presentación de Drive de Navegadores Seguros



Fuente: elaboración propia, 2023

**Desarrollo:**

Seguidamente, se reproducirá un breve video (<https://www.youtube.com/watch?v=MrQ6xTS5-Mo>) donde se van a conocer sobre

algunos navegadores como: Bunis, Kiddle y Buscador infantil. Al concluir el mismo, se comentará acerca de los riesgos de no acceder a ellos y no obtener los filtros necesarios para evitar que los niños puedan entrar a cierto contenido, por ejemplo, de tipo sexual, de violencia o cualquier otro que resulte nocivo e inadecuado para su edad.

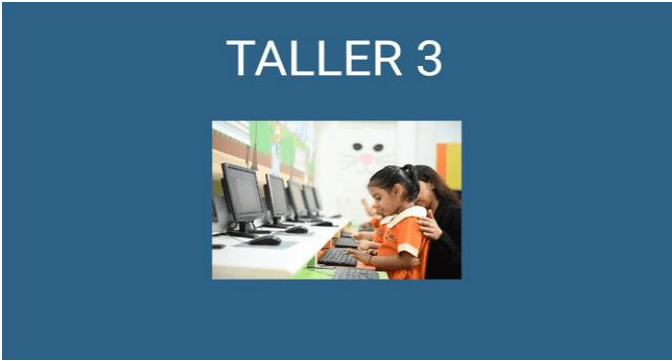
Luego, los destinatarios de la capacitación, trabajarán en los ordenadores de la sala de informática con la ayuda y coordinación de la capacitadora y el profesor de informática, indagando sobre los buscadores mencionados y buscando algunos otros que consideren adecuados para la aplicación en sus aulas.

Las consignas de la actividad serán enviadas por Jamboard.

[https://jamboard.google.com/d/1Gs8VRYI0a70M8jyF\\_3nBScrrX-reKwhDhdwc6joH7AQ/viewer?f=0](https://jamboard.google.com/d/1Gs8VRYI0a70M8jyF_3nBScrrX-reKwhDhdwc6joH7AQ/viewer?f=0)

*Figura 11.*

Actividades en Jamboard



**TALLER 3**

**PROPUESTAS DE ACTIVIDADES (OBLIGATORIAS)**

- 1- INVESTIGAR EN GOOGLE SOBRE DIFERENTES NAVEGADORES SEGUROS.
- 2- REALIZAR UNA LISTA CON LOS NAVEGADORES ENCONTRADOS.
- 3- REALIZAR UN CUADRO QUE RESPONDA A LOS SIGUIENTES ITEMS:
  - A- NOMBRE DEL SOFTWARE
  - B- EDADES QUE SE PUEDEN UTILIZAR/GRADO/AÑO
  - C- CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL SOFTWARE
  - D- REQUERIMIENTOS
  - E- CÓMO GUARDAR Y COMPARTIR.

Fuente: elaboración propia, 2023

**Cierre:**

Para culminar el taller, deberán mostrar las producciones realizadas durante el taller y compartirlos con sus compañeros, haciendo una puesta en común mediante una técnica grupal de la mesa redonda, donde comentarán acerca de los nuevos recursos hallados y realizando un breve resumen de qué manera creativa lo utilizarían en sus prácticas educativas.

*Figura 12.*

Actividades de evaluación. Taller 3

# TIC: Navegadores Seguros

## Taller N°3: Evaluación de la utilización de los navegadores seguros

Apellido y Nombre:

D.N.I:

Fecha:

Herramienta Google:

### OBJETIVOS

1. Aplicar los conceptos de los navegadores indagados durante el taller.
2. Investigar y conocer sobre otros navegadores seguros que no hayan

### ACTIVIDAD

1. Al finalizar el taller, compartir las producciones realizadas.
2. Explicarlos brevemente a sus compañeros.
3. Enviar por whatsapp al capacitador del taller.

Fuente: elaboración propia, 2023

**Evaluación:** se realizará una puesta en común para conocer el listado buscado por cada docente y la manera en que los implementarían en sus clases.

#### Taller N° 4: Herramientas Google

**Objetivo:** Indagar en las distintas herramientas Google para luego utilizar y generar prácticas educativas innovadoras.

#### Inicio:

El comienzo de este taller será con la ponencia del capacitador, acerca de qué son las herramientas de Google a través de un recurso en Jamboard <https://jamboard.google.com/d/13ot7C7reJ3MvAgpqyDoUp2cZud2r4py3onQkzM7lvGQ/edit?usp=sharing> y corroborando que los docentes tengan una cuenta de Gmail, en los casos de no ser así, con la colaboración del profesor de informática se les enseñará a crear una. Cuando todos estén registrados, se dará comienzo al desarrollo de la capacitación.

