

UNIVERSIDAD SIGLO 21



Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Plan de Intervención

Modelos de aprendizajes innovadores

“Las TIC: herramientas innovadoras en las prácticas escolares del nivel
primario del Instituto Santa Ana”

Alumna: Fiebig, Giuliana Jazmín

D.N.I.: 38.807.856

Legajo: VEDU017284

Tutora: Soria, Sandra del Valle

La Pampa, 2023

Índice

Resumen	4
Introducción	5
CAPÍTULO 1	7
1. Presentación de la línea temática	7
1.1. Síntesis de la institución seleccionada	9
1.1.1. Datos generales	9
1.1.2. Historia	9
1.1.3. Misión	10
1.1.4. Visión	10
1.1.5. Valores	11
1.1.6. Objetivos	11
1.1.7. Perfil del Egresado	11
1.1.8. Población	12
1.1.9. Delimitación de la necesidad	12
CAPÍTULO 2	14
2. Objetivos	14
2.1.1. Objetivo General	14
2.1.2. Objetivos Específicos	14
2.2. Justificación	15
2.3. Marco teórico	18
CAPÍTULO 3	26
3. Plan de actividades	26

3.1 Pre-Capacitación	27
3.2. Capacitación	29
3.3. Post – Capacitación	54
3.4 Diagrama de Gantt	55
3.5. Recursos	56
3.6. Presupuesto	58
3.7. Evaluación	59
CAPÍTULO 4	63
4.1 Resultados esperados	63
4.2 Conclusión	64
Referencias	68
ANEXOS	72
Planificación de actividades	72
Pre-Capacitación	72
Capacitación	76
Post - Capacitación	86

Resumen

El presente plan de intervención pretende ser implementado en el Instituto Santa Ana, institución situada en la provincia de Córdoba. La finalidad del mismo, es el de desarrollar un programa de capacitación en innovación educativa destinado a los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana en el primer semestre del año 2024, mediante la implementación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

El plan; tiene la intención de promoverle a los docentes espacios de acompañamiento, de reflexión y de capacitación por medio del desarrollo de cuatro talleres. De esta manera, se adaptarán a las demandas del mundo actual y aprovecharán los beneficios que brindan estas tecnologías, flexibilizando la enseñanza y el aprendizaje e impulsando prácticas innovadoras para producir aprendizajes motivadores y significativos.

Así, al ocasionar espacios de capacitación en herramientas digitales y en cuanto a la implementación de itinerarios gamificados a través de las TIC, los docentes podrían potenciar e innovar los procesos pedagógicos al construir, planificar y emplear dichos recursos por medio de distintas competencias digitales y además, responder a la necesidad que plantea el Plan de Mejora Institucional. A su vez, el Instituto, se dotaría de espacios donde primen los aprendizajes constructivistas involucrando activamente al alumno en un aprendizaje motivador, creativo y significativo.

Palabras claves: modelos de aprendizajes innovadores, constructivismo, TIC, herramienta digital, gamificación

Introducción

El Plan de Intervención emerge de la necesidad de generar espacios de reflexión y de capacitación en innovación educativa destinada a todos los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana, provincia de Córdoba. La necesidad de implementar modelos de aprendizajes innovadores, alude a la incorporación de las TIC en la planificación y en la formación de los docentes. Esto se debe, a que la institución carece de espacios destinados a la actualización y a la capacitación docente sobre la incorporación de dichas herramientas. Por ello, se desarrollarán cuatro talleres, los cuales pretenden formar a los profesionales en el uso de distintas herramientas digitales que permitan mejorar la calidad educativa.

En el capítulo 1 se presenta la línea temática, como así también, la institución objeto de análisis. La temática de interés se sustenta en implementar modelos de aprendizajes innovadores, donde se consideren las nuevas demandas y las necesidades actuales. Las mismas, implican reflexionar y re-pensar tanto los procesos pedagógicos como los roles de cada miembro de la comunidad educativa. Luego, se realiza una síntesis de la organización en la cual se implementará el PI, contextualizándola. Y por último, se delimita la necesidad de la institución sobre la que se intervendrá.

En el capítulo 2; se plantea por un lado, el objetivo general y los objetivos específicos del PI para dar una respuesta a la necesidad planteada. Y por el otro lado, se detalla la problemática, empleando argumentos convincentes del por qué y el para qué llevar a cabo la intervención y a su vez, se explican los conceptos centrales de la propuesta en el marco teórico.

En el capítulo 3, se detalla el plan de actividades, de acuerdo a la necesidad previamente identificada. El mismo se estructura en tres etapas: pre-capacitación,

capacitación y post-capacitación. De acuerdo a la capacitación propiamente dicha, en la misma se proponen cuatro talleres donde se describen en cada uno el objetivo, la secuencia de actividades, los materiales y el método evaluativo a emplear. Además; se representa el periodo de ejecución a través de un diagrama de Gantt, se especifica el presupuesto y los recursos necesarios para cumplir con los objetivos planteados y llevar a cabo las actividades. Por último, se explica el proceso de evaluación escogido.

En el último capítulo, se especifican los resultados esperados y se da a conocer la conclusión realizando una evaluación clara y concisa de todo el recorrido del plan de intervención.

CAPÍTULO 1

1. Presentación de la línea temática

Las innovaciones en las aulas –que suponen una nueva práctica de enseñanza- son propuestas por el docente y se originan en la imbricada trama de los contenidos actualizados del currículum, contenidos que fueron seleccionados para el tratamiento en un soporte nuevo, ya sea que se trate de una guía de actividades, de la lectura reflexiva o programas de computadora. (Litwin, 2005, p. 22)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) impactan en todos los ámbitos de la sociedad por lo que, dichas herramientas no pueden dejarse de lado. El efecto es tal que producen cambios en la sociedad y en todas las actividades que se realizan. Las escuelas, tienen un papel fundamental, como instituciones formadoras de futuros ciudadanos que se incorporarán a una sociedad globalizada. Por consiguiente, debe apre(h)ender a trabajar con estos recursos.

Teniendo en cuenta estas ideas, una correcta incorporación de las herramientas digitales; a la vista de una nueva práctica de enseñanza y de aprendizaje, necesita de la integración de los siguientes factores: la organización institucional, la comunidad educativa, los materiales/ recursos. Precisamente, este es el enfoque que justifica el presente plan de intervención en el que se abordará la línea temática: *modelos de aprendizajes innovadores*, donde el sistema educativo no puede quedar al margen debido a la relevancia que este tema adquiere en las nuevas prácticas escolares.

El mundo actual está lleno de circunstancias, por lo cual este aprendizaje prepara a los niños para actuar en consecuencia.

Se entiende por aprendizaje innovador a un nuevo modelo educativo centrado en formar personas capaces de adaptarse al mundo actual. El mismo pone en juego varios aspectos, tales como: la participación, la creatividad, la anticipación, la autonomía, la integración y la resolución de problemas por lo que, el alumno es el protagonista y responsable de su propio aprendizaje.

Una de las piezas claves de este tipo de aprendizaje es la tecnología; ya que, aprender a utilizar esta herramienta de forma efectiva personaliza el aprendizaje y desarrolla diversas competencias.

El propósito, por tanto, es que en el Instituto Santa Ana, situado en la provincia de Córdoba, se implementen modelos de aprendizajes innovadores, aludiendo a la incorporación de las TIC en la planificación y a sus implicaciones en la formación de las/os docentes. Se elige realizar ésta intervención para brindarles a los profesionales de la escuela primaria, nuevas herramientas que permitan despertarles motivación a los alumnos.

Justamente, la línea temática y la organización escogida se relacionan ya que, el Instituto recurre al constructivismo, donde el interés, la curiosidad, el empleo de los recursos digitales, la cooperación y la capacitación docente son centrales para la formación de los futuros ciudadanos.

Los profesores deben innovar en las estrategias pedagógicas si pretenden ser motivo de inspiración para las próximas generaciones. Deben incluir prácticas innovadoras que permitan responder lo planteado en el PI y convertir a las TIC en medios dinamizadores y creadores de oportunidades para poder innovar y por tanto, mejorar la calidad educativa.

En tiempos transformadores, es necesario que los profesionales tengan espacios en donde se les permita adueñarse de estas herramientas y así, las TIC se conviertan en mediadoras del saber.

1.1. Síntesis de la institución seleccionada

1.1.1. Datos generales

La organización escogida se denomina Instituto Santa Ana y se ubica en la provincia de Córdoba.

Se trata de un instituto privado bilingüe (castellano – inglés) mixto, laico y que ostenta con tres niveles educativos: nivel primario, secundario y terciario. Sus orientaciones son Ciencias Sociales (en inglés) y Humanidades. Además, es doble turno (mañana y tarde) y en el mismo concurren alrededor de 407 alumnos y 72 docentes.

Para comunicarse con el colegio se puede realizar vía telefónica: 03543420449 o a través de los siguientes correos electrónicos: info@institutosantaana.edu.ar, bergelrd@yahoo.com.ar (E-mail del director general). Además, se encuentra en una página web y en la red social Facebook (UES21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 1-2-3-4, pp. 4-12).

1.1.2. Historia

La institución, en el transcurso de su historia, se fue adaptando a los cambios educativos y también a las necesidades y demandas sociales.

En el barrio, en el año 1979, surge la iniciativa por parte de los padres de crear un instituto para sus hijos cuya formación sea bilingüe (inglés – castellano). De este modo, en

la década del '80, se concretó la idea, se elaboró el Proyecto Educativo Institucional y la propuesta fue reconocida como personalizada; desde el aprendizaje como constructivista, y desde una postura comunicativa; como dialógica y participativa.

Con el paso del tiempo, el instituto se fue fortaleciendo y progresando en varios puntos de vista. (UES21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 9-10, pp. 24 - 28)

1.1.3. Misión

El Instituto pretende alcanzar la excelencia académica. Para ello, prioriza el crecimiento de cada alumno fomentando en ellos que sean activos, autónomos, curiosos, que observen, que experimenten y argumenten, pero por sobre todo que acepten equivocarse y reflexionen en la lectura del hacer y sentir de sí mismos y de los demás.

Intenta llevar a cabo múltiples experiencias, creando diferentes escenarios que promuevan el pensamiento crítico y diversos procesos de enseñanza y de aprendizaje. (UES21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 13, pp. 32-33)

1.1.4. Visión

En cuanto a la visión, se trata de una escuela cuyo centro de atención está puesto en el alumno y que tiene en cuenta la historia del mismo y el contexto. El colegio pretende por un lado; desarrollar la autoestima y por el otro, fomentar la empatía y el compañerismo focalizando en el rol de un sujeto crítico (UES21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 13, p.32).

1.1.5. Valores

El colegio se destaca por implementar una enseñanza personalizada por medio de una planificación en la que interviene un equipo interdisciplinario y articulado con los niveles educativos. En la misma, además, se toma en cuenta el aspecto sociocultural. Se trata de brindar una enseñanza en la que se construya el saber desde la sensibilidad, la curiosidad, el trabajo cooperativo/ colaborativo y el uso de las herramientas tecnológicas. (UES21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 13, p.32)

1.1.6. Objetivos

El objetivo es que los alumnos, en el transcurso de sus trayectorias, logren ser sujetos autónomos y adquieran las competencias necesarias para poder desenvolverse tanto a nivel académico como laboral. Por tanto, se promueven acciones en donde deberán observar, problematizar, debatir y construir el conocimiento de manera colaborativa. (UES21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 24, p. 58)

1.1.7. Perfil del egresado

La intención es que los estudiantes alcancen destacadas habilidades cognitivas y sociales. Y que se caractericen por ser participativos, curiosos, observadores, autónomos, competentes para revisar su propio proceso de aprendizaje, con juicio crítico, reflexivos, solidarios, empáticos y respetuosos aceptando la diversidad. (UES21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 23, p. 55)

1.1.8. Población

El conjunto de personas que influyen en el instituto son: equipo de gestión (directores y actores legales), personal docente y no docente, los 407 alumnos que asisten actualmente y el apoyo de sus familias. (UES21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 16, pp. 39 – 40)

1.2. Delimitación de la necesidad objeto de intervención

El impacto ocasionado por las TIC en todos los ámbitos cotidianos es enorme. Es tal la impresión que ha dado inicio a ciertas innovaciones sobretodo en el ámbito educativo.

Ante esta situación, se deben idear nuevos modelos pedagógicos, que se adapten al contexto sociocultural y a las necesidades de los alumnos. Que sean flexibles dejando a un lado las teorías tradicionales de enseñanza y de esta forma, superar las barreras que surgen en las prácticas áulicas. Se debe asegurar la calidad educativa pensando en nuevas propuestas que pongan en práctica los materiales y las tecnologías como promovedoras de aprendizajes significativos.

Como sostienen Gómez y Yecid Aparacio (2019), las TIC son un abanico de oportunidades para modernizar las prácticas y dar un nuevo impulso a la pedagogía. Con la introducción de las mismas, entran en juego un conjunto de habilidades y competencias que permiten alcanzar el aprendizaje. De esta forma, se fomenta un sujeto creativo, activo e innovador.

Dichas herramientas, para que contribuyan significativamente en la formación, su introducción tecnológica debe de ir junto a una evolución pedagógica que impulse en la indagación de nuevos caminos para aprender.

Considerando los avances tecnológicos, y lo que sostienen los autores Gómez y Yecid, (2019) acerca de que las TIC son fundamentales para el desarrollo de habilidades y competencias, se sostiene que el presente plan tiene la intención de que a partir de la implementación del mismo se generen espacios de capacitación y actualización docente en el nivel primario en relación a las nuevas tecnologías para mejorar la calidad educativa.

