



**Universidad Siglo 21**

**Trabajo Final de Grado. Plan de Intervención**

**Licenciatura en Educación**

**Plan de Intervención: Modelos de aprendizajes innovadores**

**Alumno: Albornos María Magdalena**

**D.N.I.: 22.741.014**

**Legajo: VEDU09300**

**Docente: Prof. Carmen Julia Campos Ale**

**CAU La Rioja, junio de 2024**

## AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas e instituciones que han contribuido a la realización de esta propuesta de intervención titulada "Modelos de aprendizajes innovadores" en el I.P.E.M. N° 183 "José María Paz".

En primer lugar, quiero agradecer a Dios por darme la fuerza y la perseverancia necesarias para completar este trabajo. También quiero agradecer a la Universidad Siglo21 CAU La Rioja por brindarme la oportunidad de llevar a cabo este proyecto y por su constante apoyo durante mi formación académica.

Agradezco especialmente a mi tutora, la Prof. Carmen Julia Campos Ale, por su orientación, consejos y paciencia a lo largo de todo el proceso. Su guía ha sido fundamental para el éxito de esta propuesta.

Asimismo, quiero extender mi gratitud a la Dirección y al personal del I.P.M. N° 193 "José María Paz" por su apertura, compromiso con la educación y bienestar de los estudiantes. Su enfoque en la participación socio-comunitaria ha sido una gran inspiración.

No puedo dejar de agradecer a mis compañeros de trabajo y amigos por su apoyo incondicional durante el desarrollo de este proyecto. Sus palabras de aliento y colaboración han sido fundamentales para superar los desafíos. Un agradecimiento especial va dirigido a mi familia, por su amor, paciencia y comprensión a lo largo de mi formación académica. Quiero mencionar en particular a mi querida y amada mamá Nilda, cuyas llamadas llenas de felicidad por mis logros han sido un gran estímulo. También agradezco a mi hermano Ricardo por nuestros videos llamadas y a mi hermana María Rosa, quien ha sido un pilar en mi carrera y hemos compartido horas de estudio. Trabajos y caminos en la universidad. No puedo olvidar mencionar a mis ángeles, mi Papá Rocha y mis queridos hermanos Rolando y Reinaldo, quienes desde el cielo siento que me acompañan, celebrando mis logros y enfrentando desafíos de la vida. Los extraño mucho.

Por último, quiero agradecer a mis queridos sobrinos Tamara y Gabriel quienes, con su sabiduría, de jóvenes emprendedores que logran sus sueños, incentivaron en todo momento al logro de mis objetivos y nunca dejaron que cayera mi entusiasmo a pesar del cansancio.

Este trabajo refleja el potencial humano y las capacidades de cada uno, así como la empatía y el apoyo constante en la consecución de los sueños de los demás.

Muchas gracias a todos. -

María Magdalena Albornos

## ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS _____	ii
1)-RESUMEN _____	iv
2)- INTRODUCCIÓN _____	5
3)- PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA _____	7
4)- SÍNTESIS DE LA ORGANIZACIÓN _____	9
MISIÓN _____	11
VISIÓN _____	11
VALORES _____	11
5)- DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA _____	12
6)- OBJETIVO GENERAL _____	17
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: _____	17
7)- JUSTIFICACIÓN _____	19
8)- MARCO TEORICO _____	21
OBJETIVO ESPECÍFICO N° 1: _____	29
OBJETIVO ESPECÍFICO N° 2: _____	30
OBJETIVO ESPECÍFICO N° 3: _____	31
OBJETIVO ESPECÍFICO N° 4: _____	32
OBJETIVO ESPECÍFICO N° 5: _____	33
10)- RECURSOS (PRESUPUESTO ESTIMATIVO PARA LA IMPLEMENTACIÓN – HERRAMIENTAS Y RECURSOS _____	34
11)-PRESUPUESTO GENERAL _____	39
12)- ORGANIGRAMA DE TIEMPO DIAGRAMA DE GANTT: PLAN DE ACTIVIDADES PARA USO EXCESIVO DE CELULARES _____	40
13)- EVALUACIÓN: _____	41
14)-RESULTADOS: _____	43
15)- CONCLUSIÓN: _____	45
16)- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS _____	46
17)- ANEXO _____	48
TALLERES PARA LOS ESTUDIANTES (UN DIA DE DESCONEXIÓN) _____	48
PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES _____	48

## 1)-RESUMEN

La iniciativa “Modelos de Aprendizajes innovadores” fue desarrollada con el propósito de incorporar tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la planificación y gestión de clases en el I.P.E.M. N° 193 “José María Paz”. El objetivo principal consistió en reducir el uso excesivo de teléfonos celulares por parte de los estudiantes y mejorar su desempeño académico. Para lograrlo, se implementaron diversas estrategias clave, como la integración de herramientas digitales como Google Classroom y Kahoot en el 50% de las planificaciones, lo cual incrementó la participación activa y redujo las distracciones.

