



UNIVERSIDAD SIGLO 21
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
TRABAJO FINAL DE GRADO
PLAN DE INTERVENCIÓN

“Modelos de Aprendizaje Innovadores”

Instituto Santa Ana

“Herramientas digitales para docentes que crean”

Autor: María Eliana Coman

DNI: 35345053

Legajo: VEDU018346

Tutora: Sandra del Valle Soria

Santiago del Estero, 30 de abril de 2023

Índice

Capítulo I

Selección de la línea temática	Error! Bookmark not defined.
Datos generales de la escuela.....	Error! Bookmark not defined.
Historia de la institución seleccionada	Error! Bookmark not defined.
Misión, visión, valores.....	Error! Bookmark not defined.
Delimitación del problema para intervención.....	Error! Bookmark not defined.

Capítulo II

Objetivo General	Error! Bookmark not defined.
Objetivo Específico	Error! Bookmark not defined.
Justificación	Error! Bookmark not defined.
Marco Teórico	Error! Bookmark not defined.

Capítulo III

Plan de trabajo.....	Error! Bookmark not defined.
Actividades	Error! Bookmark not defined.
Cronograma.....	Error! Bookmark not defined.
Recursos.....	Error! Bookmark not defined.
Presupuesto	Error! Bookmark not defined.
Evaluación	Error! Bookmark not defined.
Indicadores que se tendrán en cuenta	Error! Bookmark not defined.

Capítulo IV

Resultados esperados.....	Error! Bookmark not defined.
Conclusión	Error! Bookmark not defined.
Referencias	Error! Bookmark not defined.
Anexos	Error! Bookmark not defined.

Resumen

La actual sociedad se encuentra inmersa en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), a su vez esta repercute en todos los ámbitos de la vida, con nuevos retos y posibilidades. En el campo educativo pueden utilizarse de forma positiva para transformar las prácticas pedagógicas potenciando el aprendizaje a través de diversas estrategias y recursos. Con esta era digital la educación está gestando una nueva forma de producir conocimiento. Las TIC se han convertido en fundamentales para transformar la educación, donde el desarrollo de habilidades y competencias digitales son necesarias para desempeñarse. De este modo el internet se ha convertido en un soporte tecnológico donde los usuarios crean los contenidos y utilizan las herramientas en línea para hacer su trabajo. El docente es uno de los ejes principales en la educación y en la actualidad con el uso de las TIC tiene la posibilidad de transformar e innovar la práctica educativa. Por ello es fundamental que el docente involucre estrategias innovadoras que promuevan cambios en los aprendizajes. La capacitación de herramientas digitales como Genially, Canva, CMAP Tools, Quizziz contribuyen en la práctica con recursos y estrategias novedosas que a su vez cooperan y sirven de soportes al desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes

Palabras Claves: Modelos de Aprendizajes Innovadores_TIC_ Capacitación Docente

Introducción

El presente trabajo, surge ante un requerimiento para la aprobación de la cátedra Seminario Final y es la culminación de una etapa formativa de la carrera de grado de la Licenciatura en Educación. El mismo se encuentra dividido en capítulos y cada uno de estos coincide con los cuatro entregables que conforman este trabajo como un todo.

Consiste en un plan de intervención en la Institución Santa Ana. Situándome en el rol de Asesor Pedagógico, se realiza una propuesta de capacitación docente en herramientas digitales, en formato taller práctico-teórico.

La propuesta está basada desde el enfoque constructivista el docente asume el rol de guía. Hace hincapié en la importancia de las innovaciones tecnológicas, propone actividades innovadoras, utilizando recursos virtuales, que potencien y motiven el proceso de enseñanza-aprendizaje, situando al alumno en un rol activo de su propio aprendizaje.

La línea temática escogida para llevar adelante este trabajo es la de aprendizajes innovadores, considerándolos esenciales en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El primer capítulo coincide con el entregable n°1, y así sucesivamente, se presenta la línea temática escogida, los datos de la institución (historia, misión, visión y valores). Por último, la identificación de la necesidad, que da origen a este plan de intervención.

En el segundo capítulo se encuentra la justificación de la propuesta formativa, los objetivos el general y los específicos y el marco teórico en el que se apoya este plan de mejora.

Mientras que el tercer capítulo se desarrolla el plan de trabajo, secuenciado en cuatro talleres de capacitación, y se describen los recursos necesarios, el cronograma de actividades, los recursos y el presupuesto.

En el último capítulo se encuentran los resultados esperados de este plan de intervención, los cuatro talleres desarrollados y las conclusiones sobre el desarrollo de este trabajo final de graduación remarcando las fortalezas, limitaciones, propuestas de mejora para el mismo.

Capítulo I

Presentación de Línea Temática

Las tecnologías digitales han transformado la generación y difusión de los conocimientos, alterando profundamente las formas de aprendizaje y suponiendo un desafío para la educación.

Como se expone en el Informe Mundial sobre la Educación de la UNESCO (1998):

Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación, las nuevas generaciones están ingresando a un mundo que atraviesa importantes cambios en todas las esferas: científica y tecnológica, política, económica, social y cultural. El surgimiento de la “sociedad del conocimiento” está transformando la economía mundial y el estatus de la educación (p.85).

La integración de las TIC implica cambios en el abordaje de los contenidos y por ende en el docente, que según Toro Gómez [2010] dan lugar a un nuevo tipo de alumno que se caracteriza por: 1) preferir información digitalizada, por haber nacido y crecido en una sociedad mediada por las TIC; 2) tomar datos de manera simultánea de diversas

fuentes; 3) estar comunicado permanentemente (por medio del chat, el celular, etc.); 4) ser creativo y participativo, porque puede crear sus propios contenidos (en blogs, redes sociales, etc.); 6) haberse desarrollado en un entorno altamente informatizado (Gómez, 2010).

Por lo expresado anteriormente se escogió la Línea Temática Modelos de Aprendizajes Innovadores, la irrupción de las TIC en las aulas posiciona al docente a pensar en nuevos modelos pedagógicos en donde se adecuen a los intereses y necesidades de nuestros estudiantes.

Siguiendo la misma línea la UNESCO (1998), en respuesta a esta situación ha elaborado el Marco de competencias de los docentes en materia de TIC (ICT-CFT) como una herramienta para guiar la formación inicial y permanente de los docentes acerca del uso de las TIC en todo el sistema educativo (p.86).

Se han publicado tres versiones: en 2008, 2011 y 2018, esta versión del Marco recalca que los maestros, además de adquirir competencias relativas a las TIC y la capacidad de desarrollarlas en sus alumnos, deben poder utilizarlas para ayudar a estos a convertirse en educandos colaborativos, creativos, capaces de resolver problemas, y en miembros innovadores y comprometidos de la sociedad.

Síntesis de la Escuela

Datos Generales

La propuesta de intervención a la cual está orientada es la institución Santa Ana ubicada en la provincia de Córdoba a 7 km del centro, al noroeste de la ciudad. Limita al norte con el frente con barrio Argüello Norte, Villa 9 de Julio y Villa Silvano Funes. (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención Unidad Educativa Santa Ana Lección 2 Datos generales de la escuela, p. 6).

Es un colegio de gestión privada bilingüe (castellano-inglés) de doble escolaridad obligatoria a partir de la Sala de 5 años. Mixto y laico. Funciona en un edificio propio y actualmente asisten a ella 407 alumnos y 72 docentes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde. Cuenta con la orientación en Humanidades y Ciencias Sociales especializada en idioma inglés (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención Unidad Educativa Santa Ana Lección 2 Datos generales de la escuela, p. 6).

Datos específicos: Dirección postal: Ricardo Rojas 7253; Código postal: 5147; Localidad: Córdoba; Departamento: Córdoba; Provincia: Córdoba; 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 Unidad Educativa Santa Ana Lección 2 Datos generales de la escuela, p. 6).

Historia

En la ciudad de Córdoba en el año 1979 existía un solo colegio de educación bilingüe inglés-español y uno de español-francés. Debido a la gran demanda de las familias que deseaban una educación de formación bilingüe castellano-inglés.

Un año más tarde en 1980 por iniciativa y acción de las familias, se logra concretar la fundación de una escuela.

Cronología edilicia, pedagógica y directiva

En 1980: la institución comenzó su funcionamiento con un director de primaria, que tenía a su cargo el nivel inicial, con un total de 52 alumnos, con modalidad de doble escolaridad, con el dictado de los contenidos de castellano por la mañana y los de inglés por la tarde. En 1982: la escuela recibió la resolución de la adscripción a la enseñanza oficial. Ese mismo año se construyó el Proyecto Educativo Institucional (PEI). En 1984: Se inauguró el edificio para educación Primaria y se incorporó un director para el nivel

Secundario. También entre el año 1984 1985 Se cambia el Plan hacia una formación humanística. Entre 1990 y 2000: Se genera la redefinición de la modalidad pedagógica, el perfil del alumno, la familia y los docentes. En 2017: se sumó a las instalaciones una casona que cuenta con SUM, dos amplios patios y un playón deportivo. (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención Unidad Educativa Santa Ana Lección 10 Historia institucional, pp. 26-27).

