

Universidad siglo 21



Licenciatura en Educación
Trabajo Final de Graduación.
Plan de Intervención
Línea temática: innovación educativa

Innovación para transformar: Estrategias educativas en el I.P.E.M. N° . 193
José María Paz

Apellido y nombre: Lagos Burgos Ariela Teresa

Legajo: VEDU021918

DNI: 19078736

Profesora experta: Sandra del Valle Soria

Neuquén, 29 de junio 2025

Agradecimientos

En primer lugar, agradezco a Jehová Dios, fuente de sabiduría, fortaleza y consuelo en cada etapa de mi vida. Su guía constante, su amor incondicional y su paz han sido esenciales para llegar hasta aquí. A él le doy la gloria por permitirme alcanzar este logro.

A mi familia y esposo, gracias por ser mi sostén emocional, por su paciencia, su aliento constante, y por estar presentes en cada desafío. Su amor ha sido fundamental en este camino.

A mis docentes y tutora de la Universidad Siglo 21, por su compromiso, dedicación y por haber sembrado en mí el deseo de seguir aprendiendo y creciendo profesionalmente.

A todos, de corazón gracias por ser parte de esta etapa tan importante de mi vida.

Índice

Contenido

Agradecimientos	II
Índice	III
Resumen.....	V
Palabras claves:	V
Introducción:	6
Sección 1	8
Análisis Institucional	8
Datos Generales de la Institución Educativa	8
Historia	8
Aspectos filosóficos- epistemológicos de la institución	9
Aspectos pedagógicos.....	10
Tabla N° 1: Prioridades pedagógicas para el 2017-2018	11
Delimitación del problema.....	12
Árbol de Problemas.....	13
Sección 2:	14
Descripción de la línea temática.....	14
Objetivos (general, específicos, metas y acciones).....	16
Antecedentes	17
Marco Teórico	19
Sección 3:	29
Actividades e instrumentos:	29
Tabla 1: Actividades	29
Tabla 2: Actividades	35
Tabla 3: Actividades	40
Diagrama de Gantt.....	45
Tabla de Evaluación del proceso:.....	46
Tabla de Recursos	47

Tabla de Cronograma:.....	48
Video de Presentación	49
Referencias.....	50
Anexos.....	60

Resumen

El presente plan de intervención tiene como objetivo principal promover la innovación educativa en la institución escolar secundaria del I.P.E.M. N.º 193 José María Paz, a través del diseño e implementación de una estrategia formativa orientada al fortalecimiento profesional de docentes y directivos. Esta propuesta surge a partir del diagnóstico institucional, donde se identificó como problemática principal la escasa integración de herramientas tecnológicas en las prácticas de enseñanza, lo que repercute en propuestas pedagógicas poco dinámicas y en trayectorias escolares debilitadas. Como respuesta, se propone un programa de capacitación virtual destinada a docentes y directivos. Los encuentros están orientados a la formación en estrategias didácticas innovadoras como la clase invertida, el ABP y la gamificación. El plan se sustenta en marcos teóricos actuales que reconocen la necesidad de repensar la escuela en clave digital y de promover metodologías activas que favorezcan el aprendizaje significativo. Se espera que esta intervención contribuya a la mejora de la calidad educativa, al fortalecimiento del rol docente y a la generación de una cultura institucional abierta al cambio y a la mejora continua.

Palabras claves: Innovación Educativa, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Formación docente, Herramientas digitales

Introducción:

El presente trabajo final de grado propone un plan de intervención pedagógico enmarcado en el contexto del I.P.E.M. N.º193 José María Paz de la ciudad Saldán, Córdoba, institución que forma parte del sistema educativo provincial. A partir de un proceso de diagnóstico institucional, se identificó como problemática central, la escasa incorporación de tecnologías digitales en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Este déficit se traduce en experiencias educativas poco motivadoras para los estudiantes, débil desarrollo de competencias digitales y una limitada innovación pedagógica por parte del cuerpo docente.

A través del diseño del árbol de problema se estableció que la falta de formación específica, la resistencia al cambio metodológico, la insuficiencia de recursos digitales y la ausencia de una cultura institucional de innovación constituyen causas clave de la problemática. Como consecuencias, se evidencian bajos niveles de compromiso estudiantil, dificultades en la apropiación de saberes y trayectorias escolares debilitadas.

El objetivo general del proyecto consiste en promover la innovación educativa en el I.P.E.M. N.º 193 mediante la incorporación gradual, reflexiva y pedagógica de tecnologías digitales en el aula. Para ello, se proponen como estrategias principales la formación docente a través de instancias sincrónicas y asincrónicas, la generación de espacios colaborativos de intercambio de buenas prácticas, el uso de recursos digitales accesibles, y el acompañamiento institucional sostenido.

Dicho plan se encuentra ordenado en tres secciones, en la primera sección se ubica el desarrollo del análisis institucional, donde se describen los datos generales de la escuela,

su historia, los aspectos filosóficos-epistemológicos y los aspectos pedagógicos, y la identificación del problema que motiva la necesidad de este plan de intervención.

En la segunda sección se limita la línea temática a trabajar, el objetivo general, objetivos específicos, y desarrollo del marco teórico que sustenta la propuesta desde la perspectiva socioconstructivista, la implementación y uso pedagógico de las TIC, estrategias como la clase invertida, el aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la gamificación, y la evaluación innovadora.

En la tercera sección se presenta la organización del plan de trabajo, a través de la descripción de las actividades que se desarrollaran de forma virtual mediante doce encuentros sincrónicos y asincrónicos.

Sección 1

Análisis Institucional

Datos Generales de la Institución Educativa

El Instituto Provincial de Enseñanza Media (I.P.E.M.) N° 193 José María Paz se encuentra ubicado en el centro de la localidad de Saldán, la cual está a 18 kilómetros de la ciudad de Córdoba capital. (UES21, 2019a)

La población de Saldán es culturalmente heterogénea, dado su origen diverso, y está conformada en un 75% por habitantes de Saldán y 25% por habitantes de localidades vecinas, pertenecientes a una clase media baja. Así mismo, las familias que conforman la comunidad educativa, en un alto porcentaje no poseen trabajo estable, y sus ingresos son producto de diversas ocupaciones, como obreros del sector público o privado, ayudantes de construcción, entre otros. (UES21, 2019b)

Historia

El I.P.E.M. N° 193 José María Paz actualmente funciona en un edificio propio donde asisten 644 alumnos y 97 docentes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde, con dos orientaciones: Economía y Gestión y Turismo. (UES21, 2019c).

En 1965 por acción de un grupo de vecinos y representantes de la Municipalidad, se logró concretar la idea de fundar una escuela secundaria, con el objetivo de favorecer la continuidad escolar, formar para una salida laboral y evitar la dispersión de los jóvenes, que terminaban la escuela primaria. (UES21, 2019d).

Luego de una larga lucha en el año 1988 la escuela ingresó al ámbito provincial y su personal a depender de DEMES (Dirección general de educación Secundaria). A partir de ese momento, la prioridad fue la construcción de un edificio propio. (UES21, 2019e).

En el año 2005 se incluyó a la escuela en el Programa Eductrade, gracias a lo cual se obtuvo un laboratorio de informática de última generación. En donde la propuesta era responder de forma gradual a la demanda social y educativa de formarse en el universo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. También, en el 2008 la institución participó de Mejoramiento del Sistema Educativo (PROMSE), por lo que obtuvo equipamiento informático, elementos electrónicos para mejorar los recursos áulicos y dinero para el desarrollo del proyecto institucional. (UES21, 2019f).

En febrero del 2017 el trabajo de las tutorías terminó, lo cual, en palabras de la directora, fue una gran pérdida con respecto a la permanencia en el trayecto escolar de los estudiantes. También, con la refuncionalización de la sala de Informática, todo lo que estaba en condiciones se distribuyó en distintas áreas como la Dirección, Coordinación y Biblioteca. Además, la escuela se vio afectada por la discontinuidad de la entrega de equipos de Conectar Igualdad y deterioro de estas al no contar con el mantenimiento adecuado. (UES21, 2019g).

Aspectos filosóficos- epistemológicos de la institución

La visión de la institución de enseñanza media I.P.E.M. N° 193 José María Paz es facilitar en los futuros egresados la adquisición de los saberes relevantes para la formación del ciudadano a partir de la cultura del aprendizaje y el compromiso personal de su

crecimiento y formación permanente en beneficio de su dignidad individual y social. (UES21, 2019h).

Asimismo, la misión de esta organización es atender hacia una formación integral y permanente de sus estudiantes, atendiendo a las necesidades propias de los mismos, brindándoles herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas, en un espacio de intercambio enmarcado en la educación en valores que favorezca, en general la realización personal y, en particular la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral, así como la continuidad de sus estudios superiores. (UES21, 2019i).

Los actores institucionales están convencidos de que deben sostener los valores fundantes de derechos básicos y universalmente reconocidos, tales como la tolerancia, la cooperación, la participación, la libertad para expresar y vivenciar ideas y la solidaridad, y así promover la formación y el ejercicio de prácticas ciudadanas. (UES21, 2019j).

Dicha institución escolar está conformada por una directora, un vicedirector, dos coordinadores de curso, un secretario, prosecretario, noventa y siete docentes, dos ayudantes técnicos, ocho preceptores, dos bibliotecarias, personales de limpieza y mantenimiento, dos personales de P.A.I.C.O.R (con desempeño en comedores) y estudiantes. (UES21k, 2019).

Aspectos pedagógicos

En cuanto al PEI (Proyecto Educativo Institucional) se traza alrededor de la competencia folklórica, la que le da sentido y significado histórico al proyecto educativo de

la escuela. Su confección es el resultado del trabajo de todos los actores institucionales. (UES21, 2019).

En cuanto al Acuerdo Escolar de Convivencia (AEC) es un logro de todos y cada uno de los que forman parte de la escuela. Su importancia está fundada en el reconocimiento que la comunidad educativa hace de ellos como un espacio propicio para que se desarrollen las relaciones interpersonales. (UES21m, 2019)

Tabla N° 1: Prioridades pedagógicas para el 2017-2018

Prioridades pedagógicas	Avances institucionales	Logros esperados 2017	Acciones proyectadas 2017	Logros esperados 2018
Mejorar los aprendizajes	Revisar las prácticas pedagógicas y observación de clases.	Observación de clase en todo el CB.	Acompañamiento áulico con tutores y coordinador de curso.	Afianzar los aprendizajes.
Utilización de todos los formatos curriculares.	Utilización de un formato por trimestre en cada espacio curricular.	Que los espacios curriculares de Lengua, Matemática y Ciencias en su totalidad los utilicen.	Acompañamiento áulico con tutores y coordinador de curso.	Aumentar el uso de los formatos tanto en el CB como en el CO.
Mayor permanencia del estudiantes en la escuela.	Fomentar la participación en las jornadas del CAJ.	Lograr mayor concurrencia en las distintas actividades.	Armar un buen grupo de gestión para el CAJ.	Llegar a que concurra un 25 % de los estudiantes.
Nuevos proyectos que vinculen a todos los actores para favorecer el aprendizaje y confianza del estudiante.	Realización de jornadas compartidas con los distintos ciclos.	Que las áreas con mayor dificultad en los aprendizajes realicen los proyectos.	Realizar jornadas de muestras de los trabajos realizados por los estudiantes.	Lograr la participación y el compromiso de todos
Fortalecer el clima institucional	Poner en marcha los AEC.	Lograr la participación de todos.	Realizar jornadas de convivencia con toda la comunidad educativa.	Que se incorporen las familias y se comprometan para mejorar las relaciones y evitar la violencia.

Fuente: Universidad Empresarial Siglo 21, 2019. IPEM N° 193

Delimitación del problema

Como se pudo observar en la historia de la institución, la misma cuenta con recursos tecnológicos, como por ejemplo un laboratorio de informática de última generación, la obtención de equipamiento informático, elementos electrónicos para mejorar los recursos áulicos. Igualmente, con el plan Conectar Igualdad, los estudiantes y docentes recibieron notebook. Sin embargo, con la refuncionalización de la sala de Informática, todo lo que estaba en condiciones se distribuyó en distintas áreas. Al mismo tiempo, la escuela se vio afectada por la discontinuidad de la entrega de equipos de Conectar Igualdad y deterioro de estas al no contar con el mantenimiento adecuado.