Además, se llevaron a cabo talleres de formación en TIC adaptados a diferentes niveles de competencias digitales, logrando la participación del 80% del personal docente y mejorando significativamente su uso de tecnologías. Asimismo, se crearon contenidos digitales que integraron en los planes de estudio, manteniendo a los estudiantes comprometidos.

Otra medida importante fue establecer una política clara sobre el uso de celulares en el entorno escolar, promoviendo el uso responsable de la tecnología. Además, se ejecutaron cinco proyectos colaborativos que integraron las TIC y fomentaron el trabajo en equipo.

Como resultado de estas intervenciones, se observó un aumento del 20 % en el rendimiento académico y una participación más activa por parte de los estudiantes, lo cual demuestra la efectividad de la integración de las TIC en la educación. -

**PALABRAS CLAVES:** TIC (tecnología de la Información y la Comunicación) – rendimiento académico- herramientas digitales- capacitación docente- proyectos colaborativo.

## 2)- INTRODUCCIÓN

La educación del siglo XXI se enfrenta a desafíos significativos debido al rápido avance de las tecnologías de la información y la comunicación(TIC). Estas tecnologías, aunque ofrecen numerosas oportunidades para el aprendizaje, también presentan obstáculos, especialmente en contextos donde su uso no está adecuadamente regulado. Uno de los problemas más críticos en el ámbito educativo actual es el uso excesivo y no controlado de teléfonos celulares por parte de los estudiantes durante las clases, lo cual tiene un impacto negativo en su rendimiento académico y en la dinámica del aula.

El I.P.E.M. N° 193 “José María Paz” no es ajeno a esta realidad. La institución, reconocida por su trayectoria y compromiso con la comunidad educativa, ha identificado la necesidad de integrar de manera efectiva las TIC en sus planificaciones y en la gestión de clase. Este reconocimiento surge de la observación directa de las practicas docentes y de la preocupación compartida por directivos, profesores y padres sobre el impacto del uso no educativo de los teléfonos celulares.

Ante esta situación, se ha desarrollado el plan de intervención “Modelos de Aprendizajes innovadores”, cuyo objetivo general es diseñar una estrategia integral que incorpora las TIC en las planificaciones y en la gestión e clase, con el fin de reducir el efecto negativo del uso excesivo del teléfono celular por parte de los alumnos y promover un rendimiento académico más sólido y significativo. Este plan se basa en la premisa de que la tecnología, cuando se utiliza de manera adecuada y con fines educativos, puede transformar positivamente la experiencia de aprendizaje y preparar a los estudiantes para los desafíos del futuro. -

El plan de acción propuesto contempla una variedad de estrategias que van desde la implementación de herramientas digitales hasta la formación continua del personal docente, una de las primeras medidas consiste en la integración de plataformas como google Classroom, Kahoot y Edmodo en al menos la mitad de las planificaciones en el aula. Estas herramientas no solo facilitan la gestión del contenido educativo, sino que también promueven la participación activa de los estudiantes y reducen las distracciones.

Otra estrategia fundamental es la capacitación y formación del personal docente. Se llevará a cabo talleres adaptados a diferentes niveles de competencias digitales, garantizando la participación y mejora de al menos el 80% del personal en el manejo de la TIC. La creación de contenidos digitales interactivos también es crucial, ya que mantiene a los estudiantes comprometidos y facilita una comprensión más profunda de los temas tratados en clase. Además, se establecerán políticas claras sobre el uso de teléfonos celulares en el entorno escolar, promoviendo un uso responsable y educativo de la tecnología. Estas políticas abarcaran los usos permitidos y prohibidos, así como las consecuencias por el incumplimiento de las normas.