La importancia de generar dichos espacios es una *necesidad* de la institución ya que; si bien el Proyecto Institucional hace alusión a la inclusión de las tecnologías, el Plan de Mejora Institucional no lo implementa y ha expresado como debilidad el hecho de contar con escasos espacios para que los docentes investiguen y se formen en relación a las TIC.

Por otro lado, la institución cuenta con recursos materiales y tecnológicos capaces de desplegar este tipo de proyectos innovadores, luce con profesionales motivados, implicados, ponen al alumno/a en el foco de atención y tiene presente una enseñanza individualizada, cuestiones que son resaltadas como oportunidades y fortalezas lo cual facilita la implementación de dicha propuesta. (UES21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. Instituto Santa Ana. Lección 23, p. 52)

De esta forma, ante la ausencia de las TIC en el Instituto Santa Ana, se considera que implementar una capacitación respecto a las nuevas herramientas digitales les permitirá a los docentes no solo llevar a cabo prácticas reflexivas e innovadoras que posibiliten reinterpretar de manea creativa la planificación institucional de acuerdo a los intereses de los alumnos, sino que además, estar actualizados y al frente de las reformas contribuyendo a lograr el propósito que expone el proyecto institucional.

En síntesis, en función de las demandas socioculturales, es importante perfeccionar la gestión académica, generando cambios tanto dentro como fuera de la

institución. De esta forma, con la implementación del PI, se intentará focalizar en mejorar la calidad de las propuestas.

CAPÍTULO 2

2. Objetivos

2.1.1. Objetivo general

- Desarrollar un programa de capacitación en innovación educativa destinado a los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana durante el primer semestre del año 2024, a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con prácticas innovadoras que den respuestas a las demandas actuales del mundo educativo.

2.1.2. Objetivos específicos

- Generar espacios de reflexión en los docentes a través de capacitaciones para potenciar los procesos pedagógicos innovando en el empleo de las TIC a través de distintas competencias digitales.
- Capacitar a los docentes en herramientas digitales tales como, Prezi, CMapTols, Power Point y el uso de Classroom para generar aprendizajes significativos y motivadores mediante la concreción de talleres.

- Formar a los profesionales en el uso de CANVA, reconociendo las potencialidades de incorporar la herramienta en el aula para mejorar los aprendizajes de los estudiantes, a través de un taller de capacitación.
- Capacitar a los docentes en la implementación de itinerarios gamificados a través de las TIC, para trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de alcanzar aprendizajes significativos.

2.2. Justificación

El avance acelerado de las TIC está transformando nuestra vida personal y profesional. Se puede observar una brecha digital entre docentes y alumnos producto de las desigualdades existentes en la forma de acceder al conocimiento, en los modos de comunicarse, de motivarse y de relacionarse con los demás.

Asimilar dicho impacto es una de las respuestas del por qué diseñar un plan de intervención sobre el uso de las TIC en el Instituto Santa Ana. Así mismo también para encontrar soluciones factibles a los principales problemas pedagógicos; entre ellos “la desmotivación de los alumnos/as”, “las dificultades para mantener la atención”, “la falta de interés y compromiso.”

Por estas cuestiones, el PI, tiene la intención de llevar a cabo talleres que promuevan espacios de acompañamiento y de capacitación a los docentes para de esta manera aprovechar los beneficios que brindan estas tecnologías y las herramientas/

espacios óptimos que dispone el Instituto para poder emplearlas. Así, la institución podrá abrirse al cambio impulsando nuevas estrategias de enseñanza y de aprendizaje.

La importancia de su implementación radica en que se flexibilizará la enseñanza, se fomentará la alfabetización digital/ audiovisual, y se renovarán los métodos de aprendizaje y sus procesos. A su vez, otorgará grandes beneficios a la comunidad educativa ya que; aumentará la autonomía en los alumnos, facilitará la comprensión y el trabajo en equipo y ayudará a desarrollar el pensamiento crítico e incrementará la motivación, entre otras cuestiones.

Se debe tener en cuenta además, que la introducción de las herramientas digitales en las escuelas, está respaldada por un marco legal y por un conjunto de antecedentes que promueven dicha innovación.

En cuanto al marco legal; en el Art. 11 de la Ley 26.206 (2006) manifiesta la importancia de “fomentar las habilidades necesarias para el manejo de las nuevas prácticas del lenguaje” (p.2). Y, en el capítulo III, se hace mención a la relevancia de generar condiciones pedagógicas para el empleo de las TIC. (p.6)

Respecto a los antecedentes, se pueden mencionar las líneas estratégicas de actuación definidas en el Convenio “Internet en el Aula” Programa 2.0, en España.

Ellas fueron: dotación de infraestructura tecnológica para la informatización de las aulas; fomento de la elaboración y utilización de materiales didácticos digitales; capacitación de docentes; apoyo metodológico a la comunidad educativa; etc.

Se registró que dichas líneas colaboraron en el logro de los aprendizajes en la mayoría de las instituciones, se observó el avance en la creación de contenidos, los docentes progresaron en su formación y las TIC fueron incorporadas de manera

normalizada. Los docentes comentaban que los niños se encontraban motivados, contentos, con ganas de compartir momentos con sus compañeros.

Ahora bien, en América Latina, Chile y Brasil lideran el ranking de innovaciones tecnológicas. Actualmente en Chile, el Mineduc, (2021) presentó en una página web5 ciertas innovaciones educativas, que apuntaron al desarrollo de nuevas metodologías y estrategias. En el listado aparecieron las siguientes determinaciones:

Programa de Indagación Científica para la Educación en Ciencias (ICEC), Programa Primero Lee, Diploma Animación y Mediación de la Lectura, Programa Suma y Sigue, entre otras. Estas iniciativas que se han ido implementando, han favorecido no solo el acceso a la educación, sino también el desempeño de una enseñanza-aprendizaje de calidad, la formación y capacitación docente y la administración eficiente del sistema educativo, en su conjunto. (Mineduc, 2021)

En base a estas consideraciones, el propósito del proyecto será el de generar espacios de reflexión y capacitación. Espacios donde los docentes conozcan las herramientas innovadoras, puedan interactuar con ellas y que permitan el uso de las TIC experimentando, jugando, interactuando con los demás, poniéndolas en práctica sin temor.

Así, el Instituto Santa Ana, demostrará que es una institución que busca, por una parte; superarse adaptándose a las necesidades de los niños y de los docentes y por la otra, progresar considerando los cambios sociales, los cuales generan nuevas demandas en la educación.

2.3. Marco teórico

Las TIC brindan nuevas oportunidades que ayudan a impulsar un cambio educativo más personalizado teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes. Por tanto, los profesionales del sistema educativo tienen razones suficientes para beneficiarse de su incorporación. No hay que olvidar que, la alfabetización digital en los alumnos, es importante para que usen las herramientas productivamente, aprovechando los modelos innovadores para alcanzar una escuela inclusiva. (Marqués, 2012)

Al estar hablando de educación es importante mencionar a las teorías y a los enfoques que conducen el presente plan de intervención. Primero, se mencionará a David Ausubel y su teoría la del *aprendizaje significativo* (citado en Moreira, 2012)

El aprendizaje significativo es el proceso mediante el cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas o conocimientos tomando como base los conocimientos previos que ya teníamos, pero a la vez reestructurando el nuevo aprendizaje comparándolo con el anterior. Este enfoque se encuentra dentro de las líneas constructivistas. (p.2)

Este paradigma o *teoría constructivista* cuyo máximo exponente es Jean Piaget, sostiene que el proceso de aprendizaje, es el resultado de la construcción de nuevos conocimientos con el resultado de la reestructuración de los previos.

Su teoría, expresa que, el conocimiento nuevo se asimila por la relación de éste con las ideas previas que el aprendiz ya tiene. Tras la asimilación, se origina una acomodación o reajuste de las estructuras cognitivas. De esta manera, no tiene sentido que el docente brinde contenidos acabados, sino que sea el alumno quien a través de la construcción de los conocimientos lleguen a sus propios significados.

Estos lineamientos serán tomados en cuenta en la teoría de la *pedagogía crítica*. La misma se define como una instancia de formación y aprendizaje ético y político que incide en las formas de producción de subjetividades, en los procesos de construcción y circulación de valores y en la generación de prácticas sociales.

La pedagogía crítica se sostiene desde las propuestas de Paulo Freire: Pedagogía del oprimido, Pedagogía de la autonomía, Pedagogía de la esperanza, Pedagogía en la ciudad, Pedagogía de la indignación. Pedagogías que convocan al diálogo, a la re-inención, a la pregunta que desacomoda y que alienta; pedagogías que valoran las necesidades individuales; que promueven el desarrollo del pensamiento crítico y que demandan un posicionamiento ético y político para orientar los proyectos de formación con el objeto de alcanzar la alfabetización.

Según la UNESCO (2020) “la alfabetización es un derecho humano, un recurso para la autonomía personal y un factor de desarrollo social. Por tanto, el acceso a la educación, depende de la alfabetización” (p.8). De esta forma, la idea es promover la *alfabetización digital* para garantizar la calidad educativa y recortar la brecha digital existente. Cuando se menciona el término alfabetización digital, se hace alusión no solo a un medio sino también, a una nueva forma de comunicarse, de crear y de comprender la información.

Todos estos conceptos deben ser considerados a la hora de diseñar una planificación curricular. Aludiendo a Gvirtz Silvina (1998) “planificar es una proyección de deseo a partir de los resultados del diagnóstico realizado. Implica elegir, priorizar, definir opciones a futuro y proveer los medios. Implica registrar los datos del contexto y volver a él para dar una respuesta ajustada a las necesidades.” (p.188) La planificación estratégica debe convertirse en un plan de mejora, que ayude a direccionar, guiar y acompañar la acción. Por

tanto, ante una necesidad, es importante reflexionar acerca del qué hacer y cómo hacer para que las cosas mejoren. Además, será necesario establecer las estrategias para evaluar.

La evaluación tiene que ser formativa tanto para los estudiantes como para los docentes. Se trata de un proceso permanente que permite analizar la información recolectada e implementar acciones para mejorar la comprensión de los alumnos (Anijovich, 2017). A su vez, permite plantear diversos instrumentos de evaluación para llevar adelante las instancias evaluativas. Se puede emplear: la utilización de rúbricas de evaluación (herramienta en la que se definen los aspectos que se valorarán en una tarea y además, permiten que los propios alumnos también conozcan sus errores a través de la autoevaluación), la observación directa, la implementación de cuestionarios y encuestas, la participación activa, el trabajo colaborativo, exámenes, listas de cotejo, pequeñas investigaciones, las evaluaciones gamificadas, etc.

Acudiendo al contexto histórico, en la década de 1950, surgen los primeros caminos de los usos tecnológicos o proyectos que van a marcar el inicio del amplio recorrido de la tecnología educativa. Litwin, (1993) interpreta a la *Tecnología Educativa* como “el cuerpo de conocimientos que incluye entre sus preocupaciones el análisis de la teoría de la comunicación y de los nuevos desarrollos tecnológicos.” (p.8)

Se pensaba que la tecnología era la resolución rápida y eficaz a todos los problemas. Es por esta razón, que se incluye a la televisión en la escuela, con el objetivo de solucionar el problema de la falta de comprensión y la de los déficit culturales/ cognitivos. Décadas después, las herramientas tecnológicas se incorporaron bajo el mismo propósito.

Hoy en día, las TIC están integradas por tres elementos; ellos son: tecnología, información y comunicación. Definiéndose como el conjunto de tecnologías (electrónicas,

telecomunicaciones, informática y audiovisual) que posibilita tratar integralmente a la información, tal como adquiriendo, produciendo, almacenando, comunicando, o registrándola. (Cukierman, 2009)

El objetivo de la educación es el desarrollo integral de los sujetos con miras a que puedan consolidar destrezas, habilidades y competencias que les permitan contar con los recursos necesarios para poder tener acceso a la información y convertirla en saberes e innovación. En este aspecto, es indispensable que las instituciones generen espacios para actualizar los saberes de sus profesionales respecto a los modelos innovadores y así, tengan presente a las TIC como una estrategia didáctica.

El docente, debe asumir los avances y comprender que el sujeto ya no es el mismo que el de hace una década atrás. Prensky (2001) ha denominado a estos “nuevos” estudiantes del momento como “*nativos digitales*”. Esto es debido a que, en primera instancia han adaptado la tecnología; y por tanto, poseen una habilidad innata del “lenguaje y del entorno digital”. Ahora, nombra “*inmigrantes digitales*” a aquellas personas que no han pasado por esa etapa pero, se han tenido que formar y adaptar al uso de las herramientas digitales para estar al día.

Por esta cuestión, se puede ver como en algunos casos se origina una desigualdad, una *brecha digital* y generacional que no puede ser omitida sino que hay que buscar soluciones y aceptar el cambio.

El estudiante de hoy en día es un alumno hiperconectado que tiene todo a su alcance y vive en la inmediatez. Ante su rol pasivo en el aula se aburre y pierde el interés por aprender. Por esta razón, hay que focalizar en el término innovación ya que, consolida la tarea pedagógica mejorando la calidad del proceso educativo. Se comprende por *innovación*

la incorporación de cambios que provocan mejora, variaciones que objetan a un proceso planificado, organizado e intencional (Salinas, 2004).

Las propuestas de cambios siempre han relacionado el concepto de innovación con el de incorporar las TIC. La tecnología, dio cuenta de inquietudes y estableció situaciones para todos los medios. No obstante, no todas las situaciones o materiales fueron del mismo valor. La novedad puede promover interés y motivación, pero esta incorporación será de calidad si la forma de abordaje es novedosa y reflexiva.