Si bien la institución cuenta con equipo tecnológico en la entrevista a la directora Giojalas (2019), se observa la preocupación que tiene por la formación de los docentes, manifestando: que le falta la práctica diaria para que puedan desenvolverse frente al aula. También, le preocupa que los alumnos han perdido el interés, y observa que tiene más importancia lo que puedan obtener desde un celular que desde la propia palabra de un docente. (UES21, 2019ñ).

Del mismo modo, los profesores manifiestan que las principales problemáticas surgidas en los procesos de planificación se deben a la falta de recursos y sobre todo a la escasa incorporación de las nuevas tecnologías. Algunos señalan que no tener conexión a internet es un problema a la hora de llevar adelante ciertas tareas planificadas. (UES21, 2019o).

Además, los actores que componen la comunidad educativa señalan que ha sido un despropósito finalizar con el programa Conectar Igualdad y el proyecto de mejora, ya que contribuían significativamente a la trayectoria de los estudiantes. (UES21, 2019p)

Árbol de Problemas

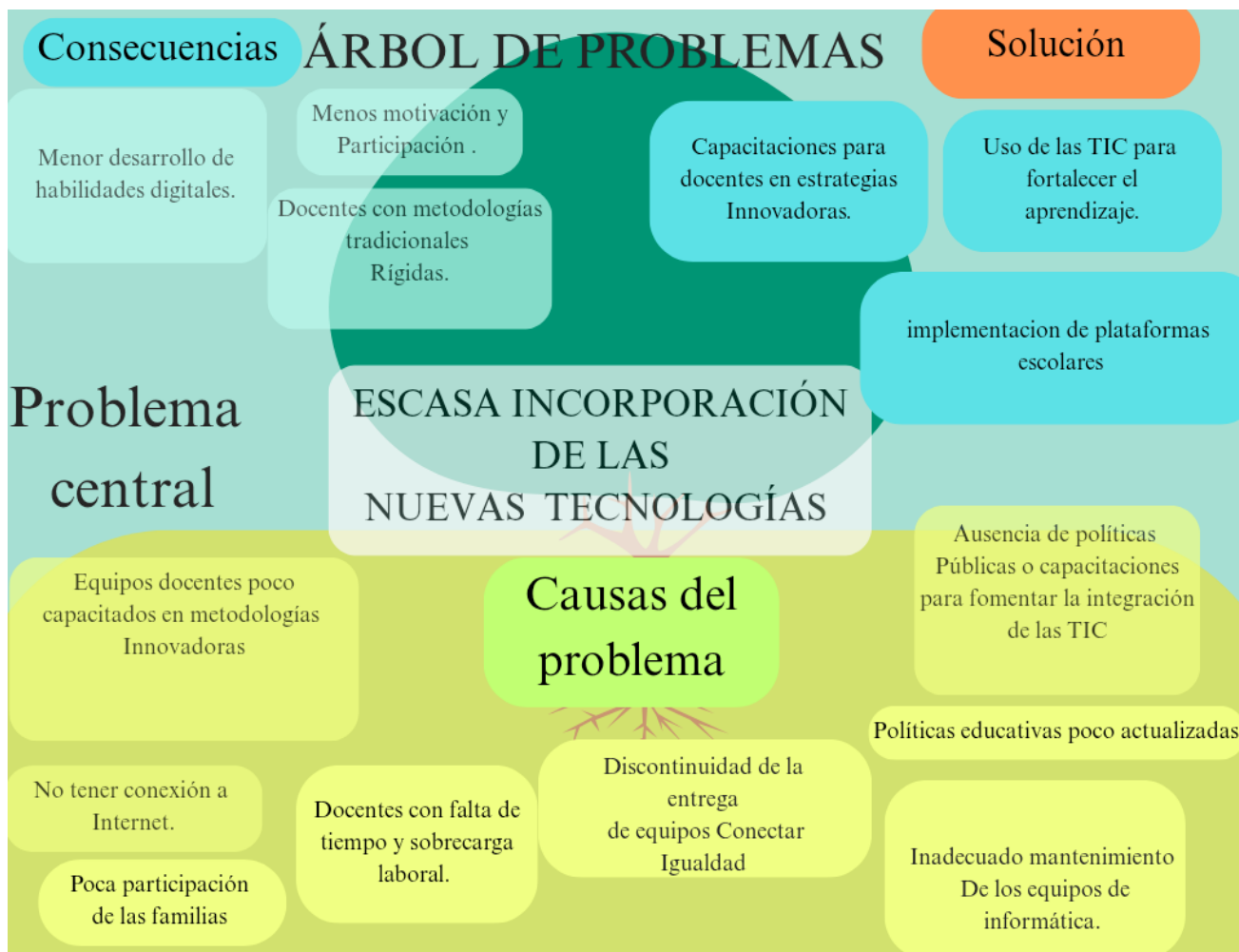


Figura 1. Árbol de problemas. Elaboración propia realizada en Canva (2025) con datos UES21 (2019) SF.M0

Sección 2:

Descripción de la línea temática

La innovación educativa se ha consolidado como un eje central en las políticas y prácticas escolares del siglo XXI, debido a los profundos cambios sociales, tecnológicos y pedagógicos que atraviesan las instituciones. Teniendo en cuenta a Fullan y Gallagher (2020), la innovación se refiere a la introducción intencional y sistemática de prácticas pedagógicas nuevas o significativamente mejoradas, sustentadas en evidencia, orientadas a mejorar los resultados de aprendizaje y la equidad educativa. Estos autores enfatizan que innovar no es simplemente incorporar tecnología, sino transformar la cultura educativa. En la misma línea, Furman (2024), en su libro *Enseñar distinto: guía para innovar sin perderse en el camino*, propone una visión reflexiva y práctica sobre cómo transformar la enseñanza, para la autora innovar no significa cambiar por cambiar, sino observar la práctica docente con ojos curiosos y críticos identificando que aspectos funcionan y cuales necesitan ser revisados para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Además, la autora resalta que debemos cambiar como enseñamos para que los niños y jóvenes tengan la capacidad y el deseo de seguir aprendiendo durante toda la vida.

De acuerdo, con diversos autores contemporáneos, como Área Moreira (2021) y Cabero-Almenara y Palacios-Rodríguez (2022), quienes muestran que las principales características de la innovación educativa son que la misma es transformadora ya que implica cambios significativos en las prácticas y estructuras educativas, contextualizada porque atiende a las particularidades del entorno social; cultural e institucional; colaborativa, ya que involucra a distintos actores educativos; tecnológica porque integra

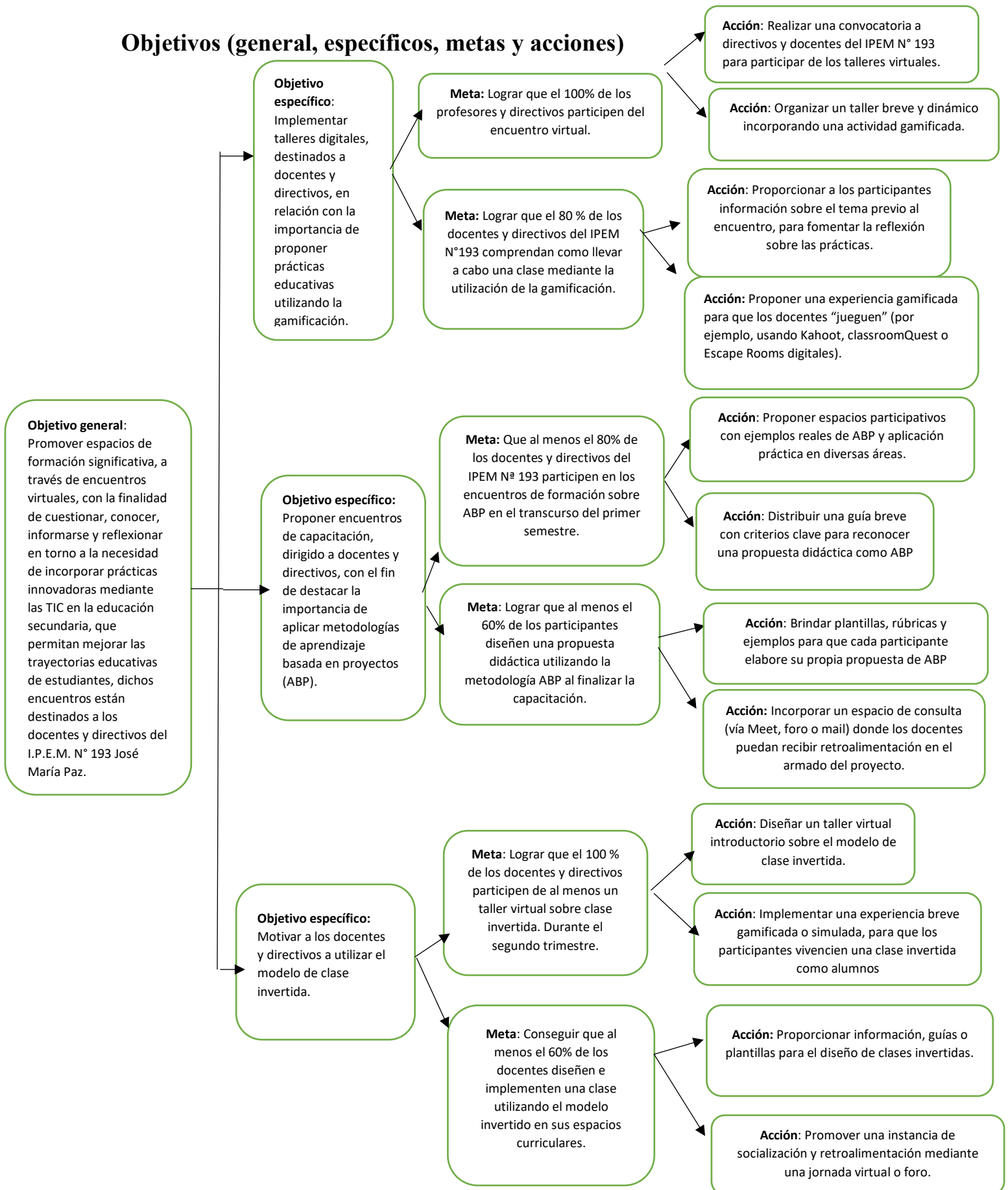
TIC no como fin, sino como medio para enriquecer los procesos pedagógicos; y sostenible porque requiere planificación, evaluación y mejora continua.

Tedesco y López (2021), sostienen que la innovación cumple funciones fundamentales para el desarrollo de sistemas escolares más inclusivos y de calidad. Entre ellas destacan mejorar los aprendizajes a través de metodologías activas y centradas en el estudiante, promover la equidad mediante la generación de oportunidades más justas de acceso al conocimiento, modernizar el currículo escolar para adaptarlo a las demandas del mundo contemporáneo y fomentar competencias del siglo XXI como el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía.

Pese a su potencial transformador, la innovación educativa aún enfrenta múltiples obstáculos para su implementación efectiva. Autores como Cabero-Almenara y Romero-Tena (2023), muestran que se continúan identificando barreras para la incorporación de la innovación, como la resistencia al cambio en la cultura institucional, formación insuficiente del profesorado en competencias digitales y pedagógicas, falta de recursos tecnológicos adecuados como así también la escasa articulación entre políticas educativas y prácticas escolares.