HITOS CRONOLÓGICOS INSTITUCION SANTA ANA

1980



La institución comenzó su funcionamiento con un director de primaria, que tenía a su cargo el nivel inicial, con un total de 52 alumnos, con modalidad de doble escolaridad, con el dictado de los contenidos de castellano por la mañana y los de inglés por la tarde

1982



La escuela recibió la resolución de la adscripción a la enseñanza oficial. Ese mismo año se construyó el Proyecto Educativo Institucional (PEI)

1984-1985



En 1984: Se inauguró el edificio para educación Primaria y se incorporó un director para el nivel Secundario. También entre el año 1984 y 1985 Se cambia el Plan hacia una formación humanística

1990-2000



Entre 1990 y 2000: Se genera la redefinición de la modalidad pedagógica, el perfil del alumno, la familia y los docentes

2017



En 2017: se sumó a las instalaciones una casona que cuenta con SUM, dos amplios patios y un playón deportivo

Misión

La Misión se definió por sus fundadores que pretendían una educación bilingüe, con una propuesta en el aprendizaje socialmente personalizada y constructivista y dialógica y participativa, en su postura política y comunicativa. Trabajan para la excelencia académica, haciendo hincapié en que sus alumnos tengan un amplio dominio en el idioma inglés, pretende formar personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por el conocimiento, en donde los alumnos asuman el error como parte de un proceso de mejora, de reflexión, de sensibilidad y objetividad en el hacer y sentir de sí mismos y su entorno.

“Apelamos a la construcción colectiva del conocimiento, desde el deseo, la curiosidad, el uso de nuevas tecnologías, el trabajo compartido y la idoneidad de nuestro personal docente para formar egresados preparados para la vida, muñidos de conocimientos, estrategias del conocimiento, pero fundamentalmente buenas personas”
(UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención Unidad Educativa Santa Ana Lección 13, Mandatos institucionales. Visión, misión p. 38).

La institución intenta brindar una enseñanza personalizada, la misma cuenta con un grupo de trabajo interdisciplinario en donde coordinando con el nivel primario, priorizando el crecimiento de cada alumno y estimulando sus capacidades individuales. La intención está enfocada en abrir caminos a diversas experiencias, originando contextos diferentes de aprendizaje para que los alumnos desarrollen el pensamiento crítico. (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención Unidad Educativa Santa Ana Lección 13, Mandatos institucionales. Visión, misión p. 38).

Visión

Con respecto a la Visión se procura una educación personalizada teniendo en cuenta a cada alumno con su subjetividad, el contexto que lo rodea e impulsándolo a potenciar sus capacidades. Es una institución que fomenta la autoestima y la empatía entre sus alumnos situándolos en actores participativos y activos de su propio aprendizaje con un saber y actuar ético. A ser críticos y cuestionadores con una mirada constructiva de la realidad que los rodea (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención Unidad Educativa Santa Ana Lección 13, Mandatos institucionales. Visión, misión p. 38).

Valores

En el Proyecto Pedagógico Institucional se encuentran los “Acuerdos Institucionales de Convivencia” en donde se expone los valores que promueven la formación integral del alumno la misma está basada en los valores éticos teniendo en cuenta el compromiso social y comunitario. Los valores son:

Diálogo, se entiende este valor como exposición de ideas o afectos de modo alternativo para intercambiar posturas. El contacto se produce para lograr acuerdos.

Convencidos de que los pensamientos puestos en palabras permiten acortar distancias y lograr entendimientos; es que nuestro instituto prioriza el dialogo y promueve espacios de encuentros ante conflictos, entre adultos y/o entre adultos y niños.

Identidad, se entiende este valor como aquel, en donde las personas, con sus diferencias, se consideran una misma sin perder su propia esencia. Ninguno de nosotros es tan bueno como todos nosotros juntos. En el Santa Ana hablamos de familia, somos como una gran familia. Nos conocemos en nuestras virtudes, particularidades y puntos débiles. Actuamos de una manera similar a la que actúa una familia.

Respeto: se entiende este valor como la consideración que se tiene de alguien o incluso algo, y que posee valor para sí mismo. La existencia del otro me convoca y me limita. Por tal razón este valor deberá estar presente en relación con todos los actores Institucionales, como así también a los recursos materiales y tecnológicos de la institución puesto a disposición de cada uno UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención Unidad Educativa Santa Ana Lección 20, PEI. Valores p. 3).

Delimitación del Problema

Luego de analizado el documento del Instituto Santa Ana se identifica la necesidad de Capacitar a los docentes en TIC, y que en el mismo se expresa lo siguiente:

La institución cuenta con una sala de informática la cual tiene el equipamiento tecnológico necesario (acondicionada con computadas para todo el curso. Tiene luz eléctrica, luz natural proveniente del exterior y una puerta (dos hojas, con rejas) de entrada y salida, pizarra digital, proyectores, digitales, sonido e imagen en todas las aulas para uso pedagógico, como recursos didácticos, proyección de videos, programas educativos, utilización de software interactivo, etcétera. Contar con esta amplia gama de recursos posibilitará a que tanto docentes como alumnos puedan hacer uso de estas (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención Unidad Educativa Santa Ana Lección 14-15, p. 38)

Como se menciona en las DAFO del Plan de Mejora Institucional una de las debilidades de la institución es el Escaso espacio para la investigación y la capacitación docente. En los tiempos vorágines de las nuevas tecnologías es de suma importancia que los docentes estén al tanto de las nuevas tecnologías no solo utilizar los recursos que ofrecen sino implementarlas, pero realizando un aprendizaje significativo de estas.

Como se observa en una de las Fortalezas podríamos decir que la institución brinda libertad a su personal para desarrollar propuestas educativas para realizar proyectos interdisciplinarios.

Tomando esto es una apertura favorable para realizar una capacitación del personal docente, en donde se profundice en los contenidos TIC para un mejor manejo promoviendo las habilidades analíticas cognitivas y creativas de los docentes.

Capítulo II

Objetivo General

Implementar talleres de capacitación de las Herramientas Digitales y sus beneficios, al personal docente de la Institución Santa Ana con el fin de innovar los métodos de enseñanza y aprendizaje en los meses de marzo abril y mayo del 2024.

Objetivos Específicos

- Reconocer las potencialidades de las herramientas digitales Canva, Genially y C-map Tools a fin de mejorar e innovar las prácticas pedagógicas
- Desarrollar dos encuentros para la creación de un sitio web con la herramienta Google Sites y una simulación con la aplicación Quizizz que permite crear cuestionarios online dependiendo de cada temario.

Justificación

Las sociedades contemporáneas están en constantes transformaciones y evoluciones experimentadas por las Tecnología de la Información Y Comunicación y esto también se ha visto reflejado en la educación, que experimentó un drástico cambio en los modelos de enseñar.

Desde este trabajo, se considera que, con la irrupción de las TIC haciendo hincapié en las herramientas digitales, el rol de los docentes adquiere mayor relevancia, por ello como se evidencio en la línea temática la importancia de implementar una capacitación en Herramientas Digitales a los docentes de la Institución Santa Ana.

Como se evidenció en el material brindado por la Universidad siglo 21 (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención Unidad Educativa Santa Ana Lección 14-15, p. 38) la institución cuenta con todo el equipamiento y recurso necesario para trabajar con las herramientas digitales en el aula.

La ley de Educación de la provincia de Córdoba N°9870 (2.010) en su Artículo N°7, aparece como uno de los Derechos y deberes de los Docentes: “A la capacitación y actualización integral, gratuita y en servicio a lo largo de toda su carrera” (Ley de Educación Provincial 9870, 2010).

Esta capacitación tiene por objeto que el docente del instituto pueda perfeccionar y adquirir competencias de los recursos que brindan las herramientas digitales para poder aplicarlos de manera didáctica en sus prácticas pedagógicas y en su formación profesional.

El dominio de estas herramientas brindará una amplia gama de beneficios y posibilidades a la labor docente. Les permitirá a que los alumnos realicen un aprendizaje auténtico, crítico y reflexivo de modo que estén atentos y sean partícipes de los cambios que se dan en la sociedad, siendo capaz de identificar una necesidad y brindar una respuesta utilizando los recursos disponibles una manera innovadora.

Los docentes al adquirir estas competencias serán capaces de idear recursos, seleccionar las Herramientas Digitales en apoyo a metodologías específicas de enseñanza y aprendizaje para vincularlas adecuadamente a los contenidos curriculares, conocer las

herramientas educativas de productividad más comunes, y ser capaz de utilizar las TIC para su propio perfeccionamiento profesional.

Podrán desempeñar un papel impulsor en la creación y aplicación de una visión de su escuela como una comunidad basada en la innovación y el aprendizaje continuo, enriquecida por la aportación de las Herramientas Digitales.

