



UNIVERSIDAD SIGLO 21

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO.

PLAN DE INTERVENCIÓN

“CREAR, APRENDER Y EVALUAR POR MEDIO DE LAS TIC”

Alumno: Wecher Camila Gabriela

D.N.I.: 36.096.548

Legajo: VEDU 019679

Docente: Canelero, Fernando Alberto

Lugar, mes y año: Andresito Misiones, Abril 2023

Índice

| | |
|---|----|
| Índice..... | 1 |
| Resumen..... | 2 |
| Palabras Claves | 2 |
| Introducción | 3 |
| Presentación de la línea temática escogida: “Modelos de Aprendizajes Innovadores” | 4 |
| Síntesis de la institución | 6 |
| a) Datos generales | 6 |
| b) Historia Institucional | 7 |
| c) Misión..... | 9 |
| d) Visión | 10 |
| e) Valores..... | 10 |
| Delimitación del problema/necesidad objeto de la intervención..... | 11 |
| Objetivos | 12 |
| Justificación | 13 |
| Marco Teórico..... | 15 |
| Plan de trabajo | 26 |
| Desarrollo de las Actividades | 28 |
| 1° Taller Presencial | 28 |
| 2° Taller Presencial | 32 |
| 3° Taller Presencial | 35 |
| 4° Taller Presencial | 38 |
| Cronograma..... | 40 |
| Recursos | 41 |
| Presupuesto..... | 42 |
| Evaluación | 42 |
| Rúbrica | 43 |
| Resultados esperados..... | 44 |
| Conclusión | 45 |
| Referencias | 46 |

Resumen

A través de este Plan de Intervención en el Instituto Santa Ana se intenta promover el uso pedagógico de la TIC en el proceso de evaluación de los alumnos mediados por la tecnología con el uso de herramientas digitales.

La propuesta surge a partir de la necesidad que tiene la escuela de realizar una inclusión genuina de las tecnologías de la información y comunicación en sus prácticas de enseñanza-aprendizaje. A pesar de que la institución cuenta con recursos tecnológicos que pueden favorecer la innovación educativa, se detecta la ausencia de métodos o herramientas digitales innovadoras en las diferentes instancias evaluativas en las propuestas pedagógicas de los docentes del nivel secundario.

Considerando esta problemática, se desarrolla la propuesta de intervención que busca capacitar a los docentes del nivel secundario del Instituto Santa Ana en modelos de aprendizaje innovadores. Esta propuesta se llevará a cabo a través de un ciclo de talleres donde se trabajarán los beneficios de incorporar mapas conceptuales digitales, Google Forms, Kahoot y EDpuzzle en las prácticas educativas. Estas herramientas digitales permitirán que los estudiantes aprendan en un contexto influenciado por las TIC, favoreciendo la motivación y el desarrollo de cualidades necesarias para obtener mayores posibilidades de éxito en el siglo XXI.

Palabras Claves

TIC- Aprendizaje significativo- Escuela- Rol Docente- Evaluación.

Introducción

La escuela del siglo XXI se ve atravesada por la necesidad de incorporar las tecnologías de la información y comunicación en sus prácticas educativas. Las instituciones escolares no pueden permanecer estáticas frente a los cambios que ocurren en la sociedad que las rodea. Por esta razón, es indispensable que las necesidades de los estudiantes del siglo XXI ocupen un rol central en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, para que ocurra una inclusión genuina de las TIC, resulta fundamental que los docentes comprendan la importancia de innovar y las posibilidades que brinda la incorporación de la tecnología dentro y fuera de la escuela.

En concordancia con esta perspectiva, se desarrolla el presente plan de intervención destinado al nivel secundario del Instituto Santa Ana con el propósito de capacitar a los docentes en la implementación de herramientas digitales en las instancias evaluativas propias del proceso de enseñanza-aprendizaje. La incorporación de las TIC en el aula ha mejorado la gestión de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Así, las herramientas TIC para la evaluación permiten conocer de forma inmediata los resultados alcanzados por un alumno durante el proceso de aprendizaje y detectar problemas en el aprendizaje en “tiempo real”, es decir, en el momento en que se producen para tomar decisiones que permitan superarlos.

Este trabajo pretende fomentar un aprendizaje significativo que tenga al estudiante como principal actor de este proceso mediante el uso de los variados recursos con los que cuenta la institución y brindándoles los conocimientos necesarios a los docentes para que ellos generen los entornos de aprendizaje propicios.

Presentación de la línea temática escogida: “Modelos de Aprendizajes Innovadores”

En la actualidad, la sociedad en la que vivimos se caracteriza por ser dinámica y cambiante, con un desarrollo tecnológico que evoluciona constantemente y acarrea consigo la necesidad de adquirir nuevas habilidades y competencias. Las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) forman parte de los cambios que se están produciendo en la sociedad.

Esto conlleva, a que las instituciones educativas presenten nuevos modelos innovadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje, poniendo al alumno como protagonista en la construcción del conocimiento y al docente como un orientador y facilitador de la información, capaz de guiar y sostener la actividad constructiva de los estudiantes.

Como plantea Severin E. C. (2010), “Las oportunidades de acceso y construcción del conocimiento que ofrecen las TICs implican, para su aprovechamiento eficaz e integral, el desarrollo de nuevas prácticas de gestión educativa, el despliegue de nuevas estrategias y metodologías pedagógicas” (p. 10).

En consecuencia, los docentes deben revisar periódicamente sus prácticas educativas, ser autocríticos, comprometerse en elaborar modelos pedagógicos más flexibles y adecuados a los intereses y necesidades de los alumnos. Métodos que rompan con posiciones tradicionales de enseñanza y evaluación, y permitan superar obstáculos surgidos en las prácticas, asumiendo la responsabilidad de brindar aquellas herramientas pedagógicas necesarias para formar alumnos preparados para la vida, munidos y estrategias de conocimientos.

La línea temática seleccionada, Modelos de Aprendizajes Innovadores, apunta a trabajar con los docentes del nivel secundario del Instituto Santa Ana de la Ciudad de Córdoba pretendiendo potenciar sus prácticas educativas implementando recursos innovadores para actualizar las formas de evaluación de los procesos y de los resultados de aprendizaje, que se adapten a las necesidades del contexto y que al mismo tiempo de ser más interactivos y automatizados, brinden informes generales e individuales de cada estudiante de manera más rápida, eficiente y, cuyos datos estadísticos favorezcan la práctica docente.

Por todo lo dicho, es importante destacar que:

En el marco de una concepción colaborativa del aprendizaje y de un enfoque por competencias, es preciso hacer visibles estos componentes, tanto en las metodologías como en los instrumentos de evaluación, habilitando la construcción de una nueva cultura evaluativa que haga foco en la mejora de los aprendizajes de niños, niñas y jóvenes. Asimismo, una perspectiva pedagógica que ubica al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje debe poder evaluar teniendo en cuenta las trayectorias individuales, sus recorridos, características y necesidades (UNESCO, 2019, p. 5).

Este proyecto pretende mejorar el aprendizaje de los alumnos recuperando el interés por aprender, la confianza en ellos mismos y elevando su autoestima a través de Modelos de Aprendizajes Innovadores mediante la utilización de las TIC. Fomentando el trabajo colaborativo por medio del diálogo, la cooperación e interacción.

Por tal motivo, se llevará a cabo un plan de intervención donde se capacite a los docentes del nivel secundario de la institución en la implementación de Innovadoras Herramientas en el proceso de evaluación de los alumnos, permitiendo una transformación de sus prácticas pedagógicas-didácticas y modificándolas por propuestas más atractivas y motivadoras, incorporando estrategias digitales que faciliten y aporten a sus alumnos un aprendizaje significativo.