Teniendo en cuenta a la INTEC (España, 2021) y UNESCO (2023), las estrategias más efectivas para la incorporación de prácticas innovadoras son la formación continua de los docentes centrada en prácticas metodológicas activas y uso crítico de TIC, diseño de proyectos pedagógicos innovadores (ABP, flipped classroom, gamificación), evaluación participativa y flexible para adaptar propuestas según los resultados, y generación de redes de colaboración entre escuelas, universidades y organismos educativo

Objetivos (general, específicos, metas y acciones)



Antecedentes

En el artículo *Inclusión digital educativa en escuelas secundarias argentinas*. Un estudio evaluativo, se presentan los resultados de una investigación sobre la implementación de un programa de inclusión digital en escuelas secundarias públicas de Córdoba. Donde los autores Macchiarola et al. (2018), señalan que varias de las experiencias de las escuelas visitadas logran fracturar los procesos de baja intensidad y la motivación de los estudiantes mediante aprendizajes contextualizados, situados y diversos mediados por las TIC. Este quiebre de la baja intensidad se logró a través de diversas estrategias pedagógicas como el uso de proyectos interdisciplinarios que integran contenidos curriculares como herramientas digitales, la implementación de plataformas virtuales para el trabajo colaborativo, el uso de software educativo y recursos multimedia para facilitar la comprensión de contenidos complejos, y la incorporación de dispositivos móviles y netbooks en el aula, para promover la participación activa de los estudiantes. Los autores, además, destacan la formación docente como un factor clave para la apropiación significativa de las tecnologías, así como la flexibilización de las propuestas didácticas. Según sostienen Occelli y Romano (2018) en su artículo *Los docentes de ciencias naturales y el Programa Conectar igualdad en la ciudad de Córdoba Argentina: Los desafíos que surgen con la implementación de las TIC exigen repensar y modificar la formación docente inicial como también la continua*. Además, señalan que los docentes empiezan a ver en las TIC una oportunidad para crear clases más cercanas a los intereses de los jóvenes. En este estudio se identificaron varias estrategias que los docentes aplicaron, o comenzaron a explorar para incorporar las TIC en sus prácticas pedagógicas, especialmente en el área de

Ciencias Naturales, como por ejemplo el uso de software educativo específico, propuestas didácticas con enfoque investigativo (se promovió el uso de las netbooks para buscar información, analizar datos, entre otros), tareas por proyectos, evaluación mediante plataformas digitales, formación entre pares (surgieron espacios informales de aprendizaje entre docentes para compartir experiencias y resolver dificultades en el uso de las TIC). Del mismo modo, los autores del artículo destacan que muchos de estos cambios se vieron condicionados por factores como el acceso real a los equipos, la conectividad y, sobre todo la formación docente continua.

Mientras que las autoras Cicala y Martinelli (2019), identificaron a través de su investigación diversas percepciones y representaciones de los directivos sobre la inclusión de las TIC en las escuelas secundarias. también, observaron que, aunque las políticas públicas han promovido la incorporación de las TIC, existen desafíos en la gestión educativa y en la apropiación efectiva de estas tecnologías por parte de los actores. Durante la investigación utilizaron estrategias como la promoción de espacios de formación docente (muchas escuelas impulsaron talleres internos o participaron en capacitaciones externas), incorporación de TIC en proyectos institucionales, articulación entre docentes y equipos directivos, uso de plataformas y herramientas digitales para la gestión pedagógica y flexibilización de la organización escolar. No obstante, el estudio también muestra que estas estrategias no siempre se consolidaron debido a limitaciones estructurales (como conectividad, mantenimiento de equipos, etc.) y a la necesidad de fortalecer el rol pedagógico de los directivos frente al desafío tecnológico.

Marco Teórico

La innovación educativa se ha convertido en una necesidad impostergable frente a los desafíos actuales del sistema educativo, por eso es necesario tener presente que el conocimiento ya no circula solo en libros ni se produce únicamente dentro de las aulas. Teniendo en cuenta a los autores García-Peñalvo y Seoane-Pardo (2021), la innovación en educación puede definirse como un proceso planificado y sistemático de cambio en las prácticas escolares, orientado a mejorar la calidad del aprendizaje.

En este marco, la innovación no puede desligarse de la realidad institucional. Como señala Salinas (2020), toda propuesta innovadora debe surgir del diagnóstico del contexto escolar y responder a necesidades reales de la comunidad educativa, promoviendo la participación docente y el protagonismo estudiantil.

La innovación cumplió una función esencial en la transformación de la enseñanza, especialmente en contextos de crisis o transición, como fue el caso de la pandemia. Dussel et al. (2020), analizaron cómo muchas escuelas adoptaron tecnologías sin una estrategia clara, revelando la necesidad de procesos más sostenidos. De igual modo, Fernández Navas y Alcaraz (2015), sostuvieron que la verdadera innovación debía repensar las finalidades educativas, no solo los medios para alcanzarlas.

Uno de los pilares de la innovación educativa es el uso de las TIC. Estas herramientas no solo permiten la digitalización de contenidos, sino que también favorecen nuevas formas de enseñar y aprender que rompen con la lógica unidireccional del conocimiento. Las TIC (Tecnologías de la información y la Comunicación) reconfiguraron los tiempos, los espacios y las formas de acceder al saber, lo que obligó a repensar la tarea

docente desde nuevas coordenadas. Como plantea Área Moreira (2010), no se trató solo de introducir computadoras o plataformas digitales, sino de repensar el rol docente, los vínculos pedagógicos y las metodologías con una mirada crítica y situada.

Las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) comprenden un conjunto de herramientas, recursos y dispositivos tecnológicos que permiten el tratamiento, la transmisión y el acceso a la información. Tal como plantea Cabero (2006), esto incluye desde computadoras, internet, dispositivos móviles, software educativo, plataformas digitales, hasta redes sociales, entre otros. Estas tecnologías han renovado la manera en que las personas interactúan, trabajan y se comunican.

Según Cabero-Almenara y Llerente-Cejudo (2021), las TIC en educación deben ser comprendidas como medios para facilitar procesos cognitivos superiores y no solo como recursos instrumentales.

Tal como plantea Área Moreira (2010), las TIC facilitan el acceso a grandes volúmenes de información en tiempo real, permiten la comunicación sincrónica y asincrónica, y potencian procesos colaborativos a distancia. En el ámbito educativo, sirven para enriquecer las estrategias didácticas, ofrecer contenidos multimedia, personalizar los aprendizajes y fomentar la autonomía del estudiante. Asimismo, permiten el desarrollo de competencias digitales para la vida en sociedad y el mundo laboral actual.

Incorporar las TIC en la educación no es solo una cuestión de modernización, sino una necesidad pedagógica y social. Su inclusión permite transformar los modelos tradicionales de enseñanza y aprendizaje hacia enfoques más activos, participativos y significativos. Además, tal como plantea la UNESCO (2013), contribuye a reducir la brecha digital, promoviendo una educación más inclusiva y equitativa. La escuela debe

responder a las nuevas realidades culturales y tecnológicas, preparando a los estudiantes para desenvolverse de manera crítica y creativa en un entorno digital.

La innovación con TIC se apoyó en metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), la gamificación y la clase invertida. Rivas Navarro (1999), ya había advertido que una innovación real debía transformar el modelo de clase, promoviendo autonomía, colaboración y pensamiento crítico. En sintonía, el Instituto Nacional de Formación Docente (INFD, 2020) propuso que los docentes desarrollaran competencias digitales integrando criterios pedagógicos y reflexivos.

Rey Valzacchi (2025), nos muestra que una de las metodologías más efectivas para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes es la gamificación, una estrategia que incorpora mecanismos de juego en contextos educativos para hacer que el aprendizaje sea más dinámico e interactivo. También, nos resalta que con la llegada de la inteligencia artificial (IA), la gamificación ha dado un salto aún mayor, permitiendo experiencias adaptativas, análisis de datos en tiempo real y personalización sin antecedentes. Asimismo, el autor indica que la gamificación no es simplemente jugar en clase, sino diseñar experiencias que conviertan el aprendizaje en un desafío atractivo, con recompensas, misiones y progresión estructurada.

Como explican Deterding et al. (2022), el diseño gamificado permite crear experiencias de aprendizaje significativas al integrar desafíos, recompensas y retroalimentación constante.

En cuanto, a la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) implica la resolución de problemas reales mediante la planificación y ejecución de proyectos interdisciplinarios. Según Thomas y Hernández (2021), el ABP desarrolla el pensamiento

crítico, la creatividad y la capacidad de trabajo colaborativo, siendo una herramienta clave para la innovación pedagógica.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, donde los alumnos participan activamente en la construcción de su propio conocimiento mediante la realización de proyectos significativos y relevantes. En lugar de recibir información de manera pasiva, los estudiantes investigan, resuelven problemas, y toman decisiones, culminando en la realización de un producto o artefacto. El ABP según el Aprende Virtual- Instituto Latinoamericano de Desarrollo Profesional Docente (2024), se caracteriza por ser interdisciplinario, auténtico, conectado a problemas del mundo real, colaborativo y reflexivo.

Igualmente, en los últimos años, el modelo de clase invertida conocido en inglés como flipped classroom, es un modelo pedagógico que propone una reorganización del tiempo y el espacio en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A diferencia del modelo tradicional, en el cual el docente transmite los contenidos en clase y el estudiante realiza las tareas en casa, en la clase invertida los contenidos teóricos se abordan fuera del aula, generalmente mediante videos, lecturas o recursos digitales; y el tiempo presencial se utiliza para actividades prácticas, colaborativas o de profundización.

Como señala Talbert (2021), la clase invertida no debe reducirse a una mera transposición de contenidos a formato audiovisual, sino que requiere una planificación intencional que fomente el pensamiento crítico y compromiso del estudiante con su proceso de aprendizaje.

Además, Álvarez (2017) destaca que la clase invertida promueve el desarrollo de habilidades metacognitivas, ya que los estudiantes deben planificar, monitorear y evaluar su propio aprendizaje.

La implementación de propuestas innovadoras con base en TIC, gamificación, ABP y clase invertida, permite responder a varios de los problemas que enfrenta la educación secundaria actual: desmotivación estudiantil, escasa vinculación entre contenidos y realidad, y prácticas docentes reproductivas.

Tal como plantea Tigse Parreño (2109), el enfoque constructivista destaca la transformación del rol docente, quien deja de limitarse a transmitir información para convertirse en un agente innovador, que diseña experiencias de aprendizaje significativas. Para ello, emplea estrategias cognitivas, metacognitivas y afectivas que favorecen la activación de los saberes previos de los estudiantes. En este marco, el estudiante ocupa un lugar central, participa de manera activamente en el proceso educativo, se vincula con el conocimiento y logra construir aprendizajes con sentido.

El enfoque socioconstructivista, basado en los aportes de Vygotsky (1979), y actualizado por autores como León-Mantero (2022), sostiene que el aprendizaje se construye en interacción con otros y en un contexto social determinado.

A su vez, el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky (1979), permitió comprender que las herramientas tecnológicas pueden actuar como mediadoras en los procesos de aprendizaje. La posibilidad de aprender junto a otros, de resolver problemas en red, de construir significados compartidos mediados por entornos virtuales, favorece la expansión de la zona de desarrollo próximo del estudiante. En este sentido las TIC no solo amplían los

recursos disponibles, sino que favorecen el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades cognitivas complejas.

En el artículo realizado por Rodríguez y Chan Chi (2023), *Innovación educativa y formación del profesorado: una revisión estándar de literatura*, donde los autores identificaron que la innovación educativa implica la introducción de cambios y novedades útiles en contenidos y medios de enseñanza con el objetivo de modificar actitudes, ideas y modelos pedagógicos. También, en este estudio se resaltó la importancia de desarrollar capacidades en los docentes para innovar en sus prácticas, mediante la adquisición de saberes específicos y estrategias formativas adecuadas. El estudio concluyó que la innovación educativa es un campo en constante evolución, y su comprensión requiere una formación docente que promueva el desarrollo de capacidades para implementar cambios significativos en las prácticas educativas.