El impacto de dichas tecnologías ha sido positivo ya que la influencia de las TIC va desde el mejoramiento de los procesos pedagógicos hasta el favorecimiento de la innovación educativa

Se toma como antecedente una experiencia llevada a cabo en la Provincia de Santa Fe, efectuada a docentes del colegio EET 466 “General Manuel Nicolás Savio” de Rosario, realizada dentro del Contexto de Laboratorio Pedagógico propuesto como proyecto del Ministerio de Educación de Santa Fe y del Programa Nacional Conectar Igualdad “Una experiencia del proceso de capacitación docente en el uso de las TIC como herramienta”.

“Para los talleres se tuvo en cuenta los requerimientos de los docentes, así definí cuatro tipos de talleres de capacitación independientes (de internet, de presentaciones, de blogs y de Google Sites) que eran repetidos todos los meses. Paralelamente a la capacitación tecnológica en el manejo de los diferentes recursos informáticos se acompañó y asesoró a los docentes en la planificación de una clase utilizando dichas aplicaciones” (Maenza, 2000 p.5).

En lo que respecta al taller de capacitación, la misma estaba constituida por dos instancias: una dirigida a un grupo de cinco docentes y la otra a toda la comunidad educativa del establecimiento. Centrando la tarea en ayudar a construir las páginas web y

aprender a utilizar otras herramientas ofimáticas en línea para poder utilizarlas como apoyatura didáctica en algunas de sus clases.

Tenemos como otro antecedente en la Educación Superior una experiencia educativa Fisicoquímica, impartida en la Facultad de Bioanálisis de la Universidad Veracruzana, se ha utilizado la gamificación para el desarrollo de un escape room a través de la herramienta en línea Genially Gamificación a través del uso de la aplicación Genially para innovar procesos de aprendizaje.

“En la Facultad de Bioanálisis de la UV, región Xalapa, específicamente en el programa educativo en Química Clínica, se eligió la experiencia educativa Fisicoquímica para desarrollar un escape room a través de la herramienta Genially, con el objetivo de evaluar cualitativamente el impacto en el estudiantado ante este tipo de innovaciones docentes”
(Eduscientia, 2022.p.133)

Este videojuego fue diseñado como un cuarto de escape, donde, a través de la correcta resolución de preguntas en cada misión, el estudiante podía obtener el código para escapar. Como resultado, el proyecto generó interés y participación por parte de los estudiantes.

Marco Teórico

El desarrollo tecnológico que se vive hoy en día ha permitido la evolución en la educación. La teoría constructivista tiene una estrecha relación con las TIC, numerosas propuestas pedagógicas parten de los principios de un aprendizaje construido.

Bustos (2005) describe el aprendizaje activo desde la psicología cognitiva como una característica principal del constructivismo, alternando métodos que promueven el conocimiento a través de los ritmos de aprendizaje de

los educandos, la exploración autónoma del estudiante y el descubrimiento a partir de esquemas y procesos mentales incentivados a través de la experiencia (p.51).

Así pues, en el enfoque constructivista aplicado al ámbito educativo el estudiante es un protagonista activo en la construcción de contenidos, logrando asociar la nueva información con su experiencia previa y el docente contribuye a esta acción a partir de su rol de mediador del aprendizaje.

Siguiendo la línea del constructivismo del psicólogo y pedagogo estadounidense Jerome Bruner destaca que el aprendizaje es un proceso activo en el que los alumnos construyen nuevas ideas y conceptos basados en su conocimiento y experiencia anteriores. Bruner identificó tres principios que sirven de guía para el desarrollo de la instrucción: (1) la instrucción debe estar relacionada con las experiencias y los contextos que hacen que el alumno esté deseoso y sea capaz de aprender (disposición); (2) la instrucción debe estar estructurada de modo que el alumno pueda aprehenderla fácilmente(organización espiral); (3) la instrucción debe estar diseñada para facilitar la extrapolación y/o para completar las brechas de conocimiento (llegando más allá de la información dada).

Para lograr esta moción constructivista en los ambientes de aprendizaje, bien sean estos presenciales o virtuales, es necesario adoptar estrategias de orden participativo, con acento en la interacción y la motivación (Brito, 2010.p.33).

Bustos propone algunas características de este paradigma en cuanto a la introducción de las TIC para facilitar el aprendizaje significativo:

- El estudiante es el centro de interés en el proceso educativo, pues ellos descubren y regulan su aprendizaje según a la experiencia e intereses que se potencializan en diferentes recursos ofrecidos por las TIC (bases de información, plataformas, redes de aprendizaje, entre otras).
- El estudiante, desde la modificación cognitiva y actitudinal, desarrolla aprendizajes significativos por medio de estrategias de interacción, participación, argumentación y la colaboración (wikis, foros, chats, videoconferencias, entre otras).
- La enseñanza reflexiva del docente (didáscalo) puede ser adaptativa, con utilización de estrategias de interacción social, encaminadas a facultar en el estudiante la autonomía y la organización de la información (metacognición).
- El andamiaje producido por el apoyo y la construcción de conocimiento con el otro, permite generar una motivación intrínseca a través de la facilitación y orientación del aprendizaje por parte del docente. (Bustos, 2005, p. 35)

Los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan actualmente al desafío de utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Por su parte, Coll (2009), como resultado de diversas investigaciones propone caracterizar la utilización de las TIC considerando dimensiones de las prácticas educativas y aspectos de las herramientas tecnológicas. En función de ello, las TIC se pueden utilizar como:

- mediadores de las relaciones entre los alumnos y los contenidos de aprendizaje.

- mediadores de las relaciones entre los profesores y los contenidos de enseñanza y aprendizaje.
- mediadores de las relaciones entre los profesores y los alumnos o entre los alumnos.
- mediadores de la actividad conjunta desplegada por profesores y alumnos durante la realización de las tareas o actividades de enseñanza aprendizaje.
- configuradores de entornos o espacios de trabajo y de aprendizaje (p.51).

Frente a este nuevo panorama, la concepción tradicional de enseñanza y aprendizaje sufre grandes cambios, los docentes necesitan utilizar métodos pedagógicos adecuados a sociedades del conocimiento que avanzan día a día.

Las sociedades del conocimiento fomentan la diversidad y aprovechan las múltiples formas del conocimiento, desde los saberes locales e indígenas hasta los conocimientos científicos y técnicos. En las sociedades del conocimiento, las personas tienen las capacidades necesarias no solo para adquirir información, sino también para transformarla en conocimiento y entendimiento, lo que les permite mejorar su vida y sus medios de subsistencia, y contribuye al desarrollo social y económico de sus sociedades. El intercambio de conocimientos e información, en particular a través de las TIC, tiene el poder de transformar las economías y las sociedades. La UNESCO obra para construir sociedades del conocimiento inclusivas y empoderar a las comunidades locales mejorando el acceso, la preservación y el intercambio de la información y el conocimiento UNESCO. (n.d.).

Por consiguiente, implica un cambio en sus estrategias de enseñanzas, los educadores además de dominar los contenidos curriculares deben poder analizar

críticamente los contenidos y la manera en que debe aplicarse las Herramientas digitales en el aula. Es un aprendizaje que requiere la aplicación de métodos flexibles adaptados y basados en las necesidades de los alumnos mediante una retroalimentación permanente.

En este sentido, el trabajo docente implica tener a cargo prácticas sociales singulares que se configuran a partir de un conjunto de decisiones que deben ser tomadas en contextos de incertidumbre y urgencia, que exigen el despliegue de una gran diversidad de competencias y saberes (Perrenoud, 2004).

Los cambios en las prácticas docentes implican también saber dónde y cuándo (y cuándo no) utilizar la tecnología para actividades y presentaciones en el aula, tareas de gestión, y para la adquisición de conocimientos disciplinares y pedagógicos en pro del aprendizaje profesional de los docentes mismos

Ello implica incorporar diversos contenidos y herramientas digitales en actividades que involucran a toda la clase.

¿Qué son las Herramientas Digitales?

Las herramientas digitales son gestores que permiten crear, organizar y publicar documentos de forma colaborativa. Los sistemas de gestión de contenidos están formados por un conjunto de aplicaciones Web, que, de un modo similar a un portal, operan tanto en Internet como en una intranet. Con su ayuda, se puede generar y publicar noticias, crear taxonomías con las que su principal ventaja consiste en el hecho de poder organizar y mostrar contenidos sin que sea necesario poseer grandes conocimientos de programación Web, Herramientas digitales en el trabajo colaborativo contenidos, insertar logotipos e imágenes personalizadas o corporativas del

portal, añadir secciones, administrar las bases de datos de usuarios, entre otros.

Por lo mencionado anteriormente el diseño e implementación de programas de capacitación docente que utilicen las Herramientas digitales es efectivamente un elemento clave para lograr reformas educativas.