Síntesis de la institución

a) Datos generales

El Instituto Santa Ana se encuentra ubicado al noroeste de la ciudad de Córdoba en el barrio Argüello, aproximadamente a 7 km del centro de la ciudad. Se caracteriza por ser un barrio casi en su totalidad urbanizado, ubicado en una zona alta, con viviendas y casonas amplias, servicio de agua corriente, luz eléctrica, alumbrado público, servicio de recolección de basura, gas natural y con abundante vegetación. Está poblado por familias que tienen una posición socioeconómica media e incentivan a la comunidad en el desarrollo de varios deportes principalmente en la práctica del rugby (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 3, Ubicación de la institución en el contexto p. 8-10).

Es un colegio de gestión privada bilingüe (castellano-inglés) de doble escolaridad obligatoria a partir de la sala de 5 años. Mixto y laico, cuenta con la orientación en Humanidades y Ciencias Sociales (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 2, Presentación p. 7).

El sector de recursos humanos de esta institución educativa cuenta con: dos representantes legales, seis directores de los cuales tres corresponden al idioma

castellano y tres al inglés (uno del nivel inicial, dos del nivel primario y dos del nivel secundario), dos secretarios, dieciséis docentes para el nivel inicial, doce docentes para el nivel primario, treinta y tres docentes para el nivel secundario, seis docentes de Educación Física, cinco docentes de áreas especiales, un profesional en el gabinete psicopedagógico, dos preceptores, una bibliotecaria, diez personal de limpieza y un total de cuatrocientos siete alumnos (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 16. Personas y grupos que componen la comunidad educativa p. 39-40).

- Dirección postal: Ricardo Rojas 7253
- Código postal: 51 47
- Teléfono: 03543 42-0449
- E-mail: info@institutosantaana.edu.ar
- E-mail del director general: bergelrd@yahoo.com.ar

(UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 1. Presentación p. 4)

b) Historia Institucional

El Instituto Santa Ana surge en el año 1980 como una iniciativa familiar con el objetivo de brindar a la comunidad una formación bilingüe español-inglés poniendo especial énfasis a valores esenciales del hombre como ser la solidaridad, el respeto, la honestidad, la individualidad, la libertad y creatividad los cuales sirvieron de guía para lograr el aprendizaje y la formación integral de la persona (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 9. Historia Institucional p. 23-24).

En sus inicios se fundó como una sociedad anónima, compuesta por tres inversores, con un director de primaria y con un total de 52 alumnos. Comenzaron con las actividades de nivel inicial, primero y segundo grado desarrolladas en una casona ubicada en un amplio espacio verde donde los niños tenían contacto con la naturaleza (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 9. Historia Institucional p. 25).

En 1982 se construyó el Proyecto Educativo Institucional el cual se traza alrededor de la enseñanza bilingüe de doble escolaridad promoviendo una educación sustentada en los valores éticos, la conciencia del esfuerzo como medio para alcanzar la superación personal y el logro de metas en una actitud de verdadero compromiso social y comunitario. (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 20. PEI. p. 49-50).

En 1984 se incorporó un director para el nivel secundario y se inauguró el edificio para la educación primaria, donde actualmente se encuentran las aulas para primaria y secundaria. Años después se incorporó un director para el nivel inicial (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 10. Cronología edilicia, pedagógica y directiva p. 27).

En el año 2017 continuaron creciendo como institución construyendo un salón de usos múltiples, dos anexos de uso general un amplio patio delantero y un playón deportivo en la parte trasera. Además, se agregó una nueva división para la sala de tres años (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 10. Cronología edilicia, pedagógica y directiva p. 28).

En la actualidad ha tomado un papel importante el proyecto de mejora institucional, con el objetivo de aumentar la matrícula y la ampliación institucional teniendo en cuenta que la institución apela a la construcción colectiva del conocimiento.

El gobierno de la institución es llevado a cabo por el concejo directivo quienes a la hora de seleccionar al personal enfatizan la búsqueda en competencias relacionadas con el rol docente en general, que sean personas comprometidas con su tarea, llenas de voluntad y entusiasmo, capaces de acompañar a los estudiantes a lo largo de toda su formación conservando una visión integral de escuela-familia (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 18. Gobierno de la Institución, pautas de selección del personal, perfil del docente y de los directivos p. 44).

Es una institución que demuestra su compromiso con las familias de sus alumnos y con la comunidad en general, desarrollando diferentes proyectos y actividades extraescolares como danza, arte, robótica, proyectos socio comunitarios entre otros.

c) Misión

La misión de la institución es trabajar en la excelencia académica y en que cada alumno tenga un vasto dominio del idioma inglés. Se forman personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por aprender, por adquirir nuevos conocimientos que les sean significativos; estudiantes que observan atentos, que experimentan, que ensayan, que argumentan, que aceptan equivocarse. Todo esto se logra mediante una construcción colectiva del conocimiento, con el uso de nuevas tecnologías, el trabajo compartido y la competitividad del personal docente (UES 21,

2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 13. Mandatos Institucionales: Visión, Misión p. 32).

d) Visión

En cuanto a su visión, la institución considera a cada alumno como un ser único, abierto a los demás, capaz de comunicarse y de usar su libertad con responsabilidad; una persona significativa con una historia y contexto que se conoce, con un proyecto de vida individual que se descubre y potencia. Trabaja para desarrollar la autoestima y empatía en sus estudiantes ayudándoles en el desarrollo de sus habilidades y capacidades para que alcancen a cumplir con su papel de ser actores y lectores críticos de la sociedad en la que viven ((UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 13. Mandatos Institucionales: Visión, Misión p. 32).

e) Valores

Teniendo presente el objetivo de atender a las necesidades de la comunidad, esta escuela brinda un espacio en el cual se acentúan los valores esenciales del hombre como ser la libertad, la solidaridad, el respeto, la honestidad, la individualidad y la tolerancia (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 9. Historia Institucional p. 25).

Además, se distingue por la atención a la singularidad donde cada niño puede desarrollar sus capacidades y trabajar sus dificultades, fomentando el diálogo y el reconocimiento individual, ayudando a cada alumno a desarrollar su autoestima e identidad, favoreciendo la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias cognitivas (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lección 35. Proyecto Plan de Mejora Institucional p. 126).

Delimitación del problema/necesidad objeto de la intervención

Analizando toda la información correspondiente a la institución, se puede destacar como una de las problemáticas del Instituto Santa Ana, la ausencia de métodos o herramientas innovadoras en las diferentes instancias evaluativas mediante la implementación de las TIC, las cuales permitirán reforzar y aclarar de forma más divertida, interactiva y colaborativa, aquellos conceptos que no se comprendieron con claridad.

La constante evolución de la sociedad ha exigido de la misma, procesos de transformación que le permitan adecuarse a las nuevas formas de ser y existir que van surgiendo en los diversos contextos sociales.

Es importante destacar que:

La innovación no implica simplemente la incorporación de recursos tecnológicos en las aulas. Significa una transformación cultural en la manera de gestionar y construir el conocimiento, en las estrategias de enseñanza, en las nuevas configuraciones institucionales, en los roles de los profesores y los alumnos, e incluso en la manera creativa de pensar la educación, la tecnología y las escuelas. (Lugo y Kelly, 2010, p.7).

La incorporación de las TIC en el aula ha mejorado la gestión de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esta mejora no solo se manifiesta en la práctica docente, sino también en el proceso de evaluación de los alumnos. Así, las herramientas TIC para la evaluación permiten conocer de forma inmediata los resultados alcanzados por un alumno durante el proceso de aprendizaje y detectar problemas en el aprendizaje en

“tiempo real”, es decir, en el momento en que se producen para tomar decisiones que permitan superarlos.

En palabras de Morrissey J. (2005), “la evaluación del aprendizaje es una dimensión clave para cualquier dominio de aprendizaje personalizado. Las TIC son particularmente adecuado como herramientas para la evaluación del aprendizaje” (p.84).

