



Universidad Siglo 21

Trabajo Final de Grado. Plan de intervención

Licenciatura en educación

Plan de Intervención: Unidad Educativa Maryland

Modelo de aprendizajes innovadores

“Innovación de las TIC en Segundo Ciclo de la Unidad Educativa Maryland”

Alumno: Romina Belén Zabala

D.N.I.: 35.258.777

Legajo: VEDU07216

Docente: Teresita Jalin

Lugar, mes y año: Huinca Renano, julio del 2023

Índice

Resumen	4
<i>Palabras Clave:</i> TIC, innovación, capacitación educativa, aprendizaje.	4
Introducción.....	5
Capítulo 1	7
Presentación de la línea temática	7
Modelos de aprendizajes innovadores.....	7
Síntesis de la institución seleccionada.....	9
Datos generales	9
Historia	9
Misión.....	11
Visión	11
Valores	11
Nivel medio	11
Recursos	12
Organigrama	12
Delimitación de la necesidad objeto de intervención	13
Capítulo 2	15
Objetivos	15
Objetivo general.....	15
Objetivos específicos.....	15
Justificación.....	16
Marco teórico.....	19
Innovación educativa.....	19
Competencias digitales y docencia	20
Metodologías innovadoras.....	21
Gamificación.....	21
Artículo de revista	23
Aula Invertida	24
Chat GPT	25
Kahoot	25
Cerebriti.....	26

Capítulo 3	27
Plan de trabajo	27
Actividades	27
Cronograma	36
Recursos	38
Presupuesto	38
Evaluación	39
Capítulo 4	41
Resultados esperados	41
Conclusión	41
Referencias	44
Anexos	48

Resumen

El siguiente Plan de Intervención es elaborado para la Unidad Educativa Maryland, la cual se ubica en la ciudad de Villa Allende, provincia de Córdoba, posee los tres niveles educativos, pero se trabajará con el nivel secundario. Tras realizar una tarea de exploración, recolección de informaciones, entrevistas virtuales y observaciones en el sitio web surge la necesidad de generar prácticas en relación al uso de las TIC poniendo en marcha una propuesta áulica de trabajo transversal con los docentes en general y el docente técnico en informática, con el objetivo de realizar capacitación para los docentes del nivel secundario, en el segundo semestre del periodo lectivo 2.023, mediante distintos talleres de actualización en TIC buscando la innovación de los procesos de enseñanza y aprendizajes para mejorar la calidad de los mismos. Los talleres serán de manera presencial y virtual, donde se presentarán herramientas innovadoras para el desarrollo y dictado de las clases, trabajando con gamificación, aula invertida, Chat GPT, Kahhot y Cerebriti. Cada taller, brindará una actividad para realizar de forma individual o grupal, que serán evaluados por distintas técnicas de información, de análisis del desempeño, de interrogatorio. Deseando una mejor manera de enseñar, aprender y generar mejores resultados en el aprendizaje de los alumnos, siendo necesario que el docente se capacite y ponga en práctica estas herramientas las cuales harán más llevaderas sus clases y prepararán a los alumnos para los diferentes desafíos tecnológicos.

Palabras Clave: TIC, innovación, capacitación educativa, aprendizaje.

Introducción

Este plan de intervención busca presentar una opción para fomentar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación las mismas han impactado en el ámbito social, económico, político, religioso y educativo plasmando a este último como la clave que permite la colaboración para generar situaciones óptimas para los procesos de aprendizaje. Es por eso que en la Unidad Educativa Maryland se detectó la poca utilización de recursos informáticos, la falta de capacitación de los docentes en el área de informática, la falta de trabajo colateral con otras materias y la apropiación de conocimiento innovadores para el alumno.

Los autores Castro y otros (2018) afirman que:

El papel fundamental de las TIC es reforzar y transformar las prácticas educativas. Para ello, 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)

El objetivo general de esta intervención inquiera “Capacitar a los docentes del nivel secundario de la Unidad Educativa Maryland en el segundo semestre del periodo lectivo 2.023, mediante distintos talleres de actualización en TIC buscando la innovación de los procesos de enseñanza y aprendizajes para mejorar la calidad de los mismos.”

Para lograr lo antes mencionado es elemental que se lleve a cabo esta propuesta la cual es capacitar a los docentes mediante distintos talleres de actualización en TIC buscando la innovación de los procesos de enseñanza y aprendizajes para mejorar la calidad de los mismos. El rol docente es fundamental, ellos deben aprender a confiar en

la tecnología para mejorar la adopción y reducir la resistencia, deben ser competentes en el uso de diversas herramientas de las TIC.

Esta propuesta está diseñada en cuatro capítulos:

En el primer capítulo se presenta la línea temática escogida, datos de la institución, su historia, misión, visión, valores y finalizando el mismo se detalla la delimitación de la necesidad objeto de intervención dando base al plan de intervención.

En el segundo capítulo se describe la justificación del plan de intervención, objetivo general y objetivos específicos, el marco teórico el cual se respalda con autores y bibliografía considerables para realizar la mejora en la Unidad Educativa Maryland.

En el tercer capítulo se despliega el plan de trabajo, realización de reuniones con el equipo directivo del nivel secundario, relevamiento de equipos de la sala de informática, capacitación con formato de taller, descripción de los contenidos a trabajar en los talleres, evaluaciones, recursos tecnológicos y humanos, cronograma correspondiente del mes de agosto en adelante del corriente año, presupuesto necesario para llevar a cabo el PI.

El cuarto capítulo se refiere a los resultados esperados del plan de intervención posterior de las capacitaciones docentes, los resultados de las evaluaciones, la realización del proyecto Wiki-Maryland, las limitaciones o fortalezas y la posibilidad de ampliar las capacitaciones al siguiente año educativo.

Capítulo 1

Presentación de la línea temática

Modelos de aprendizajes innovadores

Los Modelos de aprendizajes innovadores que actualmente se encuentran entre los modelos de las transformaciones de la sociedad actual especialmente en educación se caracterizan por su enfoque constructivista ya que permiten que los alumnos sean los responsables de sus propios aprendizajes desarrollando autonomía, creatividad, cooperativismo mediante un docente que les constituya de guía.

Actualmente los mismos involucran un abanico de posibilidades a la que se tiene acceso y permite el aprendizaje integral del individuo así, por ejemplo, se encuentran Gamificación, aula invertida, Aprendizaje colaborativo, Realidad virtual, ABP o Aprendizajes Basados en Proyectos, Educación disruptiva, Espacios Maker, Inteligencia artificial entre otras, estas generan grandes innovaciones necesarias en la sociedad actual, especialmente en el área educativa.

El Ministerio de Educación Cultura, Ciencia y Tecnología, (2019) enfatiza que “la innovación es una dimensión inevitable en el conjunto de capacidades de los gestores de políticas educativas de hoy. (p.13)

Es por ello que dentro de las instituciones escolares se han equipado salas de informática como así también aparecieron algunos programas como Conectar igualdad que posibilitaron la entrega de computadoras para que el alumnado pueda acceder a este tipo de aprendizajes posibilitando de esta manera las reformas curriculares.

Los Modelos aquí nombrados “(...) permiten no solo desarrollar destrezas en el empleo de las TIC mismas, sino que apuntar a la habilidad para concebir, resolver y comunicar por su intermedio situaciones que requieren procesos cognitivos complejos.” (Hernández Suárez, Ayala García y Gamboa Suárez, 2016, p.246)

Es un hecho que desde hace tiempo los hábitos fueron transformándose por el avance del internet y sus tecnologías modificando nuestras formas de trabajar, de comunicarnos entre otras, el rol del docente no queda exceptuado disputando el uso de las tecnologías de la información y comunicación en un reto, en que los alumnos quienes desde muy corta edad se encuentran rodeado de pantallas tecnológicas y han ganado el manejo de las mismas.

Las nuevas posibilidades que promueven la introducción de las TIC en el ámbito educativo obligan a hacer un cambio en las concepciones y tareas del profesorado. Los enormes y continuos cambios tecnológicos y sociales influyen, igualmente, en un cambio curricular y en la actitud y aptitudes reclamadas al profesor. (Trujillo Torres, 2009)

Es por eso que es un desafío adaptar los métodos de enseñanza, sus prácticas y el rol docente a los nuevos escenarios formativos. La utilización de estas nuevas herramientas no es sencilla debido a los diferentes cambios constantes que se presentan, y para el cual se debe como docente estar preparado familiarizándose con las TIC.

Para llevar a cabo este plan de intervención se elige la Unidad Educativa Maryland donde se podrá abordar los Modelos de aprendizajes innovadores a través de intervenciones didácticas contando con los recursos tecnológicos para utilizar y brindar un espacio más interactivo.

Considerar innovar con este tipo de aprendizajes en una institución escolar requiere de capacidades y competencias que el docente formador debe adquirir para guiar a sus alumnos, en la institución en cuestión se hace indispensable seguir incorporando dichos modelos que permita a la comunidad educativa estar al ritmo de una tecnología de vanguardia posibilitando en el proceso de enseñanza aprendizaje formar alumnos autónomos.

Síntesis de la institución seleccionada

Datos generales

Para desarrollar este plan de intervención se optó por la Unidad Educativa Maryland la misma es Privada- Laica teniendo por orientación la comunicación de lengua Extranjera Formación Opcional en Lengua Inglesa (F. O. L. I.). Se encuentra ubicada en la jurisdicción de Córdoba, departamento de Colón, en la localidad de Villa Allende con domicilio en calle Güemes N° 702, los datos para contactarse son teléfonos: (03543) 432239/433629/435656, página web www.maryland.edu.ar o correo electrónico administración@maryland.edu.ar. (Universidad Siglo 21, 2019b)

La Unidad Educativa Maryland cuenta con los tres niveles educativos obligatorios: nivel inicial, sala de cuatro y cinco años, su equipo directivo, nivel primario, se encuentra dividido en dos ciclos primer, segundo y tercer grado por un lado y el segundo ciclo en cuarto, quinto y sexto grado su equipo directivo y nivel medio de primer a sexto año compuesto su equipo directivo. Es de turno mañana con la posibilidad de turno tarde F.O.L.I. no obligatorio. (Universidad Siglo 21, 2019b)

Historia

Villa Allende es una ciudad del centro de la provincia de Córdoba, departamento Colón, que dista 19 kilómetros de la capital provincial, en dicha localidad se encuentra ubicada La Unidad Educativa Maryland, en el año 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron con las gestiones pertinentes para fundar una escuela. En septiembre de ese mismo año, el grupo organizó las primeras reuniones destinadas a presentar el proyecto a la sociedad. (Universidad Siglo 21, 2019c)

Las organizadoras partieron de la premisa de que querían formar un centro educativo donde se ofreciera la posibilidad de acceder a una modalidad bilingüe del idioma inglés, no obligatoria. Es por ello que crearon un contraturno no obligatorio que denominaron **F. O. L. I.: Formación Opcional de Lengua Inglesa**, que se extiende desde el horario de salida de cada nivel hasta 3 horas después. A pesar de ser optativo, el 82% de la población escolar asiste a esta doble jornada de capacitación. (Universidad Siglo 21, 2019c).