Una edición de la *Revista Docencia Universitaria* expone relatos de los docentes participantes en el evento “Experiencias exitosas en la implementación de TIC en docencia”, llevado a cabo en el 2022. Ante los problemas de motivación y la negación a la escritura, un par de docentes buscaron dar solución a estas inquietudes a través de la implementación de herramientas digitales. Optaron por emplear Canva y Prezi., programas que les permitieron a los alumnos diseñar y compartir ideas sobre determinado tema. En base a la entrevista, se destacó que los estudiantes manifestaron curiosidad, asombro e interés por las actividades. Se encontraron con alumnos partícipes y expectantes por explorar y exponer sus conocimientos.

Como expresa Pérez Escoda (2017) “las nuevas tecnologías favorecen el aprendizaje. Generan en los estudiantes interés por aprender a través del trabajo con plataformas. Logran autonomía en los aprendizajes, mayor libertad en el acceso a la información, fomentan la autoevaluación en sus saberes y la creatividad.” (p.290)

Por consiguiente, las TIC se convierten cada día en un recurso importante en las prácticas áulicas donde pueden desarrollar diversas acciones que ayuden a mejorar los aprendizajes. Una de sus funciones es la de fuente de información hipermedial; esto quiere

decir que se puede encontrar desde el rol como un canal de comunicación, medio de expresión y creación multimedia, instrumento para procesar la información, como medio lúdico/ didáctico y para la evaluación, etc.

De esta manera, independientemente de cual sea el nivel de integración de las herramientas digitales en las escuelas, el docente también necesita actualizarse y alfabetizarse digitalmente. Así, los docentes serán competentes digitales y usarán internet de manera responsable. Pérez Escoda (2017) define *competencia digital* como el conjunto de habilidades, competencias, conocimientos y actitudes que los docentes deben tener para realizar un uso crítico, dinámico y creativo de las TIC en sus aulas.

Aun así; de acuerdo a lo expuesto, se puede hacer alusión a los autores Dussel y Quevedo, (2010) los cuales expresan que no es necesario que los docentes se conviertan en competentes digitales expertos, sino que la idea es que orienten al alumnado en el uso correcto de la información y los protejan de los peligros y amenazas tecnológicas, dándole el uso adecuado para garantizar la inclusión de éstas de manera significativa en el ámbito escolar.

De este modo, el objetivo es replantear la situación e incluir, con un determinado objetivo, actividades mediadas por las herramientas digitales, esto es hacerlas parte de la planificación didáctica incorporándolas de forma transversal.

Las *herramientas digitales* educativas son aquellos programas o plataformas que facilitan el aprendizaje y están especializadas en la gestión de los contenidos, otras en la interacción con los alumnos y otras en la gamificación del aprendizaje. Para cada necesidad, hay herramientas útiles que permiten mejorar la labor docente.

Actualmente, existen una gran cantidad de alternativas, de las cuales para el presente proyecto se escogerán las siguientes:

- *Google Classroom*: es una plataforma que facilita la comunicación entre los docentes y los alumnos. Es un “aula virtual”.
- *Canva, Power Point, Emaze, CMapTol*: herramientas de diseño gráfico.
- *Prezi, Padlet*: son programas de presentaciones multimediales que permiten presentar la información de manera dinámica, con animación y movimiento. Son atractivas.

En párrafos anteriores se mencionó la palabra *gamificación*. Se trata de una estrategia didáctica motivacional interesante para incorporar las TIC en las aulas. La misma traslada la mecánica de lo lúdico al contexto educativo, generando un ambiente atractivo que conduce al aprendizaje significativo por medio de la interiorización de conocimientos de forma divertida. A la vez, motiva a los alumnos ya que, promueve el interés y el compromiso para alcanzar los objetivos.

Hay herramientas TIC que apoyan esta estrategia. Por tanto, en uno de los talleres de la capacitación, se propondrá utilizar a las TIC como ruta para integrar esta técnica de aprendizaje en el aula. El propósito es que los docentes conozcan las herramientas que promueven dicho recurso y las ajusten según el tema y las necesidades.

Las herramientas TIC que se plantearán son:

- *Kahoot it, Socrative, puzzle.org, Mobbyt, Wordwall, Class Dojo y Quizlet*. Son un conjunto de herramientas digitales que posibilitan la creación de juegos, crucigramas, sopas de letras, ahorcados, acrósticos, etc.

Ahora bien, tal como afirma Lugo, María Teresa (2010) “las TIC, no son la solución para resolver todos los problemas educativos sino que brindan oportunidades para innovar” (p.52). Por ello, para que la implementación de las TIC sea exitosa, los docentes deben capacitarse en el uso de las herramientas digitales.

Por este motivo, el presente PI, consiste en brindar talleres de capacitación docente, que posibiliten la incorporación de las TIC dentro de las propuestas didácticas en el Instituto Santa Ana como contenido transversal.

Distinguir las buenas causas en el uso de las tecnologías de otras que se vinculan más a los negocios de turno y reconocer el valor pedagógico de las diferentes propuestas – en síntesis: alcances, límites y posibilidades– hacen desovillar la madeja que nace en los sueños bienintencionados de muchos atravesando un largo camino hasta llegar, con sentido educativo, a las aulas de todos.

CAPÍTULO 3

3. Plan de actividades

La finalidad del presente plan de intervención es la de desarrollar un programa de capacitación en Tecnologías de la Información y de la Comunicación dirigida a los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana, que les permita incorporar nuevas formas de abordar el uso de las herramientas digitales en el aula y su inclusión dentro de la planificación. De esta forma, la intención del PI, es la de brindar recursos y capacitaciones pero, además, problematizar y proyectar estrategias.

Esta capacitación tendrá tres etapas: pre-capacitación, capacitación y post-capacitación y estará estructurada en cuatro encuentros presenciales desde marzo a junio, inclusive. La misma tendrá formato de taller y permanecerá bajo la dirección de la Licenciada en Educación. A continuación, se describen los tres momentos:

En primera instancia, una etapa de pre-capacitación, en la que se diseñará el programa de capacitación basado en el uso de las herramientas digitales cuyo fin es el de incorporar prácticas educativas innovadoras en el proceso educativo del Instituto Santa Ana.

Por otra parte, la segunda etapa refiere a la capacitación propiamente dicha en formato de taller, que se desarrollará en cuatro encuentros presenciales.

Y finalmente, la última instancia es la de post-capacitación y se trata de la elaboración de un informe dirigido a la gestión del instituto acerca de la impresión del taller en los/as docentes. En dicho informe, serán incluidas las producciones realizadas en los encuentros, videos/ relatos de las experiencias o sensaciones del trabajo en grupo en las

actividades propuestas, una evaluación de la información detallada en las rúbricas y de la participación en las actividades.

Además, a la institución y a todos los integrantes del curso, se les dará entrega de un certificado. El mismo podrá difundirse en las redes con el objeto de comunicarle a la comunidad el interés de la institución por mejorar y brindar una educación de calidad pensando en las nuevas infancias.

3.1. Pre – Capacitación

Objetivo: Desarrollar un programa de capacitación en innovación educativa destinado a los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana durante el primer semestre del año 2024, a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con prácticas innovadoras que den respuestas a las demandas actuales del mundo educativo.

Acciones:

- Redacción de la invitación con la intención de divulgar la capacitación basada en el uso de las TIC propuesta para el ciclo lectivo 2024.
- Reunión del equipo directivo del Instituto Santa Ana con la disertante con la intención de plantear los lineamientos para la propuesta de capacitación en el uso de las TIC.
- La Licenciada en Educación diseña el programa de capacitación en TIC.
- El equipo del Instituto llevará a cabo un trabajo en grupo, colaborativo y de retroalimentación que podrá ser de manera presencial o a través de medios virtuales.

- La Licenciada propone fechas tentativas para la realización de los encuentros, los días y horarios los define la institución. Le solicita a la secretaria la lista de los integrantes de la capacitación con el e-mail de cada uno de ellos.
- Se les notificará a los integrantes del taller que recibirán, meses previos al inicio del mismo, un link a una encuesta confidencial¹.
- La evaluación será a través de la observación directa. En la misma se tendrán en cuenta aspectos actitudinales y el compromiso para llevar a cabo el intercambio de opiniones acerca de la propuesta con la licenciada.

*Invitación a la capacitación: (Elaboración propia en Canva, 2023)



¹ Ver Anexo 1

3.2. Capacitación

Objetivo: Desarrollar un programa de capacitación en innovación educativa destinado a los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana durante el primer semestre del año 2024, a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con prácticas innovadoras que den respuestas a las demandas actuales del mundo educativo.

Esta instancia consiste en llevar a cabo cuatro talleres de tres horas cada uno. Los encuentros, que serán supervisados por la Licenciada en Educación, estarán planificados con una instancia inicial de 30 minutos, seguida de un break, la actividad de desarrollo de 90 minutos seguida de un break y un momento de cierre de 40 minutos. Cada break considerará 10 minutos en los cuales los docentes podrán distenderse, acceder al coffee break y compartir anécdotas/ experiencias.

Previo al comienzo del taller, será acondicionado el salón de la institución por los porteros, para que de esta forma estén dadas las condiciones para llevar a cabo el primer encuentro. Esto supone: limpiar el salón, preparar el espacio de la disertante, ambientar el salón con sillas y mesas para que los docentes se ubiquen a medida que van ingresando. La licenciada es citada media hora antes para preparar los equipos.

Al inicio del primer encuentro, se realiza una charla informativa a cargo del equipo directivo y la Licenciada en Educación dando apertura a los talleres. Comentan las expectativas y explican los objetivos del programa. A continuación, los participantes de la capacitación se presentan.

Primer encuentro. Tema: “¿Aprendemos conectados? Hacia una inclusión genuina de las TIC en educación”

Objetivo: Generar espacios de reflexión en los docentes a través de capacitaciones para potenciar los procesos pedagógicos innovando en el empleo de las TIC a través de distintas competencias digitales.

El equipo directivo del Instituto Santa Ana inicia la capacitación. La Licenciada en Educación comenta los objetivos y explica la metodología del taller. Una vez finalizada la apertura formal se inicia el primer encuentro del taller.

Actividad de inicio:

Tiempo aproximado: 30 minutos

La licenciada propone llevar a cabo una dinámica de presentación que se denomina “Conociéndonos un poco” cuyo objetivo justamente es presentarse y conocerse. Duración aproximada de la actividad: 15 minutos.

Se creará previamente un dado relativamente grande, en donde en cada cara se le colocará un aspecto que sea considerado relevante para poder presentarse. Por ejemplo, dentro del ámbito educativo: “me gustaría trabajar en...”, “mis proyectos como profesor/a son...”, “mi formación académica es...”, “debería cambiar o intentar de incluir...”, “las estrategias que más me gustan implementar son...”. Cada integrante lanza el dado y continúa la frase que le ha tocado.

A continuación, la licenciada comenta el objetivo y la temática del primer encuentro del taller. El propósito es generar un espacio de debate y de reflexión con los docentes

acerca de la implementación de las TIC como herramientas innovadoras en el proceso educativo. Además, se debatirán los resultados de las encuestas realizadas con anterioridad.

Como disparador, la licenciada, presenta un breve video y se conversa sobre ello: Educar (2014). *Docentes y las TIC*. YouTube.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=Adnx-2E5S0s&t=41s>

Se continúa con un break de 10 minutos. En este íterin de tiempo la disertante acondiciona la sala de informática (verifica que tanto el proyector como las notebook funcionen correctamente).

Actividad de desarrollo:

Tiempo aproximado: 90 minutos

La Licenciada en Educación capacita a los integrantes acerca del uso de las herramientas digitales en educación, sus desafíos y virtudes.

Les propone que se reúnan en grupos para la realización de la actividad. La misma consiste en identificar las “*ventajas y desventajas de aplicar las TIC en las prácticas escolares*”.

El software escogido para la realización de la actividad es “Emaze”. Se explica que el mismo permite la creación de contenido en línea donde se puede elegir entre varias plantillas para la creación de presentaciones. La licenciada proyecta en el cañón la plataforma y explica cómo utilizarla apoyándose en las siguientes diapositivas:

ATENCIÓN

EMAZE:
Es una plataforma de presentación en línea basada en tecnología. Los usuarios pueden crear, gestionar y compartir sus presentaciones a través de su sede en la nube sistema. Emaze ofrece una variedad de plantillas, incluyendo formatos utilizando animaciones 3D y fondos de vídeo

PASOS A SEGUIR:

- 1) ENTRÁS AL ENLACE:
www.emaze.com
- 2) CREAS TU CUENTA:
necesitás correo electrónico y una contraseña
- 3) SELECCIONÁS UNA PLANTILLA
- 4) PUEDES COMENZAR A EDITAR Y SORPRENDER A TODOS

¿CÓMO FUNCIONA?

- *Regístrate gratis en la página web de Emaze. Haz login para poder empezar a hacer presentaciones.
- * Pulsa el botón de New para la creación de la presentación y haz clic sobre Slide para añadir nuevas diapositivas.
- * Asigna un título a cada sección de la presentación en la opción Section. Al visualizar la presentación, podrás contemplar el título de cada una de las secciones.
- *Podrás añadir texto, imágenes, vídeos y formas a las diapositivas y realizar las funciones básicas de copiar, pegar, eliminar, deshacer, guardar y pre visualizar la presentación.
- * Puedes ver las presentaciones que tienes compartidas en Share.
- * Si quieres informarte acerca de otros proyectos públicos de los usuarios puedes pulsar la opción Explore.