Se llevarán a cabo y ejecutarán proyectos colaborativos que integran las TIC, promoviendo la colaboración y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Estos proyectos contribuyen al aprendizaje de los estudiantes y fortalecerán su capacidad para resolver problemas de forma conjunta. En síntesis, el plan de intervención “Modelos de Aprendizajes innovadores” en el I.P.E.M. N° 193 “José María Paz” tiene como objetivo transformar el entorno educativo mediante la integración efectiva de las TIC, fomentando un aprendizaje más interactivo y significativo para mejorar el rendimiento académico y preparar a los estudiantes para un futuro donde la tecnología jugará un papel fundamental en todas las áreas de la vida.

### 3)- PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA

A lo largo de la lectura del documento base el Proyecto Educativo Institucional y las entrevista a los actores del colectivo directivo docente y teniendo en cuenta la rica historia que poseen las instituciones educativas de nuestro país atravesadas por cambios profundos tanto normativos como enfoques pedagógicos y paradigmas educativos de las planificaciones de secuencias didácticas y proyectos áulicos , poner en claro los modelos de aprendizajes innovadores , el lugar central de las instituciones siendo promotoras y garantes de los cambios sociales , promoviendo la creatividad, investigación y la curiosidad generando escenarios de apropiación social de los conocimientos , habilidades y capacidades donde los jóvenes , puedan poner en manifiesto sus saberes con la presencia de la tecnología como herramienta, es que se seleccionó a la Institución I.P.E.M .N° 193 “José María Paz” por contar con una identidad y presencia institucional en la comunidad por su amplia gama de ofertas educativas , su trayectoria y su legado socio comunitario muy importante ,a lo que lleva a repensar , sobre qué acciones se realizan en el interior de la misma frente a los nuevos desafíos de resignificar las prácticas pedagógicas de los docentes del nuevo siglo ante un paradigma dominante en el uso de las tecnologías como herramienta didáctica y formativa para el joven del futuro.

Al indagar en el P.E.I institucional y la entrevista realizada a la Profesora Susana Giojola Directora de la Escuela N ° 193 (UES21, 2019), se puede observar algo significativo, por tanto, lleva a plantarse un Plan de intervención sobre los Modelos de Aprendizajes Innovadores pues en una primera instancia al considerar que la tecnología resuelve los desafíos de las escuelas, retomando lo descrito en:

El programa Conectar Igualdades tiene como objetivo transformar la brecha digital y re legitimar la escuela como una institución significativa en la vida cotidiana de los jóvenes

que asisten a la institución educativa (INFo.D),2020). Denota la preocupación por acortar la brecha cultural entre sus intereses y las propuestas escolares.

Es oportuno mencionar que los modelos de aprendizajes arribaron en un momento histórico en el que romper el paradigma tradicional es necesario, pues surgieron para dar respuestas a las necesidades de los alumnos y al contexto en el cual se desenvuelven en la actualidad(COLOMBIA, 2022).-

La discusión dentro de la institución no solo debe centrarse en el uso de la tecnología. sino como ésta regula la vida en sociedad de los jóvenes, en el acceso, consumo y producción del conocimiento que le permita desenvolverse en el mundo del trabajo y la sociabilidad del mismo acorde a los tiempos en el que se encuentra, como así también cómo desde las aulas se diseñan y planifican las estrategias áulicas para dar respuestas a esas necesidades.

Existe la posibilidad de que la Institución, sin los recursos necesarios y sin preparación ante cambios abruptos de condiciones y la aparición de situaciones conflictivas, adopte medidas defensivas como la negación, la idealización y la externalización de responsabilidades, lo cual restringiría la capacidad de la escuela para abordar de manera adecuada el impacto crítico (Argentina.gob.ar, 2020) .-

Redescubrir la función del rol docente frente a estas herramientas y los modelos de aprendizajes innovadores como aportes e instrumentos para la gestión de la clase actual donde los jóvenes cuentan con muchos distractores.

#### 4)- SÍNTESIS DE LA ORGANIZACIÓN

Continuando con la línea de intervención se puede observar que la institución educativa en su gran trayectoria tiene como propósito evitar la deserción escolar asegurando la trayectoria de los estudiantes a través de diferentes acciones, las cuales quedan demostradas desde el inicio de su fundación la que comienza en sus funciones educativas en el año 1965 (UES21, 2019), la cual tuvo que atravesar diferentes etapas en su evolución histórica.