Comenzó a funcionar efectivamente en marzo de 1995 las clases en la: Sala de 4, de 5, y primero, segundo y tercer. La matrícula total en ese entonces era de 50 alumnos. En la actualidad, cuenta con tres niveles: nivel inicial, nivel primario y nivel medio, y con dos secciones por cada curso. El nivel inicial y primario cuenta con una antigüedad de 20 años, luego de tres años desde su apertura, la Unidad Educativa. (Universidad Siglo 21, 2019c)

En el año 2008, la institución vuelve a ofrecer el ciclo básico para nivel medio, pero esta vez lo hace dentro de la institución, con una adaptación y ampliación dentro del predio. En este nuevo intento, el nivel fue creciendo hasta completar los tres últimos años de especialización en Ciencias Sociales y Humanidades. En la actualidad cuenta con una matrícula de 620 alumnos en los tres niveles. (Universidad Siglo 21, 2019c)

El nombre de Unidad Educativa Maryland responde a las expectativas e identidad que quería resaltar una de sus fundadoras, que era: “La formación en la lengua inglesa” (Lazzarrini, 2018), ya que ella tenía una fuerte vinculación con el estado de Maryland, en Estados Unidos, de modo que esto se planteaba con la posibilidad de intercambios de alumnos en un futuro. Se le pudo dar una orientación y formación en lengua inglesa que se dicta en contraturno bajo el nombre de F. O. L. I. (Universidad Siglo 21, 2019c)

Misión

La Unidad Educativa Maryland plantea como misión una escuela privada y laica con tres niveles educativos y la incorporación de la lengua inglesa de forma opcional por medio del F.O.L.I en una propuesta que articula lo pedagógico y el trabajo en equipo que permita la formación integral de los estudiantes.

Visión

Cada nivel educativo de la Unidad a través de las disciplinas de sus planes de estudio da cuenta de la complejidad de la sociedad actual deseando formar alumnos que puedan desarrollarse como ciudadanos responsables, autónomos e independientes.

Valores

En la institución se busca poner en práctica la apropiación de los valores tales como la tolerancia, la conciencia crítica, la autenticidad y el respeto teniendo como finalidad aplicar por medio de los planes de clases a las nuevas generaciones el conocimiento tales como:

Nivel medio

- Abordar con un sentido positivo, constructivo y responsable la realidad de su medio social, con una disposición personal a contribuir al mismo desde su potencial humano e integral.
- Emplear modelos explicativos apropiados, habilidades y operaciones de pensamiento para abordar situaciones problemáticas del entorno – en su complejidad- transfiriendo creativamente los conocimientos adquiridos, en un proceso de reestructuración intelectual y de fortaleza emocional.
- Intervenir -con criterios relevantes y significativos – desde las ideas hasta la acción, en diversos ámbitos de desarrollo; asumiendo las consecuencias de tales

intervenciones y configurando al mismo tiempo una pauta valorativa para su propio proyecto personal vital.

- Continuar estudios superiores y/o una experiencia laboral, con un bagaje de conocimientos, herramientas cognitivas y soportes afectivos para la inserción en estos nuevos ámbitos y su desempeño eficaz.

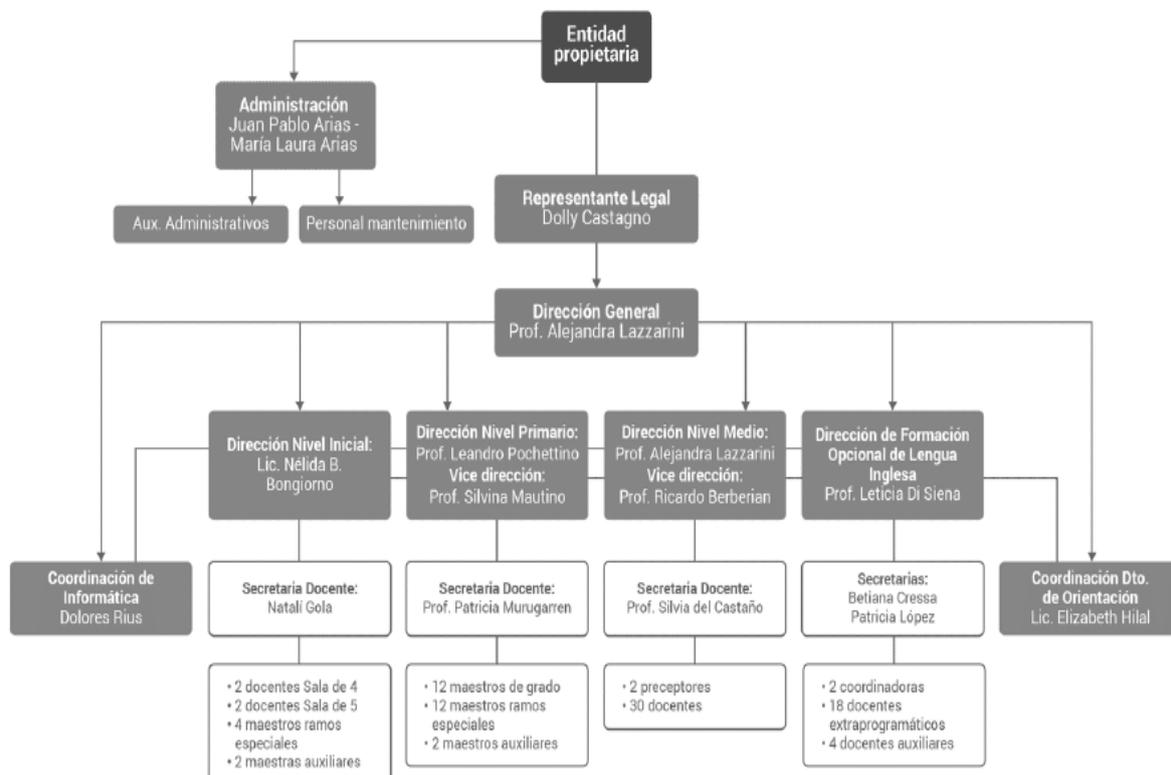
Recursos

La unidad Educativa Maryland posee un departamento de informática con 20 computadoras, las cuales están conectadas en red a internet de banda ancha, este espacio es utilizado por el nivel inicial y nivel primario. Con respecto al nivel medio se trabaja con 35 notebooks conectadas también a la red y se utilizan en las aulas. (Universidad Siglo 21, 2019c)

Organigrama

Figura 1

Organigrama de la institución Unidad Educativa Maryland



Fuente: en (UES21, 2019)

Delimitación de la necesidad objeto de intervención

A partir de los datos recabados de la página oficial de la institución escolar se puede llegar a observar que su objetivo en relación a las TIC en el nivel secundario es que se pretende que estén al servicio de la educación haciendo de los alumnos protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, formando personas que tengan la capacidad de buscar información, seleccionarla, analizarla y evaluarla con juicio crítico, de manera que la misma les permita tomar decisiones trascendentes. (Unidad Educativa Maryland, 2023)

Si bien el nivel secundario de la Unidad Educativa Maryland “los alumnos trabajan con una Aula Virtual, 35 notebooks conectada a Internet de uso en el aula”(Universidad Siglo 21, 2019c) se utiliza la metodología del desarrollo de proyectos en donde se aplica lo aprendido en años anteriores, esto evidencia que los docentes no

se capacitan, si bien hubieron capacitaciones, no precisamente en los recursos que nos brindan los nuevos Modelos de aprendizajes innovadores a través de competencias TIC, para poder utilizar los mencionados en articulación con los proyectos de las distintas materias.

Se hace necesario que este uso no sea solo específico del área de informática de búsqueda de información, selección y análisis como bien se enfatiza anteriormente con la información recabada del departamento de informática, sino en forma general con respecto a las nuevas herramientas digitales, las cuales pueden ser muy útiles para su planificación, en el desarrollo de sus clases, facilitando al alumno la apropiación y desarrollo de nuevos aprendizajes acordes a los tiempos actuales.

Teniendo en cuenta dicha información se desprende la necesidad de capacitar a los docentes del nivel secundario en competencias TIC para el mejor aprovechamiento de los recursos disponibles en esta institución escolar como así también para formar al alumno para que tenga un desarrollo autónomo de sus aprendizajes.

Sobre este punto de vista, Hernández Ortega Pennesi Fruscio y Sobrino López, (2012) enfatizan que:

Es sabido que en un tipo de aprendizaje autónomo y activo el profesor deja de ser el principal transmisor de conocimientos y se convierte en un guía que orienta, ayuda a resolver problemas y evalúa, dejando al alumno un amplio margen de creatividad y autonomía. (p.173)

Es por eso que se propone en este plan de intervención a partir de una necesidad detectada de la actualización docente en TIC la cual se considera que es susceptible de intervención porque va a permitir el uso de herramientas y estrategias que proveen los nuevos Modelos de aprendizajes pudiendo innovar las clases áulicas transformando la forma de enseñar y aprender.

“Los expertos señalan que para dar respuesta a las necesidades educativas actuales es necesario modificar el papel que desempeñan los agentes implicados en el contexto educativo, esto es, replantear el espacio educativo y desempeñar nuevos roles docentes”. (Lynch, 2002; Richardson y Swan, 2003 citados en Hernández Ortega PennesiFruscio y Sobrino López, 2012, p.152

Capítulo 2

Objetivos

Objetivo general

- Capacitar a los docentes del nivel secundario de la Unidad Educativa Maryland en el segundo semestre del periodo lectivo 2.023, mediante distintos talleres de actualización en TIC buscando la innovación de los procesos de enseñanza y aprendizajes para mejorar la calidad de los mismos.

Objetivos específicos

- Trabajar en talleres de gamificación como metodología para la implementación de las herramientas pedagógicas e innovadoras que nos brindan las TIC.
- Incrementar el uso de los recursos tecnológicos por medio de las siguientes herramientas seleccionadas: aula invertida, Chat GPT, Kahoot y Celibriti como recurso de aprendizaje en la institución para aumentar la interacción y manejo de las nuevas tecnologías aplicadas a las distintas áreas.
- Desarrollar las competencias digitales implicando el uso creativo, crítico y seguro de las TIC mediante un trabajo interdisciplinario entre el licenciado en educación, el docente y técnico de informática con las distintas áreas educativas de forma presencial o virtual por medio de sala de chat, correos electrónicos, transferencias de archivos.