La Institución Santa Ana es apropiada para poner en marcha el plan de intervención propuesto, porque cuenta con diferentes recursos tecnológicos como sala de informática, pizarras digitales, sonidos e imagen en todas las aulas con uso pedagógico, acceso a internet, estudiantes abiertos a nuevos proyectos, un equipo directivo y un plantel de docentes competentes y comprometidos con su labor, acompañando la formación de los alumnos a lo largo de todo su trayecto. Esto es fundamental porque se torna ineludible el trabajo en equipo de los actores institucionales, para lograr la inclusión e igualdad de oportunidades en las trayectorias escolares.

Objetivos

a) Objetivo General

♣ Desarrollar una capacitación destinada a los docentes del nivel secundario del Instituto Santa Ana en la implementación de herramientas digitales en las instancias evaluativas propias del proceso de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de priorizar el aprendizaje significativo y colaborativo de los alumnos.

b) Objetivos Específicos

- ♣ Debatir con los docentes sobre la importancia de incorporar las TIC en nuestras prácticas educativas utilizando herramientas digitales en los procesos evaluativos de los alumnos.
- ♣ Ejecutar un taller de capacitación sobre la utilización de herramientas digitales como ser mapas conceptuales digitales, Google Forms, Kahoot y EDpuzzle que benefician las prácticas pedagógicas dentro y fuera del aula.
- ♣ Crear espacios de trabajo colaborativo donde los docentes puedan interactuar y compartir todo lo aprendido, desarrollando distintas propuestas didácticas.

Justificación

En la actualidad, las TIC forman parte de los cambios a nivel social, económico y tecnológico que se están produciendo en la sociedad. Las TIC son la innovación educativa del momento y permiten que los docentes y alumnos puedan desarrollar capacidades en el uso eficaz de las tecnologías digitales acarreando cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Para la Unesco (2008), “el docente es la persona que desempeña el papel más importante en la tarea de ayudar a los estudiantes a adquirir esas capacidades” (p. 2). “Por tanto, el docente requiere desde su formación inicial o como docente en ejercicio, orientaciones pertinentes y de calidad en el uso de las tecnologías digitales para el desarrollo de prácticas educativas que respondan a las necesidades de todos los estudiantes” (Sophia-Educación, 2017, p. 84).

Por otro lado, los docentes se enfrentan a un reto mayor que consiste en responder a las necesidades particulares de cada estudiante para garantizar un ambiente

educativo inclusivo. Esto, conlleva a una transformación metodológica de la forma tradicional de enseñanza y a evaluar, ocasionando la creación de nuevas estrategias en pro de garantizar una educación de calidad.

Las TIC se incluyen en la Ley de Educación Nacional 26.206, sancionada en diciembre del 2006, a través de tres dimensiones:

Como lenguaje: “Desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación”. (TÍTULO I, DISPOSICIONES GENERALES, Cap.II, Art. 11 inciso m). Como saber o conocimiento que debe ser dominado por los alumnos del sistema educativo, como es el caso de: “Promover el acceso al conocimiento y manejo de nuevas tecnologías” (inciso k). Se establece, también, que estas tecnologías deben formar parte del currículum escolar: “El acceso y dominio de las tecnologías de la información y la comunicación formarán parte de los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad del conocimiento (TITULO VI, LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN, CAPÍTULO II, ARTÍCULO 88).

Es importante resaltar, cómo la implementación de recursos tecnológicos contribuye en el proceso de evaluación y formación de los alumnos, “brindan a los docentes un verdadero instrumento de apoyo, que les permite tomar decisiones sobre la marcha, de manera de asegurar el aprendizaje en cada uno de sus estudiantes” (UNESCO, 2014, p.48).

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, se pretende con este plan de intervención llevar adelante un “Taller de Capacitación en Herramientas Digitales”, que permita a los docentes afianzar los conocimientos necesarios para poder implementarlas en las diferentes instancias evaluativas propias del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se capacitará a los docentes del nivel secundario del Instituto Santa Ana en la utilización de herramientas digitales como Mapas conceptuales digitales, Google Forms, Kahoot y Edpuzzle en el proceso formativo de los alumnos, con la finalidad de fomentar en los mismos el desarrollo de competencias digitales y de autoaprendizaje, colocando en juego su creatividad, habilidades, destrezas y capacidades.

Este aporte a la institución favorecerá a la innovación digital que los docentes podrán desplegar en el aula, enriqueciendo sus conocimientos mediante el trabajo colaborativo entre colegas y así, lograr asimilar y comprender los temas desarrollados. Así también, será de gran ayuda en el cumplimiento de los valores institucionales de atender la singularidad de cada alumno, ayudándolos a desarrollar su autoestima e identidad, favoreciendo la adquisición de conocimientos de manera activa, colaborativa y autónoma, permitiendo el desarrollo de competencias cognitivas.

Marco Teórico

La educación para la formación de los procesos cognitivos con énfasis en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes es un modelo que se adapta a las necesidades de la sociedad actual. El alumno del siglo XXI requiere de aprendizajes que le permitan desempeñarse mejor en su vida social y personal. Desde esta perspectiva, se busca que la educación sea extensiva y se proyecte mucho más allá de una transmisión

de saberes, favoreciendo a la construcción del conocimiento a través de la reflexión y del pensamiento crítico.

El perfil de estudiante que pretende formar el Instituto Santa Ana coincide con las demandas actuales de nuestra sociedad, sin embargo, es importante mencionar que no es una tarea sencilla cumplir con todos estos requisitos. Para ello, es necesario el empleo de técnicas de aprendizaje apropiadas que favorezcan la construcción de dichos conocimientos. Este pensamiento crítico al que se hace referencia tiene un importante impulso con el apoyo de las TIC.

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (**TIC**) son un “conjunto de tecnologías que posibilitan el procesamiento de datos (digitales) a través del uso de computadoras, que permiten administrar, almacenar, encontrar, transmitir, proteger y convertir datos e información en todo momento y en todo lugar”.

El papel fundamental de las TIC es reforzar y transformar las prácticas educativas. Para ello, a criterio de Astudillo M., Pinto B., Arboleda J. y Anchundia Z. (2018), “debe apropiarse de las redes de aprendizaje y comprender que aquí todos los actores deben verse como iguales. Porque la idea fundamental es aportar, discutir, debatir y abrir caminos nuevos para la comunicación, colaboración y la producción de conocimientos” (p. 588). En este sentido, los procesos de aprendizaje resultan más motivadores y significativos si se logra implementar un cambio acorde a las necesidades de hoy. Este trabajo debe realizarse conjuntamente entre docentes y estudiantes, de ellos dependerá el alcance de los objetivos de la educación.

El acceso a recursos **TIC**, programas y materiales en el aula puede ofrecer un entorno mucho más rico para el aprendizaje y una experiencia docente más dinámica.

Según Morrissey, J. (2008), “La utilización de contenidos digitales de buena calidad enriquece el aprendizaje y puede, a través de simulaciones y animaciones, ilustrar conceptos y principios que de otro modo serían muy difíciles de comprender para los estudiantes” (p.83).

Además, en palabras del mismo autor:

El uso de las TIC puede apoyar el aprendizaje de conceptos, la colaboración, el trabajo en equipo y el aprendizaje entre pares. Pueden ofrecer simulaciones, modelados y mapas conceptuales que animen y provoquen respuestas más activas y relacionadas con el aprendizaje por exploración por parte de los estudiantes. Las TIC pueden ser utilizadas para crear situaciones de aprendizaje que estimulen a los estudiantes a desafiar su propio conocimiento y construir nuevos marcos conceptuales.

Las TIC ofrecen una caja de herramientas fundamental para brindar este tipo de experiencias de aprendizaje. Adquirir las competencias para llevar adelante un aprendizaje autónomo a lo largo de toda la vida, depende en gran medida del uso integrado de recursos TIC (Morrissey, 2008, p.84).

Ausubel (1983) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización (p.1).