El papel que los docentes juegan en la transformación educativa es fundamental, por lo tanto, se cree que una capacitación adecuada en TIC es una cuestión central de cualquier programa educativo que tenga como objetivo la incorporación de Herramientas digitales.

Es necesario que los docentes sean capacitados en cuestiones que tienen que ver con la aplicación de TIC en el aula, y sobre todo ésta debe centrarse en cómo emplearlas de manera didáctica. No se pretende formar a un profesor para que sea un experto en navegación en Internet o en telecomunicaciones, sino que debe capacitarse a los educadores para que dominen las destrezas básicas relacionadas con las TIC, de modo que estén atentos y sean críticos de los cambios que se dan en la sociedad. Todo esto, requiere un profundo proceso de capacitación del profesorado tanto en lo que tienen que ver con la formación inicial como en servicio (Salinas, 1998, p.36)

De este modo, se hace fundamental generar instancias de capacitación continuo con los docentes y trabajar en conjunto para adecuar las herramientas tecnológicas a la realidad de cada institución el papel del docente para mejorar la calidad educativa.

En la etapa de formación inicial, la preparación de los futuros docentes en materia pedagógica y disciplinar o interdisciplinaria apunta a sensibilizarlos a la utilidad de

las TIC para la enseñanza y el aprendizaje, concepto resumido a menudo como “conocimientos tecnológicos, pedagógicos y disciplinares”. En algunos sistemas, los docentes en ejercicio no han tenido la posibilidad de familiarizarse con la tecnología durante su formación inicial, por lo que es importante que la formación en competencias relativas a las TIC no se limite al aspecto “aplicación de competencias digitales”, sino que cubra también otros aspectos del Marco.

Los componentes teóricos de la formación y las experiencias prácticas que se ofrecen a los futuros docentes deberían estar ideados para permitirles adquirir, profundizar y utilizar las TIC de forma creativa en su ejercicio profesional. Cuando las condiciones no proporcionan estas oportunidades, la formación permanente podría reforzar la creación de competencias en materia de TIC. Sería beneficioso contar con estrategias institucionales para optimizar los programas de formación inicial y permanente de los educadores, con miras a brindar formación y apoyo a los docentes en ejercicio basándose en los conocimientos adquiridos durante su formación inicial. Además, se debería promover el perfeccionamiento profesional permanente de los docentes para mejorar sus competencias prácticas de aplicación de una pedagogía basada en las TIC para la gestión del aula, la aplicación de los currículos, la evaluación de los alumnos y el trabajo en colaboración con los colegas.

Por su parte, Marquès (1999) también hace mención a las habilidades que debe poseer un docente o tutor en un entorno mediado p“... en estos entornos el profesor deberá poseer diferentes habilidades para saber desenvolverse en ellos, como son: saber utilizar las principales herramientas de Internet, conocer las características básicas de los equipos e infraestructura informáticas para acceder a Internet, diagnosticar cuando es necesario más información y saber encontrarla con agilidad, conocer y saber utilizar los principales buscadores, bibliotecas y bases de datos, saber localizar listas de discusión, evaluar la

calidad de la información que se obtiene, evaluar la idoneidad de la información obtenida, y saber aprovechar las posibilidades de comunicación que ofrece Internet” (Marquès, 1999, en Cabero, 2000: 16-17).

Las herramientas digitales o tecnológicas, a través de sus elementos, se han desarrollado con el objetivo de ayudar en diferentes temáticas y niveles de dificultad durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes, entre ellas mencionamos:

La aplicación Genial.ly es una herramienta web que facilita la labor docente gracias a su sencilla e intuitiva e interfaz, permite diseñar contenido multimedia interactivo como infografías o imágenes que incluyan texto, video, audio e íconos con movimiento.

El gran potencial de esta herramienta a nivel educativo radica en cuatro pilares Interactividad, Storytelling, gamificación y animación, gracias a estos cuatro pilares y todo lo que conllevan, han sido muy importantes para elaborar materiales para el aula. Permite explorar la información en capas gracias a etiquetas, ventanas, conexiones entre páginas del documento y enlaces. Es la mejor forma de captar el interés y la atención de los alumnos. (Intef, 2023.p.36)

La otra herramienta es Canva sirve para diseñar piezas gráficas de forma muy sencilla en diferentes formatos: afiches, folletos, infografías, posteos para redes sociales, entre otros. Cuenta con plantillas prediseñadas que resultan muy atractivas visualmente.

Canva en el ámbito educativo permite crear materiales que se adapten a diferentes metodologías y permitir fomentar una forma de trabajo dinámica dentro del aula.

El uso de Canva puede cambiar el entorno educativo, pues nos permite comenzar a trabajar el ABJ.

Sus siglas Game Based Learning-GBL o como la conocemos ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos) se entiende como el uso de juegos (y su diseño) en ambientes y con intencionalidades educativas.

Diversos autores como Steiner et al. (2009) manifiestan en su artículo que la idea central del aprendizaje basado en juegos es utilizar al menos parte del tiempo que las personas dedican a los juegos de computadora para propósitos educativos.

Por su parte, Kapp (2012) indica que el GBL facilita el aprendizaje por asentarse sobre el juego: el proceso se sigue más fácilmente mientras se asimilan los conceptos, ya que el juego crea un entorno virtual que recrea situaciones propias de la realidad (simuladores) y de esta forma los usuarios (alumnos) aprenden a desenvolverse en un contexto sin riesgo, pero con normas, interactividad y realimentación. ABJ en las clases, ofreciendo materiales diversos y llamativos que consigan captar la atención del alumnado y que sigan la premisa de “aprender jugando”.

La otra herramienta es Cmap Tools es un programa que permite crear mapas conceptuales en forma muy sencilla. Se puede utilizar para realizar planificaciones, conceptos generales y específicos sobre un determinado tema. En un simple mapa conceptual, se pueden destacar los puntos más relevantes de un tema a enseñar. También permite elaborar mapas de ideas y diagramas.

El uso de esta herramienta en el ámbito educativo se trabaja de manera muy significativa la competencia en comunicación lingüística y las habilidades comunicativas, así como la capacidad de análisis y síntesis de información(p.41).

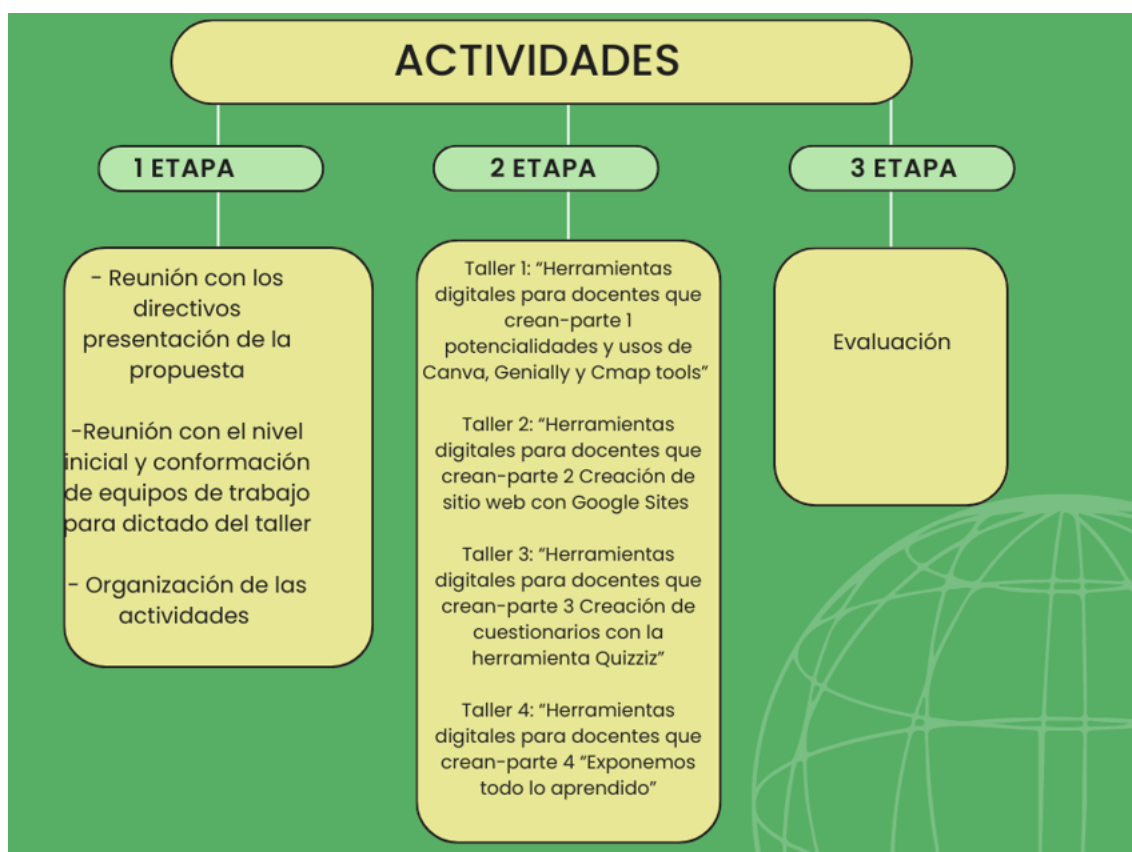
Por último tenemos la herramienta Quizizz es una web que nos permite crear cuestionarios online que nuestros alumnos pueden responder de tres maneras distintas, en

un juego en directo (tipo Kahoot), como tarea (los resultados le llegan al maestro) y de manera individual (“solo game”)

Esta herramienta de gamificación es muy beneficiosa en el ámbito educativo para elaborar cuestionarios la cual permite nuevos escenarios de aprendizaje que brinden experiencias lúdicas e innovadora.