Luego, presenta las actividades que las realizarán en grupos compuestos de cuatro integrantes. Las mismas deben ser resueltas en la plataforma Emaze.

Actividad 1 (30 minutos)

Consigna: Poniendo en juego los conocimientos sobre la integración de las TIC en los procesos formativos, analicen las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la importancia del uso de las TIC?
- ¿Qué recursos digitales utilizarían? ¿Para qué usarían dichas estrategias?

Actividad 2 (50 minutos)

Consigna: Reflexionen acerca del uso de las TIC en su ámbito educativo analizando en una situación específica el cómo se están implementando las herramientas digitales y qué cambios creen que serían convenientes aplicar para que se lleve a cabo un aprendizaje significativo.

Ejemplo del modelo de las diapositivas en Emaze²:

Dirección del enlace: <https://www.emaze.com/@ALORZCRFQ>



Continúan con un break de 10 minutos. En el mismo los/as docentes descansan, reponen fuerzas y sobretodo comparten experiencias y opiniones acerca del taller.

² Ver Anexo 3

Actividad de cierre:

Tiempo aproximado: 40 minutos

Como cierre se lleva a cabo una puesta en común. Los grupos realizan una presentación exponiendo sus ideas por medio de la plataforma Emaze.

Antes de retirarse los docentes, contestan un cuestionario³ con preguntas integradoras sobre la implementación de las TIC en el ámbito educativo a modo de autoevaluación que a su vez será insumo evaluativo para la disertante. El mismo estará creado mediante el programa Kahoot! La Licenciada proyectará el programa explicando el paso a paso para registrarse y poder elaborar cuestionarios atractivos para llevarlos a cabo en la práctica áulica. Les dará también la recomendación de poder emplear esta estrategia para que los alumnos jueguen elaborando ellos mismos el cuestionario.

-Kahoot it, actividad de cierre, de elaboración propia (2023)

Link: <https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=4d3618ad-20f3-4b8f-936e-a65b56e71daa&single-player=true> (No es necesario registrarse. Solo copiar el enlace en el buscador sino, se puede compartir vía e-mail o por drive)

³ Ver Anexo 4



(Captura de pantalla del cuestionario realizado)

Segundo encuentro. Tema: “Aprender con recursos digitales”

Objetivo: Capacitar a los docentes en herramientas digitales tales como, Prezi, CMapTols, Power Point y el uso de Classroom para generar aprendizajes significativos y motivadores mediante la concreción de talleres.

Actividad de inicio:

Tiempo aproximado: 30 minutos

La Licenciada da un pantallazo de lo que se verá en la segunda jornada. Por un lado, se profundizará sobre aquellas herramientas digitales que sirven para presentar la información de manera dinámica y por el otro, explicará Google Classroom.

Inicia el encuentro presentando las siguientes imágenes:

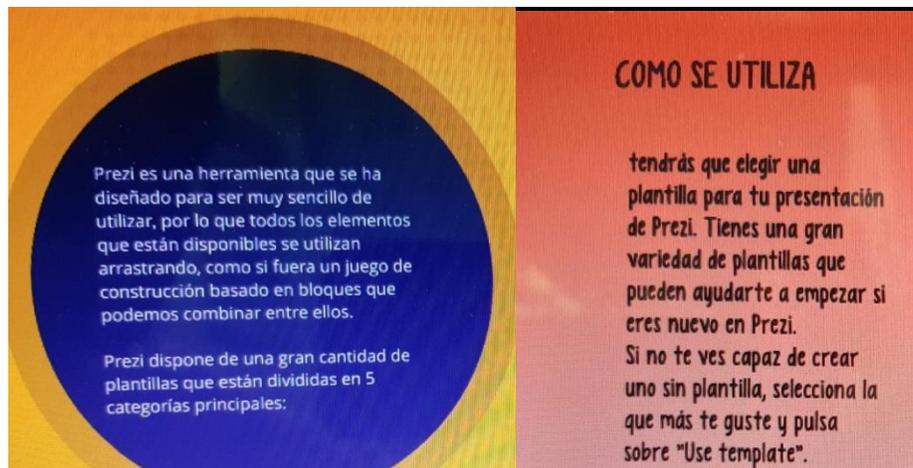
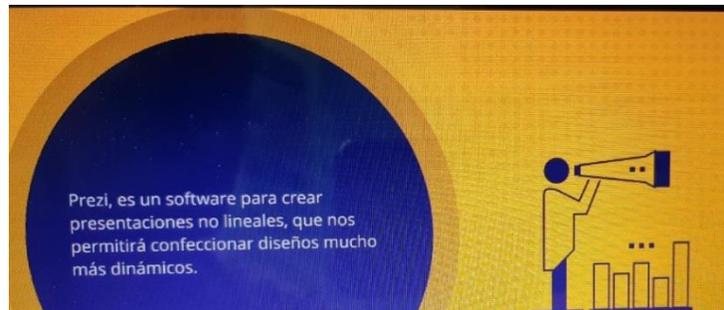


Debate guiado: “¿Qué observan en las imágenes?” “¿Qué diferencias ven?” “¿En sus clases sucede lo mismo?” “¿Qué recursos utilizan ustedes al momento de elaborar presentaciones?” “¿Qué formato utilizan?” “¿Cuáles son los resultados?” “¿Qué prefieren los alumnos?” “¿Cuáles creen que son las presentaciones que más entretienen a los alumnos?” “¿Por qué?” “¿Han planteado presentaciones digitales en sus secuencias?” “¿Cuáles?” En caso de que no: “¿Por qué no las utilizan?” “¿Qué piensan acerca de ellas?”

Continúa con una explicación breve de los softwares: Prezi, CMapTool y Power Point. Herramientas que sirven para presentar los saberes. Proyecta cada programa y el grupo sigue el paso a paso desde sus computadoras. De cada plataforma comenta de qué trata, cuál es el propósito de cada una, cómo funciona y las opciones/ beneficios que brinda para realizar una presentación atractiva.

*Posible explicación por medio de diapositivas para explicar cada recurso escogido:
(Elaboración propia en Power Point, 2023)

Prezi: programa de presentaciones multimediales que permite explorar y compartir ideas sobre un documento virtual.

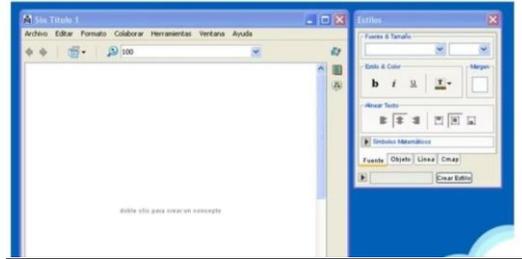


CMapTool: permite la creación de mapas de ideas y esquemas para organizar los conceptos. Combina texto con flechas e imágenes.

PARA QUE SIRVE EL CMAPTOOLS

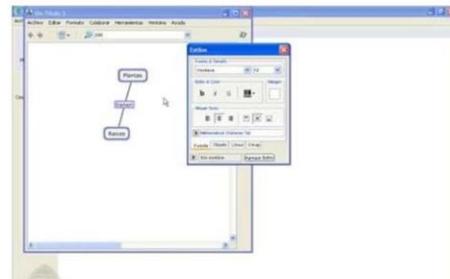
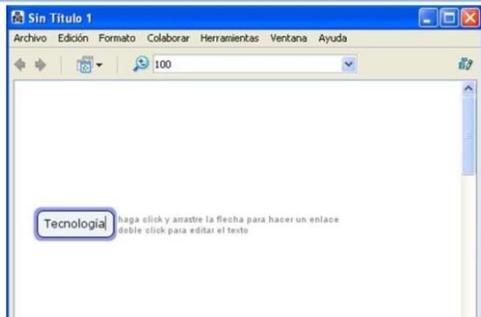
Paso para hacer un mapa conceptual

- Sirve para crear mapas conceptuales que podemos utilizar para organizar nuestras ideas y presentarla en forma clara.
- Funciona como una gran base de datos. Simplemente arrastrando un elemento o archivo del PC y llevándolo a unos de los conceptos de mapa con el que estemos trabajando y creamos un enlace así podemos almacenar varios archivos



Dar doble clic para editar texto

Deje clic apretado y arrastre donde quiere enlazar la información para el mapa



Power Point: herramienta de diseño gráfico. Se transmiten ideas y conceptos a través de presentaciones con diapositivas.

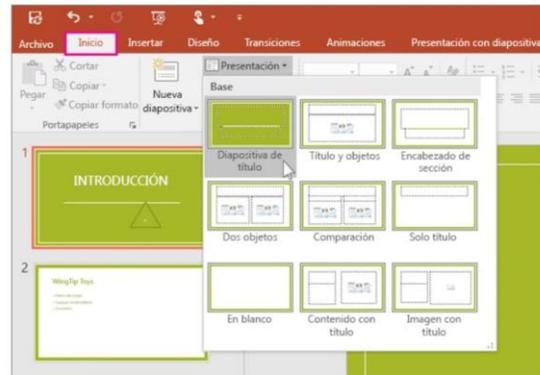
Crear una presentación

1. Abra PowerPoint.
2. En el panel izquierdo, seleccione **Nuevo**.
3. Seleccione una opción:
 - Para crear una presentación desde cero, seleccione **Presentación en blanco**.
 - Para usar un diseño preparado, seleccione una de las plantillas.
 - Para ver sugerencias para usar PowerPoint, seleccione **Realizar un paseo introductorio** y, a continuación, seleccione **Crear**.



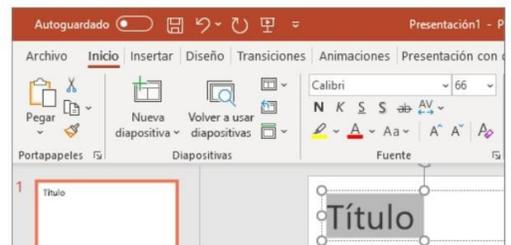
Agregar una diapositiva

1. En las miniaturas del panel izquierdo, seleccione la diapositiva que quiere que siga la nueva diapositiva.
2. En la pestaña **Inicio**, en la sección **Diapositivas**, seleccione **Nueva diapositiva**.
3. En la sección **Diapositivas**, seleccione **Diseño** y, después, seleccione el diseño que quiera en el menú.



Agregar texto y darle formato

1. Coloque el cursor dentro de un cuadro de texto y, a continuación, escriba algo.
2. Seleccione el texto y, después, seleccione una o más opciones de la sección **Fuente** de la pestaña **Inicio**, como **Fuente**, **Aumentar tamaño de fuente**, **Disminuir tamaño de fuente**, **Negrita**, **Cursiva**, **Subrayado**, etc.
3. Para crear listas numeradas o con viñetas, seleccione el texto y, después, **Numeración** o **Viñetas**.



Una vez finalizada la ponencia (en la que se explican las ventajas de utilizar dichos programas a través de ejemplos) se realizará un break de 10 minutos.

Actividad de desarrollo:

Tiempo aproximado: 90 minutos

La disertante solicita que los profesionales se agrupen para iniciar con la actividad.

Actividad (60 minutos)

Les propone que cada grupo elija algún contenido específico de su asignatura y realicen las siguientes actividades.

Consignas:

- a) Escoger un contenido específico y seleccionar una de las herramientas digitales abordadas en el encuentro: Prezi – CmapTols – Power Point.
- b) Presentar el contenido seleccionado a través de una de las herramientas trabajadas.
- c) Plasmar la presentación en el aula (en los tiempos previstos)

Seguidamente, socializan las producciones realizadas hasta el momento. La licenciada fija una fecha aproximada para enviar el trabajo final vía e-mail. En cuanto al último ítem, los docentes, deberán realizar un registro fotográfico de lo que vaya sucediendo con la intención de compartir con la comunidad virtual las experiencias.

Continúan con un break de 10 minutos. Los docentes comparten experiencias y opiniones acerca del taller.

Actividad 2 (30 minutos)

Antes de culminar con el taller, la licenciada presenta la aplicación: “*Google Classroom*”. Pregunta: “¿La conocen?” “¿La han utilizado?” “¿Cómo?” “¿Por qué no?” Les cuenta que trata de una aplicación disponible dentro del programa de Google Apps y les recomienda su utilización ya que, se pueden crear y gestionar clases, tareas y calificaciones de forma online. Además, se pueden incluir otros recursos y enviar mensajes en tiempo real.

Les envía el enlace de un video que muestra cómo emplear Google Classroom.

Video: “Empieza a usar Google Classroom en 5 pasos.”

Link de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=lzqex0u7850>

La disertante explica los principales puntos que se pueden realizar en dicha aplicación. Son los siguientes:

- ❖ Personalización del Classroom de cada materia.
- ❖ Invitación de los estudiantes al perfil.
- ❖ La publicación de actividades y la creación de asignaciones.
- ❖ La corrección de actividades.

Actividad de cierre:

Tiempo aproximado: 40 minutos

Como cierre de la clase, para corroborar si el grupo ha entendido o si es necesario reforzar, la licenciada propone:

- Crear un aula virtual entre los miembros del grupo del taller.
- Crear un aula virtual e invitar a los estudiantes a su perfil (individual).

Cierre mediante un debate “¿Qué expectativas tienen para implementar lo visto en el día de hoy?” “¿Cómo las llevarían a cabo?” “¿Qué herramienta digital les gustó?” “¿Por qué?” “¿Qué opinan de Google Classroom?” “¿Cómo lo manifestarían en sus propuestas?” La creación de las aulas virtuales y las respuestas del debate le servirán a la docente como insumo evaluativo, ya que, adopta el concepto de evaluación formativa.