Citando a Piaget, en el marco del constructivismo:

Es el propio niño quien va construyendo su conocimiento y, por tanto, participa activamente en el proceso, a través de su acción y experiencia. No es un sujeto pasivo, mero receptor de estímulos del exterior. Con cada nueva interacción o experiencia, el niño va desarrollando sus estructuras mentales de forma acumulativa, es decir, genera nuevo conocimiento a partir del ya existente en su cerebro (Reyero Sáez M., 2019, p. 113).

Por todo lo dicho, es importante destacar que:

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

Starkey (2011) llama la atención en cuanto a que:

el estudiante de hoy en día aprende a través de la puesta en acción de diferentes competencias: haciendo (información asilada, centrada completamente en tareas medibles), pensando sobre conexiones sencillas dentro del contexto de aprendizajes previstos (comparar y compartir), pensando sobre conceptos (desarrollar la comprensión conceptual de «grandes» ideas), criticando y evaluando (para explorar las limitaciones

y el potencial de la información, éxito de un proceso), creando conocimiento (creatividad), aplicando ideas (procesos y/o experiencias para desarrollar una nueva realidad) y compartiendo conocimiento (a través de auténticos contextos, obteniendo retroacción para medir el valor)(p.35).

Como señala Prensky (2011), “la problemática no implica solo cambiar de tecnología, sino también la concepción que tengamos del aprendizaje” (p. 21).

“La **escuela** ha sido señalada como una institución estratégica para la recepción de las TICs, ya que es allí donde se concentran los procesos de creación y transmisión de conocimientos” (Dussel I., 2010, p. 10). “Los distintos niveles de dominio con que se mueven sus alumnos en el mundo de las nuevas tecnologías son un gran desafío para los docentes” (Dussel, 2010, p. 42). En este punto, conviene tener presente la investigación de Mizuko I. (2009), “quien analiza los modos en que los niños juegan a videojuegos y usan software educativo más en general, y señala la posición de expertos que suelen adoptar algunos niños y jóvenes en relación con sus pares”. (Citado por Dussel, 2010, p. 42).

Este lugar de “expertos” los coloca en una posición no exenta de tensiones con respecto a sus compañeros y a los adultos presentes en el aula, pero también cabe decir que es muy relevante para los alumnos sentirse seguros y competentes en ámbitos específicos de conocimiento (Dussel, 2010, p. 43).

La preocupación por el dominio de los programas informáticos, que sin lugar a dudas tiene su valor y es importante como punto de apoyo

del trabajo en el aula, no soluciona sin embargo los desafíos pedagógicos que tiene un docente cuando se enfrenta a niños o jóvenes conectados a las pantallas. (...) Parece necesario combinar el saber técnico con un saber pedagógico y cultural que permita entender el tipo de transformaciones que estamos viviendo, y al mismo tiempo dé orientaciones concretas sobre cómo proceder con estas tecnologías en el tiempo y espacio del aula y en la realidad concreta de las instituciones escolares (Dussel, 2010, p.55).

Al hablar de niños que nacen y viven en una sociedad influenciada por las nuevas tecnologías, es muy importante capacitar a todos los profesores para que puedan usar y aprovechar las TIC en todas las áreas curriculares, de manera cotidiana, productiva y eficiente. Su implementación requiere de docentes debidamente preparados y formados, y que puedan desempeñarse en condiciones de trabajo apropiadas.

Poner a los estudiantes en el centro del proceso de aprendizaje, los lleva a ser protagonistas en la búsqueda, la construcción y la comunicación del conocimiento, esto con lleva a un nuevo **rol del docente**. Según la UNESCO (2014), los docentes son vistos:

como mediadores, facilitadores y arquitectos de itinerarios formativos para el desarrollo de nuevas experiencias educativas. Estas nuevas experiencias permiten fortalecer la diferenciación, para apoyar diferentes formas de saber y aprender, con actividades y ritmos diferenciados para atender a las necesidades de cada alumno (p.37).

“Las tecnologías permiten a cada estudiante y a sus docentes tener un registro preciso y diferenciado del proceso de aprendizaje de cada uno, de manera de contar con itinerarios formativos personales” (UNESCO, 2014, p. 37). Por todo lo dicho, adherimos a la afirmación de que las tecnologías incluyen oportunidades para la evaluación formativa, y también apoyan el desarrollo de estrategias diferenciadas a partir de los resultados obtenidos en el proceso (UNESCO, 2014, p. 38).

En la actualidad, según Walss Auriolles, M. (2020) “la ubicuidad de recursos tecnológicos, como ordenadores, tablets, teléfonos móviles y acceso a internet, democratiza el uso de «herramientas digitales» que promuevan la Evaluación de Formación Continua” (p. 131).

Según García R. (1989) “La **evaluación** es una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones” (p. 6).

La evaluación se realiza a lo largo de todo el proceso de enseñanza- aprendizaje. Unas veces para saber los conocimientos previos de nuestros alumnos respecto a un tema o temas concretos (evaluación diagnóstica), otras para saber qué han aprendido, qué les falta por aprender y cómo están desarrollando las competencias (evaluación formativa). Y, por último, evaluamos para calificar o medir el nivel de aprendizaje alcanzado por los alumnos en relación con los objetivos programados para muestra asignatura, tema o proyecto (evaluación final o sumativa).

Es importante destacar, que tal como señala la UNESCO (2014):

La evaluación educativa puede ser distinguida en dos tipos: a) las mediciones formativas o “para el aprendizaje”, que buscan entregar

información acerca del proceso educativo y apoyar la toma de decisiones pedagógicas basadas en la evidencia de progreso; b) las mediciones sumativas o “del aprendizaje”, que buscan reflejar el resultado final e impacto del proceso educativo en relación a estándares esperados de resultados (p. 44).

Además, es importante destacar una ventaja del uso de las tecnologías en la evaluación educativa establecida por la UNESCO (2014): “permiten acortar la distancia entre la evaluación formativa y sumativa, aportando a esta última datos relevantes para el desarrollo de estrategias diferenciadas, incluso personalizadas para cada alumno” (p.44). Además, parafraseando lo que establece la UNESCO (2014), la implementación de estos recursos en la evaluación educativa facilita la retroalimentación respecto del progreso educativo, de manera que quienes deban tomar decisiones, en el aula o la escuela, cuenten con evidencia sólida que respalde las acciones a emprender (p.45).

El rápido desarrollo de las nuevas tecnologías, junto con la aparición de nuevos dispositivos y herramientas que son parte de nuestra vida diaria, han supuesto un avance importante para la educación, convirtiéndoles en grandes aliados, gracias a la aparición de herramientas tecnológicas que pueden utilizarse en el aula como método alternativo de aprendizaje. Gracias a este auge, el uso común de las herramientas digitales en los procesos formativos ha aportado a los estudiantes competencias para desenvolverse en los nuevos procesos de formación.

A continuación, se definen algunas herramientas digitales que pueden ser implementadas en todo proceso de evaluación del alumno que lo llevará a adquirir el aprendizaje significativo:

♣ Mapas conceptuales digitales: Según Batista M. (2007) es un modelo de representación gráfica del conocimiento. Su construcción supone una actividad intelectual y permite al estudiante visualizar la información que ya ha adquirido y lo nuevo que incorpora, y, de esta forma, organizar los pensamientos para lograr una mejor comprensión (p. 71).

Los aportes pedagógicos del trabajo con mapas conceptuales en formato digital son: Favorece el trabajo con soportes multimedia. Ofrece un modo para la exteriorización del pensamiento y del conocimiento construido. Mejora las habilidades de comprensión de textos, de organización (clasificación, categorización y relación) de la información y de representación del conocimiento en forma hipertextual y multimedial. Facilita la comunicación, el intercambio de información y la negociación de significados a partir de la construcción de modelos gráficos de representación y, de este modo, el desarrollo de la comprensión compartida. Posibilita el trabajo colaborativo y la construcción colectiva de conocimiento. Favorece procesos de reflexión sobre los propios procesos de aprendizaje (Batista, M., 2007, p.72).