*Figura 13.*

Herramienta en Jamboard



Fuente: elaboración propia, 2023

**Desarrollo:**

Se mostrará un video <https://www.youtube.com/watch?v=JQ94DMXPKf0> acerca de las herramientas más necesarias y utilizadas por y para los docentes, como ser: Google for education, classroom, drive, slides, forms, maps, earth, docs, calendar, youtube, formularios, entre otros. Durante la transmisión del video, se pausará en la explicación de cada herramienta y los docentes, trabajarán de forma simultánea con el programa, con la ayuda del profesor de informática y de la capacitadora. Es decir, indagarán cada recurso, de manera continua a la explicación del video y los responsables de la capacitación. Luego, cada docente deberá descubrir debajo de la silla en la que se encuentra sentado, un papel con un número, se formarán grupos de cinco docentes de acuerdo a la coincidencia del número asignado. A cada grupo, le tocará una herramienta de Google para investigar en profundidad y realizarán una infografía de la misma, utilizando el recurso que deseen. Las consignas de la actividad serán enviadas por Canva y allí mismo serán compartidas.

[https://www.canva.com/design/DAFnTw5FI1M/e3DWqvkMfgSIvNOOASmT3g/edit?utm\\_content=DAFnTw5FI1M&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFnTw5FI1M/e3DWqvkMfgSIvNOOASmT3g/edit?utm_content=DAFnTw5FI1M&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



Figura 14.

## Herramientas de Google

### Mejora la educación con herramientas de aprendizaje fáciles de usar



**Permite una colaboración óptima**  
Logra que todos los integrantes de tu comunidad académica colaboren fácilmente.



**Aumenta la productividad**  
Ofrece a los profesores herramientas fáciles de usar para simplificar tareas y ahorrar tiempo.



**Comunícate con flexibilidad**  
Conecta tu institución mediante correo electrónico, chat y video.



**Organiza las tareas**  
Haz listas de tareas pendientes, crea recordatorios para las tareas, programa reuniones y ayuda a tener las tareas bajo control.



**Ofrece una seguridad de confianza**  
Protégete contra amenazas digitales con la mejor seguridad multicapa.

Fuente: en <https://www.youtube.com/watch?v=JQ94DMXPKf0>

Figura 15

## Actividades en Canva

## Propuesta de actividad taller 4

**1) Realizar una infografía que responda a:**

- a. Nombre de aplicación.**
- b. Utilidades**
- c. Funciones básicas**
- d. Se puede agregar texto, imagen, videos, enlaces.**
- e. Guardar**
- f. Compartir en Canvas**
- g. Realizar puesta en común con los demás grupos.**




Fuente: elaboración propia, 2023

**Cierre:**

Al finalizar, cada grupo deberá comentar a sus compañeros, de manera resumida, la información recolectada. Además, deberán compartir sus producciones en Canva para que todos puedan acceder al contenido.

**Evaluación:** el total del taller será evaluado mediante la utilización de una rúbrica que se formula a partir de ciertos indicadores y los diferentes niveles de logro de los participantes.

*Figura 16*

Rubrica de evaluación

Indicadores	Niveles de logro			
	No logrado	Parcialmente logrado	Logrado	Logrado satisfactoriamente
Reconoce las herramientas digitales				
Demuestra compromiso con las actividades propuestas durante la capacitación				
Participa activamente de las propuestas del taller				
Presenta interés por utilizar las herramientas TIC				
Colabora con los capacitadores y sus compañeros				
Entrega la actividad asignada en tiempo y forma				

Fuente: elaboración propia, 2023

## Cronograma: diagrama de Gantt

Figura 17.

Diagrama de Gantt. Detalle de la duración de las actividades

Fuente: elaboración propia, 2023

Actividad	Responsables	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Reunión con el equipo directivo	Lic. En Educación	■																				
Organización del plan	Lic. En Educación	■																				
Monitoreo de equipos	Prof. de Informática, Lic. en Ed.		■																			
Talleres de Formación docente	Lic. en educación, Prof. De Informática			■			■				■				■							
Desarrollo y control de proyectos	Lic. En Educación							■			■				■				■			
Puesta en marcha	Docentes, Prof. de Informática							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Evaluación de la propuesta	Lic. en Educación									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

### Recursos

El Plan de intervención requiere de los siguientes recursos para la puesta en marcha de las actividades.

#### Humano:

- Lic en Educación
- Directivos
- Profesor de Informática
- Docentes de Nivel Primario

#### Recursos materiales/ técnicos:

- Sala de Informática
- Computadoras
- Electricidad
- Servicio de internet
- Proyector y/o pizarra digital

**Recursos de contenido:**

- Documentos online
- Material audiovisual
- Formularios google
- Tutoriales online
- Pizarra colaborativa en Jamboard

**Recursos económicos:**

- Honorarios para la Licenciado en educación correspondientes a 14 hs reloj.

**Presupuesto**

El mismo es calculado de acuerdo a las horas presenciales del Lic en Educación sin necesitar de ningún otro recurso económico ya que el establecimiento cuenta con las herramientas necesarias para la realización de este plan de intervención.