Capítulo III

Plan de Trabajo



Fuente: Elaboración Propia, 2023

Primera Etapa

Las actividades que se plantearán en el establecimiento educativo Santa Ana se llevarán a cabo en los meses de Marzo Abril y mayo 2024.

- **Reunión con los directivos**

La Lic. Coman Mara se presentará en la institución para tomar contacto con los directivos para dar a conocer la propuesta del plan de intervención, las actividades que se plantearan, los recursos que se van a utilizar, el presupuesto con el que se cuenta, los días y horarios a desarrollar los talleres.

- **Reunión con el personal docente**

El día lunes 6 de marzo los directivos de la institución Santa Ana realizarán una reunión con el personal docente con el propósito de presentar a la Lic. Comán Mara y exponer el plan de intervención que se llevará a cabo en los siguientes meses, además se informara a los docentes que serán participes activos de la conformación de un equipo de trabajo de capacitación de herramientas digitales, el tiempo que llevará la misma, el beneficio que esta traerá a sus prácticas pedagógicas y profesionales, además se designará a un profesor en el área de informática que brindará apoyo técnico ante cualquier inconveniente que surja durante los talleres de capacitación.

- **Organización de las actividades del Plan de Intervención.**

El siguiente plan de intervención está dirigido a todos los docentes, posicionándolos en el rol de orientadores, impulsándolos a emplear e incluir herramientas digitales a fin de favorecer en sus alumnos nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

- Organización de los tiempos y espacios.

El plan de intervención tendrá 4 talleres, serán encuentros presenciales con sus correspondientes actividades.

El equipo de capacitación tendrá a su cargo la solicitud, permisos y organización del espacio de informática para el momento de los talleres, quienes en compañía del personal del servicio ambientarán la sala para la reunión.

La asesora Mara Comán es la encargada de poner el plan en marcha, con el acompañamiento de los profesores de Informática, en el rol de facilitadora y guía de los docentes en el proceso de capacitación.

Espacio: la realización de los talleres se llevará a cabo en el laboratorio de informática de la institución, para adquirir un mejor acercamiento con las TIC. Además, tendrá un Coffe-break, se ambientará un espacio para realizarlo.

Segunda Etapa

El siguiente plan tiene 4 (cuatro) talleres teóricos-prácticos de modalidad presencial con todo el personal docente con una duración de 3:00 hs (aproximado) cada taller.

Actividades:

Taller 1: “Herramientas digitales para docentes que crean-parte 1 potencialidades y usos de Canva, Genially y Cmap tools”

Modalidad: Presencial

Duración: 8:00 a 10:30 hs (aproximado)

Rol de la asesora: Coordinadora, capacitadora, facilitadora.

Inicio

A) Se inicia el primer Taller en el SUM de la institución el cual estará previamente preparado con un proyector, pantalla; y las sillas colocadas en semicírculo con la presentación del equipo de trabajo, seguidamente se realizará una introducción sobre la utilidad y finalidad que brindará la capacitación y se proyectará una presentación interactiva elaborada por la asesora: ¿Qué son las herramientas digitales?

Enlace:

<https://view.genial.ly/648d08a4f3fd37001136ce92/presentation-presentacion-herramienta-digital>

Ver (anexo1)

Desarrollo

B) Finalizado el video se propone a realizar una serie de reflexiones a través de preguntas puntuales:

- ¿Cuáles herramientas digitales usan con mayor frecuencia?
- ¿Se comunica de forma interpersonal y en el trabajo colaborativo a través de correo-e, chat, foros o mensajería?
- ¿Usa con destreza navegadores y motores de búsqueda?

C) Luego de estas preguntas la Lic. presentará una proyección las herramientas digitales Canva, Genially y Cmap Tools sus funciones y uso en el ámbito educativo. Finalizado la presentación la coordinadora dará un intervalo de Cofee break de aproximadamente 15 minutos. Una vez terminado el descanso se invitará a los docentes a dirigirse a la sala de Informática para continuar con la próxima actividad.

ENLACE

https://www.canva.com/design/DAFnLBXg0WQ/hLnpf7TUcXou_mjfftZuw/edit?utm_content=DAFnLBXg0WQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Cierre

D) En la sala de Informática se Propone a los docentes que ingresen a sus cuentas de correo a fin de ingresar a las herramientas Canva, Genially y Cmap Tools con la vinculación de las cuentas de Gmail de una manera más fácil.

Evaluación: A modo de evaluación se realizará dos actividades en donde en la primera pondrán en juego las competencias adquiridas en el taller.

Una vez creada las cuentas la Asesora les propondrá a las docentes que realicen con la herramienta trabajadas de Canva, Genially o Cmap Tools un Storytelling o una Presentación interactiva o algún mapa o esquema conceptual de algún tema específico.

Para finalizar les darán a los docentes una encuesta para realizarla en la herramienta Canva escrita individual sobre lo trabajado a fin de recaudar información sobre expectativas, reacciones y la implementación Encuesta escrita:

Recursos: Silla, Sala de informática, computadora, SUM; proyector y pantalla; refrigerio, dispositivos móviles, Red de internet wifi.

Presentación 1 con herramienta Genially Enlace:

<https://view.genial.ly/648d08a4f3fd37001136ce92/presentation-presentacion-herramienta-digital>

Presentación 2 con herramienta Canva Enlace:

https://www.canva.com/design/DAFnLBXg0WQ/hLnPf7TUcXou_mjfftZuw/edit?utm_content=DAFnLBXg0WQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Taller 2: “Herramientas digitales para docentes que crean- parte 2 Creación de sitio web con Google Sites

Modalidad: Presencial

Duración: 8:00 a 10:00 hs (aproximado)

Rol de la asesora: Coordinadora, capacitadora, facilitadora.

Inicio

- A) El segundo encuentro se llevará a cabo en la sala de informática, la Licenciada les propondrá abrir su cuenta de Google y los invitara a mirar todos los productos que contiene. Se indagará acerca si usan algún producto para comunicarse o trabajar con los alumnos, exponer varias ideas.

Desarrollo

- B) Luego de debatir la Asesora les propondrá que ingresen al producto Google Sites donde la misma explicará las funciones y características del Google Sites, tendrá como apoyo la proyección del producto en pantalla gigante.

Preguntas que se realizarán durante la proyección:

- ¿Qué es Google Sites y para qué sirve?
- ¿Cuáles son las características principales de Google Sites?
- ¿Cómo funciona Google Sites?
- ¿Qué puedes hacer con Google Sites?

Finalizado la exposición se dará el Cofee break de 15 minutos para los docentes.

Cierre

C) Luego del intervalo la Licenciada les compartirá la página de un porfolio digital de un alumnado completo.

Seguidamente se dará como tarea a los docentes que realicen la creación de una página web, la misma tendrá un tema en específico que se relacionara con su área de trabajo. para que puedan luego aplicarlos con sus alumnos.

Evaluación:

Se tendrá en cuenta el trabajo y la asistencia de los docentes en la capacitación. La evaluación será en proceso teniendo en cuenta los tres encuentros propuestos.

Recursos: Sala de informática, computadora, SUM; proyector y pantalla; refrigerio, dispositivos móviles, Red de internet wifi.

LINK:<https://sites.google.com/menendezpelayo.es/curso1920/p%C3%A1gina-principal>

Taller 3: “Herramientas digitales para docentes que crean- parte 3 Creación de cuestionarios con la herramienta Quizziz”

Modalidad: Presencial

Duración: 8:00 a 10:30 hs (aproximado)

Rol de la asesora: Coordinadora, capacitadora, facilitadora

Inicio

- A) La Coordinadora comenzara el taller haciendo un breve recorrido por los objetivos del plan de intervención e indagara acerca de cómo están viviendo el taller si quedo algunos ajustes por realizar si sugieren proponer nuevas herramientas si pudieron implementarlas en la práctica si conversaron con sus alumnos acerca del taller que está ofreciendo la institución.
- B) Seguidamente se compartirá un cuestionario de Quizziz.

Luego de la actividad se invitará a los asistentes al Cofee break preparado.

Desarrollo

- C) En la siguiente actividad la Licenciada propondrá que ingresen a su abrir la página de Quiz para conocer la herramienta a profundidad en donde se les propondrá hacer una prueba piloto de cuestionario para sus alumnos a modo de poder practicar con la herramienta.