Podemos ver claramente que el proceso de construcción de un mapa conceptual puede considerarse tanto o más importante que el producto final. Una manera de identificar los detalles del proceso es solicitar a los alumnos dos o más versiones de su trabajo. Por lo tanto, este recurso didáctico es una herramienta útil en la construcción del aprendizaje colaborativo y significativo del alumno, es decir, que se la puede implementar en la evaluación formativa y/o sumativa de los mismos.

♣ Kahoot:

Es una aplicación gratuita que permite desarrollar tests de preguntas de opción múltiples en una página web. Dichos test pueden tener el número de preguntas que el docente crea oportunas, así como la duración deseada. La herramienta permite incluso complementar dichas preguntas con contenido multimedia como imágenes, vídeos y diagramas. Lo único que debe hacer un docente para utilizar esta web es registrarse en la web con su dirección de correo electrónico y su nombre de usuario (Grávalos Gastaminza, Hernández Garrido y Pérez Calaña, 2022, p.117).

Esta herramienta permite la creación de juegos de aprendizaje para comenzar a desarrollar un tema, revisar y reforzar contenidos. Es un recurso que permite evaluar conocimientos previos, introducir nuevos conceptos o reforzar contenidos ya trabajados. También nos permite generar debates y plantear tareas, debido a que los alumnos pueden jugar desde cualquier lugar y en cualquier momento en sus propios dispositivos.

♣ EDpuzzle:

Es una herramienta en línea que permite a docentes y estudiantes colocar elementos interactivos en un vídeo preexistente de una gran variedad de fuentes, como TED, YouTube, KhanAcademy, National Geographic, o en vídeos propios. La tecnología permite recortar los vídeos de manera que se elimina lo que no resulta esencial para el aprendizaje. También es posible grabar audio con explicaciones propias que complementan o eliminan el audio original. La característica más interesante es que permite hacer cortes en el vídeo para introducir preguntas de opción múltiple, preguntas abiertas y notas. Los vídeos se comparten generando

un código en una sesión en vivo o un enlace para que los alumnos accedan de manera asíncrona. Tiene integración con Google Classroom, Canvas, Blackboard, Schoology, Moodle, entre otras LMS. Genera reportes de progreso, calificación, tiempo empleado, entrega tardía por grupo y por alumno, descargables en formato CSV. En la versión gratuita se pueden almacenar 20 vídeos. Resulta muy útil para diseñar clases de aula invertida y aprendizaje personalizado al ritmo de cada estudiante (Walss Auriolles M. E., 2021, p.134).

Esta herramienta digital se la puede utilizar como evaluación formativa porque nos permite visualizar el progreso y las respuestas de los alumnos, pero así también como evaluación sumativa de los mismos.

♣ Google Forms: es una aplicación de Google Suite diseñada para la creación de encuestas y formularios. Permite recolectar información e interpretarla rápidamente. Por su estructura y funcionalidad, resulta sumamente adecuada para implementarla como instrumento de evaluación diagnóstico, formativa y sumativa y también como herramienta de intercambio con la comunidad escolar.

Para que estas herramientas puedan ser implementadas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos, es necesario que los docentes se capaciten constantemente para sacarle el mayor provecho a este enorme abanico de opciones que brinda el avance tecnológico.

Es importante que tanto el docente como los estudiantes comprendan que para tener un adecuado aprendizaje se necesita interpretar la riqueza que contiene la diversidad de criterios, que es necesario facilitarles a los estudiantes las herramientas para que puedan interconectar las diferentes

fuentes de conocimientos que propicien su desarrollo (Cueva Delgado, García Chávez, & Martínez Molina, 2019).

La formación y capacitación de los docentes del Instituto Santa Ana, los permitirá generar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje que llevarán al alumno, incorporarse a la realidad digital de una manera más eficiente y productiva, posicionando al docente como guía y facilitador de su aprendizaje. El desarrollo actual de las tecnologías facilita la creación de instrumentos de evaluación diversos y complejos, capaces de adaptarse automáticamente a las conductas y evidencias demostradas por los estudiantes, de proponer caminos diferenciados, de ofrecer retroalimentación precisa y oportuna, y de apoyar la toma de decisiones de docentes, directivos escolares y gestores públicos de los sistemas educativos.

Plan de trabajo

El presente plan de intervención busca generar la integración consistente de la tecnología de la información y comunicación en las prácticas educativas del nivel secundario del Instituto Santa Ana. Las tareas y actividades que se llevarán a cabo están relacionadas con los objetivos previamente establecidos, capacitando a los docentes en el uso de las TIC como herramientas innovadoras durante el proceso de evaluación de los aprendizajes, fomentando el trabajo colaborativo, la construcción del aprendizaje significativo y potenciando el desarrollo de habilidades específicas del siglo XXI que permitan ofrecer a sus alumnos mejores oportunidades académicas y laborales.

En este taller de capacitación docente se enseñará a utilizar herramientas tecnológicas como mapas conceptuales digitales, Kahoot, EDpuzzle y Google Forms que permitirán la apropiación de contenidos de una manera más dinámica, divertida,

colaborativa, autónoma, significativa situando al alumno como centro y protagonista de su aprendizaje, fortaleciendo la integración, transversalidad y enriqueciendo las prácticas educativas.

El diseño pedagógico que sea seleccionado para este plan de acción es el formato *taller* como una forma de enseñar y sobre todo de aprender mediante la realización de algo que se lleva a cabo conjuntamente. En un taller se proponen estrategias formativas de carácter eminentemente práctico que permiten propiciar la formación y desarrollo de habilidades y competencias en los docentes. El taller se presenta como un espacio para la reflexión, el debate y la confrontación de ideas y conocimientos buscando la construcción colectiva de conceptos y teorías en torno al saber científico, generando un encuentro de los saberes propicio para el trabajo en equipo e interdisciplinario, para el diálogo, la reflexión y acuerdos entre los diferentes actores del proceso formativo en función de construir una comunidad de aprendizaje que favorezca el desarrollo de competencias individuales y la manifestación de construcciones colectivas desde las distintas áreas del conocimiento.

Este taller está organizado en dos etapas, cada una con su temática y desarrollo correspondiente.

Primera Etapa: Acuerdos

La primera acción será una reunión con el equipo directivo y la Licenciada en Educación Camila Wecher, en su rol de asesora, para acordar sobre la organización del taller que se realizará en la Institución, el tiempo que durará el plan de actividades, los días y horarios en que se ejecutará, la cantidad de docentes convocados a participar, la

modalidad de trabajo, el espacio físico y recursos requeridos, medios para establecer comunicación directa con los destinatarios y el presupuesto total de la capacitación.

Además, se solicitará y pautará la asistencia técnica y soporte pedagógico del profesor/a de Informática de la Institución. Se deja establecida la siguiente organización:

- ♣ Responsables del taller como capacitadora: *Licenciada en Educación.*
- ♣ Soporte técnico y asistencia pedagógica: *Profesor/a de Informática.*
- ♣ Formato de la capacitación: *Taller.*
- ♣ Destinatarios: *Profesores del Nivel Secundario.*
- ♣ Tiempo a desarrollar el plan de actividades: *4 días*
- ♣ Duración de cada taller: *3 horas de 8 a 11, receso de 20 minutos.*
- ♣ Modalidad: *presencial.*
- ♣ Medio o soporte para comunicación: *Grupo de WhatsApp y correo electrónico.*
- ♣ Espacio: *Edificio escolar- Laboratorio de Informática.*

Segunda Etapa: Implementación

Desarrollo de las Actividades

1° Taller Presencial

Primer Momento: *Bienvenida*

La licenciada en Educación se presenta e invita a los docentes a hacer lo mismo y a mencionar algo sobre ellos, su formación académica y cuáles son sus expectativas con respecto al taller.