*Tabla 4.*

Presupuesto del PI

<b>Ítem</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo Unitario</b>	<b>Total</b>
<b>Horas presenciales Licenciado en Educación</b>	<b>14</b>	<b>\$ 4.000</b>	<b>\$ 56.000</b>
<b>Totales costos</b>			<b>\$ 56.000</b>

Fuente: elaboración propia, 2023

### Propuesta N° 3:

*Tabla 5.*

Desarrollo de propuesta 3.

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	DESTINATORIOS	TIEMPO
5- Evaluación del proyecto.	Licenciado en Educación.	Docentes del primer ciclo de nivel primario de las distintas áreas.	Durante todo el desarrollo de la propuesta y al finalizar la capacitación.

Fuente: elaboración propia, 2023

### Evaluación del plan

Durante todo el desarrollo de la capacitación se produjo la evaluación del mismo de forma procesual. Al finalizar cada taller, se realizaron actividades para corroborar la adquisición de los conocimientos, y que de esta manera puedan hacer uso y aprovechamiento de los diferentes recursos con que cuentan para un desarrollo diferente de sus clases. Se aplicaron diferentes herramientas de evaluación al finalizar cada capacitación, como así también la observación directa, que fue imprescindible para indagar en el proceso de cada docente, para acompañarlo, ayudarlo, despejarle dudas y así, poder verificar si es necesario ajustar algún contenido y saber actuar en el momento para una mejor adquisición de los mismos.

Respecto a la importancia de la evaluación, Fierro, (2013) con la coordinación de la Dirección General de Desarrollo Curricular hace referencia a que:

(...) todos los que participan en el proceso de evaluación aprendan de sus resultados. No sólo hace referencia a los alumnos y sus aprendizajes, también se dirige a las educadoras, las maestras y los maestros, quienes

con los procesos de evaluación tienen la oportunidad de mejorar la enseñanza, al adecuarla a las necesidades de aprendizaje de sus alumnos.

(P. 10)

Para la evaluación final del plan de intervención, se deberá completar un cuestionario donde se podrá conocer las opiniones y juicios de valor acerca de la propuesta, para verificar si los objetivos planteados fueron cumplidos. Esto brindará a la capacitadora, los argumentos necesarios para saber si el plan fue realizado exitosamente o si deberá ajustar contenidos y/o recursos para mejorar la situación planteada en la Unidad Educativa Maryland.

Los distintos tipos evaluativos, ya sean, diagnósticos, sumativos y formativo, se logrará estudiar los procesos de aprendizaje pudiendo medir la eficacia del plan de intervención y de los capacitados en el mismo.


Las respuestas del formulario que será facilitado a cada docente, conseguirá que la Licenciada en Educación, pueda evaluar concretamente el proyecto realizado.


<https://forms.gle/X9w161v4iquWkvEC6>

Figura 18.

## Evaluación Final del PI

## Evaluación del Plan de intervención

coegualeguaychu@gmail.com [Cambiar cuenta](#) 

 No compartido

\* Indica que la pregunta es obligatoria

---

1. Se lograron concretar las propuestas de las actividades planteadas en el PI? \*

SI

No

Otros: \_\_\_\_\_

---

2. Los cuatro talleres ¿fueron realizados en el tiempo advertido?

SI

No

3. Los objetivos planteados en cada taller. ¿Fueron alcanzados?

- Sí
- No

4. Los recursos conocidos y utilizados ¿Fueron a tu criterio, innovadores?

- Sí
- Tal vez
- No

5. Las actividades y contenidos durante los talleres ¿Fueron claros y explícitos?.

- POCO
- NADA
- MUCHO

6. Estos nuevos conocimientos innovadores ¿creés que pueden ser utilizados en tus clases como recursos motivadores?

- Sí
- Tal vez
- No

7. ¿Consideras que estos recursos TIC pueden producir cambios en tus prácticas áulicas?

- Tal vez
- No
- Sí



8. ¿Piensas que puede generar beneficios para la Unidad Educativa Maryland?

- Sí
- No
- Tal vez

9. La Licenciada en Educación ¿fue comprometida, responsable y eficiente?

- |      |                       |                       |                       |                       |                       |           |
|------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------|
|      | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |           |
| MALA | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | EXCELENTE |

10. ¿Cómo clasificarías a esta capacitación del 1 al 5? \*

- |      |                       |                       |                       |                       |                       |           |
|------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------|
|      | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |           |
| MALO | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | EXCELENTE |

Fuente: elaboración propia, 2023

## 5. Capítulo 4

### Resultados esperados

En este plan de intervención, se busca potenciar la utilización de las TIC en las prácticas docentes de la Unidad Educativa Maryland; de esta manera, el objetivo principal que se pretende es el de actualizar la instrucción de los educadores en herramientas TIC brindándoles los conocimientos necesarios para que puedan ayornarse a las demandas de esta nueva sociedad de la información, pudiendo mejorar sus clases áulicas.