- Evaluar cada taller de capacitación mediante distintos instrumentos de valoración como ser: rúbricas, lista de cotejo, escala de valoración y cuestionario.

Justificación

La Unidad Educativa Maryland cuenta con el material humano y tecnológico los cuales se buscan maximizar con el uso de estas herramientas que brindan aprendizajes innovadores. Los autores Jones y Preece, (2006) enfatizan que:

(...) tanto los estudiantes como los profesores deben aprender a confiar en la tecnología para obtener un rendimiento tecnológico, así como para mejorar la adopción y reducir la resistencia a la innovación. Los profesores deben ser competentes en el uso de diversas herramientas que brindan las TIC. (p. 11)

Por eso el deseo de incluir el manejo de las salas de chat, el uso de varios tipos de herramientas TIC, transferencia de archivo, compresión y descompresión de los mismos entre otros. Es importante la incorporación del aprendizaje móvil ofreciendo a los alumnos un espacio independiente y flexible.

Esta propuesta se desarrollará para que el alumno cuando egrese del nivel medio esté preparado para la continuidad de los estudios superiores o experiencia laboral donde la inserción a estos nuevos ámbitos sean lo más favorable posible y las TIC no deja de ser una herramienta de gran importancia para lograr su objetivo.

El plan de intervención busca por un lado afrontar la necesidad aumentada de que el personal docente activo o los que están ingresando al sistema escolar estén capacitados para aprovechar los recursos tecnológicos que luego serán incorporados de forma objetiva en sus prácticas profesionales y por otro la de desarrollar y acercar las

TIC al alumno permitiendo un aprendizaje autónomo que es el objetivo de la nueva era en educación a través de la innovación educativa.

Las TIC tienen el potencial de preparar a los estudiantes para la vida en el siglo XXI. Mediante el aprendizaje de las habilidades digitales los estudiantes están preparados para enfrentarse a los retos del futuro.

Sobre este punto de vista Alonso y Aguilar, (2019) creen que “el uso de las TIC puede ayudar a los alumnos a desarrollar las competencias necesarias para la globalización actual mediante el desarrollo de sus habilidades, la potenciación de su motivación y la ampliación de sus conocimientos e información.” (p.10)

Es importante resaltar la relevancia que tiene el poder ejecutar este PI para desarrollar estos cambios en el programa de la Unidad Maryland ya que busca un mejor aprovechamiento de las herramientas informáticas, la capacitación de los docentes en conjunto con los beneficios de las TIC en la educación por lo que se considera que el mismo es lo más beneficioso y factible.

Este PI desea una mayor inclusión de las TIC pero sin perder de vista la exclusión, el no acceso a la tecnología no es solo una problemática de la esfera económica sino también pedagógica, cultural y política, esta diferencia en la posibilidad del acceso implica no tener disponible productos culturales, de información y conocimiento los cuales ayudan favorablemente en la construcción de la identidad y saberes de cada sujeto, evitando que se produzca una brecha entre ellos. Es por eso que se tiene muy presente lo que enfatizan los autores Batista y Celso:

La “Brecha digital” es dinámica e involucra aspectos vinculados a la inequidad en el acceso a infraestructura, soportes o conectividad, en las posibilidades de interacción y en las potencialidades de apropiación significativa por parte de los usuarios”. (p 4.)

Es sumamente importante poder ejecutar este PI en dicha institución para que puedan mejorar la eficiencia y la accesibilidad tanto en el aprendizaje como en la enseñanza, a través de los recursos que brindan las nuevas tecnologías profundizando en la comprensión y proporcionando nuevas formas de interacción que permitan el trabajo colaborativo, la búsqueda de resolución a los problemas y un aprendizaje autónomo donde el docente únicamente tenga el rol de guía de esos aprendizajes.

Las mismas se desarrollarán porque dentro de esta institución será capaz de formar alumnos con una propuesta de aprendizaje que sea interactiva, dinámica e independiente, aumentando la motivación y las habilidades sociales. Ayudando al aprendizaje colaborativo, la participación en clase, eliminando la no integración y preparando al alumno para el mundo actual.

A modo de cierre se expone uno de los seis principios expuestos por del Plan Educativo Integral, (2023) “La innovación como estrategia” donde acentúa:

Es necesario atreverse a innovar. Orientar las políticas hacia el derecho a aprender y las habilidades del siglo XXI, en propuestas escolares y no escolares, es apostar a la creatividad, a la renovación y a la superación transformadora, es la posibilidad de “hacer extraordinario lo cotidiano”. Y en esta situación, el desafío fundamental consistirá en reconocer las potencialidades de lo actual que sean, al mismo tiempo, bases para la mejora, respetando la complejidad de la acción educativa.

Asimismo, atreverse a innovar no se trata solo de introducir tecnología sino de cambiar la estructura del aula y el abordaje tradicional de la enseñanza, con mayor interacción genuina entre pares y otros para la construcción de conocimiento; el fomento de comunidades de aprendizaje y el trabajo con formatos no tradicionales desde una lectura del contexto local, pero en diálogo con lo global.

Es por eso que PI hace referían a la orientación de la políticas educativas las cuales no solo buscan una mayor introducción de la tecnología sino de cambiar la organización y sentido del aula, transformar los métodos de enseñanza, ampliar los contexto de la educación, aprovechando todas las herramientas tecnológicas de la institución, los docentes capaces de llevar a cabo proyectos interdisciplinario para lograr el estereotipo de alumno conforme con la visión de promover estrategias para convertirlos en personas con fuente de conocimiento, autónomas, responsables para afrontar la realidad social.

Marco teórico

La Tecnología de Innovación y Comunicación en la sociedad ha conquistado distintos espacios de la vida, ha transformado nuestro modo de pensar, de actuar, de sentir, entre otros aspectos cognitivos fundamentales. Ante estos cambios la educación afronta la imperiosa necesidad de replantear sus objetivos, sus metas, sus didácticas y pedagogías para cumplir su misión.

El internet nos permite una manera diferente y rápida de comunicarnos, de adquirir información, conocimientos y de intercambios. Es por eso que las TIC han llegado para dar un nuevo valor a la sociedad del conocimiento por su continua transformación e innovación.

Innovación educativa

Cuando se habla de innovación educativa La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, (2014) enfatiza que la innovación educativa es un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional. (p3)

Es decir, es un proceso de mejora que se produce a partir de las transformaciones de las estrategias didácticas, la inclusión de herramientas y recursos tecnológicos en conjunto con la capacitación del docente por medio de distintas habilidades o competencias digitales que serán adquiridas.

Competencias digitales y docencia

La UNESCO define a las competencias digitales como un conjunto de competencias que permiten usar dispositivos digitales, aplicaciones de comunicación y redes para acceder y gestionar información, crear y compartir contenido digital, comunicarse, colaborar y resolver problemas para una realización personal.

Es por eso que se tiene en cuenta que el acceso material no garantiza la apropiación del conocimiento ya que para esto se requiere del desarrollo de habilidades y destrezas que no se despliegan con el mero contacto con la tecnología, sino que precisa de mediadores que orienten su uso como es el caso de los docentes.

El especialista en educación Andy Hearngraves señala que la docencia, en la actualidad, es una profesión que sufre la tensión de dos fuerzas, entre otras. Por un lado, se espera que los docentes sean capaces de conducir un proceso de aprendizaje que permita el desarrollo de las capacidades para la innovación, la flexibilidad, el compromiso, y, en este sentido, constituirse en impulsores o promotores de la sociedad de la información y del conocimiento y de todas las oportunidades que promete. Por otro, se espera que los docentes y las escuelas mitiguen y contrarresten problemas de nuestro tiempo, como las profundas desigualdades económicas y en el acceso a bienes simbólicos, el excesivo consumismo y la pérdida del sentido de pertenencia comunitaria. (Batista, Celso, y otros, 2007)

La importancia de la capacitación docente, de la apropiación y el desarrollo de las competencias digitales, la incrementación del uso de los recursos tecnológicos que

posee una Unidad educativa buscando la interacción y el manejo de las nuevas tecnologías, es fundamental en la educación actual, mediados por ellas.

Tal y como lo plantean Batista y Celso, (2007): Para que la integración pedagógica de las TIC se convierta en una oportunidad de inclusión debe ser significativa para quienes participan de ella. Una inserción efectiva no se puede dar al margen de los procesos históricos, culturales, políticos y económicos por los cuales los sujetos transitan. Necesita responder a sus realidades, preocupaciones, intereses, saberes y expectativas. Exige dar la palabra a los alumnos, volverlos visibles y reconocerlos como sujetos culturales en un aquí y ahora.

Que los docentes desarrollen saberes y habilidades por medio de la tecnología es fundamental para que los estudiantes se conviertan, tanto en consumidores reflexivos, como en productores culturales creativos. Al respecto apoya el autor Glasow, (1905 – 1998), quien plantea que “uno de los principales objetivos de la educación debe ser ampliar las ventanas por las cuales vemos al mundo.” (p14)

Metodologías innovadoras

Una de las metodologías que brindan los Modelos de Aprendizaje innovadores para ampliar estas ventanas son las herramientas de gamificación, la cual es un método para la implementación de los instrumentos pedagógicos e innovadores que nos brindan las TIC.

Gamificación

La gamificación es también llamada ludificación, las mismas involucran el uso de elementos del juego en contextos no lúdico como por ejemplo el contexto laboral o educativo donde se la considera como una estrategia de aprendizaje que utiliza la mecánica del juego con el objetivo de obtener mejores resultados por medio de la

interiorización del conocimiento de una manera más entretenida, sintiéndose involucrados en la dinámica, tomando sus propias decisiones y asumiendo nuevos retos.

La gamificación es una herramienta importante no solo para fomentar el aprendizaje sino también otra serie de habilidades básicas durante el proceso de aprendizaje.