Finalizada la actividad la Asesora hará una puesta en común acerca de que les pareció la herramienta utilizada si la aplicasen en sus clases, les sugerirá trabajar con el método “Homework Game” la idea es que los alumnos trabajen en sus casas de una manera más relajada y con una impronta diferente.

La siguiente actividad será para que los docentes ingresen a la play store para poder descargar la aplicación en sus dispositivos moviles y les explicara a los docentes de una manera practica ya.

Una vez ingresada la aplicación les permitirá crear cuestionarios online para que los alumnos puedan responder de tres maneras distintas:

- En un juego en directo (tipo Kahoot)

- Como tarea (los resultados le llegan al maestro)
- De manera individual (“solo game”)

Evaluación: A modo de evaluación se les propondrá realizar algún cuestionario en el formato de juego, tarea o solo juego. También se les enviara un cuestionario de manera virtual de la herramienta Quizizz.

Recursos Sala de informática, computadora, proyector y pantalla; refrigerio, dispositivos móviles, Red de internet wifi.

<https://www.educaryjugar.com/docentes/quizizz-otra-alternativa-a-kahoot>

Taller 4: “Herramientas digitales para docentes que crean-parte 4 “Exponemos todo lo aprendido”

Modalidad: Presencial

Duración: 8:00 a 10:30 hs (aproximado)

Rol de la asesora: Coordinadora, capacitadora, facilitadora

Inicio

A) La Coordinadora en esta instancia final del taller comenzara haciendo un breve recorrido de todas las herramientas trabajadas en los anteriores encuentros presentara las proyecciones a modo de repaso.

Al concluir esta actividad se realizará un refrigerio de 10 o 15 minutos.

Desarrollo

B) Luego de la proyección se les pedirá a los docentes realizar parejas de trabajo, y escoger alguna de las herramientas presentadas a lo largo del desarrollo de los

talleres, la intención de esta actividad está enfocada en que los educadores logren actualizar sus planes de clases innovando con la incorporación de las TIC.

Se deberán tener en cuenta las habilidades y competencias que se buscan desarrollar en los alumnos. Se podrán utilizar recursos educativos digitales como también aplicaciones para la actividad.

C) Cierre

Para finalizar como evaluación del taller final, se propondrá a los docentes que pasen a exponer el trabajo realizado.

Evaluación: A partir de las producciones presentadas se tendrá como premisa principal la pregunta:

¿Me fue de utilidad lo abordado en los talleres?

Se pedirá que realicen una autoevaluación lo cual permitirá un desarrollo de la capacidad de autocrítica y un reconocimiento de las propias fortalezas y debilidades.

Así mismo, la asesora evaluará las producciones finales través de hoja de cotejo o rúbricas para seguir el proceso de apropiación de dichas herramientas.

Recursos: Sala de informática, computadora, proyector y pantalla; refrigerio, dispositivos móviles, Red de internet wifi.

Gráfico N°1: Cronograma (diagrama de Gantt)

DIAGRAMA DE GANTT Calendario de tareas Plan de Intervención Instituto Santa Ana				
ACTIVIDADES	MES FEBRERO	MES MARZO	MES ABRIL	MES MAYO
Etapa 1 Reunión con los Directivos del establecimiento educativo Santa Ana (presentación de la propuesta)	X			
Reunión con los profesores para conformar el equipo de trabajo	X			
Organización de las actividades del Plan de Intervención	X			
Organización de los tiempos y espacios	X			

ACTIVIDADES	MES FEBRERO	MES MARZO	MES ABRIL	MES MAYO
Etapa 2 Taller 1: "Herramientas digitales para docentes que crean" Parte 1- Potencialidades y usos de Canva Genially y Cmap tools		X		
Taller 2: "Herramientas digitales para docentes que crean" Parte 2- Creación de sitio web con Google Sites			X	
Taller 3: "Herramientas Digitales para docentes que crean" Parte 3- Creación de cuestionario con aplicación de Quizizz				X
Taller 4: "Herramientas digitales para docentes que crean" Parte 4- "Exponemos todo lo aprendido"				X

Fuente: Elaboración propia, 2023-canva

Gráfico N°2: Recursos

RECURSOS Plan de Intervención Instituto Santa Ana			
HUMANOS	MATERIALES	TECNICO	CONTENIDO
DIRECTIVOS	MOBILIARIO (SILLAS-MESAS)	PROYECTOR	PRESENTACION INTERACTIVA https://view.genial.ly/648d08a4f3fd37001136ce92/presentation-presentation-herramienta-digital
PROFESORES INFORMATICA AREAS ESPECIFICAS	SUM	COMPUTADORAS PARA CADA DOCENTE	PRESENTACION INTERACTIVA https://www.canva.com/design/DAFnLBXg0WQ/hLnpf7TUcXou_mj-ftZuw/edit
AUXILIARES DE SERVICIO	REFRIGERIO (TAZAS, CUCHARAS, VASOS SERVILLETAS)		
	INSTRUMENTO DE EVALUACION (HOJA DE COTEJO, LAPICERA)		

Fuente: Elaboración propia, 2023-canva

Gráfico N°3: Presupuesto

PRESUPUESTO				
Plan de Intervención Instituto Santa Ana				
RECURSOS	DETALLE DEL RECURSO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO EN PESOS ARGENTINOS	TOTAL
HUMANOS	ASESORA PEDAGOGICA	20 HS	\$4000	\$80.000
MATERIALES REFRIGERIO	CAFE,TE PANIFICADOS, ENTRE OTROS,PARA CUATRO ENCUENTROS EN TOTAL	4 TALLERES	\$5000	\$20.000
DE CONTENIDO	PRESENTACION INTERACTIVA CANVA	1	APORTADA POR LA LICENCIADA	
DE CONTENIDO	PAGINA WEB GOOGLE SITES	1	APORTADA POR LA LICENCIADA	
TECNOLOGICOS	PROYECTOR PARLANTES COMUTADORAS INTERNET		APORTADA POR LA INSTITUCION	
				\$100.000
Fuente: Elaboración propia, 2023-canva				

El presupuesto total de capacitación docente en herramienta digitales para el año escolar 2023 que se llevaría a cabo en las instalaciones del Instituto Santa Ana alcanzaría el valor de \$100.000.

Tercer Etapa: Evaluativa

Evaluación

“La evaluación es entendida como una oportunidad para que los alumnos pongan en juego sus saberes, visibilicen sus logros y aprendan a reconocer sus fortalezas y

debilidades como estudiantes, además de cumplir la función clásica de aprobar, promover, certificar”

(pág.13)<http://fcen.uncuyo.edu.ar/catedras/laevaluacioncomooportunidadanijovichcappe/letticompressed.pdf>

Para la evaluación final del desarrollo del taller se trabajó con una metodología de investigación cualitativa para recuperar datos descriptivos mediante las propias palabras de los participantes, habladas o escritas, y lo observable en el transcurso del taller además de las producciones propias. Así mismo la asesora evaluará a través de hoja de cotejo o rúbricas para seguir el proceso de evaluación.

Se implemento una grilla de rúbricas para obtener información:

- Actividades y producciones interactivas propuestas en el taller
- La observación, evidenciando el compromiso y predisposición de los docentes.
- Encuestas.
- Instancias de debate, análisis y reflexión.
- Hoja de cotejo, registro o rúbricas que utilizará la Lic. en Educación

Gráfico N°4: Grilla de rúbricas para esta intervención.

Indicadores	Excelente	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
Aplica sus habilidades sociales para comunicarse mediante medios digitales con pares, estudiantes y/o en redes, de forma ética				
Utiliza software, hardware y herramientas Web 2.0 de forma efectiva Produce y comparte material didáctico con ayuda de las TIC				
Búscas, seleccionas, analizas y evalúas de fuentes de información Propones alternativas y sugerencias de mejora formación, entre otras				
Integración curricular de las TIC				

Indicadores	Excelente	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
Planea y aplica estrategias de enseñanza y aprendizaje con el apoyo de las TIC				
Los objetivos (generales y específicos) del Plan de Intervención				

Fuente de elaboración propia, 2023

Capítulo IV

Resultados Esperados

De acuerdo con el plan de intervención propuesto se espera lograr una actualización profesional en los docentes del Instituto Santa Ana. La incorporación de las TIC en las practicas pedagógicas será una oportunidad de innovación.

Las herramientas tecnológicas brindaran nuevas formas de enseñar, el dominio de estas, facilitando el aprendizaje en los alumnos. Se pretende con la puesta en marcha del plan que la Institución genere espacios de capacitación de las TIC para los docentes.

Esta modalidad propuesta del taller implica una metodología de trabajo de aspecto tanto teóricos como prácticos. La cual se espera que los asistentes tengan una participación, discusión, diálogo, intercambio de experiencias, experimentación y reflexión.

Conclusión

Este plan de intervención se formuló con el fin de promover instancias de capacitación en herramientas digitales a los docentes del instituto Santa Ana.