Por su parte los autores Nieves-Mantuano et al. (2025), en su estudio *Implementación de la tecnología para la calidad del aprendizaje significativo en la formación técnica*, identificaron la necesidad de fortalecer la formación en competencias digitales para docentes, asegurando una integración efectiva de las tecnologías en las prácticas pedagógicas. Además, evidenciaron limitaciones en la conectividad y el acceso a dispositivos, reflejando desigualdades estructurales que afectan la calidad del aprendizaje. Destacaron la importancia de implementar evaluaciones formativas basadas en la retroalimentación continua, enfocadas no solo en resultados académicos, sino también en el desarrollo de habilidades críticas y competencias transversales. Los autores concluyeron que la implementación de tecnologías educativas en la formación técnica es esencial para mejorar la calidad del aprendizaje significativo. Sin embargo, es crucial abordar desafíos

como la capacitación docente, el acceso equitativo a recursos tecnológicos y la adopción de metodologías de evaluación que reflejen el desarrollo integral de los estudiantes.

Varios autores destacaron herramientas y enfoques que favorecieron la innovación con TIC. Muñoz (2021), vinculó el pensamiento creativo con el uso de tecnologías interactivas, mientras que Romero y Ventura (2024), analizaron cómo el aprendizaje personalizado, mediado por analítica de datos, ofrecía nuevas posibilidades pedagógicas. Asimismo, Alkhatlan y Kalita (2018), subrayaron el rol de los sistemas inteligentes de tutorías, y Owoc, et al. (2021), identificaron beneficios y desafíos de la inteligencia artificial en la educación.

Diversos estudios como los de Salinas (2004) y Sancho y Hernández (2006), han demostrado que el uso pedagógico de TIC puede mejorar la motivación estudiantil, facilitar la evaluación formativa y promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas. No obstante, su incorporación requiere formación docente continua, infraestructura adecuada y una planificación institucional estratégica que asegure su uso pedagógico significativo.

Desde una perspectiva docente, la innovación implicó revisar creencias pedagógicas, metodológicas y relaciones con los estudiantes. Marina (2018), propuso que el docente debía convertirse en un agente transformador del aprendizaje, capaz de generar nuevas formas de conocimiento y convivencia.

Margalef y Arenas (2006), insistieron en que las escuelas debían generar estructuras flexibles para experimentar, evaluar y ajustar propuestas innovadoras. Ahrweiler y Keane (2013), aportaron la idea de redes de innovación, que conectaban actores internos y externos, generando entornos de aprendizajes más dinámicos.

Tal como plantean Salinas (2020) y Cabero-Almenara (2021), para que la innovación sea efectiva, es necesario promover el desarrollo profesional docente, fomentar una cultura institucional abierta al cambio y garantizar el acceso equitativo a recursos tecnológicos. La innovación, entonces, no es un fin en sí mismo, sino un medio para transformar la enseñanza y mejorar los aprendizajes.

Como subraya la autora Furman (2024), la inclusión de las Tecnologías de la Información y de Comunicación (TIC) no garantiza por sí sola una buena enseñanza, a menos que se utilice con propósito pedagógico claro. Sin embargo, puede convertirse en una herramienta valiosa para potenciarla. Además, los recursos audiovisuales ofrecen la posibilidad de acercarnos a fenómenos y situaciones que resultan difíciles de recrear en el aula.

Concluyendo la autora Furman (2024), muestra que la innovación en el ámbito educativo es un proceso que requiere tiempo y no ocurre de forma repentina. Además, destaca que diversos estudios sobre el cambio en las escuelas señalan que la transformación debe centrarse en la propia institución educativa, entendida como el lugar donde los docentes, en su rol profesional pueden colaborar, formarse continuamente y probar nuevas formas de enseñar, reflexionando sobre sus prácticas. Para que esto suceda, es necesario asegurar condiciones adecuadas que permitan el desarrollo de espacios institucionales dedicados a la creación e implementación de propuestas pedagógicas innovadoras.

En cuanto a la evaluación educativa, en el contexto del siglo XXI, ha experimentado un cambio paradigmático, alejándose de una visión meramente cuantitativa y sumativa, para orientarse hacia una perspectiva formativa, procesual, participativa y centrada en el

aprendizaje. Este cambio responde a los desafíos de una sociedad caracterizada por la innovación tecnológica, la globalización y la necesidad de formar sujetos críticos, autónomos y competentes para desenvolverse en un mundo en constante transformación.

Desde esta nueva mirada, la evaluación deja de ser un instrumento exclusivamente para medir aprendizaje, y se convierte en una herramienta para promover el aprendizaje significativo, facilitar la autorregulación del estudiante y orientar la toma de decisiones pedagógicas. En este sentido, Neus Sanmartí (2007), sostiene que evaluar no es sinónimo de calificar, y que el foco debe estar puesto en la función formativa de la evaluación, promoviendo la participación de los alumnos, la metacognición y el uso del error como oportunidad de mejora. Además, plantea que enseñar, aprender y evaluar, son procesos inseparables y que la evaluación debe entenderse como una herramienta para la mejora continua y la construcción activa del conocimiento, no solo como un mecanismo de medición o calificación.

Asimismo, Coll et al. (2007), plantea que la evaluación debe entenderse como un proceso que forma parte de la enseñanza y del aprendizaje, inseparable de la planificación didáctica y con una clara intención pedagógica. Desde su enfoque constructivista, la evaluación adquiere sentido cuando esta alineada con los objetivos de aprendizaje y los procesos cognitivos implicados, favoreciendo el desarrollo de competencias.

Por otro lado, Anijovich, R. y Cappelletti, G. (2017) abordan la evaluación educativa no solo como un mecanismo de acreditación sino como una oportunidad para que los estudiantes pongan en juego sus saberes, visibilicen sus logros y reconozcan sus fortalezas y debilidades en el aprendizaje. También, destacan la importancia de superar la

evaluación tradicional basada solo en calificaciones para promover procesos que favorezcan la autonomía y la conciencia del estudiante sobre su propio aprendizaje.

En síntesis, la evaluación educativa en el siglo XXI debe entenderse como una práctica pedagógica integral, ética y transformadora, que no solo verifica el aprendizaje, sino que lo potencia. Este nuevo enfoque exige formar a los docentes en competencias evaluativas y promover un cambio institucional y cultural que sostenga prácticas evaluativas inclusivas, innovadoras y centrada en el desarrollo integral del estudiante.

Algunos de los instrumentos más utilizados para evaluar son las rúbricas analíticas (tablas con criterios de desempeño), portafolios (digitales o físicos), diarios reflexivos o bitácoras (registro personal de procesos, dificultades y aprendizajes), evaluación entre pares (coevaluación), proyectos integrados y E-portafolios, videos, podcasts, blogs (producciones mediadas por inteligencia artificial).


También, la evaluación innovadora puede estar acompañada de recursos como herramientas digitales (Google Classroom, Padlet, Genially, Canva, entre otros), recursos colaborativos (foros, wikis, documentos compartidos, mapas mentales digitales), plataformas de presentación (Prezi, Genially, PowerPoint con narración, Canva educativo), instrumentos en línea (formularios en Google para evaluación y encuestas), rúbricas digitales, apps de feedback instantáneo).

Sección 3:

Actividades e instrumentos:


Tabla 1: Actividades

Objetivo/Meta/Acción	Actividad	Responsable	Evaluación	Recursos
<p>Objetivo específico: Implementar talleres digitales, destinados a docentes y directivos, en relación con la importancia de proponer prácticas educativas utilizando la gamificación.</p> <p>Meta: Lograr que el 100% de los profesores y directivos participen del encuentro virtual.</p> <p>Acción: Realizar una convocatoria a directivos y docentes del IPEM N°193 para participar de los talleres virtuales.</p>	<p>Invitación a los encuentros virtuales: Planificación y diseño de la convocatoria:</p> <p>Destinatarios: Docentes y directivos</p> <p><u>Inicio:</u> Se realiza una encuesta diagnóstica que tiene como objetivo conocer el nivel de familiaridad y experiencia del equipo docente y directivo sobre enfoques pedagógicos innovadores y herramientas tecnológicas actuales. (Ver anexo 1). Se define los objetivos de la convocatoria ¿Qué se espera lograr con los talleres? ¿Qué tipo de participación se busca? Elaboración de la convocatoria (Ver anexo 2)</p> <p><u>Desarrollo:</u> Se comunica formalmente la convocatoria y se inicia la inscripción.</p> <p><u>Cierre:</u> Momento en que finaliza la convocatoria e inicia el proceso formativo.</p>	<p>Asesora pedagógica</p>	<p>Evaluación diagnóstica en Google Drive.</p> <p>¿Conoces alguna herramienta o aplicación basada en inteligencia artificial?</p> <p>Si respondiste que sí, ¿Cuáles conoces o utilizaste?</p> <p>¿Has utilizado alguna herramienta de Inteligencia Artificial (IA) en tu práctica docentes?</p> <p>¿Conoces la propuesta de clase gamificada?</p> <p>¿Conoces o trabajaste con el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)?</p> <p>¿Conoces el enfoque de clase invertida?</p> <p>¿Estarías dispuestos a participar en un taller breve sobre estas metodologías y herramientas?</p>	<p>Computadora</p> <p>Celular</p> <p>La voz</p> <p>Herramientas digitales:</p> <p>Google drive</p> <p>(encuesta)</p> <p>Canva (invitación elaborada en Canva)</p>

<p>Objetivo específico: Implementar talleres digitales, destinados a docentes y directivos, en relación con la importancia de proponer prácticas educativas utilizando la gamificación.</p> <p>Meta: Lograr que el 100% de los profesores y directivos participen del encuentro virtual.</p> <p>Acción: Organizar un taller breve y dinámico incorporando una actividad gamificada.</p>	<p><u>Taller virtual 1 “Gamificación en prácticas educativas”</u></p> <p><u>Inicio</u> (15min): Se presenta la Licenciada en educación a los docentes, y les explica el objetivo del taller y la agenda del encuentro. Se realiza una pregunta disparadora ¿Qué experiencias tienen sobre el juego o dinámicas en sus clases? Luego se realiza una encuesta breve en tiempo real (Mentimeter) sobre el nivel de conocimiento previo en gamificación. (Ver anexo 3)</p> <p>https://www.menti.com/alpb53duggkz</p>  <p><u>Desarrollo</u> (30 min.): Se presenta documento informativo que permite introducir y debatir la temática del taller. (Ver anexo 4)</p> <p>https://youtu.be/9IX1V2eK8GM?si=E_EnfJ8w_t_LVK6D</p> <p>Se propone una actividad práctica en vivo: participar de un juego digital o escape room como ejemplo. (Ver anexo 5)</p> <p>https://create.kahoot.it/share/quien-quiere-ser-un-</p>	<p>Asesora pedagógica</p>	<p>Asistencia y participación</p> <p>Encuesta en la aplicación Mentimeter:</p> <p>¿Qué entienden por gamificación en el ámbito educativo?</p> <p>¿Qué diferencia encuentran entre jugar y gamificar una actividad?</p> <p>Rubrica de evaluación</p>	<p>Computadora o teléfono móvil.</p> <p>La voz</p> <p>Herramientas digitales:</p> <p>-Mentimeter.</p> <p>-Video informativo en YouTube.</p> <p>-Juego en línea: Kahoot</p> <p>Classroom: Donde estará lo presentado en clase y marial bibliográfico y evaluativo.</p>
--	---	---------------------------	---	---