Esta herramienta se puede aplicar en cualquier ámbito escolar y en el caso de la educación superior, tiene muchísimo potencial (Caballero Moyano, 2019). De hecho, ha sido señalada por algunos autores como una verdadera herramienta para la transformación de la educación (Landers & Callan 2011; Muntean 2011; Contreras-Espinosa, 2017) siendo un verdadero motor de la motivación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje (Landers & Callan 2011; Lozada Ávila 2016)

Es importante tener en cuenta planificar algunos ítems para su utilización:

- Definir con claridad los objetivos educativos que se quieren conseguir en el aula, diseñar con coherencia y eficacia las estrategias de gamificación.
- Delimitar los comportamientos que queremos potenciar en los estudiantes como conocimientos, actitudes, habilidades, entre otros.
- Establecer quiénes son los jugadores, identificar rasgos y perfil para diseñar actividades pertinentes a sus intereses reales.
- Establecer los ciclos de las actividades por ejemplo mecánicas de juego, orden de los eventos, interacción, entre otros
- Diversión
- Recursos, incluye las herramientas que se van a usar para el desarrollo de la estrategia.

Hursen & Blas, (2019) enfatizan con respecto a la gamificación que “se puede definir como una plataforma educativa cuyo objetivo consiste en interiorizar las

motivaciones externas de los alumnos a la vez que les proporciona retroalimentación y recompensas “(p16)

Los mismos autores describen la gamificación como una nueva tendencia formativa que:

- Aumenta el interés
- Aumenta la motivación
- Mantiene la fidelidad de los alumnos en el mundo académico.

Se interpreta un doble objetivo: por un lado, que el proceso de aprendizaje sea muy atractivo para los alumnos, garantizando la adquisición de diferentes experiencias de aprendizaje y por el otro inspirada en los juegos digitales da libertad a los estudiantes para fracasar y volver a intentar una y otra vez la tarea sin ser desaprobado. (Hursen& Blas ,2019 p.16)

Artículo de revista

De la revista de innovación y buenas prácticas docentes, se publicó un artículo llamado La gamificación como herramienta pedagógica de apoyo a la docencia en el Grado en Veterinaria, el cual en su objetivo exhibe la experiencia de la introducción de las TIC.

El objetivo de la presente experiencia fue introducir herramientas TIC basadas en la gamificación para el autoaprendizaje en el aula en distintos cursos y asignaturas donde ayudaría a determinar el grado de satisfacción del alumnado tras introducir dos herramientas TIC (Socrative y Plickers) identificando las principales fortalezas y debilidades derivadas del uso de estas, fomentando así mismo el uso del inglés con estas herramientas TIC implicadas. (Cano-Terriza, Caballero-Gómez, Risalde - Moya, Jiménez-Martín, Paniagua-Risueño, & García-Bocanegra, 2022 p.5)

Los resultados a los que se arribó muestran un elevado grado de satisfacción por parte del estudiantado, favoreciendo también el uso del inglés. Sin embargo, a pesar de que las dos Apps orientadas a la gamificación tuvieron una muy buena aceptación, y ambas presentaron una serie de fortalezas y debilidades a tener en cuenta, fue la App Socrative la que consiguió incentivar mayoritariamente el interés, la participación y la motivación del alumnado. (Cano-Terriza, et.al, 2022 p.5)

Aula Invertida

Aula invertida es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula. (Avalos,2021p9)

Esta herramienta posee múltiples ventajas para trabajar en el aula:

- Los estudiantes desarrollan autorregulación y responsabilidad frente al aprendizaje a través de distintas formas de evaluación.
- Los estudiantes se motivan entre ellos, el cual se sostiene en el trabajo colaborativo de manera interdependiente, desarrollando habilidades interpersonales en ellos.
- El docente puede invertir mayor tiempo de aula para acompañar los procesos individuales y grupales de los estudiantes.
- Se adapta a los tiempos de cada estudiante, ya que los mismos pueden ver y rever los materiales que el docente creó.
- Las familias pueden involucrarse más en las cuestiones académicas.

De esta forma el aula se convierte en un sitio donde realizar actividades para mejorar el aprendizaje con el apoyo del docente y una retroalimentación oportuna, lo

que convierte al docente en un agente que colabora con la consolidación del aprendizaje por su parte docente debe realizar una buena selección para emplear en sus clases, o bien, crear una nueva adaptación del modelo siendo posible ir cambiándola según la unidad a trabajar, ellas son:

- Aula invertida tradicional
- Aula invertida de debate
- Aula invertida orientada a la experimentación
- El aula invertida de demostración
- Aula invertida grupal

ChatGPT

Se entiende por ChatGPT

Al aprendizaje automático que permiten crear todo tipo de contenido que sea nuevo, como música, video, fotografías, y, en el caso de ChatGPT, texto. En la mayoría de los casos, las producciones serán indistinguibles de aquellas creadas por los humanos y por ello es que se están generando enormes discusiones en las diversas industrias creativas respecto de esta problemática (Heaven, 2023 p.30)

Es una herramienta de fácil utilización por su sencillez para la interacción entre el docente y los estudiantes considerándola innovadora, útil y posibilita de compartir con el docente y compañeros lo investigado.

Kahoot

Esta herramienta innovadora es una plataforma gratuita educativa que permite la creación de cuestionarios de evaluación. En donde el docente crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes, estos

concursos pueden ser de forma individual o grupal, el docente puede agregar información o explicación entre ejerció solicitud de registro de desempeño de cada estudiante o grupo.

Cerebriti

Es una herramienta, con múltiples propuestas que abordan áreas como ciencias, geografía, idiomas, deportes, televisión, tecnología, entre muchas otras. Aplicados en la educación es una novedosa forma de innovar las clases diarias en el aula, ayudan a facilitar la enseñanza de una forma más lúdica y amena.

Su aprendizaje a través del feedback es un elemento clave del proceso de enseñanza y aprendizaje, que proporciona al estudiante información sobre qué ha hecho bien o no, qué puede mejorar y cómo hacerlo.

A través de este marco conceptual y con la necesidad observada este PI buscará el desarrollo de nuevos recursos y la valoración por medio de la evaluación de la adquisición de competencias transversales y específicas de los contenidos teóricos y prácticos, mediante el intercambio de la información, la toma de decisión, deseando impulsar el auto aprendizaje, interacción de los alumnos y sus pares.

Capítulo 3

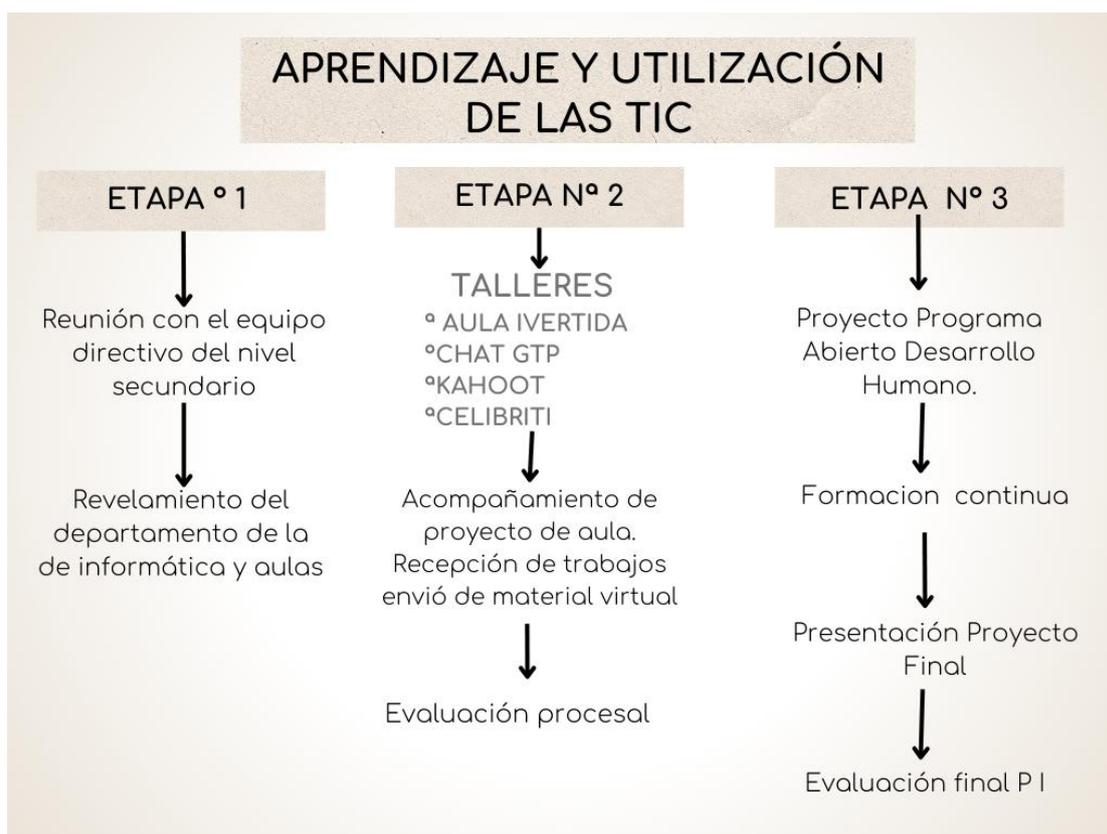
Plan de trabajo

En la actualidad la enseñanza implica responsabilidades, la capacitación docente permite reconstruir y perfeccionar sus habilidades. El docente será el encargado de que el aprendizaje se lleve a cabo por medio de la planificación de nuevas estrategias las más creativas posibles, incluyendo las Tecnologías de la Información y Comunicación. Este plan de intervención tiene el propósito de mejorar y continuar con las capacitaciones docentes ante la necesidad reflejada de incrementar la capacitación a los docentes utilizando la transferencia de saberes del docente del área de informática hacia los demás docentes, el aumentar el uso de la sala de informática como así también sus recursos tecnológicos, acercar al alumno desde todas las materias a la utilización, implementación e innovación de las TIC, en la Institución Educativa Maryland, utilizando los recursos informáticos, docente de informática, como así también el trabajo interdisciplinario entre los profesores por medio de talleres y acompañamiento.

Actividades

Figura 2.

Desglose de actividades



Fuente: elaboración propia 2023

Las siguientes actividades se desean realizar a partir de mitad del ciclo lectivo 2023 concluyendo con una evaluación al finalizar el dictado de los talleres de capacitación y analizado la implementación para el próximo año académico.

El dictado será en formato de taller de forma presencial, realizando un encuentro cada 15 días, con un total de cuatro talleres, dos encuentros por mes de una duración de tres a cuatro horas. En cada taller se trabajará una herramienta diferente, se espera una participación activa por parte del docente por medio de trabajos de reflexión individual en ocasiones grupales y participando de debates.