También, se pretende que los alumnos mejoren sus conocimientos en tecnología desde el ámbito de lo educativo, formándolos para un futuro, el cual promete ser más

tecnológico e innovador aún. Por otro lado, se desea conseguir un desarrollo en habilidades de tipo autónomo, motivador, innovador, motivacional, participativo y creativo que permita captar aún más su atención, de un modo más activo y atractivo para ellos.

Desde el planteo de la necesidad vista de esta Institución, se pretende mejorar la utilización de los recursos, materiales y humanos, con que cuentan, potenciando el uso de los mismos, y abriendo paso a beneficios futuros para los siguientes niveles de educación. Creando bases sólidas desde los inicios de este primer ciclo, siguiendo por los demás de manera escalonada, formando personas adaptadas a las TIC, para que no queden excluidos de esta nueva era digital y las demandas laborales que actualmente atraviesa la sociedad.

Finalmente, a través de la evaluación de este PI, se desea observar si los docentes han adquirido los conocimientos de esta capacitación para adaptarlos a sus proyectos áulicos. Como así también, se podrá evaluar si fueron cumplidos los objetivos del mismo.

## **Conclusión**

Para finalizar y abordar a las conclusiones adecuadas de este plan de intervención, es necesario efectuar una observación certera de cada paso logrado durante el plan de intervención, partiendo de la necesidad observada de la Unidad Educativa Maryland, que es la poca implementación de las TIC en el primer ciclo de nivel inicial. De este hecho, nace la propuesta de la capacitación docente para hacer frente a las demandas constantes de conocimientos tecnológicos en la sociedad.

Durante el recorrido de este plan de intervención, se hizo un estudio de la institución a fin para conocerla y determina la necesidad y partir de ello, realizar una lista

de objetivos para lograr mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. A través de cuatro talleres de capacitación, se propusieron actividades, videos, situaciones lúdicas, interacción con el profesor de informática, indagación sobre distintos recursos innovadores, un trabajo interdisciplinario con los docentes de las distintas áreas (Matemática, Lengua y Ciencias), entre otros detalles, para luego ser evaluados por el capacitador mediante las herramientas expuestas al finalizar el capítulo 3.

Entendiendo como fortaleza, que la institución cuenta con el equipamiento adecuado en la sala de informática, con los recursos materiales y humanos necesarios, se ve interesante reforzar estos conocimientos en TIC para hacer un uso más provechoso de los mismos y no sesgar su utilización a la mera práctica de las computadoras y demás equipos.

Las limitaciones encontradas durante el recorrido, tienen que ver con los tiempos, la diversidad de recursos TIC que existen son impensados, elegir los más adecuados no fue tarea fácil ya que hay demasiados, además, todos pueden proveer un gran aporte para la educación; y los tiempos de los talleres no son los suficientes para conocerlos y mucho menos para profundizar en ellos. Otra de las limitaciones es trabajar solo con un ciclo del nivel educativo dejando excluidos a los demás.

Se recomienda que los docentes sigan indagando en las diferentes propuestas que presentan las tecnologías, ya sea de tipo virtual, digital y de forma material. La tecnología va en ascenso y hay que seguir ayornándose a la misma para no quedar atrás ni en el sistema educativo vigente, ni en las demandas de la sociedad misma.

Otra sugerencia, es seguir avanzando en estas capacitaciones innovadores con los demás niveles educativos, variando los recursos, dinámica y herramientas TIC.

Mediante este Plan de Intervención, se logra que los docentes sean capaces de innovar en sus prácticas áulicas mediante recursos motivadores, dinámicos, estratégicos para cada disciplina y capaces de generar interés en los alumnos, que son los verdaderos autores de este proceso educativo.

La tarea de los educadores no termina en el mero hecho de impartir una clase magistral sino también, de dar respuesta a los retos que plantean los avances sociales. Preparando a los educandos para enfrentarse a un mercado laboral que actualmente, exige de manera excluyente conocimientos tecnológicos. Formarlos por y para la vida, también es un desafío docente.

Como conclusión personal, puedo alegar a que fue una experiencia motivadora, ya que mientras investigaba sobre las diferentes herramientas TIC, fui conociendo nuevos recursos que me interesaron para mis prácticas futuras. Así mismo, me interesó grandemente realizar este plan de intervención para tenerlo como ejemplo y práctica para mi futuro desempeño como Licenciada en Educación, como capacitadora. El hecho de que sea evaluado y corregido por verdaderos expertos, hace que me sienta segura en un futuro para poder realizar buenas capacitaciones.