Tercer encuentro. Tema: “Pienso, luego diseño: presentaciones creativas con CANVA”

Objetivo: Formar a los profesionales en el uso de CANVA, reconociendo las potencialidades de incorporar la herramienta en el aula para mejorar los aprendizajes de los estudiantes, a través de un taller de capacitación.

Una semana antes del tercer encuentro, la licenciada les comparte una invitación realizada en Canva (2023):



Link a la plataforma: ¿Conocemos la herramienta digital Canva?

https://www.canva.com/design/DAFOewpTJ_o/n3Hqm5wZebpFU84DroBPhg/view?utm_content=DAFOewpTJ_o&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

Actividad de inicio:

Tiempo aproximado: 30 minutos

La licenciada inicia preguntando “¿Qué herramienta digital creen que incorporaremos hoy?” “¿Conocen la plataforma Canva?” “¿La han utilizado?” “¿De qué manera?” “¿Por qué no?” “¿Creen que posee desventajas su utilización?” “¿Cuáles?” “¿Han utilizado alguna plataforma similar?”

Comenta que CANVA es una herramienta que permite diseñar en línea y conversan sobre su utilización y sus aplicaciones en la práctica.

Posteriormente, la disertante accede a la plataforma e inicia un recorrido en la misma mostrando todos los recursos que ofrece. Conversan acerca de sus diversos usos como herramienta didáctica: se pueden diseñar presentaciones para la clase, historietas, carteles, invitaciones, gráficos, material para las redes sociales, etc.



(Pantalla de inicio)

Realizan un afiche sobre la utilidad de Canva en la plataforma que crean más conveniente. En el mismo debe encontrarse un breve resumen de sus diversos usos.

Continúan con un break de 10 minutos en donde los profesionales comparten opiniones en torno al encuentro.

Actividad de desarrollo:

Tiempo aproximado: 90 minutos

La Licenciada en Educación capacita a los docentes sobre el uso de CANVA y los beneficios de la plataforma. Como ya se mencionó anteriormente, inicia con una exploración de sus recursos y a continuación, debaten acerca de sus posibles usos en el proceso educativo. Antes de avanzar con las actividades, la disertante, los invita a reflexionar acerca del papel fundamental que tiene dicha herramienta al fomentar el aprendizaje constructivista. Ya que, promueve la innovación, la creatividad, el trabajo cooperativo y la motivación en los alumnos.

Actividad 1 (45 minutos)

A la actividad la realizarán en grupos. Para la conformación de los mismos, se realizará una selección⁴aleatoria online. La plataforma escogida será Flippity.net la cual explorarán paso a paso. Además, les presentará otras posibles opciones de selecciones aleatorias para conformar grupos de manera divertida e innovadora. Como por ejemplo: *Mi favorito es. *Par o impar. *Rompecabezas. *Webs de creación. *Búsqueda de mitades

⁴ Ver Anexo 5

Link de la selección aleatoria:

<https://flippity.net/rp.php?c=Docente%201,Docente%202,Docente%203,Docente%204,Docente%205,Docente%206,Docente%207,Docente%208,Docente%209,Docente%2010,Docente%2011,Docente%2012,Docente%2013,Docente%2014,Docente%2015,Docente%2016,Docente%2017,Docente%2018,Docente%2019,Docente%2020,Docente%2021,Docente%2022&t=Random%20Name%20Picker>

Reunidos en grupos deberán escoger dos propuestas didácticas (distintas áreas) e implementar en cada planificación la herramienta: CANVA.

La licenciada les brindará ideas de lo que podrán elaborar:

- presentaciones diseñadas para la clase, historietas/ invitaciones/ logos/ tarjetas de presentaciones/ infografías/ carteles/ folletos/ pósters/ mapas mentales/ documentos/ materiales para redes sociales o recursos didácticos para trabajar con los alumnos.

<p>Consigna: Escoger dos propuestas didácticas e implementar en cada una de ellas la herramienta digital: Canva.</p>

Actividad 2 (30 minutos)

Adicionalmente, deberán hacer un tutorial, que demuestre lo que realizaron en Canva recorriendo la plataforma. Para ello, la licenciada realizará un repaso breve de YouTube y Vimeo, herramientas tecnológicas audiovisuales dedicadas a compartir videos. Explorarán los programas observando su correcta utilización y en base a ello, realizarán el tutorial que se lo deben mandar vía e-mail a la licenciada.

Consigna: Seleccionar una herramienta audiovisual y comentar en ella el trabajo realizado en la plataforma Canva.

Continúan con un break de 10 minutos.

Actividad de cierre:

Tiempo aproximado: 40 minutos

Los grupos comparten las producciones y las suben al aula virtual.

Actividad complementaria:

La presente actividad tiene fines evaluativos. La disertante subirá a la comunidad virtual el posteo que vemos a continuación. El mismo trata de una invitación elaborada en CANVA. El post refiere a ESI, eje transversal, que debemos adoptar con total naturalidad dada su importancia.

El propósito es evidenciar que un recurso digital puede ser utilizado como disparador que incentive diseñar, escribir, esquematizar, crear, etc. Si se promueve el trabajo con herramientas que despiertan la curiosidad y el interés en los niños, se está más cerca de alcanzar un aprendizaje significativo.

La idea es que los docentes continúen el hilo compartiendo sus post realizados en Canva (con la información y la plantilla que deseen)



Giuliana Fiebig

¿Por qué es importante trabajar desde la perspectiva de la ESI?

Comparte tu post 😊

Fuente: Elaboración propia, Canva (2023).

Cuarto encuentro. Tema: “Gamificación: el aprendizaje divertido”

Objetivo: Capacitar a los docentes en la implementación de itinerarios gamificados a través de las TIC, para trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de alcanzar aprendizajes significativos.

Actividad de inicio:

Tiempo aproximado: 30 minutos

La licenciada comentará el objetivo planteado para cerrar la capacitación en innovación. En el día de la fecha plantea el término “*gamificación*” con la intención de dar a conocer los beneficios que brinda desarrollar e implementar itinerarios gamificados.

Por ello, iniciará con un debate sobre las prácticas innovadoras en las planificaciones. Los integrantes del taller deben realizar una nube de palabras online cuya consigna es:

**Describir en dos o tres palabras ¿Por qué innovar en educación? ¿De qué manera innovan? ¿Qué opinan acerca del término “gamificación”?*

La lluvia de ideas que genera el debate, las van colocando en una pizarra colaborativa que crean en la plataforma Word Cloud (La licenciada presenta dicha herramienta. Comenta que trata de un generador de nubes de palabras y menciona ciertas ventajas al utilizarla: permite resumir la información, motiva la memoria visual, se organizan las ideas, entre otras). Los integrantes del taller completarán la nube de palabras entre todos respetando la consigna.

Luego, la licenciada presentará un video sobre el tema. Conversan acerca de los usos y beneficios de la implementación de la gamificación en educación.

GrupoGestionet (2018). *GAMIFICACIÓN: qué es, usos y ventajas – GESTIONET* [Video]. YouTube. De: <https://www.youtube.com/watch?v=KbXoIVkZDBk>

Antes de continuar, realizan un break de 10 minutos en el cual los profesores podrán socializar sobre lo visto hasta el momento.

Actividad de desarrollo:

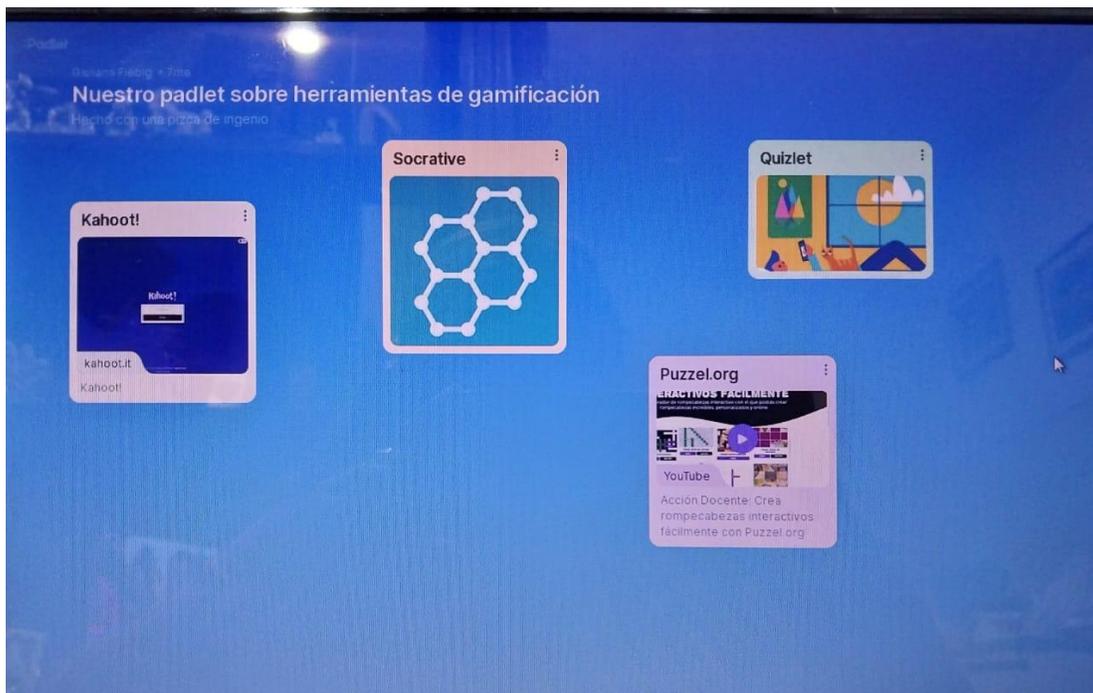
Tiempo aproximado: 90 minutos

La Licenciada los capacitará acerca de la implementación de herramientas gamificadas en el proceso educativo, reflexionando sobre los usos, las ventajas y los desafíos que trae su correcta incorporación. En el encuentro abordarán solo 4 plataformas de gamificación. Ellas son: *Kahoot*, *Socrative*, *puzzel.org* y *Quizlet*.

Todos los integrantes del taller ingresarán a cada plataforma explorando los detalles. Seguirán la explicación de la disertante que comentará las características principales de cada herramienta. Brevemente, en conjunto, construirán un muro en Padlet en el que compartirán las particularidades de cada plataforma. Comentará brevemente Padlet: es una herramienta online que permite la creación de murales colaborativos. Es enriquecedor, ya que permite, que la comunidad educativa trabaje en un único entorno digital de manera colaborativa.

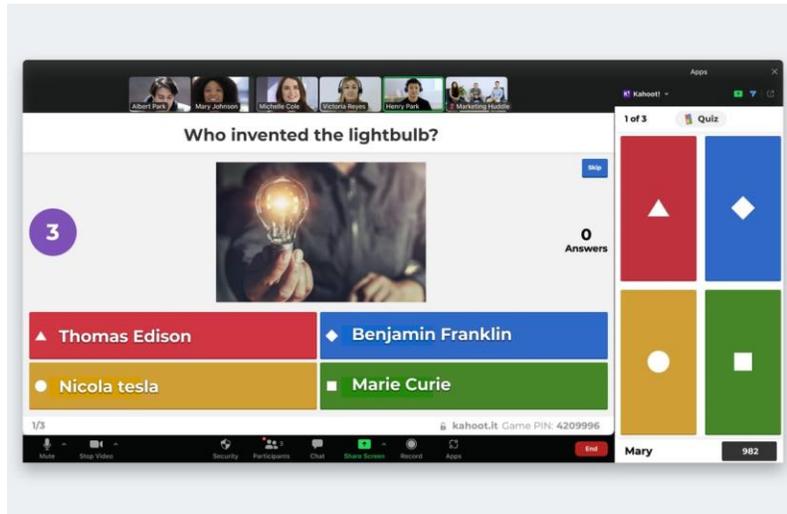
Link al padlet: <https://padlet.com/febiggiuliana/2dbudd53nt2q2jox>

A modo de ejemplo: pantalla de inicio de Padlet (elaboración propia, 2023)



-Breve explicación de las herramientas de gamificación:

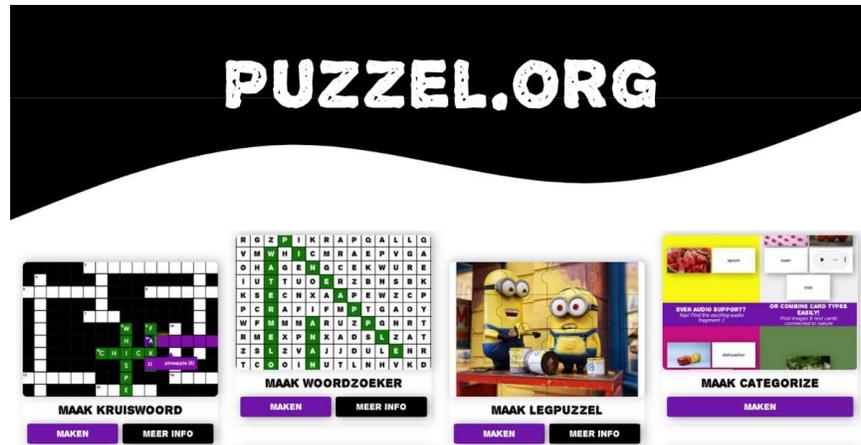
Kahoot! es una plataforma que permite la creación de cuestionarios. El profesor puede crear concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje. Finalmente gana quien obtiene más puntuación.