Actividad 1: Reunión con el equipo directivo nivel secundario

Se solicita, mediante una nota, una reunión con el equipo directivo del nivel secundario de la Unidad Educativa Maryland en la cual se realizará la presentación del

Plan de Intervención a desarrollarse, los recursos humanos, a quién estaría dirigida la propuesta, se requerirá la presencia del docente a cargo del departamento de informática solicitando la asistencia técnica durante el desarrollo de las jornadas, el recurso tecnológico a utilizar y su participación activa en las líneas temáticas a trabajar. Se adjunta la invitación a los talleres. **(Ver anexo 1)**

Actividad 2: relevamiento del equipamiento de la sala de informática y aulas.

Continuando con la segunda actividad programada, junto a la presencia del profesor y técnico en informática se procede al control de funcionamiento y relevamiento de la sala informática que cuenta con 20 computadoras conectadas en red, 35 notebooks, internet con banda ancha y las pizarras táctiles que están ubicadas en cada aula.

Actividad 3: Talleres

En los futuros talleres se buscará utilizar distintas metodologías por medio de la investigación, el aprendizaje por descubrimiento, el trabajo en equipo, utilizando actividades muy variadas como la enseñanza directa, el debate sobre situaciones hipotéticas, juego de roles, etc. A través de un proceso planificado y estructurado el cual posee una finalidad concreta.

El dictado de los cuatros talleres se realizará en la sala de informática, iniciando el día martes 08 de agosto con una duración de tres a cuatro horas cada uno, dictándose cada 15 días, en el horario de turno mañana con recepción de trabajos, devoluciones, material complementario a los siete días posterior de cada capacitación. Se contará con la presencia del licenciado en educación, el profesor y técnico en informática, los docentes de matemática, lengua, ciencias sociales, ciencias naturales e inglés.

Taller N° 1: TIEMPO DE USO - Aula Invertida

Objetivo: Desarrollar las competencias digitales implicando el uso creativo, crítico y seguro de las TIC mediante un trabajo interdisciplinario entre el Lic. En educación, el docente y técnico de informática con las distintas áreas educativas de forma presencial y virtual,

Duración: 3 horas

Responsable: Lic. en educación

Destinatarios: Docentes

Inicio: Se iniciará el taller realizando la presentación del licenciado en educación y los docentes en la sala, se les solicita encender una computadora, notebooks de la sala de informática o de uso personal, a continuación se les enviara por correo a cada uno de ellos un simple cuestionario (**Anexo 2**) donde cada docente deberá responder y reenviarlo nuevamente.

Desarrollo: Seguidamente se desarrolla la actividad sobre aula invertida trabajando definición, su utilidad, modo de utilización y los diferentes tipos aula invertida tradicional, aula invertida de debate, aula invertida de demostración, aula invertida orientada a la experimentación y aula invertida grupal. Se utiliza la pizarra táctil y se reproduce un breve video explicativo sobre la temática.

https://www.canva.com/design/DAFlkHyC5WI/uQk8PDGzjIQB5D4WyQRfQ/edit?utm_content=DAFlkHyC5WI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton y <https://www.youtube.com/watch?v=R-ik8Xd81lQ>. Seguidamente se muestra un cuadro con herramientas para aplicar en este taller. (**Anexo 3**)

Cierre: A modo de cierre se realizará un debate sobre las ventajas, desventajas y si ha utilizado esta herramienta en sus prácticas diarias. Se dispondrá de 15 a 20 minutos, puede ser de forma individual o grupal recibiendo de cada uno de ellos un aspecto particular de la temática. Se anotarán cada una de las opiniones para crear un

mural virtual el cual deberá ser enviado el próximo martes de agosto por correo electrónico a rominazabala@hotmail.com.ar.

Evaluación: se creará un diario de clase en el cual cada docente deberá expresar su experiencia personal en las diferentes actividades a realizarse en este taller. Algunas de las preguntas que podría contener el diario son:

- ¿Qué aprendí del taller?
- ¿Qué me gustó de lo trabajado?
- ¿Qué fue lo que más me costó?
- ¿Qué dudas tengo sobre lo aprendido?
- ¿Qué me gustaría reforzar?

Taller N° 2: TIEMPO DE USO – Chat GPT

Objetivo: Incrementar el uso del recurso tecnológicos para aumentar la interacción y manejo de las nuevas tecnologías aplicadas a las distintas áreas.

Duración: 3 horas

Responsable: Lic. en educación y docente técnico en informática

Destinatarios: Docentes

Inicio: Iniciaremos el taller en la sala de informática con la ayuda del docente y técnico de informática utilizando la pizarra táctil donde se visualizará la herramienta CHATGPT con los pasos a seguir para registrarse y comenzar a usarla (**Anexo 4**).

Se desarrollará la actividad exponiendo y demostrando la herramienta, la cual tiene como función crear la respuesta en base a Inteligencia Artificial (IA) a partir de su amplia fuente de datos. Se caracteriza por 6 funciones principalmente:

1. Responder preguntas
2. Resumir y explicar información o elementos avanzados

3. Crear un contenido original en formato texto, redacciones, poemas, canciones, preguntas de exámenes.
4. Traducir un texto a otros idiomas con gran precisión.
5. Proporcionar feedback, darle un texto y que lo analice para darle retroalimentación.
6. Escribir códigos de programación.

Uso docente:

1. Planificar una actividad dedicada sobre un tema.
2. Encontrar recursos en texto y video que ayude a la comprensión de la unidad.
3. Crear tarea a completar en clase especificando una metodología.
4. Crear una rúbrica para poder evaluar una tarea.
5. Generar preguntas de un examen o test a partir de un tema o texto.
6. Escribir o responder correos electrónicos
7. Ayudar a la calificación de deberes.

Se solicitará a cada maestro utilizar estas 7 características de uso docente dependiendo de la asignatura que dan en clase y al finalizar responder la siguiente escala de valoración. (**Anexo 5**)

Evaluación: se evaluará el taller utilizando una escala de actitudes donde se medirá la actitud personal de los docentes antes esta nueva herramienta.

Tabla 1.

Evaluación escala de actitudes.

ESCALA DE ACTITUDES					
INDICADORES	TA	PA	NA/ND	PD	TD
¿Considera que es útil ChatGTP?					
¿Tuvo problema con el uso de la misma					
¿Utilizaría esta herramienta para la planificación de su clase?					
¿Aconsejaría la herramienta a sus					

colegas?					
¿Aconsejaría el uso de esta herramienta a sus alumnos?					

Fuente: elaboración propia, 2023

(TA) Totalmente de acuerdo, (PA) Parcialmente de acuerdo, (NA/ND) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo, (PD) Parcialmente en desacuerdo, y (TD) Totalmente en desacuerdo.

Taller N° 3: TIEMPO DE USO – KAHOOT

Objetivo: Trabajar la implementación de las herramientas pedagógicas e innovadoras que nos brindan las TIC.

Duración: 3 horas

Responsable: Lic. en educación

Destinatarios: Docentes

Inicio: El tercer taller se inicia con la presentación de la herramienta Kahoot, se mostrará un tutorial de Youtube “Kahoot / Uso Docente ¿Qué es y para qué sirve?”

<https://www.youtube.com/watch?v=0p97nyYgOf4>.

Es una herramienta que permite crear juegos de preguntas y respuestas de forma muy intuitiva. Se podrá crear cuestionarios o unirse a alguno de los ya creados, se desea generar en el alumno aprendizajes mediante el desafío.

Desarrollo: los docentes deberán registrarse para poder conocer las funciones y cómo utilizar la herramienta online (**Anexo 6**), seguidamente se realizará un cuestionario acorde a su asignatura dejando a su criterio, cantidad de ejercicios, tiempo límite para responder, agregar información o explicación entre ejercicios, solicitud de registro de desempeño de cada estudiante o grupo.

Cierre: A modo de cierre se explicarán las pautas del juego siguiendo las sucesivas indicaciones:

1. Ingresar a kahoot
2. Colocar el PIN que se muestre.

3. Registrarse con nombre y apellido o nombre del grupo.
4. Esperar que estén todos listos para comenzar.

Los docentes realizarán una prueba de la herramienta ingresando y formulando el cuestionario el cual debe tener tres preguntas múltiple opción, tres verdadero y falso, una pregunta en relación a una foto y una propuesta en relación a un video, de esa forma se practicará como realizar correctamente la utilización de todos sus componentes.

Evaluación: se evaluará por medio de una lista de cotejo las actitudes, los procesos y acciones que se realizaron en el presente taller. (**Anexo 7**)

Taller N° 4: TIEMPO DE USO- CEREBRITI

Objetivo: Trabajar en taller la gamificación como metodología para la implementación de las herramientas pedagógicas e innovadoras que nos brindan las TIC, creando y presentando a los alumnos un juego

Duración: 3 horas

Responsable: Lic. en educación y Tec. en informática

Destinatarios: Docentes y alumnos

Responsable: Lic. en educación y tec. en informática

Inicio: En este taller se trabajará la creación de un una plataforma a elección del docente quien realizará actividades acorde para sus alumnos de nivel secundario y asignatura correspondiente, el mismo será asistido por el licenciado en educación y el docente y técnico en Informática, la herramienta a utilizar es Cerebriti EDU.

Desarrollo: Se desarrollará la actividad registrándose o iniciando sesión, seguidamente se procederá a la realización de un juego educativo personalizo, el primer paso es acceder a opción crear juego donde deberá elegir entre una variedad de opciones entre ellas las siguientes, tipo test, mapa mudo, buscar las respuestas correctas,

encuentra la pareja texto o imagen, carrusel de preguntas, palabras secretas, ránking, identificar la imagen o una lista en blanco. (**Anexo 8**)

Elegida la tipología se debe asignar el nombre del juego, redactar enunciado, subir fotografías videos necesarios, número de preguntas y respuestas, se añadirá una breve descripción del juego y se procederá a publicar el mismo. Esta versión EDU brinda a los docentes una clave personal la cual da acceso a un espacio donde pueden efectuar atención personalizada, insertar elementos de calificación y evolución académica, autocorrecciones de ejercicios, componer informes o estadísticas.

Cierre: A modo de cierre el docente llevará esta herramienta a su salón de clase donde los alumnos realizarán la actividad propuesta.

Evaluación: se procede a realizar un intercambio de ideas por parte de los alumnos. El docente es quien conoce, domina la herramienta y podrá hacer un análisis sobre la actividad respondiendo un cuestionario en relación a lo dialogado con los alumnos y las consultas realizadas. (**Anexo 10**)

Actividad 4: Acompañamiento de proyectos de aula

Se trabajará de manera virtual vía Zoom con los docentes que fueron capacitados brindándole material actualizado, acompañándolos en la inclusión de TIC en sus proyectos de aula.

Actividad 5: Proyecto Programa Abierto Desarrollo Humano.