## 6. Referencias

- Allueva Pinilla, A y Marco, J, (2019). *Enfoques y experiencias de innovación educativa con TIC en educación superior*. Universidad de Zaragoza. Recuperado el 24 de junio de 2023 de: [https://www.google.com.ar/books/edition/Enfoques\\_y\\_experiencias\\_de\\_innovaci%C3%B3n\\_e/ar6zDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=Los+docentes+y+las+TICs+pdf&printsec=frontcover](https://www.google.com.ar/books/edition/Enfoques_y_experiencias_de_innovaci%C3%B3n_e/ar6zDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=Los+docentes+y+las+TICs+pdf&printsec=frontcover)
- Ballesteros, A; Bordignon, F; Dominguez, D; Fernandez, V; García, M; Roman , M; Ruiz , F; Sacristán , A; Sala, I; Santoveña, S; Tamayo, P,(2018). *Sociedad Digital, Tecnología y Educación*. Universidad Nacional de Educación a distancia Madrid. Parte I. Perspectivas sociotécnicas. Tecnologías y vidas. Los nombres de nuestras sociedades contemporáneas. Recuperado el 12 de mayo de 2023 de: [https://www.google.com.ar/books/edition/Sociedad\\_digital\\_tecnolog%C3%8day\\_educaci%C3%93/hgxmdwaaqbaj?hl=es-419&gbpv=1&dq=la+tecnolog%C3%ADa+en+la+vida+de+las+personas&printsec=frontcover](https://www.google.com.ar/books/edition/Sociedad_digital_tecnolog%C3%8day_educaci%C3%93/hgxmdwaaqbaj?hl=es-419&gbpv=1&dq=la+tecnolog%C3%ADa+en+la+vida+de+las+personas&printsec=frontcover)
- Cruz, E; Chaves, E; Gomez Puente, S; Cury, C; Merodo, A; Murillo Torrecilla, F; Navarro Sada, A; Pogré, P; Rojas García, L; Schimpf Herken, I; y Undal Bernal, M, (2006). *Modelos Innovadores en la Formación Inicial Docente. Eestudio de Casos de Modelos Innovadores en la Formación Docente en América Latina y Europa*. UNESCO para América Latina y el Caribe, OREALC. Recuperado el 17 de mayo de 2023 de: [https://easnicolas-bue.infed.edu.ar/sitio/lecturas-de-interes-para-docentes/upload/modelos\\_innovadores\\_.pdf](https://easnicolas-bue.infed.edu.ar/sitio/lecturas-de-interes-para-docentes/upload/modelos_innovadores_.pdf)

- Fierro; M (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo 4*. Recuperado el 01 de junio de 2023 de: [c4 herramientas-estrategias-web.pdf](#)
- Garcés Cobos, L; Vivas, A y Jaramillo, E. (21 de diciembre de 2018). *El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje*. Recuperado el 14 de mayo de 2023 de: [file:///C:/Users/Outlet%20VL/Downloads/7213.pdf](#)
- García, F. Portillo, J. Romo, J. Benito, M. (s.f). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Universidad de País Vasco. Recuperado el 24 de abril de 2023 de: [http://ftp.informatik.rwth-aachen.de/Publications/CEUR-WS/Vol-318/Garcia.pdf](#)
- Gaviño, J. (2018). *G Suite: Google for Education - Ideas para profes*. Recuperado el 30 de mayo de 2023 de: [https://www.youtube.com/watch?v=JQ94DMXPKf0](#)
- Ley de educación Nacional. *Ley 26206*. Dirección Nacional de Gestión Universitaria, Argentina, sancionada: diciembre 14 de 2006. Recuperado el 14 de mayo de 2023 de: [https://www.unse.edu.ar/archivos/academica/LEY%20Educ%20Nac%2026206.pdf](#)
- Lozano Díaz, S. O. (2014). *Prácticas innovadoras de enseñanza con mediación TIC que generan ambientes creativos de aprendizaje*. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 43, 147-160. Recuperado el 15 de mayo de 2023 de: [https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/557/1103](#)
- Moreira, M. (2014). *Las TIC en la enseñanza y aprendizaje*. Recuperado el 29 de mayo de 2023 de: [https://www.youtube.com/watch?v=m4d2HUDOzDU](#)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2005).

*Las tecnologías de la información y la comunicación en la Enseñanza: Manual para docentes.* UNESCO: Moscú. Recuperado el: 30 de marzo de 2023 de [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000139028\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000139028_spa)

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

*Mejorar la Escuela. Las TIC en la Gestión.* Recuperado el 14 de mayo de 2023 de: [https://portaldelas escuelas.org/wp-content/uploads/2016/03/1.-Las TIC en la-gestion.pdf](https://portaldelas escuelas.org/wp-content/uploads/2016/03/1.-Las_TIC_en_la-gestion.pdf)

Sagol, C. (2011). *El modelo 1 a 1 notas para comenzar.* Ministerio de Educación de la Nación. Recuperado el 12 de mayo de 2023 de:

<https://www.educ.ar/recursos/114006/el-modelo-1-a-1-notas-para-comenzar/download/inline>