Socrative: es una herramienta multimedia que posibilita la creación de encuestas y cuestionarios conociendo la respuesta de los alumnos en tiempo real.



Puzzel.org es un generador de rompecabezas interactivo en el que se pueden diseñar juegos personalizados y de manera online. Además de rompecabezas, se pueden crear sopas de letras, acrósticos, crucigramas, criptogramas, completar cuadros, reordenar imágenes, rellenar huecos en los textos.



Quizlet es una aplicación que puede ser utilizada para estudiar y aprender contenido creado por otros usuarios, o para crear sus propias unidades de estudio.



La Licenciada les explicará las consignas de la fecha. Tratan de lo siguiente: los docentes, reunidos en grupos, deben planificar dos clases en la que deben incluir al menos una actividad gamificada y luego, aplicarla en la práctica áulica junto a sus alumnos.

Además, deberán elaborar una evaluación gamificada sobre el tema e intercambiarla a otro grupo de docentes en la actividad final del taller.

Actividad 1 (45 minutos)

Consigna: Reunidos en grupos planifiquen dos clases e incluyan al menos una plataforma o herramienta de gamificación.

¡Ayuda! ¿Cómo gamificamos? 😊

- Definir un objetivo: ¿qué conocimientos quiero que mis alumnos adquieran?
- Transformar el aprendizaje en juego: plantea propuestas divertidas incluyendo herramientas de gamificación.
- Proponer un reto: dejar en claro cuál es el objetivo lúdico.
- Establecer las normas de juego.

Actividad 2 (25 minutos)

Consigna: Diseñar una propuesta evaluativa gamificada sobre el tema abordado anteriormente.

Continúan con un break de 10 minutos en el cual los docentes se distenderán.

Actividad de cierre:

Tiempo aproximado: 40 minutos

Se socializarán los trabajos y se intercambiarán las evaluaciones gamificadas para resolverlas.

Antes de retirarse y como cierre del taller, realizarán en conjunto una lista de las expectativas que tienen al utilizar las herramientas innovadoras presentadas a lo largo de la capacitación para una enseñanza constructivista. La misma la construyen por medio de Twitter. La disertante creará un tweet: “*al haber finalizado la capacitación me siento...*” y los docentes continuarán el hilo.

(En el caso de que la mayoría de los docentes no tengan Twitter, la licenciada, propone subir historias a Instagram/ Facebook o generar una nube de palabras en la plataforma que crean más conveniente: Mentimeter, Nube de palabras, Word Cloud) En conjunto escogerán la herramienta digital más conveniente.

3.3. Post - Capacitación

Objetivo: Redactar un informe acerca de la impresión de la capacitación en los docentes del Instituto Santa Ana.

Actividades

- Elaboración de un informe en el que se considerarán los instrumentos de evaluación planteados a lo largo de la capacitación como así también, las producciones de los profesionales. Además, se analizará el impacto de los encuentros en los docentes.
- Diseño de una presentación sobre el recorrido de la capacitación, sus objetivos e impacto. Será subida a las redes sociales del Instituto Santa Ana.

Certificado de finalización

Se harán entrega certificados de finalización de la capacitación.

A modo de ejemplo, elaboración propia (Canva, 2023)



3.4. Diagrama de Gantt

Tabla 1: Diagrama de Gantt

Actividades	Diciembre (semanas)				Enero (semanas)				Febrero (semanas)				Marzo (semanas)				Abril (semanas)				Mayo (semanas)				Junio (semanas)			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pre – capacitación																												
Primer encuentro: ¿Aprendemos conectados? Inclusión de las TIC																												
Segundo encuentro: Aprender con recursos digitales																												
Tercer encuentro: Pienso, luego diseño: presentaciones con Canva																												
Cuarto encuentro: Gamificación: el aprendizaje divertido																												
Post – capacitación																												

Elaboración propia (2023)

3.5. Recursos

El plan de intervención podrá llevarse a la práctica si cuenta con los siguientes recursos:

3.5.1. Recursos humanos

- Equipo de Gestión: representante legal y directores del Instituto Santa Ana.
- Gabinete psicopedagógico.
- Docentes del nivel primario y de las áreas especiales.
- Licenciada en Educación.
- Personal de mantenimiento y limpieza.

3.5.2. Recursos técnicos y materiales

El plan de intervención puede implementarse en el Instituto Santa Ana ya que el mismo, dispone de los recursos técnicos y materiales adecuados para su correcto desarrollo.

Se contará con un salón de usos múltiples y todos los espacios estarán adaptados y preparados con las sillas y mesas aptas para el trabajo. Los recursos son:

- Salón de informática y salones para trabajar en grupos.
- Material impreso, pantalla para proyectar, equipo de sonido y cañón proyector.
- Notebook en el laboratorio de informática.
- Los participantes pueden proveer de sus tablets, teléfonos celulares y notebook.
- Wi-Fi en toda la institución.
- Cocina para preparar las infusiones y la comida para los coffee break (los docentes tendrán a disposición tasas, vasos, agua caliente y fría, jugo, té, café, azúcar, edulcorante, facturas y/o tostados, dulces)

- Comedor para el break.

3.5.3. Recursos de contenido

La Licenciada en Educación pondrá a disposición todos los recursos de contenido. Los compartirá por medio del drive, los proyectará o a través de las actividades didácticas. Todas las copias de los contenidos serán suministradas por la Institución.

Los recursos de contenido que utilizará son: el programa de capacitación propiamente dicho y sus objetivos, la presentación de los contenidos por medio de herramientas digitales y videos, las evaluaciones y cuestionarios (en formato papel y diseñadas también por medio de herramientas digitales) los certificados y el informe final.

3.5.4. Recursos económicos

El Instituto Santa Ana se hará cargo de los valores económicos. Lo que supone los honorarios de la Licenciada en Educación (valor hora cátedra), los gastos procedentes de las impresiones o fotocopias y el coffee break.

3.6. Presupuesto

La ejecución del programa de capacitación tiene un costo de \$260.105,4 (doscientos sesenta mil ciento cinco con cuarenta centavos).

Tabla 2: *Presupuesto*

Valoración	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Honorarios Licenciada en Educación (*)	20	\$8.436,77	\$168.735,40
Infraestructura: salas, oficina, laboratorio de informática	7	\$0,00	\$0
Notebooks	23	\$0,00	\$0
Tablets o celulares	23	\$0,00	\$0
Wifi	5	\$0,00	\$0
Resma de hojas A4	2	\$1.800	\$3.600
Tóner alternativo blanco y negro	2	\$3.800	\$7.600
Tóner alternativo color	1	\$5.170	\$5.170
Coffee Break: café, leche, té, jugo, edulcorante, azúcar, servilletas, facturas.	300	\$250	\$75.000
Importe Total			\$260.105,4

*El tiempo de hora cátedra es de 40 minutos. Valor hora Cátedra tomado de UEPC– Simulador de salario docente. Hora Cátedra Enseñanza Superior - Propuesta del gobierno Mayo 2023.

Para el coffee break se toma como base el siguiente cálculo: 22 participantes, 4 encuentros, 2 break por encuentro, 1 unidad consumida (es decir, 300 unidades). Los costos varían y fueron calculados a precios del mercado en el mes de Mayo, 2023.

Las herramientas digitales y las aplicaciones son de acceso gratuito.

Fuente: elaboración propia , 2023.

3.7. Evaluación

La capacitación contará con varios momentos y formatos de evaluación. Vale la pena aclarar que no se implementará una evaluación tradicional sino que el propósito es acompañar todo el proceso de formación. Por tanto, el tipo de evaluación que se desarrollará es desde el punto de vista formativo.

La evaluación, como evaluación formativa, sirve como “estrategia de mejora para ajustar y regular sobre la marcha los procesos educativos, de cara a conseguir los objetivos previstos y las competencias establecidas⁵.”

Aplicar la evaluación formativa, le permite a la licenciada (y a cualquier profesional) un *feedback*. El *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. Debe permitir que los alumnos sepan cómo van progresando.

De esta manera, la disertante podrá ir haciendo los ajustes y modificaciones necesarias en función de la retroalimentación recibida en las diferentes instancias.

La evaluación debe reunir las siguientes características:

1. Debe estar *integrada* en el diseño y en el desarrollo del currículum.
2. Debe ser *formativa*, de modo que evalúe el proceso y sirva para perfeccionar.
3. Debe ser *continua*, a lo largo de todo el proceso.
4. Debe de ser *criterial*, esto es, referida a los criterios establecidos para todos y cada uno de los alumnos.

⁵ Anijovich, R. y Cappelletti, G. (2017). *La evaluación como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.

5. Debe de ser *decisoria*, de forma que permita establecer juicios sobre los objetivos a evaluar y, por lo tanto, adoptar decisiones.

6. Debe de ser *cooperativa*.

En línea con lo planteado, la evaluación formativa cuenta con tres etapas:

- *Evaluación inicial o diagnóstica* donde el maestro toma todos los datos referentes a las competencias, saberes y dificultades del estudiante. Así podrá estar consciente de qué falta, realizar los ajustes necesarios y ver cómo lograr la enseñanza.
- *Evaluación de proceso*, aquí el protagonista es el alumno. Durante el proceso de aprendizaje deberá ser capaz de identificar qué conocimientos necesita sumar para avanzar y los temas donde requiere poner más atención. Se ponen en juego recursos didácticos como actividades de coevaluación y autoevaluación, debates, pruebas escritas u orales o análisis de trabajos.

El docente debe estar atento y, de ser necesario, cambiará las estrategias para amoldarlas al avance de cada alumno.

- *Evaluación final*, esta fase es el momento preciso para evaluar la consecución de una unidad didáctica o etapa educativa.

Este tipo de abordaje evaluativo le permitirá a la Licenciada acompañar el proceso en su conjunto para alcanzar los logros de los objetivos propuestos en el proyecto inicial.

La Licenciada planteará diversos instrumentos de evaluación para llevar adelante las instancias evaluativas. Ellos son:

- La utilización de rúbricas de evaluación y autoevaluación.

- La observación directa.
- La implementación de cuestionarios y encuestas.
- El diseño y la presentación de propuestas didácticas.
- La participación activa en una comunidad virtual.
- Evaluaciones gamificadas.

Rúbrica de evaluación

Tabla 3: Rúbrica evaluativa

	Excelente desempeño 75% - 100%	Buen desempeño 50% - 75%	Desempeño suficiente 25% - 50%	Desempeño insuficiente 0% - 25%
Interés en el trabajo	Se encuentra muy involucrado en el tema	Se encuentra bastante involucrado en el tema	A veces se encuentra involucrado en el tema	No se involucra en el tema
Responsabilidad en el trabajo	Resuelve todas las actividades y se compromete activamente en alcanzar los objetivos propuestos	Resuelve todas las actividades y se compromete en alcanzar los objetivos propuestos	Resuelve todas las actividades y actúa con escaso compromiso en alcanzar los objetivos propuestos	No tiene compromiso en realizar las actividades ni en lograr los objetivos
Participa en las actividades generadas	Interviene activamente	Interviene bastante	Apenas Interviene	No interviene
Escucha activamente a los demás	Escucha y respeta las opiniones	Escucha a los demás pero interrumpe en ciertas ocasiones	Interrumpe con frecuencia a los compañeros	No acepta las opiniones de los demás
Respeto y trabaja colaborativamente	Respeto a todos los colegas y trabaja colaborativamente y en equipo	No respeta a todos los miembros del grupo y trabaja colaborativamente	Respeto poco al resto del grupo y le resulta conflictivo trabajar colaborativamente	No respeta ni trabaja colaborativamente
Interioriza los contenidos	Se involucra e interioriza los contenidos	Se involucra e interioriza los contenidos pero con cierta dificultad	Tiene dificultad para interiorizar los contenidos	No interioriza los contenidos
Utiliza las herramientas digitales	Emplea activamente las herramientas digitales presentadas	Emplea bastante las herramientas digitales presentadas	Apenas emplea las herramientas digitales presentadas	Presenta dificultad al momento de usar las herramientas digitales presentadas

Puede aplicar TIC en secuencias didácticas innovadoras	Tiene capacidad para diseñar actividades innovadoras	Requiere de tiempo para diseñar actividades innovadoras	A veces puede diseñar actividades innovadoras	Difícilmente puede diseñar actividades innovadoras
	Crea situaciones con un enfoque constructivista	Generalmente crea situaciones con un enfoque constructivista	A veces crea situaciones con un enfoque constructivista	Difícilmente crea situaciones que respondan al enfoque constructivista
Responde a las propuestas	Responde activamente	Responde bastante	Apenas responde	No responde
Responde a las encuestas	Responde activamente	Responde bastante	Apenas responde	No responde
Participa en la "comunidad virtual"	Participa activamente	Participa bastante	Participa apenas	No participa

Fuente: Elaboración propia (2023)

Encuesta a los docentes

Al culminar cada taller, la Licenciada en Educación, les enviará vía e-mail a cada uno de los docentes una encuesta cuyas intenciones son evaluativas. El propósito es ir realizando un seguimiento para implementar los ajustes que sean necesarios en cuento a los objetivos y las necesidades de los integrantes de la capacitación.