Duración: 15´

Seguidamente, la licenciada propone a los docentes a que coloquen en el padlet enviado mediante el grupo de WhatsApp palabras claves, conceptos y/o imágenes de lo que para ellos significa o representa la incorporación de las TIC en los procesos de evaluación. Seguidamente, proyecta las producciones realizadas por los docentes y les invita a debatir sobre sus respuestas.

Enlace del padlet: <https://padlet.com/wecher34/importancia-del-uso-de-las-tic-en-el-aula-yy98kzol7v19z3q2>

Duración: 20´

Segundo momento: *Introducción al taller*

La Licenciada presentará los objetivos de la capacitación, la secuenciación de los contenidos, la modalidad de las actividades, la forma de evaluación y los medios de comunicación. Realizará su presentación utilizando proyector y diapositivas creadas con presentaciones de Google. Seguidamente, presentará y explicará los conceptos claves y las herramientas con las cuales se trabajará.

Enlace de la presentación:

[Capacitación en Herramientas Digitales - Presentaciones de Google](#)

Duración: 20´

Tercer Momento: *Plenario*

La Licenciada expondrá a los docentes mediante diapositivas, la importancia de implementar herramientas digitales en los “procesos evaluativos” de los alumnos como

así también las ventajas de estas. Además, los invitará a reflexionar y debatir sobre dicho tema.

Enlace de las diapositivas:

[Importancia de las herramientas digitales en los procesos evaluativos - Presentaciones de Google](#)

Duración: 20´

Coffe break: Duración 20´

La Licenciada explicará en qué consisten los mapas conceptuales digitales como Cmap y Cacao resaltando las ventajas e importancia de dichos recursos tecnológicos en el proceso de evaluación de los aprendizajes.

Proyectará un video explicativo de cómo crear un mapa conceptual digital con cmap y otro con Cacao.

Enlace de las diapositivas:

[Mapas conceptuales digitales - Presentaciones de Google](#)

Duración: 25´

Cuarto momento:

Luego, los docentes formarán grupos integrados por 3 o 4 docentes, con la consigna de que pertenezcan a la misma área y/o disciplina, deberán trabajar en equipo en torno a la misma tarea que consistirá en elegir un tema de su área y deberán elaborar una propuesta de evaluación utilizando mapas conceptuales, puede ser utilizando Cmap o Cacao.

El objetivo de esta actividad es brindar a los docentes las habilidades necesarias para lograr implementar el uso de Cmap y/o Cacao en el aula.

La Licenciada actuará como orientadora y facilitadora, apoyando a los grupos de trabajo, proporcionando información y asistencia técnica en colaboración con el/la Prof. de Informática.

Duración: 40´

Quinto momento: *Cierre*

A modo de cierre, la Licenciada invitará a los docentes a proyectar algunos de los trabajos realizados. Relatarán verbalmente las potencialidades de uso de estas herramientas relacionando con la edad de los alumnos, con contenidos curriculares y momentos específicos para los que podrían ser adecuadas.

Duración: 20´

La Licenciada enviará al grupo de WhatsApp la consigna de la actividad que los docentes deberán realizar en el aula con sus alumnos.

Consigna: Les propongo planificar una actividad de estudio en la cual sus alumnos puedan elaborar un mapa conceptual digital utilizando Cmap y/o Cacao.

Para analizar la actividad propuesta les propongo pensar en las siguientes preguntas:

 ¿Con qué intenciones de enseñanza las realizarían?

 ¿Cómo podrían utilizar este recurso con sus estudiantes?

Compartir las evidencias de las producciones de sus alumnos en el siguiente padlet: <https://padlet.com/wecher34/creaciones-de-cmap-y-o-cacoo-en-el-aula-nhbfglxcpdm8kfp>

Planilla de asistencia:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSftaWHiqFOblYpmJmST3a1msijcf48m90IH09yAojWSyJK2rQ/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0>

2° Taller Presencial

Primer Momento: Reflexión

La Licenciada les dará la bienvenida, proyectará las producciones de los alumnos compartidas en el padlet para tal fin y les invitará a que algunos de los docentes comenten su experiencia en el aula. Para ello, les incitará a reflexionar sobre las siguientes preguntas:

 ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad?

 ¿Cómo implementaron esta actividad (trabajo individual, en pequeños grupos, momentos colectivos)?

 ¿Cuál fue el accionar y respuesta de los alumnos?

 ¿Hubo algo que les llamó la atención de sus alumnos?

 ¿Qué tipo de experiencia resultó ser para ellos? ¿Por qué?

Duración: 20´

Segundo Momento: Inicio

La Licenciada explicará, utilizando diapositivas creadas con presentaciones de Google, en qué consiste la herramienta “Google Forms”, sus ventajas en el proceso de evaluación de los aprendizajes.

Enlace de las diapositivas:

[Google Forms - Presentaciones de Google](#)

Duración: 20´

Tercer Momento: Desarrollo

Los docentes formarán los mismos grupos de la jornada anterior, buscarán información en internet sobre cómo crear un formulario de Google y confeccionarán uno con el tema seleccionado en la actividad del primer taller. El mismo deberá ser conciso, preciso y creativo, podrán anexar imágenes y/o videos.

El objetivo de esta actividad es brindar a los docentes, mediante el trabajo colaborativo, las habilidades necesarias para crear formularios de Google y así poder implementarlos como una evaluación diagnóstica, procesual o sumativa.

La Licenciada actuará como orientadora y/o facilitadora, apoyando a los grupos de trabajo, proporcionando información y asistencia técnica en colaboración con el/la Prof. de Informática.

Duración: 1 h.

Coffe break: Duración 20´

Cuarto Momento: *Cierre*

Los docentes proyectarán y compartirán los trabajos realizados. Relatarán las potencialidades del uso de esta herramienta en el aula relacionando con la edad de los alumnos y con los contenidos curriculares.

El objetivo de esta puesta en común es aprender de manera colectiva, intercambiando ideas, materiales de trabajo, fomentando el trabajo en equipo y resaltando las potencialidades y creatividad de cada grupo.

Duración: 30´

La Licenciada, destinará unos minutos para que los docentes puedan evacuar sus dudas e inquietudes de todo lo que se estuvo trabajando hasta ese momento en el taller.

Duración: 20´

La Licenciada enviará al grupo de WhatsApp la consigna de la actividad que los docentes deberán realizar en el aula con sus alumnos.

Consigna: Les propongo planificar una actividad de estudio, utilizando Google Forms, que profundice lo trabajado en sus aulas con la construcción de mapas conceptuales.

Para analizar la actividad propuesta les propongo pensar en las siguientes preguntas:

 ¿Con qué intenciones de enseñanza las realizarían?

 ¿En qué momento de la clase utilizarían este recurso con sus estudiantes?

Planilla de asistencia:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSftaWHiqFOblYpmJmST3a1msijcf48m90IH09yAojWSyJK2rQ/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0>

3° Taller Presencial

Primer Momento: *Reflexión*

La Licenciada les dará la bienvenida, incentivará a los docentes a que comenten y compartan la experiencia que tuvieron en el aula con sus alumnos. Para ello, les invitará a reflexionar sobre las siguientes preguntas:

 ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad?

 ¿Cómo implementaron esta actividad (trabajo individual, en pequeños grupos, momentos colectivos)?

 ¿Cuál fue el accionar y respuesta de los alumnos?

 ¿Hubo algo que les llamó la atención de sus alumnos?

 ¿Qué tipo de experiencia resultó ser para ellos? ¿Por qué?

Duración: 30´

Segundo Momento: *Inicio*

La Licenciada explicará en qué consiste la herramienta digital “EDPuzzle”, cómo se la puede implementar, cuáles son las ventajas e importancia de su implementación en el proceso de evaluación de los aprendizajes.

Proyectará un video explicativo sobre cómo se puede crear un material didáctico con EDPuzzle.

Enlace de la presentación y video:

[EDPuzzle - Presentaciones de Google](#)

Duración: 20´

Tercer Momento: *Desarrollo*

Los docentes trabajarán con los mismos grupos y la siguiente consigna: elegir un tema y elaborar una propuesta de evaluación utilizando EDPuzzle.