Suárez, C; García, E y Suárez, A. (2016). *Modelo de competencias TIC para docentes:*

*Una propuesta para la construcción de contextos educativos innovadores y la consolidación de aprendizajes en educación superior.* Recuperado el 14 de mayo de 2023 de:

<https://repositorio.ufps.edu.co/bitstream/handle/ufps/1465/Modelo%20de%20competencias%20TIC%20para%20docentes%20Una%20propuesta%20para%20la%20construcci%c3%b3n%20de%20contextos%20educativos%20innovadores%20y%20la%20consolidaci%c3%b3n%20de%20aprendizajes%20en%20educaci%c3%b3n%20superior.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Universidad Empresarial Siglo 21, (2019). SF. PI. *Módulo 0. Plan de intervención.*

*Unidad Educativa Maryland.* Lecciones 2, 3, 4, 6. Recuperado el 24 de abril de

2023 de: <https://siglo21.instructure.com/courses/18578/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

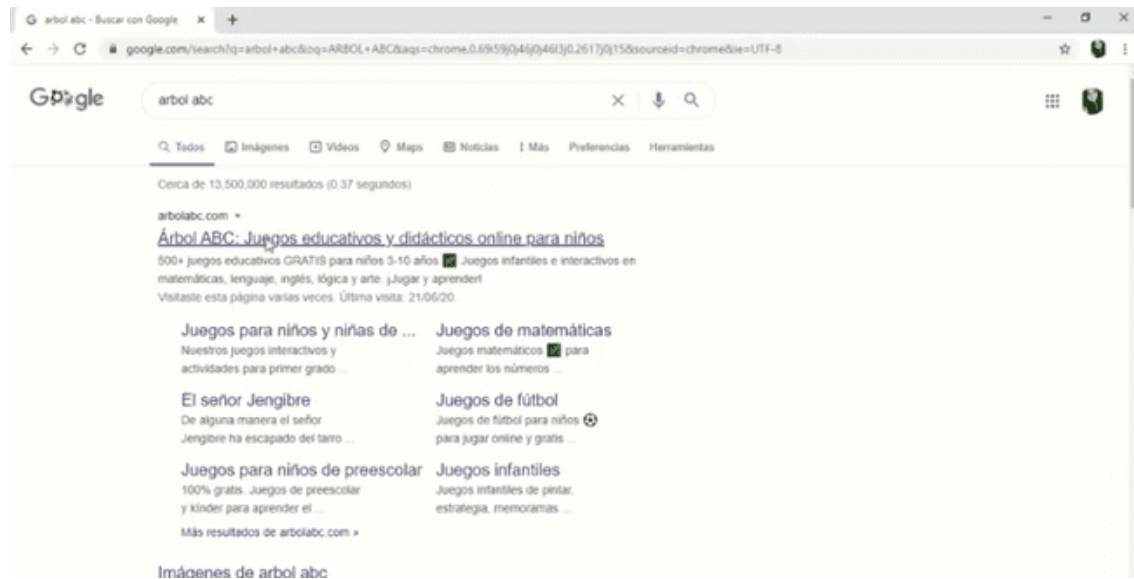
Unidad Educativa Maryland, (2023). *Niveles Educativos. Nivel Primario. TIC.*