	<p>gamificador/2d597384-a4b3-4216-8049-398a3ca1ef68</p> <p>Se brinda un espacio para consultas, comentarios y reflexiones.</p> <p><u>Cierre (10 a 15 min.):</u> Se sintetiza lo trabajado ¿por qué gamificar?</p> <p>Invitación a implementar una actividad gamificada en el aula.</p> <p>Entrega de materiales y recursos digitales (carpeta o padlet o vía mail).</p> <p>Invitación a próximo encuentro.</p>			
<p>Objetivo específico: Implementar talleres digitales, destinados a docentes y directivos, en relación con la importancia de proponer prácticas educativas utilizando la gamificación.</p> <p>Meta: Lograr que el 80% de los docentes y directivos del IPEM N°193 comprendan como llevar a cabo una clase mediante la utilización de la gamificación.</p> <p>Acción: Proporcionar a los</p>	<p>Encuentro N°2: Activación de saberes previos</p> <p>Objetivo: introducir el concepto de gamificación e invitar a los docentes a reflexionar sobre sus prácticas.</p> <p>Actividades:</p> <p>1. Envío de material informativo previo (una semana antes del encuentro).</p> <p>Material informativo creado en Gamma: (ver anexo 6)</p> <p>https://gamma.app/docs/Gamificacion-Educativa-Aprendizaje-Divertido-y-Eficaz-hhz1rvimp35gzdu</p>	Asesora pedagógica	<p>Formulario de diagnóstico en Google Form o similar:</p> <p>¿Qué lugar ocupa el juego en mis clases?</p> <p>¿Qué objetivos buscas cuando usas actividades gamificadas?</p> <p>¿Qué barreras encontrarás para implementar gamificación en tus clases?</p> <p>¿Qué herramientas usaste o te gustaría usar?</p> <p>Si tus clases fueran un videojuego ¿Qué nivel</p>	<p>Computadora</p> <p>Voz</p> <p>Celular</p> <p>Plataformas digitales como:</p> <p>Gamma</p> <p>Invitación realizada en Gamma</p> <p>Presentación de información mediante Gamma.</p> <p>Ejemplos de clase gamificada</p>

<p>participantes información sobre el tema previo al encuentro, para fomentar la reflexión sobre las prácticas.</p>	<p>El mismo contendrá una definición de gamificación, ejemplos aplicados en el aula, entre otros.</p> <p>2. Formulario diagnóstico (Google Forms o similar)</p> <p>Google Drive: ¿Qué tan gamificador soy?: (ver anexo 7)</p> <p>https://forms.gle/mBJHXEJNoZUD4xD18</p> <p>3. Invitación formal al encuentro sincrónico. (Ver anexo 8)</p> <p>https://gamma.app/docs/Gamificacion-en-la-Escuela-Secundaria--50saj4rzknphxxz</p> <p>Encuentro sincrónico formativo:</p> <p><u>Objetivo.</u> Comprender como diseñar e implementar una clase gamificada.</p> <p><u>Inicio:</u> Bienvenida e introducción. Se agradece la participación y revisa los aportes del formulario previo.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Presentación interactiva del concepto. ¿Qué es gamificación? ¿por qué puede ser útil en la escuela secundaria? Diferencia entre gamificación y aprendizaje basado en juegos. (Ver Anexo 9)</p> <p>https://gamma.app/docs/Gamificacion-Interactiva-Aprendizaje-Divertido-en-Secundaria-5s5hgcxev6ncq8z</p> <p>Análisis de casos (15 min.): Se presentan dos ejemplos breves de clase gamificada. Luego los docentes en pequeños grupos (salas virtuales) analizan que elementos de gamificación identificaron. (Ve anexo 10)</p> <p>https://gamma.app/docs/Gamificacion-en-el-Aula-</p>		<p>representarían?</p> <p>¿Te gustaría formar parte de una comunidad docente que intercambie ideas y juegos gamificados?</p> <p>Rubrica de evaluación</p>	<p>realizado en Gamma</p> <p>Guía paso a paso de como realizar una clase gamificada (realizado en Gamma).</p>
---	---	--	---	---

	<p>Ejemplos-Practicos-5t2z7k50rzedkzr</p> <p><u>Break:</u> 15min.</p> <p>Taller de diseño (30 min): Se brinda una guía paso a paso de como diseñar una clase gamificada (objetivo, narrativa, recompensa, retroalimentación).</p> <p>(Ver anexo 11)</p> <p>https://gamma.app/docs/Copy-of-Guia-Paso-a-Paso-para-Disenar-una-Clase-Gamificada-2sf75r5ixnp802c</p> <p><u>Cierre (15 min.):</u> Ronda de palabras ¿qué me llevo de esta experiencia? invitación a un siguiente encuentro.</p> <p>Ver anexo 12. Rubrica de evaluación</p> <p> Rubrica de evaluacion para el t:</p>			
<p>Objetivo específico: Implementar talleres digitales, destinados a docentes y directivos, en relación con la importancia de proponer prácticas educativas utilizando la</p>	<p>Actividad Nª4.</p> <p><u>Taller 3:</u> Experiencia de gamificación desde la experiencia</p> <p>Objetivo. Introducir la propuesta, activar la motivación y establecer el marco de juego.</p> <p><u>Inicio:</u> Bienvenida y presentación de la actividad como un desafío docente o escape pedagógico, se explica</p>	<p>Asesora pedagógica</p>	<p>Mediante juego en Kahoot</p> <p>Debriefing o conversación reflexiva</p> <p>¿Qué sentiste durante el juego? ¿Qué elementos aumentaron</p>	<p>Computadora Celular. Aplicación Kahoot</p>

<p>gamificación.</p> <p>Meta: Lograr que el 80% de los docentes y directivos del IPEM N^a193 comprendan como llevar a cabo una clase mediante la utilización de la gamificación.</p> <p>Acción: Proponer una experiencia gamificada para que los docentes “jueguen (por ejemplo, usando Kahoot, classroomQuest o Escape Rooms digitales)</p>	<p>brevemente la dinámica y se aclara que el propósito es reflexionar luego sobre la experiencia vivida.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Juego en Kahoot, un quiz gamificado sobre contenidos pedagógicos, TIC o aspectos de la docencia.</p> <p>Juego de gamificación: (Ver anexo 13)</p> <p>https://create.kahoot.it/share/gamificacion/eece3f19-29b0-4875-ac24-ff88a2ac11c5</p> <p><u>Cierre:</u> Debriefing o conversación reflexiva para analizar lo sucedido. Preguntas generadoras ¿Qué sentiste durante el juego? ¿Qué elementos aumentaron tu compromiso y motivación? ¿Cómo podrías trasladar esta experiencia a tu materia?</p> <p>Se invita a aplicar esta estrategia en una clase real y compartirla en un próximo encuentro.</p>		<p>tu compromiso y motivación? ¿Cómo podrías trasladar esta experiencia a tu materia?</p>	
--	---	--	---	--

Tabla 2: Actividades

Objetivo/Meta/Acción	Actividades	Responsable	Evaluación	Recursos
<p>Objetivo específico: Proponer encuentros de capacitación, dirigido a docentes y directivos, con el fin de destacar la importancia de aplicar metodologías de aprendizaje basada en proyectos (ABP).</p> <p>Meta: Que al menos el 80% de los docentes y directivos del IPEM N°193 participen en los encuentros de formación sobre ABP en el transcurso del primer semestre.</p> <p>Acción: Proponer espacios participativos con ejemplos reales de ABP y aplicación práctica en diversas áreas.</p>	<p>Taller N°1: Explorando el ABP desde la experiencia</p> <p>Modalidad: Virtual sincrónico</p> <p>Duración estimada: 60 a 90 min</p> <p>Destinatarios: docentes y directivos del IPEM</p> <p>Estrategia: Aprender ABP haciendo ABP</p> <p>Objetivo: Conectar con saberes previos y presentar el enfoque de forma significativa.</p> <p><u>Inicio:</u> Lluvia de ideas mediante la aplicación Mentimeter, Padlet o lluvia de ideas oral. Pregunta disparadora: ¿qué habilidades crees que necesita un estudiante del siglo XXI? Visualización colectiva de las respuestas. (Ver anexo 14)</p> <p>https://www.menti.com/ald5ysoxjpdx</p> <p>Presentación breve del ABP (10 min.): ¿Qué es el ABP? ¿Que lo diferencia de otras metodologías? ¿por qué es relevante hoy? (Ver anexo 15)</p> <p>Ejemplos breves de proyectos reales aplicados en secundarios.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Participar en mini ABP</p> <p>Propuesta del desafío o pregunta guía: ¿cómo podríamos mejorar la convivencia escolar en nuestra</p>	<p>Asesora pedagógica</p>	<p>Lluvia de ideas mediante la aplicación Mentimeter</p> <p>Pregunta guía: ¿qué habilidades crees que necesita un estudiante del siglo XXI?</p> <p>Cuestionario</p> <p>¿Qué desafíos encontramos al pensar una propuesta ABP?</p> <p>¿Qué ventajas observamos respecto a la motivación y aprendizaje de los estudiantes?</p> <p>Encuesta en Google Drive</p>	<p>Computadora</p> <p>Internet</p> <p>Celular</p> <p>La voz</p> <p>Aplicaciones digitales</p> <p>Plantilla digital para la guía de una clase invertida (en Canva)</p> <p>Enlace a ejemplos de ABP.</p> <p>Guía práctica para implementar un ABP en clase.</p>

	<p>institución desde el trabajo con los estudiantes?</p> <p>Trabajo en grupos: Diseño de una idea, proyecto simple, donde pueden usar una plantilla guiada con 4 ejes: producto final, áreas implicadas, saberes claves y actores).</p> <p>Feedback. 15 min.</p> <p><u>Cierre:</u> Reflexión guiada (oral o escrita): ¿Qué desafíos encontramos al pensar una propuesta ABP? ¿Qué ventajas observamos respecto a la motivación y aprendizaje de los estudiantes?</p> <p>Entrega de recurso o guía breve: “7 pasos para planificar un ABP efectivo”. Enlace a ejemplos y recursos para seguir explorando. (Anexo 16)</p> <p>https://gamma.app/docs/Guia-de-7-Pasos-para-el-Aprendizaje-Basado-en-Proyectos-ABP-b0dtc918i25z7my</p> <p>Invitación final: Se propone un segundo encuentro para profundizar el diseño de proyectos concretos y acompañar su implementación y realizar una breve encuesta. (Ver anexo 17)</p>			
<p>Objetivo específico: Proponer encuentros de capacitación, dirigido a docentes y directivos, con el fin de destacar la importancia de aplicar metodologías de aprendizaje basada en proyectos (ABP).</p> <p>Meta: Que al menos el 80% de los</p>	<p>Taller N°2: “Mi propuesta bajo la lupa del ABP”</p> <p><u>Inicio:</u> (15 min). Breve explicación sobre la importancia de reconocer si una práctica se alinea realmente con el enfoque ABP.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Cada docente selecciona una secuencia didáctica propia que recuerde que haya implementado.</p>	<p>Asesora pedagógica</p>	<p>Analizan las practicas educativas docentes.</p> <p>Se realizan preguntas</p>	<p>Computadora</p> <p>Teléfono celular</p> <p>Aplicaciones digitales</p> <p>La voz</p>

<p>docentes y directivos del IPEM N°193 participen en los encuentros de formación sobre ABP en el transcurso del primer semestre.</p> <p>Acción: Distribuir una guía breve con criterios clave para reconocer una propuesta didáctica como ABP</p>	<p>Usando la guía, responde individualmente las preguntas orientadoras. ¿Mi clase en un ABP?</p> <p>Luego, en grupos pequeños, intercambian opiniones sobre: ¿Qué elementos del ABP están presentes? ¿Qué faltaría agregar o modificar?</p> <p><u>Cierre:</u> puesta en común de hallazgos clave en un mural digital o pizarra colaborativa (Padlet, Jamboard, entre otros).</p> <p>Propuesta de reflexión final: ¿Qué cambios concretos podrías realizar para que tu propuesta se transforme en un verdadero proyecto ABP?</p>		<p>Orientadoras</p> <p>¿Qué elementos del ABP están presentes? ¿Qué faltaría agregar o modificar?</p> <p>Reflexión final</p> <p>¿Qué cambios concretos podrías realizar para que tu propuesta se transforme en un verdadero proyecto ABP?</p>	
<p>Objetivo específico: Proponer encuentros de capacitación, dirigido a docentes y directivos, con el fin de destacar la importancia de aplicar metodologías de aprendizaje basada en proyectos (ABP).</p> <p>Meta: Lograr que al menos el 60% de los participantes diseñen una propuesta didáctica utilizando la metodología ABP al finalizar la capacitación</p> <p>Acción: Brindar plantillas, rubricas y ejemplos para que cada</p>	<p>Taller N°3: Tu primer ABP</p> <p>Modalidad: Taller práctico virtual</p> <p>Duración: 90 a 120 min</p> <p>Destinada: Docentes y directivos</p> <p>Objetivo: Motivar y preparar a los participantes para diseñar su propio proyecto.</p> <p>Inicio: Presentación de un ejemplo real de ABP (puede ser un mediante un video breve, pdf o relato facilitador).</p> <p>Describir el proyecto, su pregunta guía, etapas, actores</p>	<p>Asesora pedagógica</p>	<p>Se presenta un ABP real y se analiza: ¿Qué harías igual y que distinto con tus estudiantes?</p> <p>Puesta en común:</p> <p>¿Qué sentí al planificar un ABP propio? ¿Qué desafíos o dudas</p>	<p>Computadora</p> <p>Celular</p> <p>Internet</p> <p>Voz</p> <p>Aplicaciones virtuales</p> <p>Entrega de material como rúbricas, ejemplos de ABP,</p>