Encuesta⁶ realizada en la plataforma Google Forms (Elaboración propia, 2023)

Link:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSftZLZecE5FdOmOw8ERUkg_ATEZWFmv0TdOKPUrxr7f59-Q7A/viewform?usp=sf_link

(Copiar el enlace en el buscador Google ya que, formularios Google no permite hipervínculos. El archivo además puede compartirse vía e-mail o por drive)

⁶ Ver Anexo 7

CAPÍTULO 4

4.1. Resultados esperados

Con la ejecución del presente Plan de Intervención mediante el desarrollo de un programa de cuatro talleres en base a los modelos de aprendizajes innovadores a través de la implementación de las herramientas digitales en las prácticas pedagógicas, se promueve generar espacios de reflexión y de capacitación en los docentes de la escuela primaria del Instituto Santa Ana de la provincia de Córdoba. La intención es potenciar los procesos pedagógicos innovando en el empleo de las TIC y así ocasionar aprendizajes motivadores y significativos.

Ante el avance acelerado de las TIC, se puede observar, como se amplía la brecha digital entre docentes y alumnos. Asimilar este impacto, las necesidades educativas actuales y encontrar soluciones a los principales problemas pedagógicos explica el por qué de la implementación del presente plan. Frente a esta nueva realidad, se busca que con el desarrollo de estos cuatro talleres, se les binde a los docentes los espacios necesarios para que se abran al cambio impulsando nuevas estrategias para mejorar la calidad educativa. Espacios que flexibilicen la enseñanza y de esta manera; promuevan el desarrollo de la autonomía en los alumnos, facilitando la comprensión, el trabajo cooperativo, el pensamiento crítico y la motivación en los niños.

Se aspira a que los profesionales se apropien de las habilidades y las competencias necesarias para poner en marcha prácticas innovadoras mediante el uso de las nuevas tecnologías. Se pretende que los profesionales conozcan herramientas innovadoras, puedan interactuar con ellas y permitan el uso correcto de las mismas. Resumiendo, se espera que

los docentes se adapten a los cambios sociales, a las nuevas realidades de los estudiantes y en base a ello, potencien los aprendizajes en busca de una educación de calidad.

4.2. Conclusión

Es una realidad que la sociedad ha cambiado y, en la mayoría de las situaciones no se es consciente de cómo dichas transformaciones influyen decisivamente en la cotidianidad. El impacto ocasionado por las TIC es enorme. Es tal la impresión que ha dado inicio a ciertas innovaciones sobretodo en el ámbito educativo. La tecnología ha permitido que los alumnos tengan acceso a un gran volumen de información a través de Internet y ha proporcionado la posibilidad de ampliar su formación desarrollando su autonomía y a la vez mejorando sus capacidades y competencias. Por tanto, el sistema educativo no puede quedar al margen.

Con la implementación del plan de intervención, se busca, que los docentes se doten de saberes y habilidades sobre la utilización de las herramientas digitales permitiéndoles planificar secuencias conformes a la realidad de hoy. Se propone que los participantes del taller manipulen y experimenten y a su vez, lo pongan en práctica planificando. Estos espacios, permitirán que los docentes se adueñen de estas nuevas estrategias y de esta forma, las TIC se conviertan en medios dinamizadores y creadores de oportunidades para poder innovar y por tanto, mejorar la calidad educativa. De esta manera, el propósito es que los docentes, desafíen lo desconocido y rompan las barreras que les genera la incertidumbre.

Sin embargo, para promover un cambio de paradigma en los métodos de enseñanza y de aprendizaje e innovar en las estrategias pedagógicas, es imprescindible que la institución brinde espacios de formación, de investigación y de capacitación docente.

El Instituto Santa Ana posee ciertas fortalezas. Por una parte, recurre al constructivismo, donde el interés, la curiosidad, el empleo de los recursos digitales, la cooperación, la promoción de prácticas innovadoras y la capacitación docente son centrales. Y por otra parte, la institución, cuenta con docentes comprometidos y con la disposición de recursos necesarios para implementar las TIC.

Incorporar en las propuestas didácticas el uso de las TIC como un recurso enriquecedor y motivador que inspire a los niños a ser partícipes de la construcción de su propio proceso de aprendizaje, los proveerá de las herramientas necesarias para afrontar a una sociedad globalizada. Además, la institución, ya no estará desconectada de la realidad y reducirá la brecha digital entre docentes y alumnos producto de las desigualdades existentes en la forma de acceder al conocimiento, en los modos de comunicarse, de motivarse y de relacionarse con los demás. Cambiar de paradigma, requerirá que el rol del educador también sea modificado. El mismo deberá permitirse que; además de ser el guía, facilitador y mediador del aprendizaje, aprenda junto a los nativos digitales.

Si bien es cierto que la actualización docente acerca de la implementación de las herramientas digitales en las prácticas áulicas es fundamental, la presente capacitación no bastará para profundizarlas. Y ahí es donde recae la principal limitación del PI. Los encuentros serán de gran utilidad ya que permitirán que los docentes reflexionen sobre los beneficios de su incorporación y la relevancia de atender a las nuevas demandas actuales y principalmente, adquieran las herramientas básicas que les servirán como nuevas

estrategias innovadoras. Sin embargo, la disertante deberá flexibilizar el programa de la capacitación, porque no conoce a los profesionales del Instituto y los conocimientos que poseen sobre las TIC. De esta manera, será necesario que la licenciada, realice los ajustes correspondientes en cuanto al tema y a la planificación de las actividades.

Para que el programa de integración de las TIC en los procesos formativos de los docentes sea significativo, se sugiere implementar una segunda jornada de capacitación en formato de taller híbrido, en el que se profundice la creación y la planificación de presentaciones creativas e interactivas con TIC para despertar el interés en los niños. Podrían incorporarse talleres asincrónicos y sincrónicos. En cuanto al primero, se propondría la planificación de propuestas curriculares transversales empleando distintas estrategias y; respecto a los encuentros presenciales, la disertante observará y acompañará las prácticas docentes retroalimentando las mismas con críticas constructivas que busquen mejorar el aprendizaje.

Así, el presente plan de intervención que consta de cuatro encuentros para formar a los docentes sobre la implementación de las herramientas digitales con la intención de fomentar la motivación y lograr aprendizajes significativos, debería fortalecerse con el desarrollo de un segundo proyecto que le proporcione a los profesores trabajar con el diseño de planificaciones creativas de manera transversal y con el adecuado acompañamiento para fomentar la innovación educativa.

Concluyendo, la utilización de las tecnologías en el aula ha pasado de ser algo recomendable a algo absolutamente imprescindible. No obstante, no se debe caer en el uso desmedido de estos sistemas tecnológicos o hacer una utilización que carezca de finalidad didáctica. Valores como el esfuerzo o la responsabilidad deben aparecer siempre, sea cual

sea la realidad social. Bajo estos cambios sociales, subyace el interés por formar, capacitar y dar seguimiento a las nuevas necesidades de los docentes para potenciar los procesos pedagógicos en busca de mejorar la calidad educativa en el Instituto Santa Ana.

Referencias

- Anijovich, R. y Cappelletti, G. (2017). *La evaluación como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós. Praxis Educativa (Arg.), vol. 21, núm. 1. Recuperado de: <http://fediap.com.ar/wp-content/uploads/2020/07/La-evaluacion-como-oportunidad-Anijovich-y-Cappelletti.pdf>
- Batista, M. A., Celso, V. E. y Usubiaga, G.G. (2007). *Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*. Coordinado por Viviana Minzi. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.
- Bruner, J. (1989). *Acción, pensamiento y lenguaje* (1a. ed.). [s.l.]: Alianza.
- Carcaño Bringas, Emilio. (2021). *Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes*. Revista Vinculando. Recuperado de <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Coll, C., J. Onrubia, y T. Mauri, T. (2007), “Tecnología y prácticas pedagógicas: las TIC como instrumentos de mediación de la actividad conjunta de profesores y estudiantes”, *Anuario de Psicología*, 38(3), pp. 377-400. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/39050417.pdf>
- Cukierman U., Rozenhauz J. y Santángelo H. (2009) *Tecnología educativa, recursos, modelos y metodologías*. Buenos Aires: Pretince Hall.
- Díaz Barriga, Á, (2006). El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio? *Perfiles Educativos*, vol. XXVIII, núm. 111, pp. 7-36 Instituto de

Investigaciones sobre la Universidad y la Educación Distrito Federal, México.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/132/13211102.pdf>

Dussel I. y Quevedo L. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires: Santillana.

Gallego Arrufat, M. J. (2013). *Las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito socioeducativo*. Barcelona: Editorial Davinci.

Gómez, Oscar Yecid Aparacio (2019). Uso y apropiación de las TIC en educación. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP: Vol. 11 Núm. 1; pp 253-284*. Recuperado de: <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2019.0001.04>

Gvirtz, Silvana y Mariano Palamidessi (2005) Cap. 5 Filosofía de la enseñanza; Cap. 6 “La planificación de la enseñanza” en *El ABC de la tarea docente: currículum y enseñanza*, Bs. As., Aique.

Litwin, E. y Otros. (2005). *Tecnología educativa: Política, historias, propuestas*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Lugo, M. T. (2017). Las TIC en educación ofrecen una oportunidad para mejorar los aprendizajes de calidad. *Revista el Arcón de Clio*. (p. 52). Buenos Aires. Recuperado de: https://revista.elarcondeclio.com.ar/maria-teresa-lugo-las-tic-en-educacion-ofrecen-una-oportunidad-para-mejora-los-aprendizajes-de-calidad/?doing_wp_cron=1680736645.1982390880584716796875

Marqués, Pérez. (2012). *Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones*.

Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de:

<file:///C:/Users/Giuliana/Downloads/Dialnet-ImpactoDeLasTicEnLaEducacion-4817326.pdf>

Mero - Ponce, Johanna. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje

significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*. 7(1), 712-724.

Recuperado de

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1735/3437>

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Ley Nacional de Educación N° 26.206*.

Recuperado de [https://siteal.iep.unesco.org/bdnp/12/ley-26206-ley-educacion-](https://siteal.iep.unesco.org/bdnp/12/ley-26206-ley-educacion-nacional)

[nacional](https://siteal.iep.unesco.org/bdnp/12/ley-26206-ley-educacion-nacional)

Ortiz Granja, Dorys (2015) El constructivismo como teoría y método de enseñanza Sophia,

Colección de Filosofía de la Educación, núm. 19, pp. 93-110 Universidad

Politécnica Salesiana Cuenca, Ecuador.

Pérez Escoda, A. (2018). La competencia mediática de la ciudadanía en medios digitales

emergentes: Uso de smartphones y redes sociales en alumnos/as de Educación

Primaria. *Revista Prisma Social*, (20), 76–91. Recuperado de

<https://revistaprismasocial.es/article/view/2310>

Prensky, M. (2013). Enseñar a nativos digitales (1a. ed). México: SM Ediciones, 240 pp.

REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa, vol. 17, núm. 2, 2015, pp.

1-3 Universidad Autónoma de Baja California Ensenada, México. Recuperado de

https://www.academia.edu/44216093/Ense%C3%B1ar_a_Nativos_digitaes_Marc_Prensky

UES21 (2019). SF. MO. PI. “Instituto Santa Ana”. Lecciones 1, 2, 3, 4, 9, 10, 13, 16, 23 y 24. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/18578/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Vygotsky, L. S. (1999). Pensamiento y lenguaje: teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas (1a. ed., 1a. reimp.). Buenos Aires: Fausto.

ANEXOS

Planilla de asistencia

INSTITUTO SANTA ANA – CÓRDOBA CAPACITACIÓN DOCENTE EN TIC

Nombre y apellido	DNI	Taller	Horario de entrada	Horario de salida

Planificación de actividades*Pre – Capacitación:*

Objetivo: Desarrollar un programa de capacitación en innovación educativa destinado a los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana durante el primer semestre del año 2024, a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con prácticas innovadoras que den respuestas a las demandas actuales del mundo educativo.

Tabla 4: *Diseño del programa de capacitación*

Acción	Recursos	Tiempo	Responsables	Evaluación	Presupuesto
<i>Reunión del equipo de gestión del Instituto</i>	Notebook, celular, salón	2 horas	La Licenciada en Educación y el equipo de gestión del Instituto	Observación directa: trabajo cooperativo, participación, predisposición, compromiso	Se incluye en el presupuesto los honorarios de la Licenciada en Educación. El resto está a cargo de la institución

<i>Diseño de la capacitación</i>	Notebook, celular, salón	5 horas	La Licenciada en Educación y el equipo de gestión	Observación directa: trabajo cooperativo, participación, predisposición, compromiso	Se incluye en el presupuesto los honorarios de la Licenciada en Educación. El resto está a cargo de la institución
----------------------------------	--------------------------	---------	---------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: elaboración propia (2023)

Anexo I

Cuestionario en Google Forms: Uso de las TIC en el Instituto Santa Ana

Link:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSel7hIjyUUTb4Sx7_gUNsguxvvxaaoDWiHYNkr7Xt1QMoBAJw/viewform?usp=sf_link

(Copiar el enlace en el buscador Google ya que, formularios Google no permite hipervínculos. El archivo además puede compartirse vía e-mail y por drive.

Uso de las TIC en el Instituto Santa Ana

El objetivo de la presente encuesta no es calificar sus respuestas sino que encuentren un marco apropiado y confidencial para dar respuestas libremente sobre la utilización de las TIC en las prácticas de enseñanza y aprendizaje en el nivel primario del instituto

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



* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

¿Conoce los dispositivos y/o herramientas digitales existentes en el Instituto?

- Sí
- No
- Tal vez

¿Utiliza los dispositivos y/o herramientas digitales existentes en el Instituto?

- Sí
- No

Teniendo en cuenta las veces que utilizó las TIC en las secuencias ¿Qué tipo de herramienta es la que más utiliza?

Tu respuesta

En los últimos 2 meses de clases, ¿utilizó las Tic en las secuencias?