Recuperado el 24 de abril de 2023 de: <https://maryland.edu.ar/nivel-primario/>



## 7. Anexos

### Anexo 1-Tutorial Árbol ABC





## Anexo 2- Tutorial Genially

### ¿Cómo registrarse en Genially?

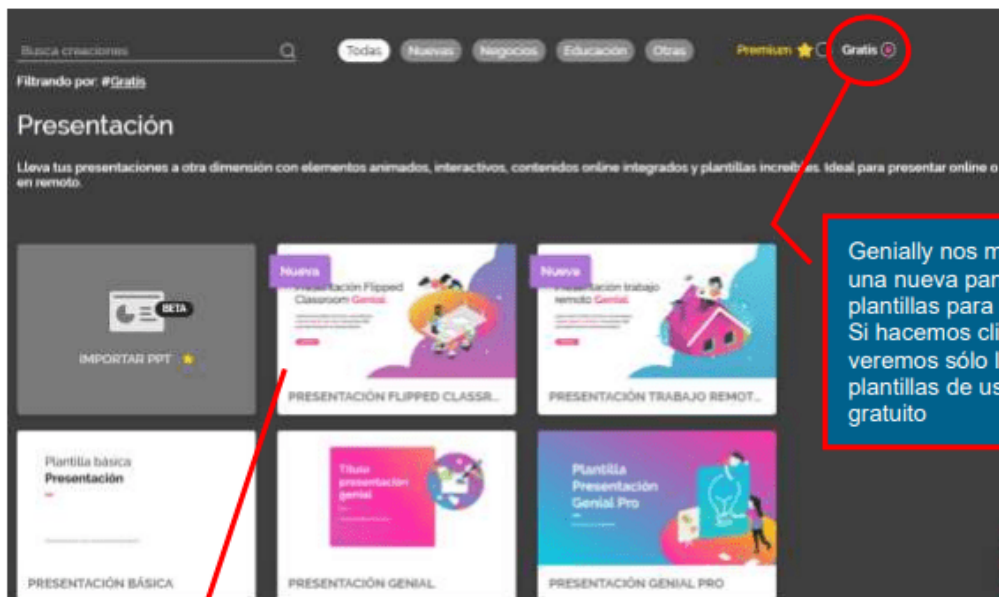
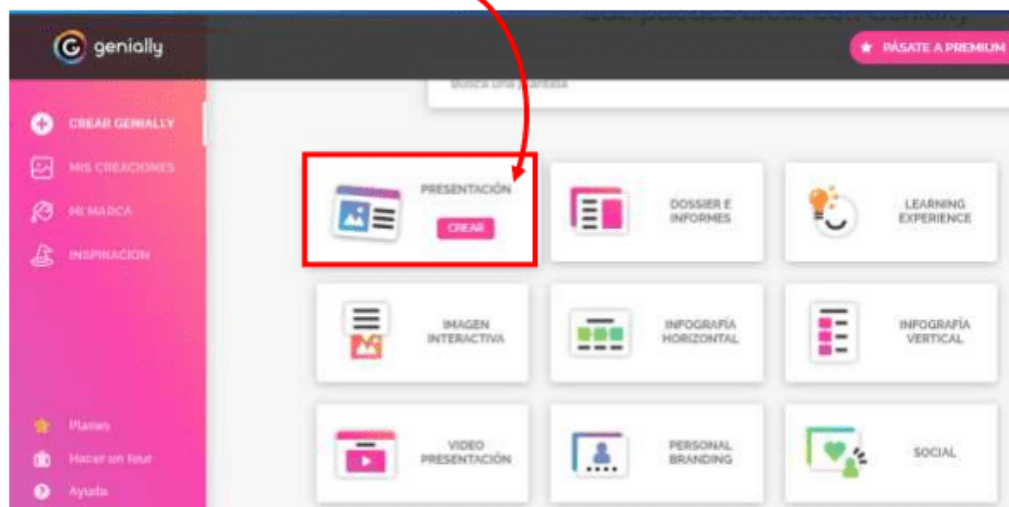
Para comenzar nos dirigimos hasta la página oficial de Genially: <https://www.genial.ly/es> y hacemos clic en "Registrar"

The screenshot shows the Genially website's registration page. At the top left is the Genially logo. To its right are two buttons: "Registrar" (highlighted with a red box) and "Iniciar Sesión". Below the logo is the headline "Convierte tus ideas en experiencias" and a sub-headline "La herramienta que millones de personas usan para crear presentaciones, infografías y mucho más". A pink button says "Crea tu cuenta gratis". Below this is an illustration of a person at a computer. A red arrow points from the "Registrar" button to a blue box containing the text "Clic aquí para registrarse". Below the illustration is a registration form with the Genially logo at the top. The form has three input fields: "Email", "Contraseña", and "Repetir contraseña". At the bottom of the form is a checkbox labeled "He leído y acepto las condiciones de uso y política". A red arrow points from a blue box containing the text "Aparecerá esta pantalla, podemos agregar aquí nuestros datos para el registro..." to the registration form.

The screenshot shows two screens from the Genially registration process. The top screen is titled "Elige tu sector" and asks the user to "Escoge la opción que más te represente". It features three main categories: "EDUCACIÓN", "CORPORATIVO", and "CONTENIDOS DIGITALES". Under "EDUCACIÓN", there are radio buttons for "EDUCACIÓN PRIMARIA (Infantil, primaria)", "EDU SECUNDARIA (Secundaria, Bachillerato, etc)", "EDU SUPERIOR (Universitaria, grado, postgrado, escuela de negocios)", and "E-LEARNING". The "EDU SUPERIOR" option is selected. Under "CORPORATIVO", there are radio buttons for "PYME", "GRAN EMPRESA", "ADMIN. PUBLIC Y ONG", and "FREELANCE". Under "CONTENIDOS DIGITALES", there are radio buttons for "MEDIA", "EDITORIAL", and "AGENCIA (Marketing, Publicidad, Comunicación)". A pink "SIGUIENTE" button is at the top right. A red arrow points from a blue box containing the text "Tildamos una de estas opciones y luego hacemos clic en 'Siguiente'" to the "SIGUIENTE" button. The bottom screen is titled "Elige tu perfil" and asks the user to "Selecciona el rol con el que más te identifiques". It has two buttons: "ANTERIOR" and "SIGUIENTE". Below these are four profile options: "PROFESOR", "ALUMNO", "ADMINISTRACIÓN", and "DISEÑADOR". A red arrow points from a blue box containing the text "Elegimos una de estas opciones y luego hacemos clic en 'Siguiente'" to the "SIGUIENTE" button.