Actualmente vivimos en una era digital que se encuentra en constante cambio, y esto sin duda impacta en la educación de manera directa en como aprenden nuestros alumnos.

Por ello, consideramos necesario que los educadores tengan dentro de las instituciones espacios tanto de formación como actualización.

Se ha brindado a los docentes diferentes talleres enfocados al manejo de herramientas mediadas por TIC las cuales permitieron fortalecer sus procesos de enseñanza aprendizaje.

También se motivó a continuar trabajando, en busca del diseño de otras actividades autónomas, lo que a futuro influirá en el mejoramiento de la práctica pedagógica y, por ende, en el rendimiento académico de sus estudiantes.

Con respecto a las limitaciones en el plan de intervención se pudo observar que los docentes al ser formados con una enseñanza tradicional trajeron en el principio del taller algunas negativas debido al desconocimiento. Sus planteos principales eran de cómo desarrollar e introducir la gamificación y las herramientas a las prácticas educativas innovadoras en el aula. Otra de las limitantes fue el tiempo que se necesita para la ejecución de la misma, pues, generalmente los docentes no disponen del mismo para su capacitación, por lo que, se propone realizarlo los fines de semana, sin que altere su horario de trabajo.

Fortalezas

Con respecto a los asistentes tuvieron ánimos de predisposición durante todas las instancias del taller, se observó múltiples propuestas desde las más simples que van desde el uso de las TIC como herramientas audiovisuales, pasando por la búsqueda de información y los espacios de producción de conocimientos, en los cuales se incluye el uso de blogs y redes sociales, hasta usos considerados más complejos como programas y aplicaciones específicas para el trabajo con las diferentes áreas de conocimiento.

Incentivar la Gamificación como metodología para innovar la práctica docente.

Referencias

- Bulnes, J., & García Atarés, N. (2009). *Experiencia pedagógica del uso de la plataforma Moodle en la docencia en logopedia* Obtenido de <https://abacus.universidadeuropea.com/bitstream/handle/11268/2696/INNO06.pdf;jsessionid=4D86A188E8E2887FEC0865838B7A5452?sequence=1>
- Gómez, T. (2010). *Los Nuevos Modelos Educativos. Revista Clave XXI. Reflexiones y Experiencias en Educación, 1-9.*
- Sánchez, R., & Román, C. (2019). *Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. Educación y Humanismo, ISSN 0124-2121, Vol. 21, Nº. 36 (Enero-Junio), págs. 121-136.* Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6786548>
- Salinas, J. (1998). *Redes y desarrollo profesional del docente: entre el dato Serendipiti y el foro de trabajo colaborativo.* Obtenido de https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/23145/Profesorado_2%281%29_13-24.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tigse Parreño, C. M. (2019). *El constructivismo, según bases teóricas de César Coll (Ensayos). Revista andina de educación. Vol. 2, No. 1.* Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7649>
- Universidad Siglo 21. (2019). *Módulo 0. S.F. Plan de Intervención. Instituto Santa Ana. Lecciones: 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10.* Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019). *S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Tema estratégico.*

Modelos de Aprendizajes Innovadores. Obtenido de

[https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-](https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3)

[modulo-0#org3](https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3)

file:///D:/LICENCIATURA/CURSANDO/SEMINARIO/BIBLIOGRAFIA/UNESCO%

20Marco%20de%20Competencia%20de%20los%20Docentes%20en%20materi

a%20de%20TIC.pdf

Kraus, German; Formichella, Maria Marta; Alderete, Maria Veronica; El uso del Google

Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel

primario; Universidad Nacional de La Plata; Revista Iberoamericana de

Tecnología en Educación y Educación en Tecnología; 24; 27-12-2019; 79-90

Quiroga, Daniela Paola; Mazzitelli, Claudia Alejandra; Maturano Arrabal, Carla Inés;

Utilización de recursos tic en la formación y práctica docente de Tecnología;

Universidad Nacional de San Luis; Docentes Conectados; 3; 6; 12-2020; 137-149

Steiner et al. (2009) Kapp

(2012)https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-

[50062020000100013](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000100013)

Anexos

Anexo N°1

Proyección creada con la aplicación Genially ¿Qué son las herramientas digitales?

HERRAMIENTAS DIGITALES

Lic. Comán Mara

HERRAMIENTAS DIGITALES

Son todos aquellos software o programas intangibles que se encuentran en las computadoras o dispositivos, a los cuales les damos uso y realizamos todo tipo de actividades.

USOS

Las herramientas digitales tienen varias funciones entre las cuales se encuentran:

- Como medios de comunicación ya que superan las barreras del espacio y el tiempo. Permiten que dos o más personas establezcan comunicación por medio de mensajes escritos o videos de distintas partes del mundo en tiempo real. Además de la posibilidad de que la información circule de manera rápida y efectiva.
- En educación para que el trabajo en clase sea más entretenido y provechoso. Son un material de apoyo para enriquecer el contenido que se aborda, los alumnos pueden buscar más datos de un tema de interés.
- Se usan en la investigación de cualquier tema o área, permiten a los investigadores compartir su información y hacer recopilaciones.
- Se emplean en el llenado de algunos documentos que ponen al alcance instituciones gubernamentales, pero también hacen más fácil el manejo de papeleo mediante archivos digitales.
- Mediante estas se pueden contestar y crear encuestas sobre un tema.
- Permiten crear bases de datos de cualquier tipo.
- Son parte de la diversión por que ponen al alcance de las personas juegos y otras cosas interesantes.

CLASIFICACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES

CMS (Content Management System)

Se trata de un sistema de gestión de contenido, básicamente una plataforma que permite crear y administrar contenido digital sin necesidad de que el usuario tenga conocimientos relevantes de programación. Son todas aquellas plataformas que nos permitan escribir, editar, diseminar, como Wordpress, Blogger, Wikis, etc.

Anexo N°2

- ❖ A través del programa Canva se realizará una presentación titulada “Herramientas digitales para docentes que crean parte 1 potencialidades y usos de Canva, Genially y Cmap tools”

Canva

¿Que es Canva?

Es una herramienta web de diseño gráfico que se caracteriza por proveer cientos de plantillas para que puedas crear tus formatos sin la necesidad de tener conocimientos en el área. Su interfaz es muy intuitiva y fácil de usar, lo que la convierte en una de las herramientas más usadas. Tiene dos versiones: una gratuita y otra de pago. La primera de ellas resulta perfecta para la creación de material educativo.

genially

¿Que es Genially?

Genially es la herramienta online para crear contenido interactivo, para crear de manera fácil y rápida, de uso individual o en equipo, ofrece versión gratuita y planes premium. La versión gratuita te ofrece espacio limitado y acceso a todas las opciones para añadir interactividad y animación.

CmapTools

¿Que es Cmap Tools?

El programa CmapTools es un software totalmente gratuito, pensado para la construcción, edición, colaboración y comparación de mapas conceptuales, desarrollado en el Instituto para el conocimiento del Hombre y la Máquina (en inglés Institute For Human And Machine Cognition) o IHMC. CmapTools (descargable en este enlace) es una aplicación de escritorio que permite la creación de mapas conceptuales de manera rápida y sencilla. Existe también una herramienta web disponible para realizarlos en la nube sin descarga de software.

Anexo N°2


❖ Página web de Google Sites “MATERIALES DE AULA”

CURSO 19/20

Página principal


- ✓ LENGUA
- ✓ MATEMÁTICAS
- ✓ CPD
- ✓ PLÁSTICA
- ✓ VALORES 6 EP
- ✓ CIUDADANÍA

MATERIALES DE AULA




Espacio dedicado a los materiales de aula que utilizaremos en 6 EP en el CEIP "Menéndez y Pelayo" durante el curso 19/20.

LENGUA 6 EP



- TEMA 1
- TEMA 2
- TEMA 3
- TEMA 4
- TEMA 5
- TEMA 6
- TEMA 7
- TEMA 8

MATEMÁTICAS 6 EP



- TEMA 1
- TEMA 2
- TEMA 3
- TEMA 4
- TEMA 5
- TEMA 6
- TEMA 7
- TEMA 8

LENGUA: UNIDAD 1

Evaluación UDI 1

CONTENIDOS

MATERIALES UDI 1

COMUNICACIÓN ORAL

- TAREA 1: Hablar de ti.
- TAREA 2: Hacer un noticiero.

COMPETENCIA LECTORA

- TAREA 1: Relato histórico: Irena Sendler.
- TAREA 2: Texto descriptivo: Puppy
- TAREA 3: Cuento: Una respuesta ingeniosa
- TAREA 4: Anuncios: Mensajes publicitarios

ESCRITURA

- TAREA 1: Escribir un cuento con diálogos
- TAREA 2: Escribir una biografía.
- TAREA 3: Escribir una leyenda.
- TAREA 4: Hacer un informe.
- TAREA 5: Describir un cuadro.