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Siempre

Pienso que la utilización de las TIC en el aula:

- Distrae a los alumnos
- Motiva a los alumnos
- Permite explicar temas de manera sencilla
- Son útiles para actividades concretas
- Son de valor pero no me siento preparada/o
- Son de valor y las incorporo en mis secuencias
- Son un recurso que utilizo

¿Considera que una capacitación en el uso de las TIC y herramientas digitales puede serle de utilidad para incorporarlas en las prácticas aúlicas?

- Sí
- No
- Tal vez

Enviar

Borrar formulario

Anexo 2

Capacitación:

Objetivo: Desarrollar un programa de capacitación en innovación educativa destinado a los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana durante el primer semestre del año 2024, a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con prácticas innovadoras que den respuestas a las demandas actuales del mundo educativo.

Primer encuentro: “¿Aprendemos conectados? Hacia una inclusión genuina de las TIC en educación”

Tabla 5: ¿Aprendemos conectados? Hacia una inclusión genuina de las TIC en educación

Encuentro	Objetivo específico	Actividades
¿Aprendemos conectados? Hacia una inclusión genuina de las TIC en educación	Generar espacios de reflexión en los docentes a través de capacitaciones para potenciar los procesos pedagógicos innovando en el empleo de las TIC a través de distintas competencias digitales.	<p>Actividad de inicio: se comienza con una actividad de presentación de los miembros del grupo. La licenciada retoma los cuestionarios realizados en diciembre, comenta los objetivos de la clase y presenta un video introductorio sobre el uso de las TIC en educación generando un debate. Link al video: https://www.youtube.com/watch?v=Adnx-2E5S0s&t=41s</p> <p>Break</p> <p>Actividad de desarrollo: se capacita a los docentes sobre el uso de las TIC. La licenciada presenta y explica el software Emaze. Presenta 2 actividades que harán en grupos y las resuelven en la plataforma mencionada anteriormente. Una de ellas es responder, ¿Cuál es la importancia del uso de las TIC? ¿Qué recursos digitales usarían? ¿Para qué? Y la otra es trabajar en grupos sobre cómo se están implementando las TIC y qué cambios harían.</p> <p>Link a Emaze: https://app.emaze.com/editor/@ALORZCRFQ</p> <p>Break</p> <p>Actividad de cierre: socializan lo trabajado y, responden un cuestionario realizado en la plataforma Kahoot! acerca de sus conocimientos sobre de las TIC</p> <p>Link: https://create.kahoot.it/details/124ce945-4075-4330-9e1c-756406c4b9ef</p>

Fuente: elaboración propia (2023)

Segundo encuentro: “Aprender con recursos digitales”

Tabla 6: Aprender con recursos digitales

Encuentro	Objetivo específico	Actividades
<i>Aprender con recursos digitales</i>	Capacitar a los docentes en herramientas digitales tales como, Prezi, CMapTols, Power Point y el uso de Classroom para generar aprendizajes significativos y motivadores mediante la concreción de talleres.	<p>Actividad de inicio: inicia a través de preguntas disparadoras sobre herramientas digitales para realizar presentaciones atractivas. La licenciada realiza una ponencia de las herramientas escogidas. Ellas son: Prezi, CMapTols y Power Point.</p> <p>Break</p> <p>Actividad de desarrollo: la docente propone dos actividades. La primera consiste en poner en práctica lo expuesto por la disertante. Deben escoger un saber y presentar dicha información a través de una de las herramientas digitales explicadas. Luego, lo deben plasmar en el aula.</p> <p>La otra actividad trata de presentar/ explicar Google Classroom. Miran un video explicativo y exploran la plataforma.</p> <p>Link de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=lzqex0u7850</p> <p>Break</p> <p>Actividad de cierre: crean un aula virtual y debaten sobre lo visto hasta el momento</p>

Fuente: elaboración propia (2023)

Tercer encuentro: “Pienso, luego diseño: presentaciones creativas con CANVA”

Tabla 7: Pienso, luego diseño: presentaciones creativas con CANVA

Encuentro	Objetivo específico	Actividades
<i>Pienso, luego diseño: presentaciones creativas con CANVA</i>	Formar a los profesionales en el uso de CANVA, reconociendo las potencialidades de incorporar la herramienta en el aula para mejorar los aprendizajes de los	<p>Actividad de inicio: la licenciada presenta la herramienta CANVA. Presenta materiales producidos en Canva y realizan un afiche acerca de sus diversos usos.</p> <p>Break</p> <p>Actividad de desarrollo: la disertante propone dos actividades. Una de ellas es que reunidos en grupos escojan dos secuencias didácticas e implementen en ellas la herramienta digital: Canva. Y la otra, es que elijan una herramienta audiovisual y comenten en ella el trabajo realizado en la plataforma Canva.</p> <p>Break</p> <p>Actividad de cierre: socializan los trabajos. Suben a la comunidad virtual las producciones.</p>

	estudiantes, a través de un taller de capacitación.	Actividad complementaria: posteo realizado en CANVA que invita a crear el propio.
--	-----------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: elaboración propia (2023)

Cuarto encuentro: “Gamificación: el aprendizaje divertido”

Tabla 8: *Gamificación: el aprendizaje divertido*

Encuentro	Objetivo específico	Actividades
Gamificación: el aprendizaje divertido	Capacitar a los docentes en la implementación de itinerarios gamificados a través de las TIC, para trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de alcanzar aprendizajes significativos.	<p>Actividad de inicio: lluvia de ideas plasmadas en la herramienta digital Word Cloud sobre las prácticas innovadoras y acerca del término “gamificación”.</p> <p>La licenciada presenta un video introductorio sobre el tema.</p> <p>Break</p> <p>Actividad de desarrollo: la licenciada presenta 4 herramientas de gamificación exponiendo sus usos, beneficios y desafíos. Ellas son: Kahoot it, Socrative, puzzle.org y Quizlet. Deben realizar 2 actividades. La primera consiste en que reunidos en grupos planifiquen dos clases e incluyan al menos una actividad/ plataforma de gamificación.</p> <p>Y la otra actividad se basa en diseñar una propuesta evaluativa gamificada sobre el tema abordado anteriormente.</p> <p>Break</p> <p>Actividad de cierre: socializan lo trabajado e intercambian las propuestas evaluativas diseñadas.</p> <p>Como cierre, realizan en conjunto una lista de las sensaciones que tuvieron a lo largo de los talleres y de las expectativas que tienen al utilizar las herramientas innovadoras en el aula. La misma la construyen en la plataforma que crean más conveniente.</p>

Fuente: elaboración propia (2023)

Anexo 3

Encuentro: *¿Aprendemos conectados? Hacia una inclusión genuina de las TIC en educación*

Utilización de la plataforma “Emaze”. Elaboración propia (2023, pp 1-5)

Dirección del enlace: <https://www.emaze.com/@ALORZCRFQ>



Anexo 4

Actividad de cierre del primer encuentro. Abordaje y utilización de la plataforma Kahoot: los participantes deben responder un cuestionario sobre las TIC (Elaboración propia, 2023)

Link: <https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=4d3618ad-20f3-4b8f-936e-a65b56e71daa&single-player=true> (No es necesario registrarse. Solo copiar el enlace en el buscador sino, se puede compartir vía e-mail o por drive)

¿Qué son las TIC en educación?

Cuestionario integrador de TIC

Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas en Educación

Tecnologías de entretenimiento

Tecnologías de la Información y la Comunicación

Tecnologías de la Información y la estimulación

18

Trabajar con Tlc permitirá formar a los niños con las competencias digitales básicas que demanda la sociedad del futuro



Cuáles son los criterios para seleccionar las TIC al momento de diseñar actividades



◆
Verdadero

▲
Falso

▲ Indigación ,
comunicación,
construcción y
expresión

◆ Búsqueda,
comunicación y
evaluación

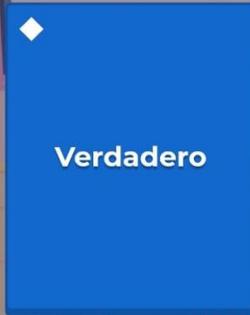
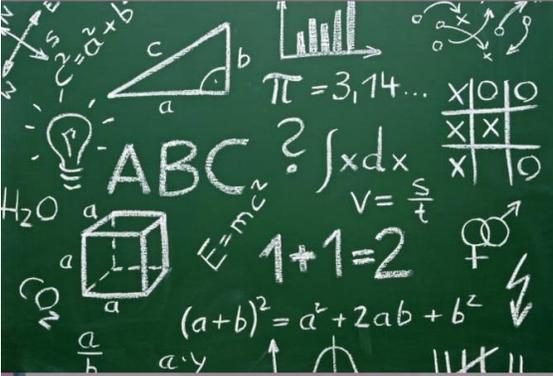
● Selección y
ensayo

■ Indagación,
puesta en
práctica,
comunicación y
evaluación

La utilización de las Tic pueden generar un problema de motivación para los alumnos



La aplicación de las TIC potencian el trabajo colaborativo, la comunicación, la creatividad y la personalización



El docente es clave en los procesos de innovación



Para innovar con TIC dentro de la calidad educativa debo contemplar



Verdadero

Falso

Acuerdos de convivencia

Objetivos, diseño, evaluación y comunicación

Conocimientos tecnológicos de los niños/as

Estructura de la institución

Nuestros alumnos son nativos
digitales



Anexo 5

En el tercer encuentro se utiliza la plataforma Flippity para seleccionar aleatoriamente y armar los grupos para que resuelvan las actividades propuestas.

Plataforma Flippity: así quedarían conformados los grupos con *selección aleatoria*



Plataforma Flippity: *ruleta de selección aleatoria*



Anexo 6

Post – Capacitación:

Objetivo: Redactar un informe acerca de la impresión de la capacitación en los docentes del Instituto Santa Ana.

Tabla 10: *Evaluación del proyecto*

Acción	Recursos	Tiempo	Responsables	Presupuesto	Evaluación
<i>Redacción del informe: teniendo en consideración los instrumentos de evaluación utilizados y las producciones de los docentes</i>	Notebook, programa de capacitación.	3 horas	Licenciada en Educación	Se incluye en el presupuesto los honorarios de la Licenciada en Educación. El resto estará a cargo de la institución	Observación directa: trabajo cooperativo, participación, predisposición, compromiso; rúbricas e instrumentos evaluativos
<i>Planificación del informe: análisis y determinación del impacto en los docentes</i>	Notebook, encuestas, teléfono móvil.	2 horas	La Licenciada en Educación y el equipo directivo	Se incluye en el presupuesto los honorarios de la Licenciada en Educación. El resto estará a cargo de la institución	Tabulación y análisis de encuestas
<i>Diseño de certificados y elaboración de una presentación para subir a las redes institucionales</i>	Notebook, material, celular y videos	4 horas	Licenciada en Educación	Se incluye en el presupuesto los honorarios de la Licenciada en Educación. El resto estará a cargo de la institución	Observación directa, feedback del equipo directivo.
<i>Presentación Institucional: del informe, de los certificados, producciones y material audiovisual (redes</i>	Notebook, informes y certificados. Sala u oficina	2 horas	La Licenciada en Educación y el equipo directivo	Se incluye en el presupuesto los honorarios de la Licenciada en Educación. El resto estará a cargo de la institución	Observación directa: trabajo cooperativo, participación, predisposición, compromiso; rúbricas e

<i>sociales)</i>					instrumentos evaluativos
------------------	--	--	--	--	-----------------------------

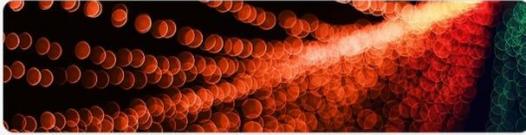
Fuente: elaboración propia (2023)

Anexo 7

Evaluación. Al culminar cada taller, los docentes recibirán en sus correos la siguiente encuesta realizada en Google Forms (Elaboración propia, 2023)

Dirección del enlace:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSftZLZecE5FdOmOw8ERUkg_ATEZWFmv0TdOKPUr7f59-Q7A/viewform?usp=sf_link



ENCUESTA SOBRE EL TALLER

*Reflexión sobre el encuentro

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



* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

Considera la temática del taller relevante para su práctica diaria

Sí

No

Otros:

El acompañamiento y el nivel de desafío en las actividades por parte de la licenciada fue adecuado?

Poco adecuado y sin desafíos

1

2

3

4

5

Adecuado y desafiante

La profundidad de los contenidos fue la adecuada?

Insuficiente y poco clara

1

2

3

4

5

Adecuada y muy clara

Considera que el taller le brindó las herramientas suficientes para abordar la temática en sus prácticas aúlicas?

Poco suficiente

1

2

3

4

5

Muy suficiente

El taller cumplió con sus expectativas?

No

1

2

3

4

5



Superó con mis expectativas



Considera que las herramientas TIC abordadas en el encuentro son de utilidad para potenciar el desarrollo de prácticas innovadoras

Muy útiles

1

2

3

4

5

Poco útiles

Considera que el desarrollo del taller se realizó bajo parámetros innovadores?

Sí

No

La Licenciada en Educación cumplió sus expectativas en cuanto al dominio de la temática, desarrollo y acompañamiento del encuentro?

No cumplió con mis expectativas

1

2

3

4

5

Superó mis expectativas

Cómo fue el clima generado por la disertante para el desarrollo del taller?

Poco agradable

Agradable

Muy agradable

Qué fue lo que más te gustó o resultó interesante del encuentro?

Tu respuesta

Alguna propuesta o actividad no te pareció * valiosa?

Tu respuesta

Sugerencias *

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.