<p>participante elabore su propia propuesta de ABP.</p>	<p>involucrados y producto final.</p> <p>Pregunta para el grupo: ¿Qué harías igual y que distinto con tus estudiantes?</p> <p>Entrega de material de apoyo (plantilla para diseñar el ABP), rubricas de planificación, 1 o 2 ejemplos breves de ABP adaptados a nivel medio o a materias específicas.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Diseño de la propuesta. Se trabaja de manera individual o por pares, cada participante elige un eje temático o contenido que desea trabajar y comienza a completar la plantilla de ABP.</p> <p><u>Cierre:</u> Puesta en común. Se pregunta. ¿Qué sentí al planificar un ABP propio? ¿Qué desafíos o dudas me quedaron?</p> <p>Se invita a cargar las propuestas en una carpeta colaborativa institucional.</p>		<p>me quedaron?</p>	<p>entre otros.</p>
<p>Objetivo específico: Proponer encuentros de capacitación, dirigido a docentes y directivos, con el fin de destacar la importancia de aplicar metodologías de aprendizaje basada en proyectos (ABP).</p> <p>Meta: Lograr que al menos el 60% de los participantes diseñen una propuesta didáctica utilizando la metodología ABP al finalizar la</p>	<p>Taller 4: espacio de retroalimentación</p> <p>Objetivo: Ofrecer sugerencias personalizadas y resolver dudas específicas sobre el diseño del proyecto.</p> <p><u>Inicio:</u> difusión del consultorio ABP, mediante cartel, mail o grupo institucional (con fecha, horario y medio de contacto).</p> <p>Reenvió de materiales clave: Plantilla de ABP, rubrica</p>	<p>Asesora pedagógica</p>	<p>Espacio de retroalimentación, mediante Google drive, Telegram, Teams, entre otros.</p> <p>Se estimula la coevaluación horizontal: “¿Qué le sumarias a este</p>	<p>Computadora</p> <p>Celular</p> <p>Voz</p> <p>Internet</p> <p>Aplicaciones digitales</p>

<p>capacitación</p> <p>Acción: incorporar un espacio de consulta (vía Meet, foro o mail) donde los docentes puedan recibir retroalimentación en el armado del proyecto.</p>	<p>de autoevaluación, ejemplos.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Espacio de retroalimentación en encuentro sincrónico mediante Google Meet, Team,</p> <p>Bienvenida breve, repaso de los 7 pasos de ABP.</p> <p>Docentes que quieran compartir sus avances, dudas o ideas.</p> <p>El licenciado y/o colegas brindan sugerencias constructivas.</p> <p>Se estimula la coevaluación horizontal: “¿Qué le sumarias a este proyecto?”</p> <p><u>Cierre:</u> Registro de los proyectos presentados en consulta, envío de retroalimentación personalizada.</p>		<p>proyecto?”</p>	
--	---	--	-------------------	--

Tabla 3: Actividades

Objetivo/Meta/Acción	Actividad	Responsable	Evaluación	Recursos
<p>Objetivo específico: motivar a los docentes y directivos a utilizar el modelo de clase invertida.</p> <p>Meta: lograr que el 100% de los docentes y directivos participen de al menos un taller virtual sobre clase invertida. Durante el segundo trimestre.</p> <p>Acción: Diseñar un taller virtual introductorio sobre el modelo de clase invertida.</p>	<p>Actividad N°1: Clase Invertida: Aprender al revés para enseñar mejor”.</p> <p><u>Modalidad:</u> Taller virtual (sincrónico por Meet o Zoom)</p> <p>Duración: 60 a 90 min.</p> <p><u>Inicio:</u> Bienvenida con disparador visual: una imagen de la cual realizaremos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué te llama la atención de la imagen? ¿Se parece a las clases que impartes? (imagen de una clase tradicional) (ver anexo 18)</p> <p><u>Desarrollo:</u> Presentación de un relato real (relato docente). (Ver Anexo 19)</p> <p>Cambiando la educación Carlos Santiuste TEDxUC3M</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿Qué desafíos y que beneficios notó? ¿Qué te llama la atención de este modelo? ¿Por qué lo utilizarías en tu aula?</p> <p><u>Cierre:</u> síntesis visual o mapa</p>	<p>Asesora pedagógica</p>	<p>Preguntas con disparador visual</p> <p>¿Qué te llama la atención de la imagen? ¿Se parece a las clases que impartes? (imagen de una clase Tradicional)</p> <p>Preguntas luego de ver el video:</p> <p>¿Qué desafíos y que beneficios notó? ¿Qué te llama la atención de este modelo? ¿Por qué lo utilizarías en tu aula?</p> <p>Preguntas en Google Form</p>	<p>Presentación en canva/PowerPoint, Jamboard o Padlet, video breve,</p> <p>Computadora</p> <p>Aplicaciones virtuales</p> <p>Internet</p> <p>Voz</p>

	<p>conceptual o esquema proyectado por el asesor. Entrega de material facilitador e invitación a próximos encuentros.</p> <p>Preguntas en Google Forms (ver Anexo 20)</p>			
<p>Objetivo específico: motivar a los docentes y directivos a utilizar el modelo de clase invertida.</p> <p>Meta: lograr que el 100% de los docentes y directivos participen de al menos un taller virtual sobre clase invertida. Durante el segundo trimestre.</p> <p>Acción: Implementar una experiencia breve gamificada o simulada, para que los participantes vivencien una clase invertida como alumnos.</p>	<p>Actividad N°2: “Aprender como alumnos: clase invertida en acción”</p> <p>Modalidad: virtual</p> <p>Duración estimada. 60 min.</p> <p><u>Inicio:</u> Introducción simulada (previa al encuentro). Actividad asincrónica previa, 24 horas antes del taller, los docentes reciben por mail o WhasApp institucional, un video breve explicativo de 5-7 minutos sobre un tema educativo (por ej.: qué es un ABP o que es una evaluación formativa), y un formulario tipo Edpuzzle o preguntas de comprensión (Google Forms, Kahoot Challenge) para completar antes del encuentro sincrónico.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Simulación del aula invertida en vivo.</p> <p>Se repasa sobre lo que vio previamente en el video (sin repetirlo).</p>	Asesora pedagógica	<p>Evaluación previa al encuentro mediante un formulario en Google Forms.</p> <p>Resolución de desafíos en grupo</p> <p>Plenario con preguntas: ¿Cómo te sentiste al aprender por tu cuenta y luego resolver con otros?, ¿Qué implicancias tendría esto en tu clase con estudiantes?</p>	<p>Video breve (You Tube o Edpuzzle), Kahoot, Jamboard o presentación final.</p> <p>Material informativo enviado por mail, WhatsApp u otra aplicación.</p> <p>Internet</p> <p>Computadora</p>

	<p>Se discuten las respuestas del formulario.</p> <p>Resolución de desafíos en grupo: se dividen en subgrupos y se les propone aplicar lo aprendido del video a un caso o situación escolar real. Ejemplo: diseñar entre todos una rubrica para un proyecto, armar una secuencia didáctica en 3 pasos.</p> <p>Cada grupo presenta su producción.</p> <p>Plenario con preguntas: ¿Cómo te sentiste al aprender por tu cuenta y luego resolver con otros?, ¿Qué implicancias tendría esto en tu clase con estudiantes?</p> <p><u>Cierre:</u> Pequeña encuesta en vivo: ¿qué ventajas /desafíos le ves al modelo?</p> <p>Se les entrega una infografía resumen de la estructura de la clase invertida y posibles herramientas. (Ver Anexo 21)</p> <p>Invitación al próximo encuentro.</p>			
<p>Objetivo específico: motivar a los docentes y directivos a utilizar el modelo de clase invertida.</p> <p>Meta: Conseguir que el 60% de</p>	<p>Actividad N°3: “Tu clase invertida: paso a paso con guía en mano”</p> <p>Modalidad: Virtual</p> <p>Duración estimada: 60-90 min.</p>	<p>Asesora pedagógica</p>	<p>Pregunta disparadora en una aplicación digital:</p> <p>¿Qué tema de tu materia te cuesta que tus estudiantes</p>	<p>Computadora</p> <p>Celular</p> <p>La voz</p>

<p>los docentes diseñen e implementen una clase utilizando el modelo invertido en sus espacios curriculares.</p> <p>Acción: Proporcionar guías o plantillas para el diseño de clases invertidas.</p>	<p><u>Inicio:</u> Exploración guiada (15min.)</p> <p>Pregunta disparadora: ¿Qué tema de tu materia te cuesta que tus estudiantes comprendan activamente?</p> <p>Presentación de la plantilla para presentar una clase invertida.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Se muestran una o 2 clases diseñadas por otros docentes.</p> <p>Trabajo individual. Cada docente completa su plantilla guiada.</p> <p><u>Cierre:</u> Aplicación de una rubrica de autoevaluación sobre su diseño.</p> <p>Entrega voluntaria del diseño para recibir retroalimentación por mail.</p> <p>Compromiso simbólico. ¿En qué semana piensa aplicar esta clase?</p>		<p>comprendan activamente?</p> <p>retroalimentación vía mail sobre el desarrollo de la actividad.</p> <p>Rubrica de autoevaluación sobre el proceso de elaboración de su clase invertida.</p>	<p>Recursos digitales</p> <p>Plantilla en Canva para completar sobre clase invertida.</p> <p>Plantilla en Word o Google Docs, ejemplos de clase invertida reales, rúbrica de autoevaluación.</p>
<p>Objetivo específico: motivar a los docentes y directivos a utilizar el modelo de clase invertida.</p> <p>Meta: Conseguir que el 60% de los docentes diseñen e implementen una clase utilizando el modelo invertido en sus espacios curriculares.</p> <p>Acción: Promover una</p>	<p>Actividad N°4: “Compartimos para mejorar: Jornada de retroalimentación sobre clases invertidas”</p> <p>Modalidad. Virtual (por Meet, Zoom, Teams o similar).</p> <p>Duración: 90 min.</p> <p>Inicio: Bienvenida y encuadre de la jornada: se explica que el objetivo no es evaluar, sino compartir avances,</p>	<p>Asesora pedagógica</p>	<p>Pregunta en Mentimeter</p> <p>¿Qué sentiste al planificar una clase invertida por primera vez?</p> <p>Retroalimentación entre colegas</p> <p>Mural digital:</p> <p>¿Qué aprendí de las propuestas</p>	<p>Computadora</p> <p>Plataforma digital (Telegran, Sum, o Teams) para los encuentros virtuales sincrónicos.</p> <p>La voz.</p> <p>Material informativo</p>

<p>instancia de socialización y retroalimentación mediante una jornada virtual.</p>	<p>dudas y recibir aportes para mejorar.</p> <p>Presentación del recorrido formativo, repaso de los pasos trabajados (videos, plantillas, entre otras).</p> <p>Activador: pregunta en Mentimeter o Jamboard ¿Qué sentiste al planificar una clase invertida por primera vez?</p> <p><u>Desarrollo:</u> Socializar por turnos breves (5 min. Por docente o grupo): cada docente expone su propuesta de clase invertida (tema, estrategia, materiales de evaluación).</p> <p>Retroalimentación en vivo: Se abre un espacio de devolución entre colegas.</p> <p><u>Cierre (15min):</u> mural digital para compartir ¿Qué aprendí de las propuestas de mis colegas? ¿Qué podría aplicar en la mía?</p> <p>Se comparte una lista de pasos a seguir para aplicar una clase invertida (adaptar materiales, planificar tiempos, anticipar dificultades).</p>	<p>de mis colegas? ¿Qué podría aplicar en la mía?</p>	<p>para presentar. Videos.</p>
---	--	---	------------------------------------