La Unidad Educativa Maryland posee un programa llamado **Wiki-Maryland** este proyecto busca aprovechar el espacio que el internet ofrece y utilizarlo para promover la organización y el aprendizaje entre pares. Es un espacio para mostrar los trabajos de TIC que se realizan en clase y no limitar su posible alcance.

Se solicitará por cada materia que se capacite en los talleres que presenten una de las herramientas vistas y participen del programa Wiki- Maryland.

Actividad 6: Formación continua

La formación docente requiere de un perfil multidisciplinario, que el profesor domine su campo de conocimiento, diversas metodologías didácticas, la participación de la Tecnología de la Información y Comunicación es fundamental para la transformación de sus alumnos, es por eso que este PI ofrece a los docentes actividades formativas actuales y de calidad como así también acompañamiento de forma virtual.

Actividad 7: Presentación proyectos Wiki-Maryland.

Se presentarán los trabajos realizados por los docentes de las diferentes asignaturas, los mismos serán publicitados mediante folletería y subidos a la página web de la institución donde todo el nivel secundario tendrá acceso.

Cronograma

El siguiente diagrama visualiza el desarrollo de las actividades a realizarse durante los meses de agosto y septiembre del ciclo lectivo 2023, detallando las mismas, su duración, responsable del dictado y fechas programadas

Tabla 2

Especificación de la duración de la actividad.

Actividades	Agosto					Septiembre				Octubre					Noviembre				Diciembre	
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2
Etapa N° 1																				
Reunión con el equipo directivo	■																			
Relevamiento de equipo	■																			
Etapa N° 2																				
Taller N° 1° Aula Invertida		■	■																	
Taller N° 2 ChatGPT				■	■															
Taller N° 3 Kahoot						■	■													
Taller N° 4 Celicriti								■	■											
Proyecto Programa Abierto de Desarrollo Humano										■	■	■	■	■						
Etapa N° 3															■	■	■	■		
Presentación del Proyecto																				
Evaluación procesual y final del PI		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Fuente de elaboración propia: 2023

Recursos

Para la puesta en marcha del Plan de Intervención, se necesitarán los siguientes recursos.

Humanos:

- Lic. en educación
- Directivos
- Docente y técnico en informática
- Docentes del nivel secundario
- Alumnos

Materiales/técnicos

- Sala de computación
- Servicio de Internet
- Computadoras
- Notebook
- Pizarra digital
- Celulares

Recursos económicos:

- Honorarios del licenciado en educación correspondiente a 22 horas presenciales y 18 horas virtuales.
- Folletería

Presupuesto

El presupuesto posee un valor aproximado de los honorarios del licenciado de educación el cual dictará clases presenciales, de forma virtual y de la folletería a realizar

Tabla 3.

Detalle de presupuesto

Concepto	Cantidad	Precio unidad	Total
Hora licenciado en educación	36	\$5000	\$180000
Folletería	20	\$100	\$2.000
Gastos totales			\$182.000

Fuente de elaboración propia 2023

Evaluación

En este Plan de intervención la evaluación estará orientada al uso y manejo de las TIC, se hará un análisis que lleve a mejorar, proponer nuevas estrategias y metas en el salón de clases, entendiendo a la evaluación como:

Un proceso integral y sistemático a través del cual se recopila información de manera metódica y rigurosa, para conocer, analizar y juzgar el valor de un objeto educativo determinado: los aprendizajes de los alumnos, el desempeño de los docentes, el grado de dominio del currículo y sus características; los programas educativos del orden estatal y federal, y la gestión de las instituciones, con base en lineamientos definidos que fundamentan la toma de decisiones orientadas a ayudar, mejorar y ajustar la acción educativa. (Ruiz, 1996; Hopkins, 1998; JCSEE, 2003; Worthen, Sanders y Fitzpatrick, 1997).

El tipo de evaluación serán desde el enfoque formativo utilizado varios factores como, por ejemplo:

- Medición: se define como la asignación de un valor numérico a los conocimientos, procedimientos, actitudes y valores logrados por los estudiantes en un periodo en particular, lo que se consigue es medir el aprendizaje, un puntaje.

- Estimación: acción concreta de emitir un juicio de lo que ha aprendido un alumno, con base en evidencias cualitativas y cuantitativas.
- Calificación no solo se refiere a lo cuantitativo (escala numérica) o cualitativo (destacado, satisfecho, suficiente e insuficiente) que realicen los docentes sobre el logro de los estudiantes, sino además en este juicio se establecen grados de suficiencia o insuficiencia sobre los aprendizajes esperados, que a vez son o definen el rumbo de un periodo determinado, por lo que sirven de guía sobre lo que se espera que los estudiantes aprendan.

La evaluación desde este enfoque tiene como propósito contribuir a la mejora del aprendizaje, regular los procesos de enseñanza y aprendizaje en función de las necesidades de los alumnos, favoreciendo el seguimiento del desarrollo del aprendizaje.

Se utilizarán distintas técnicas, por ejemplo en la técnica de observación utilizaremos el diario de clase, en la técnica para el análisis del desempeño, se seleccionará la rúbrica y lista de cotejo y en la técnica de interrogatorio y el debate.

Para el Plan de Intervención propuesto en la Unidad Educativa Maryland se contará con una evaluación final donde se verificará si fue positivo para los docentes incluir las diferentes herramientas en sus clases y proyectos de aulas verificando si los objetivos del PI se cumplieron exitosamente.

En el mes de noviembre se realizara la muestra de Wiki-Maryland donde se presentarán los trabajos realizados en los talleres, en el primer encuentro de diciembre se dará a los docentes que realizaron la capacitación, un cuestionario a completar del cual se observará si es viable seguir con las capacitaciones de TIC el próximo año educativo (**Anexo 10**)

Capítulo 4

Resultados esperados

En la Unidad Educativa Maryland por medio de este PI se espera que los docentes sean estimulados, optimizando el uso de los dispositivos tecnológicos que poseen en la unidad y de forma personal como un recurso didáctico para una mayor eficacia en sus clases realizando modificaciones en sus proyectos áulicos e incorporando el trabajo interdisciplinario con el docente Tec. en informática.

La etapa número dos buscará por medio de los talleres identificar las dificultades de los docentes con respecto del uso de las nuevas tecnologías generando la apropiación del saber y los conocimientos en base a las herramientas TIC que le ayudarán a mejorar sus clases transfiriendo creativamente los conocimientos, generando un proceso de reestructuración intelectual a la nueva generación de alumnos quienes tienen la tecnología a su alcance.

Las evaluaciones al finalizar los talleres como así también la presentación de proyectos Wiki-Maryland y la evaluación final del Plan de Intervención la cual se desarrollará como un cuestionario final tendrán como propósito identificar si los objetivos planteados fueron alcanzados, contribuir a la mejora del aprendizaje, regular los procesos de enseñanza y aprendizaje en función con las necesidades de los alumnos y como referencia para la continuidad del próximo año educativo.

Conclusión

Analizando la Unidad Educativa Maryland es que se detecta la ausencia de capacitaciones de docentes del nivel secundario en relación a las TIC, esta institución deberá aceptar la necesidad de transformarse en una fuente de enseñanza adecuada a la realidad vigente, que no es otra que la introducción de las Nuevas Tecnologías.

El sistema educativo debe adaptarse a los cambios sociales y replantearse el papel que actualmente desempeña el profesor, así como las competencias que debe poseer para desenvolverse. Las nuevas formas de enseñanza y de aprendizaje exigen habilidades como investigación, estudio, adaptación, flexibilidad, creatividad, actitudes de tolerancia a la frustración para encontrar el uso pedagógico de la tecnología. Es necesario estar preparados para triunfos y fracasos, del docente y de sus alumnos, cada vez que se intente introducir una nueva tecnología.

Luego de detectar esta debilidad en esta institución, se pone en marcha la propuesta de capacitar a los docentes con herramientas tecnológicas acompañando este trayecto, el licenciado en educación y el técnico y docente de informática. Poniendo objetivos claros y realizables, se formaliza una reunión con el personal directivo expresando el contenido de las capacitaciones, llevando adelante los talleres, cada taller será evaluado utilizando una técnica diferente al igual que la evaluación final del PI las cuales nos permitirán saber si se cumplió con los objetivos propuestos, si los docentes se apropiaron de los contenidos poniéndolo en marcha en las clases y si estas capacitaciones estarán en el nuevo ciclo educativo.

Como fortaleza se destaca el poder contar con los recursos humanos, recursos materiales necesarios para llevar adelante las capacitaciones más efectivamente.

Como debilidad el escaso tiempo de capacitación siendo únicamente cuatro encuentros de capacitación en este caso. Se recomienda realizar este tipo de capacitaciones así mismo con los docentes del nivel primario para unificar los conocimientos e innovar sus clases.

Se argumenta que poder innovar las prácticas educativas traerá aparejado cambios de paradigmas en lo que se refiere a las nuevas demandas necesarias para el perfil del estudiante actual como así también prepararlo para el mundo laboral

permitiendo la ampliación de sus conocimientos a través de un tipo de aprendizaje colaborativo y autónomo.