El objetivo de esta actividad es fomentar el trabajo colaborativo entre pares, resaltando las habilidades y creatividades de cada docente en la implementación de herramientas que incluyan el uso de varios recursos digitales.

La Licenciada actuará como orientadora, facilitadora, apoyando a los grupos de trabajo, proporcionando información y asistencia técnica en colaboración con el/la Prof. de Informática.

Duración: 1h.

Coffe Break: Duración 20´

Posteriormente, los docentes realizarán la puesta en común proyectando los trabajos realizados. Relatarán verbalmente las potencialidades del uso de esta herramienta relacionando con la edad de los alumnos y los momentos específicos en los cuales se la puede implementar.

Duración: 30´

Cuarto Momento: *Cierre*

Los docentes deberán participar de manera individual, en la actividad interactiva elaborada en **Kahoot** por la Licenciada a modo de evaluación procesual.

El objetivo de esta actividad es aprender y evaluar de manera divertida y dinámica, fomentando el gusto por la formación continua de los docentes.

Enlace del juego:

<https://create.kahoot.it/creator/332ec9d8-7649-45a2-955d-1691ef8aa2fd>

Duración: 10´

Antes de finalizar, los docentes deberán completar un **formulario de Google** que será como una evaluación sumativa para saber qué cuestiones de lo trabajado hasta el momento han quedado inconclusas.

Enlace del formulario:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeSF1wx9q0YfazZPJaj6Gt6zbnNtQDJVBFkQmq4AhD--o6wdg/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0>

Duración: 10´

La Licenciada enviará al grupo de WhatsApp la consigna de la actividad que los docentes deberán realizar en el aula con sus alumnos.

Consigna: Les propongo planificar una actividad utilizando EDPuzzle para trabajar en el aula, en la cual el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje.

El objetivo de esta actividad es que los alumnos aprendan a manipular esta herramienta, que puedan demostrar sus potencialidades en el uso y manejo de

herramientas digitales, resaltando su creatividad y gusto por aprender de manera autónoma, significativo y colaborativa.

Para analizar la actividad propuesta les propongo pensar en las siguientes preguntas:

 ¿Con qué intenciones de enseñanza las realizarían?

 ¿En qué momento de la clase utilizarían este recurso con sus estudiantes?

Planilla de asistencia:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSftaWHiqFOblYpmJmST3a1msijcf48m90IH09yAojWSyJK2rQ/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0>

4° Taller Presencial

Primer Momento: *Reflexivo*

La Licenciada les dará la bienvenida, pedirá a los docentes que comenten y compartan la experiencia que tuvieron con sus alumnos (el docente que lo desee podrá proyectar las producciones realizadas por sus alumnos). Para ello, les invitará a reflexionar sobre las siguientes preguntas:

 ¿Cómo implementaron esta actividad (trabajo individual, en pequeños grupos, momentos colectivos)?

 ¿Cómo se sintieron los alumnos al realizar esta actividad?

 ¿Cuál fue el accionar y respuesta de los alumnos?

 ¿Hubo algo que les llamó la atención de sus alumnos?

 ¿Fue productiva la experiencia para ellos? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

Duración: 30´

Segundo Momento: *Inicio*

La Licenciada proyectará y explicará en qué consiste la herramienta digital “Kahoot”, cómo se la puede implementar, cuáles son las ventajas de la implementación de la misma en el aula.

Enlace de las diapositivas:

[Kahoot - Presentaciones de Google](#)

Duración: 20´

Tercer Momento: *Desarrollo*

Los docentes trabajarán con los mismos grupos que vienen trabajando desde el primer día del taller con la siguiente consigna: elegir un tema y elaborar una propuesta de evaluación utilizando “Kahoot”.

El objetivo de esta actividad es resaltar lo versátil, dinámico y divertido que resulta ser la implementación de esta herramienta en el aula.

La Licenciada actuará como orientadora, facilitadora, apoyando a los grupos de trabajo, proporcionando información y asistencia técnica en colaboración con el/la Prof. de Informática.

Duración: 50´

Coffe Break: Duración 20´

Luego, la Licenciada invitará a los docentes a proyectar los trabajos realizados. Relatarán verbalmente las potencialidades del uso de esta herramienta relacionando con la edad de los alumnos, con los contenidos curriculares y los momentos específicos en los cuales se podrá utilizar esta herramienta.

Duración: 30´

Cuarto Momento: *Cierre*

La Licenciada invitará a los docentes a escribir en un padlet exclusivo para tal fin, la experiencia que tuvieron sobre el taller, qué les pareció, qué fue lo que les resultó más productivo e interesante, cómo se sintieron, etc.

Enlace padlet: <https://padlet.com/wecher34/comentarios-finales-sobre-el-taller-crear-aprender-y-evaluar-m1fnzv3i2c0a3e7c>

Duración: 30´

Los docentes deberán subir todas sus producciones en un Drive destinado para tal fin, las trabajadas en cada taller y las que elaboraron en el aula con sus alumnos, esto servirá de evidencia para la aprobación de la capacitación.

Duración: 10´

Planilla de asistencia:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSftaWHiqFOblYpmJmST3a1msijcf48m90IH09yAojWSyJK2rQ/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0>

Cronograma

| ACTIVIDADES | MESES | |
|-------------|--------|------------|
| | AGOSTO | SEPTIEMBRE |
| | | |

| | 1° SEMANA | 2° SEMANA | 3° SEMANA | 4° SEMANA | 5° SEMANA | 1° SEMANA | 2° SEMANA | 3° SEMANA | 4° SEMANA |
|------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1° TALLER | | | | | | | | | |
| Actividad N ° 1 | | | | | | | | | |
| Actividad N ° 2 | | | | | | | | | |
| Actividad N ° 3 | | | | | | | | | |
| Actividad N ° 4 | | | | | | | | | |
| 2° TALLER | | | | | | | | | |
| Actividad N ° 1 | | | | | | | | | |
| Actividad N ° 2 | | | | | | | | | |
| Actividad N ° 3 | | | | | | | | | |
| 3° TALLER | | | | | | | | | |
| Actividad N ° 1 | | | | | | | | | |
| Actividad N ° 2 | | | | | | | | | |
| Actividad N ° 3 | | | | | | | | | |
| 4° TALLER | | | | | | | | | |
| Actividad N ° 1 | | | | | | | | | |
| Actividad N ° 2 | | | | | | | | | |
| Actividad N ° 3 | | | | | | | | | |

Fuente: elaboración propia, 2023.

Recursos

♣ Humanos: * Equipo directivo.

* Coordinador: Licenciada en Educación.

* Profesor/a de Informática: soporte técnico y pedagógico

* Docentes del nivel secundario.

♣ Materiales/Técnicos: * Notebook Coordinadora.

* Computadoras personales o institucionales.

* Teléfonos celulares personales.

* Proyector.

* Mobiliario (mesas y sillas).

* Internet uso institucional.

* Laboratorio de Informática.

♣ De Contenido: * Contenido digital enviado a los docentes.

♣ Económicos: * El CAP financiará la capacitación.

* La Licenciada utilizará recursos disponibles en el colegio.

* El equipo directivo abonará los Coffe Break.

Presupuesto

Esta propuesta no demanda un elevado presupuesto debido a que la institución está equipada con los recursos y herramientas necesarias para llevar a cabo este plan de intervención, los únicos costos que demandan son por un lado, la persona capacitada en “Propuestas de aprendizajes innovadores” la cual se propone abonar con ayuda del CAP al igual que muchas otras capacitaciones que organizan y por el otro lado, están los gastos destinados a los Coffe Break serán solventados por el equipo directivo. Por último, también podemos mencionar los costos de internet con los que cuenta la institución mensualmente.