Diagrama de Gantt

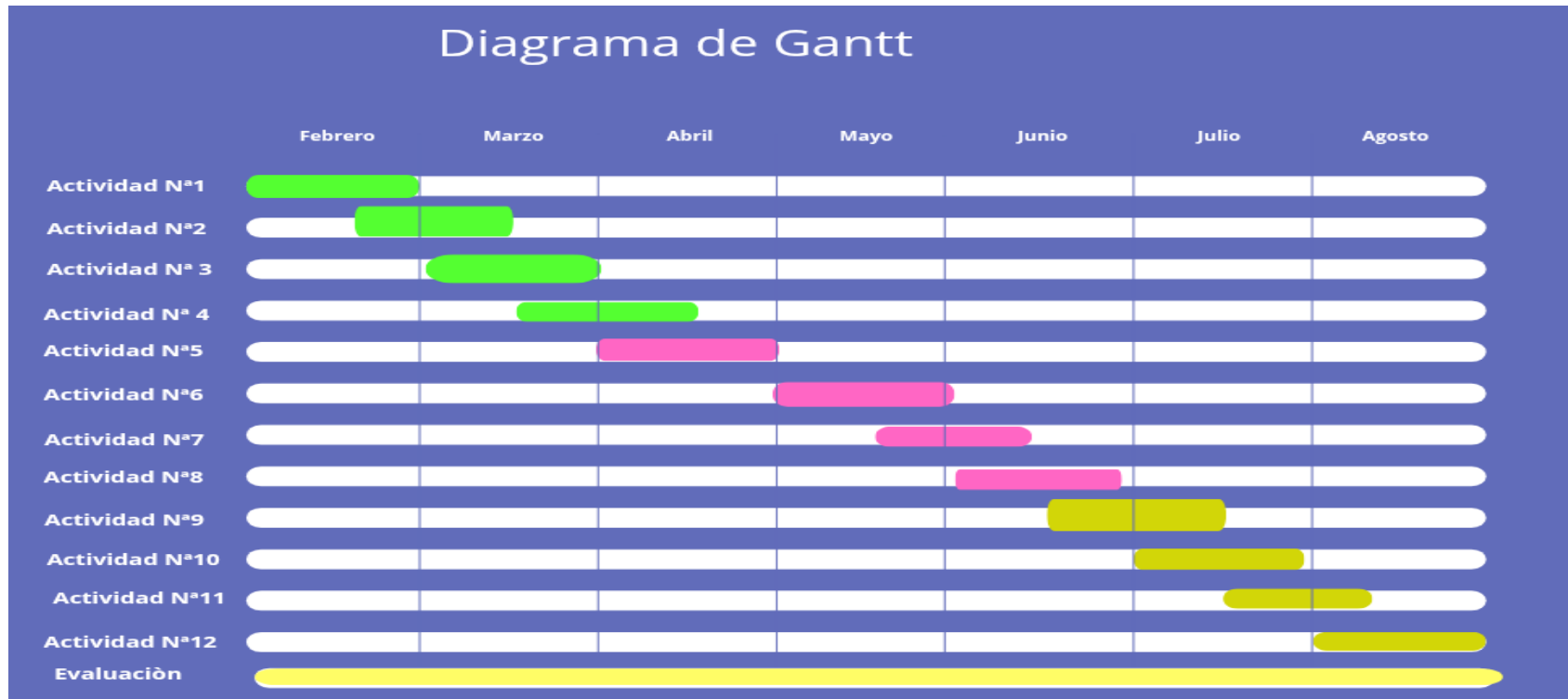


Figura 2. Diagrama de Gantt. Elaboración propia realizada en Canva (2025)

Tabla de Evaluación del proceso:

Objetivo/Meta/Acción	Instrumentos de Evaluación	Criterios de Evaluación/ Indicadores de avance	Cronograma De Evaluación	Análisis y Comentarios
<p>Objetivo específico: Implementar talleres digitales, destinados a docentes y directivos, en relación con la importancia de proponer prácticas educativas utilizando la gamificación.</p> <p>Meta: Lograr que el 100% de los profesores y directivos participen del encuentro virtual.</p> <p>Acción: Organizar un taller breve y dinámico incorporando una actividad gamificada.</p>	<p>-Encuesta diagnóstica inicial (Google Forms)</p> <p>- Registro de asistencia</p> <p>-Cuestionario de cierre</p> <p>-Cuestionario de evaluación mediante Kahoot.</p> <p>-Rúbrica para evaluar la actividad de clase gamificada.</p>	<p>-Participación durante el taller.</p> <p>- Comprensión de los conceptos claves sobre gamificación.</p> <p>-Capacidad para identificar aplicaciones prácticas en el aula.</p> <p>-Porcentaje de docentes y directivos que completan el taller.</p> <p>- Nivel de interacción en la actividad gamificada.</p> <p>- Resultado del cuestionario de inicio y de cierre (>80% de respuestas correctas)</p>	<p>-Antes del taller: envió de encuesta diagnóstica.</p> <p>-Dia del taller: control de asistencia y aplicación de rubrica.</p> <p>-Después del taller: aplicación de cuestionario de cierre (mismo día)</p>	<p>Se espera un alto nivel de participación si el taller es breve, atractivo y útil. La actividad gamificada permitirá observar en tiempo real el grado de comprensión.</p> <p>Los resultados de las encuestas permitirán orientar futuras capacitaciones.</p>

Tabla de Recursos

Recursos	Explicación	Ejemplo
Humanos	Persona encargada de planificar y llevar adelante la capacitación del plan de intervención propuesto.	Licenciada en educación Lagos, Ariela.
Material técnico	Se entiende por material técnico al conjunto de recursos, herramientas y dispositivos que tienen una función operativa y especializada dentro del proceso educativo, que permiten facilitar, complementar o aplicar conocimientos específicos.	Dispositivos tecnológicos: notebooks, computadoras, auriculares, micrófonos. Cámara web, celulares, acceso a internet. Herramientas digitales: plataformas como Google Classroom, Canva, Genially, Moodle, Kahoot, Gamma, correo electrónico, entre otras.
Económico	Honorario del asesor. Los materiales por utilizar (celulares, tables, computadoras, internet)	Cantidad de horas Taller, planificación, foro y seguimiento.
Contenido	Libros utilizados, material de estudio, videos, plataformas utilizadas.	Libros y artículos en línea Herramientas digitales: Canva, Kahoot, Mentimeter, Gamma, Google classroom, YouTube, entre otros.

Tabla de Cronograma: (solo se encuentran reflejados los tres primeros encuentros virtuales, en los cuales se trabaja sobre Gamificación).

Actividad	21 de febrero	7 de marzo	21 de marzo
<p>Encuentro 1: Presentación, explicación de los objetivos del encuentro.</p> <p>Pregunta disparadora virtual</p> <p>Desarrollo: Video Informativo, juego en Kahoot.</p> <p>Cierre: Consultas, invitación a nuevo encuentro.</p>	<p>10 minutos</p> <p>10 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>5 a 10 min.</p>		
<p>Encuentro 2:</p> <p>Inicio: Bienvenida e introducción. Se agradece la participación y revisa los aportes del formulario previo.</p> <p>Desarrollo: Presentación interactiva del concepto gamificación. Trabajo en grupo analizando casos.</p> <p>Break</p> <p>Taller de diseño</p> <p>Cierre: Ronda de palabras, invitación a un siguiente encuentro. Rubrica evaluativa</p>		<p>15 minutos</p> <p>30 minutos</p> <p>15 minutos</p> <p>30 min</p> <p>15 minutos</p>	
<p>Encuentro 3:</p> <p>Inicio: Bienvenida y presentación de la actividad como un desafío docente o escape pedagógico</p> <p>Desarrollo: juego en Kahoot</p> <p>Cierre: Debriening o conversación reflexiva para analizar lo sucedido</p>			<p>5 a 10 minutos</p> <p>15 minutos</p> <p>15 minutos</p>

Video de Presentación

https://www.canva.com/design/DAGrZ1P0kxY/RhKnCpHrHU5aAB51WoE4jw/view?utm_content=DAGrZ1P0kxY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=recording_view

Referencias

Ahrweiler, P., & Keane, M.T. (2013). Innovation networks. arXiv.

<https://arxiv.org/abs/1308.2234>

Alkhatlan, A., & Kalita. J. (2018). Intelligent tutoring systems: A comprehensive historical survey with recent developments. arXiv.

<https://arxiv.org/abs/1812.09628>

Álvarez, M. (2017). El modelo de clase invertida: una propuesta para la innovación educativa. En la era. Digital Ediciones Universidad de Salamanca. <https://doi.org/10.14201/0AQ0284>

Anijovich, R., & Cappelletti, G. (2017). La evaluación como oportunidad. Paidós, Voces de la Educación

Aprende Virtual - Instituto Latinoamericano de Desarrollo Profesional Docente. (2024). El poder de la Inteligencia Artificial (IA) en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Instituto Latinoamericano de Desarrollo Profesional Docente

Área Moreira, M. (2010). Integración de las TIC en el currículo escolar. Una perspectiva crítica. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (38), 27-43.

<https://doi.org/10.12795/pixelbit.2010.i38.02>

- Área Moreira, M. (2021). Tecnologías digitales e innovación educativa: hacia una transformación pedagógica inclusiva. *Revista de Educación a Distancia*, (65).
- Cabero Almenara, J. & Llorente-Cejudo, M.C. (2021). Tecnologías emergentes y formación del profesorado: retos y oportunidades. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 23(2), 1-15.
- Cabero Almenara, J. & Palacios Rodríguez, A. (2022). Innovación y tecnología educativa: un binomio necesario. *Revista educación XX1*, 25(2), 17-36.
- Cabero Almenara, J. & Romero Tena, R. (2023). Barreras docentes ante la innovación con tecnologías emergentes en educación. *Revista Comunicar*, 31 (75), 59-69.
- Cicala, R. & Martinelli, S. (2019). La inclusión de las TIC en cuevas secundarias de la provincia de Buenos Aires: relatos de sus directivos. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 10(18), 52-65. <https://doi.org/10.60020/1853-6530.v10.n18.23042>
- Coll, C. Rochera, M.J., Mayordomo, R.M. & Naranjo, M. (2007). La evaluación continua como instrumento para el ajuste de la ayuda pedagógica. *Cuadernos de docencia Universitaria*, 8. Ediciones Octaedro.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2022). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. *Computers in Human Behavior*, 41, 75-85-

Fernández Navas, M. & Alcaraz Salarirche, N. (2015). Innovación educativa: Aproximación al concepto. Academia. edu.

<https://www.academia.edu/23204778>

Fullan, M. & Gallagher, M. J. (2020). Furman, M. (2024). Enseñar Distinto. Guía para innovar sin perderse en el camino. Siglo XXI Editores.

García Martínez, J. (DIR). (2021). Informe de Nuevas tecnologías (INTEC) 2021: Diez tecnologías para impulsar a España. Catedra de Ciencia y Sociedad, Fundación Rafael del Pino.

García-Peñalvo, F.J., & Seoane-Pardo, A. M. (2021). Innovación educativa y transformación digital: Desafíos para el sistema educativo actual. *Education in the Knowledge Society*, 22, e24538.

Instituto Nacional de Formación Docente (INFD). (2020). Marco de competencias digitales para la formación docente inicial.

INTEF (2021). Marco de referencia de la Competencia Digital Docente. Ministerio de educación y formación Profesional, España.