Referencias

- Aloiso, A, Ayala García, E y Hernández Suárez, C. (2016). *Modelo de competencias TIC para docentes: Una propuesta para la construcción de contextos educativos innovadores y la consolidación de aprendizajes en educación superior*. Katharsis. Recuperado de: <https://repositorio.ufps.edu.co/handle/ufps/1465>
- Alonso, J. J. S., & Aguilar, A. B. (2019). *Integración de las TIC en la educación escolar: Importancia de la coordinación, la formación y la organización interna de los centros educativos desde un análisis bibliométrico*. Jamut editorial: Buenos Aires.
- Arnold H. Glasow, (2019). Universidad Siglo 21. *Tecnología en la educación actual, Nuevos escenarios para la educación*. Lección 3 de 5 recuperado de: <https://siglo21.lic.eneducacion\nuevastecnologías>
- Avalos, M. (2021). *Educación semipresencial con Moodle y el modelo de aula invertida*. Buenos Aires, Editorial Maipue. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/kennedy/>
- Batista, M.A., Celso, V.E. y otros: “*Tecnologías de Información y la Comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*” – Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Bs.As. 2007. Recuperado de <https://siglo21.lic.eneducacion\nuevastecnologías>
- Cano-Terriza D, Caballero-Gómez, J., Risalde-Moya, M.A., Jiménez-Martín, D., Paniagua-Risueño, J., & García-Bocanegra, I. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica de apoyo a la docencia en el Grado en Veterinaria. *Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes*, 11(2), 75-86. Recuperado [file:///C:/Users/Sony/Downloads/cursosfpu,+6_14328%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Sony/Downloads/cursosfpu,+6_14328%20(2).pdf)

- Corvalán, J. G. (Dir.), Estevez, E. (Dir.) y Le FevreCervini, E. M. (Dir.) (2023). *ChatGPT vs GPT-4: ¿Imperfecto por diseño?. Explorando los límites de la inteligencia artificial conversacional*. 1. Ciudad Educativa. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/kennedy/230343?page=30>.
- Fabre Cavanna, J. E. Barrios Palacios, Y. D. y Rojas Vera, R. A. (2021). *Conocimiento y frecuencia de uso de las TIC en docentes de la Educación Superior*. Amarillo, Texas, Editorial Tecnocientífica Americana.
- Fabre Cavanna, J. E. Barrios Palacios, Y. D. y Rojas Vera, R. A. (2021). *Conocimiento y frecuencia de uso de las TIC en docentes de la Educación Superior*. Amarillo, Texas, Editorial Tecnocientífica Americana. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/kennedy/190039?page=8>.
- Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación, (2020). Secretaría de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa, *Plan Educativo Integral 2020-2023*. Recuperado de: <https://documentos.cordoba.gob.ar/MUNCBA/AreasGob/Edu/DOCS/Seguimos%20con%20vos%20aprendiendo%20en%20casa/Lineamientos%20preliminares/lineamientos-30-oct-2020.pdf>
- Hernández Ortega, J., PennesiFruscio, M. y Sobrino López, D., (2012). *Tendencias emergentes en educación con TIC*. Barcelona, D - Asociación Espiral, Educación y Tecnología.
- Jones A., Preece J. (2006). *Comunidades en línea para profesores y estudiantes de por vida: un marco para comparar similitudes e identificar diferencias en comunidades de práctica y comunidades de interés*. Revista internacional de tecnología de aprendizaje, 2, 112–137.

- Ministerio de Educación Cultura, Ciencia y Tecnología, (2019). *Trayectos formativos para equipos técnicos: Innovación en los sistemas educativos*. Escuela de Gobierno de políticas educativas. OEI. Buenos Aires. Recuperado de: <https://panorama.oei.org.ar/dev2/wp-content/uploads/2019/12/Trayecto-04-ISE-web.pdf>
- Lomba Pérez, A. (Coord.), JáberMohamad, J. R. (Coord.) y Cruz Sánchez Rodríguez, D. D. L. (Coord.) (2021). *Gamificación en el aula*. Las Palmas de Gran Canaria Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Servicio de Publicaciones y Difusión Científica. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/kennedy/199486?page=73>
- Ruiz, 1996; Hopkins, 1998; JCSEE, 2003; Worthen, Sanders y Fitzpatrick, 1997). *La evaluación de los aprendizajes en el marco de la reforma: una perspectiva de conjunto*”, *Signos*, núm.18, España., Recuperado de: <https://herramientas/enfoque/>
- Sevillano García, M. L. (Coord.) y Vázquez Cano, E. (Coord.) (2022). *La gamificación como recurso educativo en educación primaria*. 1. Dykinson: España recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/kennedy/5866?page=23>
- Trujillo Torres, J. M. (2009). *Un nuevo currículum: tecnologías de la información en el aula*. *Educación y Educadores*, 9 (1). Bogotá (Colombia), Colombia: D - Universidad de La Sabana. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/kennedy/5866?page=7>
- UNESCO (2014). *Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe* [documento en línea]. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000223251>

Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0, Plan de Intervención Unidad Educativa Maryland, lección 1, 4, 8,13*. Recuperado de:

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

Unidad Educativa Maryland (2023). *Nivel secundario: TIC*. Página oficial de la Unidad Educativa Maryland. Córdoba. Recuperado <https://maryland.edu.ar/nivel-secundario/>

Anexos

Anexo 1: Invitación Talleres

**TIEMPO DE
USO**

TALLERES

- AULA INVERTIDA
- KAHOOT
- CHATGPT
- CELEBRIT

DICTADO POR
LICENCIADA EN EDUCACION ROMINA ZABALA

INICIA EL DIA MARTES 01 DE AGOSTO
HORARIO 08:00HS
SALON DE INFORMATICA

UNIDAD EDUCATIVA MARYLAND

☎ 03543 432239
🌐 www.maryland.edu.ar

Anexo 2: Encuesta Taller 1

TALLER N° 1 TIEMPO DE USO

¿Qué son las TIC?

- Tecnologías de la información y la comunicación que constan de equipos de programas informáticos y medios de comunicación para reunir, almacenar, procesar, transmitir, y presentar la información en cualquier formato es decir datos textos e imágenes
- Es la evolución de la representación de la web

¿Considera importante invertir en TIC?

- Si
- No

¿En la institución educativa en la que trabajas manejan tecnología?

- Si
- No

¿El nivel de la tecnología de su institución educativa es?

- Alto
- Bajo

¿Considera que las TIC mejora la enseñanza educativa?

- Si
- No

¿Cree usted que los docentes le dan el uso necesario a las TIC en el aula?

- No le dan el buen uso necesario que debe tener el estudiante para mejorar su enseñanza
- Le dan buen uso a las herramientas TIC que hay en la institución

¿Se considera usted hábil para utilizar las TIC?

- Si
- No

¿Ha tomado curso recientemente para la utilización de las TIC?

- Si
- No

¿Por qué tenemos que integrar las TIC en Educación?

- Por su facilidad de trabajar con las TIC y su forma de trabajar interactiva facilita la enseñanza y de manera eficaz.
- Pueden ser interactivas por lo cual altera el proceso enseñanza aprendizaje.

Anexo 2: presentación





TIEMPO DE USO



Crear videos interactivos

- **Panopto**. Para grabar imágenes webcam, presentaciones e incluir actividades, encuestas u otro tipo de interactivos en la grabación.
- **Movenote**.: Permite seleccionar los materiales didácticos que necesitas de base y grabar tu propia imagen explicándolos.
- **Screencast**: Para capturar lo que se muestra en la pantalla del ordenador y añadirle audio o video registrado a través de la webcam.
- **EDpuzzle**: Permite seleccionar tus videos favoritos, editarlos, añadir un audio explicativo.
- **Screenr**: Para grabar lo que se muestra en la pantalla del ordenador y registrar a la vez las explicaciones en audio.
- **Educanon**: Recurso para añadir a los vídeos imágenes, explicaciones, enlaces y actividades dinámicas.
- **Hapyak**: Permite añadir enlaces, textos, imágenes y cuestionarios de respuesta múltiple o abierta a tus videos
- **Blubbr**: Para introducir cuestionarios o trivias a partir de videos de YouTube y compartirlos.
- **The Mad Video**: Permiten incluir enlaces, imágenes y explicaciones mediante unos característicos iconos circulares



TIEMPO DE USO



Crear murales virtuales

- **Mural.ly**. Para elaborar y compartir murales digitales capaces de integrar todo tipo de contenidos multimedia.
- **Glogster**. Permite generar murales digitales interactivos con texto, imágenes, gráficos, video y audio.
- **Padlet**. Para crear murales virtuales de forma colaborativa.

Crear presentaciones

- **SlideShare**. Popular herramienta para crear y compartir presentaciones online.
- **PhotoPeach**. Herramienta para crear presentaciones de imágenes, con transiciones, a las que se puede añadir música y texto sobreimpreso.
- **Prezi**. Para crear exposiciones dinámicas y muy atractivas que permiten ir pasando de unos elementos a otros, mediante zooms y movimientos por un entorno interactivo.
- **Mydocumenta**. Plataforma online para crear, publicar y compartir presentaciones y proyectos interactivos.



TIEMPO DE USO



Generar cuestionarios interactivos

- Google Drive**. Crear formularios interactivos es una de las muchas posibilidades que ofrece esta herramienta de Google.
- Quizbean**. Este recurso gratuito permite generar cuestionarios tan largos como quieras, con fotos y explicaciones.
- Quiz me online**. Concebida como una red social para estudiantes y profesores, ofrece la posibilidad de crear formularios y otro tipo de recursos como guías de estudio y apuntes.
- GoCongr**. Antes conocido como ExamTime, es ideal para crear tests online y otros materiales de estudio.
- Gnowledge**. Para crear, publicar, compartir, y realizar tests, actividades y deberes.
- Quizlet**. Permite crear cuestionarios interactivos y ofrece un enorme repositorio de tests online.
- QuizStar**. Permite personalizar las preguntas, definir los intentos permitidos para acertar o crear clases para enviar automáticamente los tests a sus integrantes.
- QuizWorks**. Da la opción de preguntas con tiempo limitado, cuestionarios de valoración de resultado o exámenes tipo test.
- Socrative**. Brinda la posibilidad de realizar los tests con los alumnos en tiempo real y a través de cualquier dispositivo.



TIEMPO DE USO



Desarrollar actividades individuales y colaborativas

·**JCLic**. Para crear actividades interactivas atractivas para los alumnos. Admite la inclusión de audio y fotos.

·**Hot Potatoes**. Programa para crear ejercicios de respuesta corta, selección múltiple, rellenar los huecos, crucigramas, emparejamiento y variados.

·**Geogebra**. Sencillo software para seleccionar, crear y compartir actividades matemáticas.

·**Moodle**. Además de permitir crear actividades, esta famosa plataforma permite a alumnos y profesores compartir todo tipo de documentos y contenido.

·**Educaplay**. Plataforma para crear actividades de distintos tipos: Crucigrama, Adivinanza, Completar, Diálogo, Dictado, Ordenar letras, Ordenar palabras, Relacionar, Sopa de letras y Test.

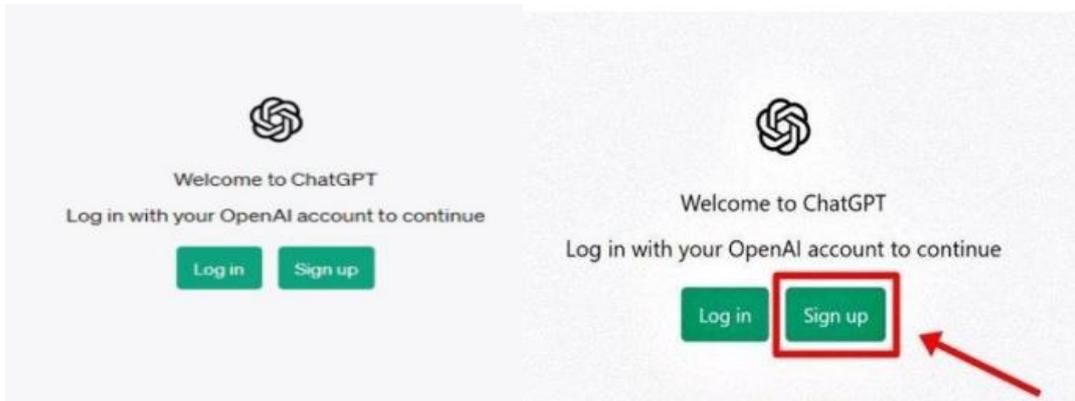
Publicar o divulgar los trabajos

·**Twitter**. La red social para compartir información interesante así como para informar de la evolución y progresos de un determinado trabajo **Blogger**. Para crear de manera sencilla un blog de aula donde compartir contenidos, recomendar recursos, fomentar la participación y divulgar las experiencias realizadas.