Evaluación

En este plan de intervención se utilizan distintos tipos de evaluación. Durante el desarrollo de los cuatro talleres se estará realizando una evaluación formativa, es decir, una evaluación continua que permitirá ir regulando el proceso de enseñanza-aprendizaje de los docentes. Además, la evaluación formativa servirá como guía para que los educandos logren alcanzar sus objetivos y aprendan a regular su propio proceso de aprendizaje.

En los cuatro talleres, se realizan puestas en común de lo trabajado, reflexiones, debates e intercambio de ideas como ejercicios de autocorrección y corrección grupal que forman parte de la evaluación formativa. Este tipo de ejercitación tiene como

finalidad posibilitar que los docentes sean conscientes de su proceso de aprendizaje y puedan internalizar los diversos conceptos y herramientas trabajadas.

Al finalizar el tercer taller, se utilizan dos herramientas evaluativas digitales Kahoot y formularios de Google con el propósito de evaluar a los docentes de manera formativa y sumativa. Además, es importante mencionar que, al finalizar la capacitación, los docentes deberán compartir y subir en un drive creado para tal fin, todas las evidencias de lo que han trabajado en las clases con sus alumnos. Estas evidencias tendrán la función de una evaluación sumativa porque reflejarán la manera en que los docentes han puesto en práctica los conceptos, habilidades y herramientas trabajadas en la capacitación.

También se tendrá en cuenta la asistencia de los docentes en los días de capacitación y deberán cumplir con un mínimo de asistencia del 75 %. Asimismo, con el fin de obtener un balance general acerca de la propuesta, la licenciada en educación completará una rúbrica que reflejará el grado de éxito alcanzado por el plan de intervención.

Rúbrica

| ASPECTOS POR EVALUAR | EXCELENTE | MUY BUENO | REGULAR | INSUFICIENTE |
|------------------------------------|------------------|------------------|----------------|---------------------|
| RECURSOS | | | | |
| TÉCNICOS/MATERIALES | | | | |
| DE CONTENIDO | | | | |
| EN RELACIÓN A LOS DOCENTES | | | | |
| PARTICIPACIÓN | | | | |
| INCORPORACIÓN DE CONCEPTOS CLAVES | | | | |
| USO DE LAS HERRAMIENTAS TRABAJADAS | | | | |
| RESULTADOS DE KAHOOT | | | | |
| RESULTADOS DE GOOGLE FORM | | | | |
| PRODUCCIONES DE SUS ALUMNOS | | | | |

Elaboración propia, 2023

Resultados esperados

La proyección del plan de trabajo pretende mejorar lo que se determinó como una necesidad del Instituto Santa Ana, que los docentes incrementen el nivel de conocimientos, habilidades y destrezas en la implementación de nuevas herramientas digitales en el aula, que incorporen algunos de los recursos estudiados en su planificación áulica, trabajando de manera integrada y transversalmente con otras disciplinas y con otras áreas para así también contribuir en mejorar los aprendizajes de los alumnos y así, aumentar la motivación en el aula.

Considerando que durante los talleres los docentes trabajarán en grupos, se pretende que los mismos reafirmen la importancia del trabajo colaborativo y puedan recurrir a sus colegas cada vez que lo consideren oportuno. Es decir, se espera que el personal educativo se retroalimente de sus pares, permitiendo el desarrollo de ideas mucho más enriquecedoras a la hora de planificar proyectos educativos.

Conclusión

Este plan de intervención tiene como intención motivar y capacitar al personal docente del nivel secundario del Instituto Sana Ana a diseñar estrategias didácticas y materiales educativos innovadores en los distintos momentos evaluativos del proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de fortalecerlos y mejorarlos. Se busca generar un impulso promotor de métodos de enseñanza innovadores que generen mayor compromiso y ganas de aprender, mediante el uso productivo de las TIC donde los alumnos sean participantes activos de sus conocimientos y logren desarrollar las diferentes capacidades y habilidades requeridas por la sociedad del siglo XXI.

La propuesta intenta transmitir que la mejor manera de innovar es a través de la propia exploración de las distintas herramientas sugeridas y mediante la búsqueda de experiencias previas que nos sirven de ejemplo para nuestras clases. Por esta razón, se espera que los docentes de la institución reconozcan la importancia de revisar sus prácticas educativas, ya que la escuela no puede quedar ajena frente a los cambios que ocurren en la sociedad del conocimiento.

Las TIC son medios y/o recursos tecnológicos que facilitan la interacción entre los docentes, alumnos y los nuevos conocimientos, éstas se deben mediatizar y configurar de acuerdo con los entornos físicos y sociales. Esto implica identificar y configurar actividades cognitivas nuevas, ya que la mediación pedagógica permite que el alumno sea protagonista de su propio aprendizaje al interactuar entre la información y otros estudiantes.

Referencias

Aguaded, I., Cabero Almenara, J. (2014). *Avances y retos en la promoción de la innovación didáctica con las tecnologías emergentes e interactivas*. *Educación especial 30 aniversario* (pp. 67-83). Universidad de Sevilla, España. Recuperado de: https://ddd.uab.cat/pub/educar/educar_a2014/educar_a2014p67.pdf

Ahumada Torres, M. E. (2012). *Innovando la docencia y la evaluación: las herramientas 2.0 al aula*. *Actualidades Pedagógicas* 60, (pp. 15-28). Universidad de Barcelona. Recuperado de: <https://ciencia.lasalle.edu.co/ap/vol1/iss60/1/>

Ausubel, D. (1983). *Teoría del Aprendizaje Significativo*. Recuperado de:

Batista, M., Celso V., Usubiaga G. (2007). *Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*. Brapack S.A., Zinny 1685, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

DINIECE (2007). *Acceso universal a la alfabetización digital* (p.15). *La educación en debate* 5. Buenos Aires. Recuperado de: [Modelo de Aprendizaje Innovadores - Google Drive](#)

Dussel, I. (2010). *TIC y Educación*. *Aprender y enseñar en la cultura digital*. Santillana, Buenos Aires.

Grávalos Gastaminza M. A., Hernández Garrido R., Pérez Calañas C. (2022). *La herramienta tecnológica kahoot como medio para fomentar el aprendizaje activo: un análisis sobre su impacto en la docencia en el grado de Administración y dirección de Empresas*. *Campus Virtuales*, 11(1), (pp. 115-124). Universidad de Huelvas, España. Recuperado de:

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/220610/Art.%208.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lugo, M y Kelly, V. (2010). *Tecnología en educación ¿Políticas para la innovación?* Buenos Aires, Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación IPE-Unesco.

Recuperado de:
https://oei.org.ar/ibertic/evaluacion/sites/default/files/biblioteca/13_tecnologia_en_educacion_lugo_kelly.pdf

Morrissey, J. (2008). *Las TIC: del aula a la agenda política.* Buenos Aires, Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación IPE- Unesco. Recuperado de:
[\(PDF\) IPE Juan ,J.Tedesco | Brenda Guillén - Academia.edu](#)

Severin, E.C. (2010). *Tecnología de la información y la comunicación (TICs) en Educación.* Banco Interamericano de Desarrollo.

UNESCO (2014). *Enfoques estratégicos sobre las TIC.* Educación en América Latina y el Caribe. Acción digital, Chile.

UNESCO (2019). *Educación y Tic.* (p. 5) Buenos Aires, Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación (IPE).

UES21 (2019). S.F. Módulo 0. Plan de intervención: Instituto Santa Ana. Recuperado de [Plan de intervención - Módulo 0: SEMINARIO FINAL EN EDUCACIÓN 20-MAR-2023 22-JUL-2023 \(instructure.com\)](#)

Reyero Sáez, M. (2019). *La Educación Constructivista en la Era Digital. Tecnología Ciencia y Educación.*

CEF, núm. 12. (p. 1). Recuperado de: <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/244/200>

Walss Auriolés, M. E. (2021). *Diez herramientas digitales para facilitar la evaluación formativa*. Tecnología, Ciencia y Educación, 18, (pp.127-139). Universidad de Barcelona, España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7758800>