Lagos, A. (2025). Árbol de problemas (Infografía creada con Canva) y datos UES21 (2019) SF.M0. Canva. <https://www.canva.com>

Lagos, A. (2025). Diagrama de Gantt (Infografía creada con Canva) Canva. <https://www.canva.com>

León- Mantero, C. (2022). El aprendizaje situado y la innovación educativa: una mirada desde el aula. *Revista Iberoamericana de Educacion*, 88(1), 45-60.

Macchiarola, Viviana, Martini, Celina, Montebelli, Ana Eugenia, & Mancini, Ana Alicia. (2018).

Inclusión digital educativa en escuelas secundarias argentinas: Un estudio evaluativo. *Ciencia, docencia y tecnología*, (57), 149-175. Recuperado en 24 de abril de 2025.

https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17162018000200007&lng=es&tlng=.

Margalef García, L., & Arenas Martija, A. (2006). ¿Qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular. *Perspectiva Educacional*, (47), 13-31.

Marina, J. A. (2018). El bosque pedagógico y cómo salir de él. *Ariel*.

Muñoz, C. (2021). Enfoques, teorías e investigaciones sobre el pensamiento creativo. *Revista Innova Educación*, 4 (1), 157-171.

Nieves-Mantuano, L. A., Medina-Avellaneda, Y. H., & Rumbaut-Rangel, D. (2025). Implementación de la tecnología para la calidad del aprendizaje significativo en la formación técnica. *593 digital Publisher CEIT*, 10(2), 318-334. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.2.3019>

Ocelli, M., & Garcia Romano, L. (2018). Los docentes de ciencias naturales y el Programa Conectar Igualdad en la ciudad de Córdoba

- (Argentina). *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 29(56) ,109–130. <https://ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws.com/web/direct-files/attachments/61751433/bc5567b0-1d40-4e3f-bc49-5b854466ce15/Occelli-M-Garcia.pdf>arXiv
- Owoc, M. L., Sawiska, A., & Weichbroth, P. (2021). Artificial Intelligence Technologies in Education: Benefits, challenges and Strategies of Implementation. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2102.09365>
- Rey Valzacchi, J. (2025). Gamificación en la era de la inteligencia artificial: Estrategias, herramientas y el futuro del aprendizaje interactivo. *Aprende Virtual – Instituto Latinoamericano de Desarrollo Profesional Docente*. <https://acortar.link/XSH3OY>
- Rivas Navarro, M. (1999). *Innovación educativa. Teorías, procesos y estrategias*. Editorial Síntesis.
- Rodríguez Pech, J., & Chan Chi, G.I. (2023). Innovación educativa y formación del profesorado: una revisión estándar de literatura. *Foro Educativo*, (40), 7-37.
- Romero, C., & Ventura, S. (2024). Educational data mining and learnig analytics: An updated survey. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2402.07956>
- Salinas, J. (2020). Innovación educativa y tecnologías digitales: una perspectiva crítica. *Cuadernos de pedagogía*, (513), 12-16.

Salinas Ibañez, J. (2020). Educación en tiempos de pandemia: tecnologías digitales en la mejora de los procesos educativos. *Innovaciones Educativas*, 22 (Especial), 17-21. <https://doi.org/10.22458/ie.v22iEspecial.3173>

Talbert, R. (2021). *Flipped learning: A guide for higher education faculty* (2nd ed.). Stylus Publishing.

Tedesco, J.C. & López, N. (2021). *Educación e innovación en América Latina: desafíos y oportunidades*. UNESCO IESALC.

Thomas, J. W., & Hernández, M. (2021). *Project-Based Learning: A Review of Research Literature* The Buck Institute for Education.

Tigse Parreño, C.M. (2019). El Constructivismo, según bases teóricas de Cesar Coll. *Revista Andina de Educación*. 2 (1) (2019) 25-28. <https://doi.org/10.327/26312816.2019.21.4>

Universidad Empresarial Siglo 21. (2019a). S.F. Módulo 0. Plan de Intervención IPEM N° 193. Lección N°2. Ubicación de la institución en contexto. Pág.51. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21. (2019b) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193. Lección N°2. Ubicación de la institución en contexto. Pág.79 y 80. Obtenido de

<https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21. (2019c) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193.
Lección N° 3. Historia institucional. Pág.82. Obtenido de
<https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019d) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193.
Lección N° 3. Historia institucional. Pág.82. Obtenido de
<https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019e) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193.
Lección N° 3. Historia institucional. Pág.84. Obtenido de
<https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019 f) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193.
Lección N° 3. Historia institucional. Pág.88. Obtenido
<https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019g) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193.
Lección N° 3. Historia institucional. Pág.93. Obtenido de

<https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019h) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193. Lección N° 7. Perfil del egresado. Pág.119. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo21 (2019i) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193. Lección N°6. Finalidad. Pág.118. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019 j) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193. Lección N°5. La convivencia, un espacio de reflexión que construye comunidad educativa Pág. 102 y 103. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019k) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193. Lección N°4. La institución educativa: su estructura y dinámica. Pág.101. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019l) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193. Lección N°3. Historia institucional. Pág.85. Obtenido de

<https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019m) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193.
Lección N°5. La convivencia, un espacio de reflexión que construye comunidad educativa. Pág. 102. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019n) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193.
Lección N°8. Cantidad de divisiones por curso y por turno. Pág. 125.
Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019ñ) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193.
Lección N°13. Entrevistas. Pág. 233. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019o) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193.
Lección N°11. Proyectos 2017-2018. Pág.230. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

Universidad Empresarial Siglo 21 (2019p) S.F. Módulo 0. IPEM N° 193.
Lección N°3. Historia institucional. Pág.94. Obtenido de

<https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org1>

UNESCO (2023). Replantear nuestros futuros juntos: un nuevo contrato social para la educación. Paris: UNESCO.

UNESCO (2013). Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000221137>

Vygotsky, L.S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

Anexos

Anexo 1: Encuesta en Google Drive

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfPbO_8NK49nbCQmGLVRJSHfkUuIm8DyYMUDG9MMokYW9HlcQ/viewform?usp=sharing&oid=107730688294508570098

Anexo 2: Invitación a talleres y encuentros virtuales

Talleres y encuentros
Digitales para docentes y directivos

Un momento de aprendizaje

Los invitamos cordialmente a participar de una serie de encuentros digitales en donde se abordarán estrategias pedagógicas innovadoras centradas en:

- La **gamificación** como recurso motivador para el aprendizaje
- El aprendizaje basado en proyectos (**ABP**) como metodología activa
- La **clase invertida**, como un enfoque para potenciar la autonomía de los estudiantes

Estos encuentros están diseñados para promover reflexiones y propuestas concretas que permitan incorporar estas prácticas en las planificaciones institucionales, fortaleciendo así los procesos de enseñanza y aprendizaje desde una mirada innovadora.

Agradecemos su participación y compromiso con la mejora continua de la educación

Para inscripciones comunicarse:

0299-4633108

arielalagos0404@gmail.com

Anexo 3: Preguntas disparadoras en Mentimeter

<https://www.menti.com/alpb53duggkz>



Anexo 4: Video en YouTube “Gamificación: veneficios y consejos”

https://youtu.be/9IX1V2eK8GM?si=E_EnfJ8w_t_LVK6D

Anexo 5: Juego en Kahoot

<https://create.kahoot.it/share/quien-quiere-ser-un-gamificador/2d597384-a4b3-4216-8049-398a3ca1ef68>

Anexo 6: Material informativo sobre Gamificación

<https://gamma.app/docs/Gamificacion-Educativa-Aprendizaje-Divertido-y-Eficaz-hhz1rvimp35gzdu>

Anexo 7: Encuesta ¿Qué gamificador soy?

<https://forms.gle/mBJHXEJNoZUD4xD18>

Anexo 8: Invitación a encuentro sobre Gamificación

<https://gamma.app/docs/Gamificacion-en-la-Escuela-Secundaria--50saj4rzknphxz>



Anexo 9: Presentación sobre gamificación <https://gamma.app/docs/Gamificacion-Interactiva-Aprendizaje-Divertido-en-Secundaria-5s5hgcxev6ncq8z>

Anexo 10: Ejemplos breves de clases gamificadas

<https://gamma.app/docs/Gamificacion-en-el-Aula-Ejemplos-Practicos-5t2z7k50rzedkzr>

Anexo 11: Guía para realizar una clase gamificada

<https://gamma.app/docs/Copy-of-Guia-Paso-a-Paso-para-Disenar-una-Clase-Gamificada-2sf75r5ixnp802c>

Anexo 12: Rubrica de evaluación



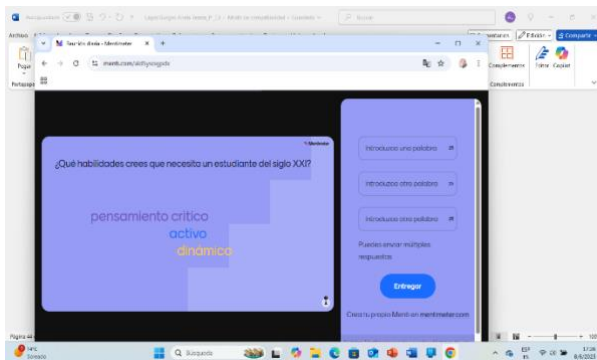
Rubrica de
evaluacion para el t:

Anexo 13: juego de contenidos sobre gamificación en Kahoot

<https://create.kahoot.it/details/eece3f19-29b0-4875-ac24-ff88a2ac11c5>

Anexo 14: Lluvia de ideas en Mentimeter

<https://www.menti.com/ald5ysoxjpdx>



Anexo 15: Video en YouTube sobre ABP

https://www.youtube.com/redirect?event=video_description&redir_token=QUFFLUhqBDRFY3U5R3pnZ0pZbEZKRDhtc2pMYVVFJd0xNUXxBQ3Jtc0traW9aS3FoX1VvVnNUcktrX1pJUK8zNWowaW0zOUM4LXNrODVYYUtWbzdIZ3h6NXI1bjMtbzZlOWhJQ2dYZnJYTmJSWi1qb19leHV6R0h1QjFHUXNYRzVTdGhxU2JKQm5jbUtnN3lzTVdhWGVyMzdJOA&q=https%3A%2F%2Fgoo.gl%2FgrpWci&v=snXKFCJ7SEA

Anexo 16: Siete pasos guía para planificar un ABP

<https://gamma.app/docs/Guia-de-7-Pasos-para-el-Aprendizaje-Basado-en-Proyectos-ABP-b0dte918i25z7my>



Anexo 17: Encuesta sobre ABP

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdnyMLeeoIcBirfIFU_jv4NngFGNy853H2ofj5i_rkck7J52Og/viewform?usp=sharing&oid=115086455854870542720

Anexo 18: Escuela Tradicional



Anexos 19: Video en YouTube sobre implementación de clase invertida en la universidad
[Cambiando la educación | Carlos Santiuste | TEDxUC3M](https://www.youtube.com/watch?v=VgrQ7SzeFfI)

Anexo 20: Encuesta sobre clase invertida:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdZF8biqSgQKN_JtJ25erQWsgZw7ZW2y3vVgrQ7SzeFfI/ZzIA/viewform?usp=sharing&oid=115086455854870542720

Anexo 21: infografía para planificar clase invertida

PLAN DE CLASE
invertida

Nombre del docente:..... Asignatura:..... Curso/Año: Tema:
1. Actividad previa (fuera del aula) ¿Qué material verá el estudiante antes de la clase? (videos, lecturas, podcasts, etc)
Descripción del recurso..... Duración estimada: Formato / Plataforma:..... Instrucciones para el alumno:.....
2. Actividad sincrónica (en el aula o virtual) ¿Qué se hará en clase para consolidar y aplicar lo aprendido previamente? Actividades propuestas:..... Estrategias colaborativas o activas:.....
3. Evaluación del aprendizaje ¿Cómo se verificará que los estudiantes hayan comprendido los contenidos? Instrumentos de evaluación: Criterios de evaluación:.....
4. Reflexión docente ¿Qué dificultades preveo?..... ¿Qué ajustes podría necesitar esta planificación?.....