COMPETENCIA LITERARIA

- TAREA 1: Para todos los gustos. Los géneros literarios

TALLERES

- VOCABULARIO
- FICHA 1: Palabras derivadas.
- FICHA 2: Prefijos

MATEMÁTICAS: UDI 1

EVALUACIÓN UDI 1

CONTENIDOS

MATERIALES UDI 1

NUMERACIÓN

- Números naturales
- Aproximación de números naturales
- Números romanos

CÁLCULO

- Suma convirtiendo un sumando en decena o centena
- Multiplicar por la unidad seguida de ceros

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Detectar datos que faltan y elegir los datos necesarios
- Colocar datos en su lugar

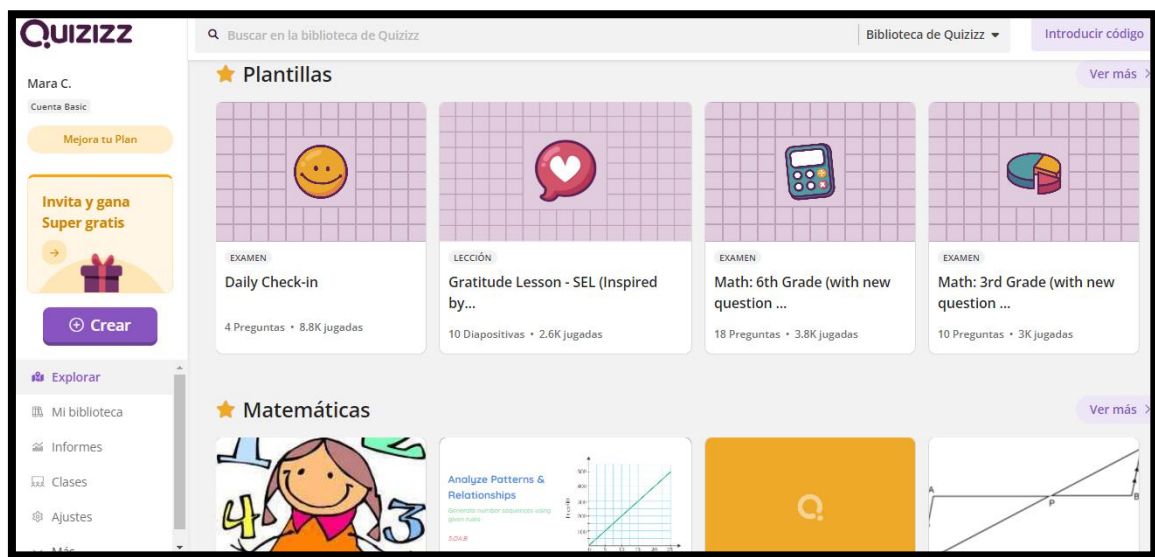
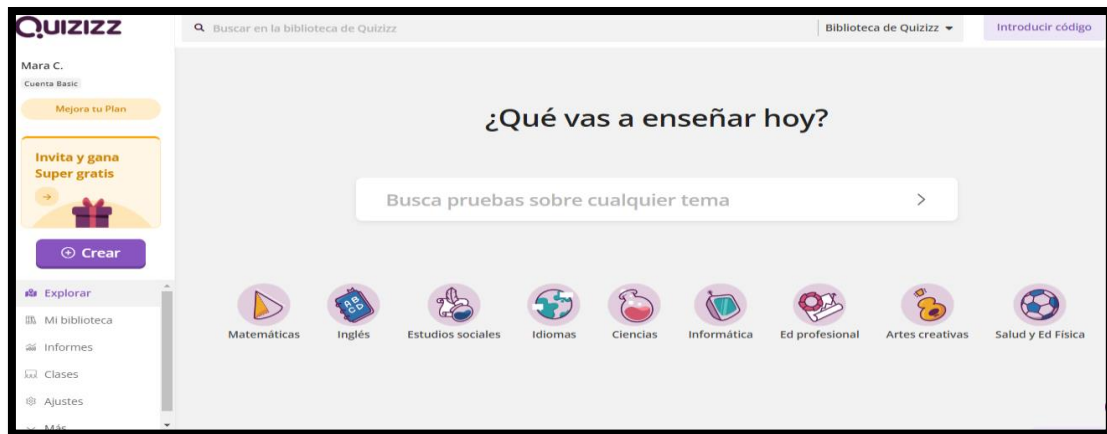
GEOMETRÍA Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

- Ángulos. Tipos de ángulos

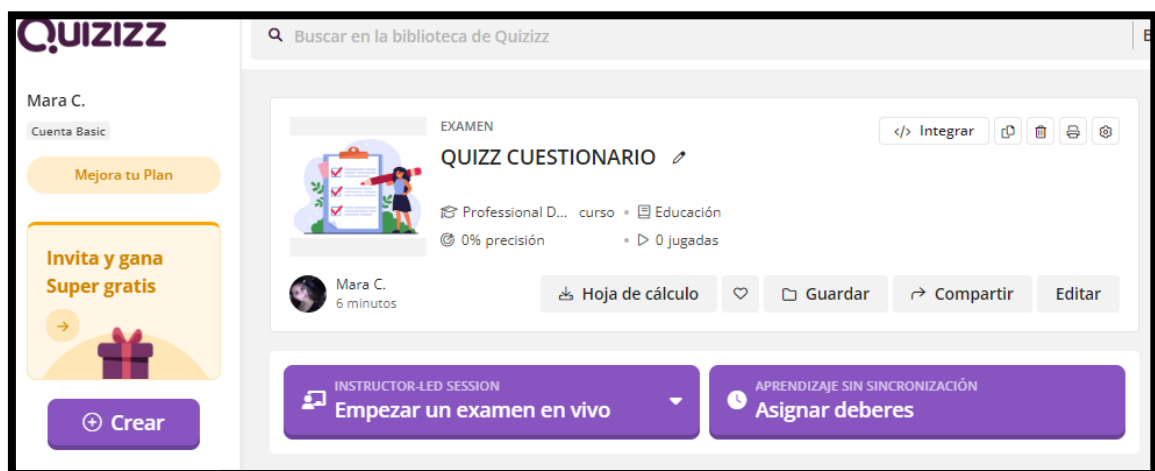
Anexo 4:

Página principal de QUIZZIZ

<https://www.educaryjugar.com/docentes/quizziz-otra-alternativa-a-kahoot>



Cuestionario Quizizz



<p>☰ 3. Abierta</p> <p>1. ¿Tenía experiencia previa con Quizizz u otra plataforma similar?</p>	<p>🕒 15 minutos</p> <p>🎯 1 punto</p>
<p>☰ 4. Abierta</p> <p>1. ¿Está de acuerdo con utilizar esta plataforma en el aula?</p>	<p>🕒 15 minutos</p> <p>🎯 1 punto</p>
<p>☰ 5. Abierta</p> <p>1. ¿Cree que sería de algún beneficio introducir este tipo de plataformas?</p>	<p>🕒 15 minutos</p> <p>🎯 1 punto</p>

<p>☰ 1. Abierta</p> <p>1. ¿De qué manera evalúan a sus alumnos?</p>	<p>🕒 15 minutos</p> <p>🎯 1 punto</p>
<p>☰ 2. Abierta</p> <p>1. ¿Cuáles instrumentos de evaluación usa más? Fundamentar respuesta.</p> <ul style="list-style-type: none">· Rubricas· Lista de cotejo· Cuestionarios· Escalas de estimación· Diarios· Pruebas orales/escritas· Portafolios	<p>🕒 15 minutos</p> <p>🎯 1 punto</p>

Cuestionario Quizziz

https://quizizz.com/admin/quiz/64a1e3480d2071001d8a120a?source=quiz_share

Aplica sus habilidades sociales para comunicarse mediante medios digitales con pares, estudiantes y/o en redes, de forma ética

Las rúbricas son instrumentos de evaluación que permiten verificar las habilidades y capacidades alcanzadas a partir de indicadores y niveles de desempeño para observar si es posible lograr los objetivos propuestos. La evaluación final será luego de realizar los tres encuentros para verificar si se cumplieron los objetivos propuestos y el impacto que provocó el Plan de Intervención en los docentes participantes. Se detalla a continuación una grilla de rúbricas para esta intervención

Evaluación FINAL: A partir de las producciones finales se sacarán conclusiones y se debatirá. Así mismo, la asesora evaluará a través de hoja de cotejo o rúbricas para seguir el proceso

permite el respeto, la valoración y el atender los diferentes ritmos de aprendizaje dependiendo de las características que tengan los alumnos.

conciencia de los logros, y de los errores

Evaluación de la Jornada

se realiza una puesta en común sobre el punto anterior, en la que se expongan los argumentos de cada grupo.

Pueden utilizar material gráfico para explicar cada uno de los siete pasos para un consumo inteligente.

Evaluación de la Jornada: se realiza un cuestionario de manera virtual a través una aplicación, para analizar y registrar información sobre lo desarrollado en las actividades propuestas anteriormente.