## ¿Cómo realizar una presentación visual?

Una vez que nos registramos genially nos ofrecerá una pantalla como la siguiente, elegimos la categoría "Presentación" y hacemos clic



Genially nos muestra una nueva pantalla con plantillas para elegir. Si hacemos clic aquí veremos sólo las plantillas de uso gratuito

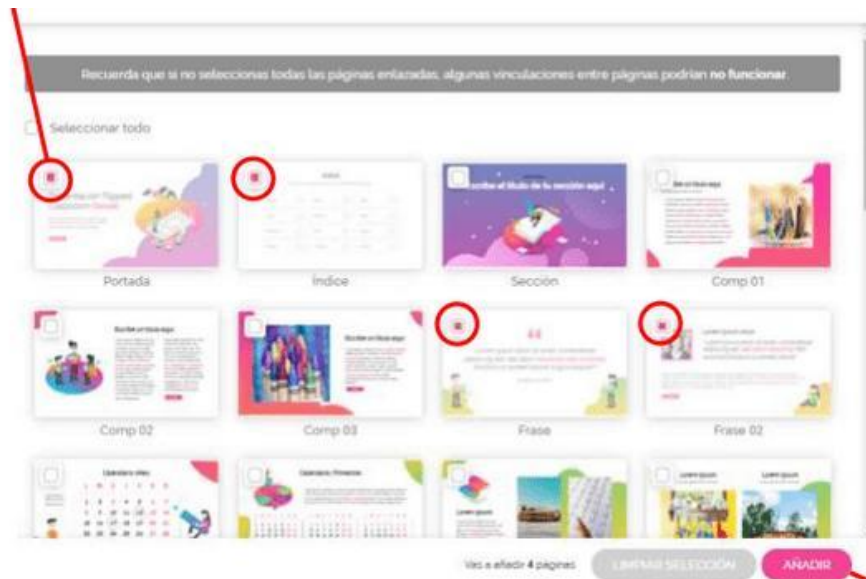
En nuestro caso hacemos clic aquí para elegir esta plantilla



Clic en "Usar esta plantilla" para comenzar a editarla

El programa nos pide que tildemos las plantillas de páginas que podríamos utilizar, tildamos algunas ya que más tarde podremos cambiar de decisión y volver a elegir otras si así lo deseamos

Selecciona las páginas con las que quieres empezar a crear



Al terminar hacemos clic en "Añadir" para que se añadan estas páginas (diapositivas) en nuestra presentación

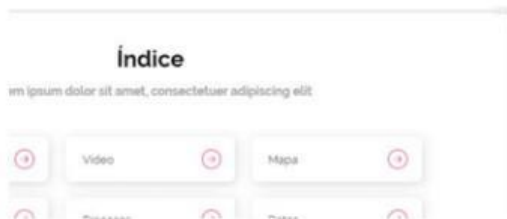
Aquí podremos ver las páginas (diapositivas) en miniatura y, si lo deseamos, podemos agregar más páginas haciendo clic en el botón "+ Añadir página"

Dese este menú podremos elegir tipo de fuente, imágenes, cambiar el fondo, agregar botones interactivos y otros recursos

Para comenzar escribimos aquí un nombre para el archivo que vamos a modificar

Dese este menú podemos añadir o borrar páginas, aumentar el Zoom para ver mejor, decidir qué efectos de transición tendrá nuestra presentación entre otras opciones

Recordemos que genially nos pide pasarnos al Plan Premium si queremos descargar nuestro trabajo, si utilizamos la versión gratuita sólo podremos publicar la presentación y enviarle el link de acceso a quienes queramos que vean nuestro trabajo. Para publicar primero debemos hacer clic en "LISTO!"



Tres, dos, uno...

Se abrirá esta ventana. Escribimos un Título y una descripción del trabajo aquí...

**PÚBLICO EN LA WEB**  
Tu trabajo tendrá una URL pública y aparecerá en un motor de búsqueda

**PROTEGER CON CONTRASEÑA**  
Escribe una contraseña de acceso a tu Genially

TÍTULO: Recursos Seguros Educativos

**¡Enhorabuena! Has puesto en órbita tu creación**

Ahora elige la forma en la que quieres mostrársela al Mundo

Luego hacemos clic en ¡LISTO!

CANCELAR

¡LISTO!



PRESENTAR

Abre tu presentación en otra pestaña y visualízala a pantalla completa.



COMPARTIR

Comparte tu creación a través de un link, Redes Sociales, Mail o Código.



DESCARGAR

Descarga tu creación en el formato que prefieras (HTML, JPG o PDF).

Haciendo clic aquí obtendremos un link para enviar por medio de las redes sociales y lograr que nuestros espectadores disfruten de nuestro trabajo