· **Whordpress**. Permite crear blogs de aula para compartir, y organizar contenidos.

Anexo 4: pasos para ingresar a la aplicación ChatGTP taller 2

Paso N° 1: Ingresar a la herramienta y seleccionar la opción Sign up como se observa en la imagen.



Paso N° 2: colocaremos nuestro correo electrónico de forma que la herramienta pueda validar nuestra identidad, reenviará un correo a nuestra cuenta, se debe aceptar la validación.

Create your account

Please note that phone verification is required for signup. Your number will only be used to verify your identity for security purposes.

Continue

Already have an account? [Log in](#)

OR

 Continue with Google

 Continue with Microsoft Account

Paso N° 3: se solicitará un número telefónico de un celular donde llegará un código de validación para comenzar a usar la aplicación.



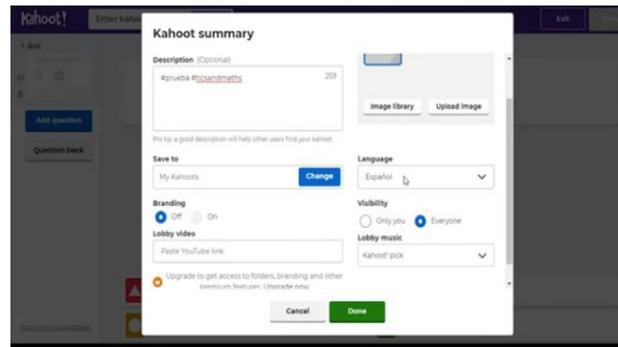
Verify your phone number

Anexo 5: escala de valoración en relación asignatura, contenido y funciones del ChatGTP taller 2

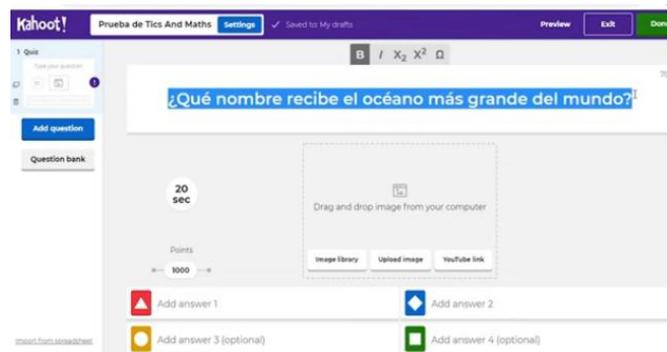
<u>ESCALA DE VALORACIÓN</u>				
<u>Asignatura:</u>				
<u>Indicadores</u>	<u>Niveles de logro</u>			
	Muy bien	Bien	Regular	Deficiente
Planificar una actividad dedicada sobre un tema.				
Encontrar recursos en texto y video que ayude a la comprensión de la unidad.				
Crear una rúbrica para poder evaluar una tarea.				
Generar preguntas de un examen o test a partir de un tema o texto.				
Escribir o responder correos electrónicos				
Ayudar a la calificación de deberes.				

Anexo 6: registro y función de la herramienta Kahoot.

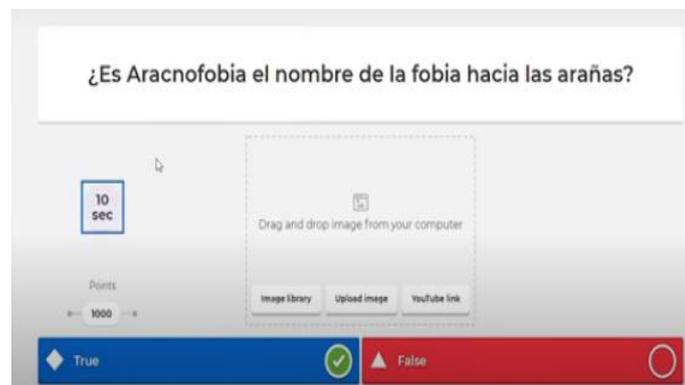
Paso N° 1: Se ingresará utilizando un correo electrónico, en la creación del perfil colocar título, imagen, lenguaje, visibilidad y música.



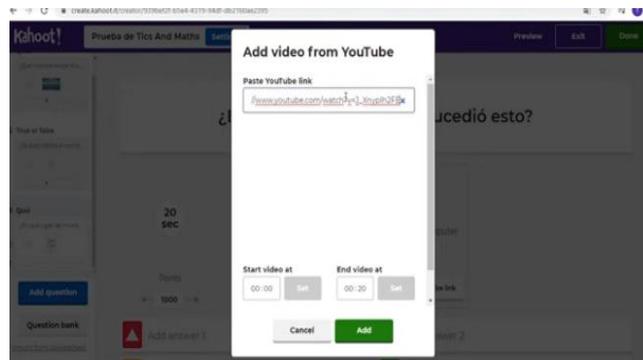
Paso N° 2: composición de las preguntas, la opción correcta puede ser una o varias.



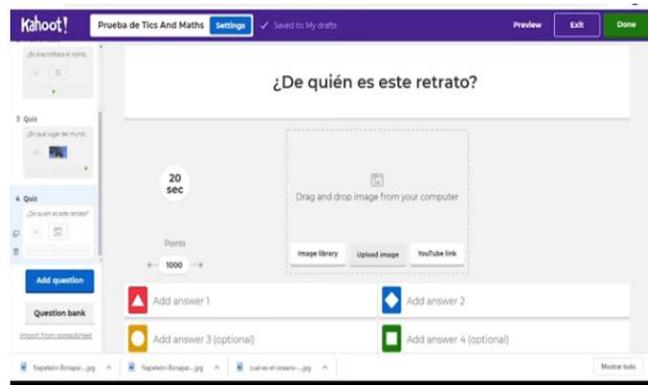
Paso N° 3: se puede utilizar como respuesta a la pregunta verdadero o falso.



Paso N° 4: permite adjuntar un enlace de Youtube y ubicar las respuestas debajo del video



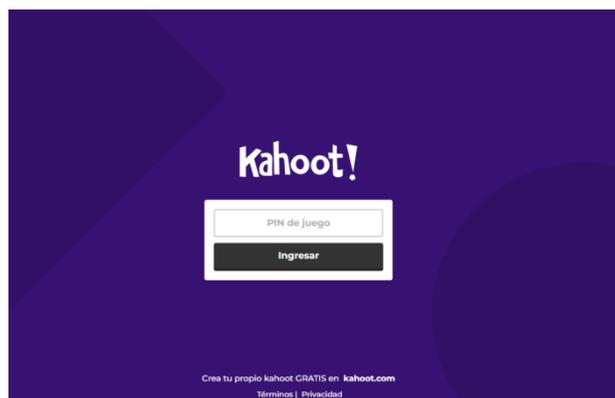
Paso N° 5: se puede recurrir a imágenes que se encuentran en la computadora y describir las posibles respuestas.



Paso N° 6: está autorizado para jugar de dos versiones, clásico que es de forma individual o la segunda opción en equipo.



Paso N° 7: compartir con los alumnos PIN con el cual debe ingresar y listo para jugar.

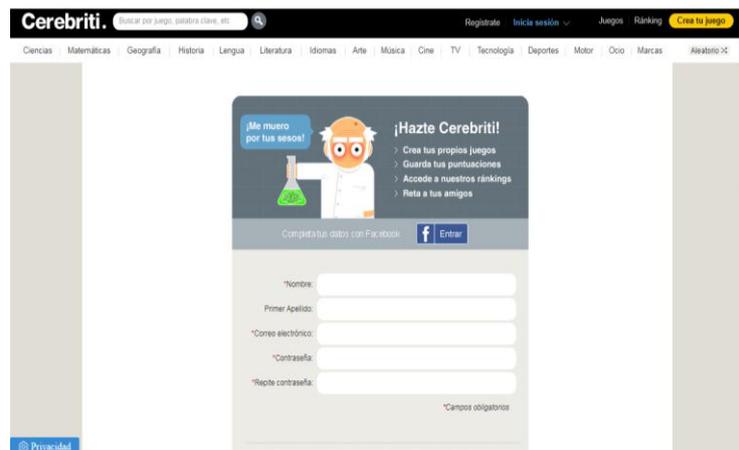


Anexo 7: Lista de cotejo kahoot

	SI	NO
¿Se utilizó material tecnológico?		
¿Tuvo dificultad con el material tecnológico?		
¿Hay material suficiente para todos los docentes que se están capacitando?		
¿El material es creativo e innovador?		
¿Pudo llevar a cabo la actividad solicitada?		
¿La cantidad de actividades fue apropiada para el tiempo que se dispuso?		
¿Usted como docente hace uso de las TIC?		
¿Las actividades didácticas despertaron el interés de los alumnos?		

Anexo N° 8: Registro y creación de juego

Paso N° 1: se busca en el navegador la página CEREBRITI y se procederá al registro de las mismas colocando datos personales y correo electrónico.



Paso N° 2: se selecciona entre diez opciones el tipo de juego que se desea crear.



La versión para docentes



Anexo N° 9: cuestionario para el docente sobre la actividad.

De Anexo N° 10 cuestionario final

Cuestionario final.

- 1- ¿Consideró adecuado implementar este PI en la Unidad Educativa Maryland en relación a las TIC?
- 2- ¿Considera necesario continuar con la capacitación que plantea este PI?
- 3- ¿Los objetivos del PI fueron acordes a los contenidos?
- 4- ¿El desempeño del capacitador fue óptimo en cada taller?
- 5- ¿Cree necesario continuar implementando estas capacitaciones?
- 6- ¿El contenido lo consideraba actualizado?
- 7- ¿Le pareció innovadores los talleres?

Con respecto a su trabajo final

1. ¿Pudo utilizar y crear los juegos?
2. ¿Pudo trabajar e quipo o lo realizo solo?
3. ¿Pudo realizar los trabajos presentados?
4. En caso de tener complicaciones, ¿Cuáles fueron?