Demonstraron a través de su esfuerzo, constancia, la necesidad de brindar a la comunidad y la localidad aledaña la oportunidad de contar con una escuela para albergar a los jóvenes evitando la migración hacia las grandes ciudades en busca de oportunidades.

Según lo que se pudo observar en el Proyecto Educativo Institucional en su desarrollo histórico la comisión organizadora decidió continuar con arduo desafío, ante la negativa inicial del Servicio Nacional de Enseñanza Primaria continúan realizando la tramitación de la inauguración consiguió la autorización de la Presidencia de la Nación autoriza su funcionamiento recibiendo el nombre del caudillo cordobés José María Paz (21, 2024), recibida la autorización por orden de la Súper Intendencia Nacional de la Enseñanza Primaria comienza en el proceso de matriculación siendo en sus principios una escuela de carácter privada en una lugar cedido en calidad de préstamo en la Escuela de Nogales.

Continuando con la lectura del P.E.I, en la relatoría de su descripción histórica menciona que sus primeros docentes realizaron su trabajo ad honorem hasta tanto la aprobación del S.N.E.P apruébala su desempeño, la planta funcional se fue conformando tras la evolución institucional se contrata Directores quienes por diferentes razones fueron

dejando su labor, como así también sus ciclos orientados aprobados por el C.O.N.E.T (UES21, 2019).

En 1971 queda conformado el ciclo secundario completo, denota el deseo de generar más y mejores oportunidades para los jóvenes de la localidad implementando nuevas ofertas educativas denostando ser una institución con visión de futuro, dentro de sus ofertas se encuentra Bachiller comercial, con la implementación del Ciclo Básico Especializado con orientación en Economía y Gestión de la Organización Especializada en Turismo, Hotelería y Transporte.

El Sistema Educativo Argentino travesó grandes cambios, la institución no fue ajena a ella, se resignificaron sus actividades, actores sociales y roles los cuales aparecen descriptos en su P.E.I, Ley Federal de Educación, Ley Nacional de Educación cada una con sus aportes los que la institución pudo proporcionar y generar oportunidades esperadas de crecimiento y mejora, en el año 1995 gratamente la institución se mudó a su nuevo edificio.

Se puede observar que a lo largo de la construcción colectiva del P.E.I que pudieron establecer los principios estructurales, organizativos, pedagógicos, al mismo tiempo pudieron acceder a Becas estudiantiles, favoreciendo a mejorar la calidad educativa de los estudiantes de secundaria.

Implementan varios proyectos con los cuales aseguran el financiamiento a través de planes de mejoras, incluyendo a la institución en el Programa del Mejoramiento del Sistema Educativo, con la adquisición de recursos informáticos dando respuesta de esta manera a las necesidades evolutivas de la comunidad y de los jóvenes que asisten a sus recintos, en la descripción del P.E.I remarcan la presencia de un laboratorio informático

y multimedia (21, 2024) , estableciendo un equipo interdisciplinario especializado en este nuevo recurso que estará al servicio de los estudiantes, docentes y comunidad.

### **MISIÓN**

La misión de la institución educativa es formar jóvenes con iniciativa y creatividad innovadora, capacitándolos para convertirse en líderes en diversos campos como el político, administrativo, científico, cultural, espiritual y tecnológico. Estos jóvenes se caracterizarán por ser fieles a sus principios y valores éticos- morales, y contribuirán al desarrollo sostenible a nivel local, regional y nacional (UES21, 2019).-

### **VISIÓN**

De la misma forma se debe mencionar que la escuela, como entidad educativa, tiene como objetivo formar líderes y promover la inclusión, manteniendo altos estándares de calidad tanto en la educación como en la vida de sus estudiantes. Además, busca involucrar valores que se ajusten a las necesidades de la sociedad, basándose en la innovación y el avance científico- tecnológico. Asimismo, fomenta una cultura de educación vial, paz y armonía (UES21, 2019).-

### **VALORES**

Se puede señalar que los principios que fundamentan su origen son el respeto, la libertad, la tolerancia, la empatía, la responsabilidad, el conocimiento, el sentido de pertenencia, la igualdad, la inclusión y la honestidad, los cuales se encuentran reflejados eme el PEI (UES21, 2019).-

### 5)- DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

El plan de intervención propuesto parte de la premisa de los modelos de aprendizajes innovadores, teniendo en cuenta que las innovaciones tecnológicas tienen gran impacto en las habilidades y capacidades actuales, lo que lleva a incorporar las Tics como herramientas dentro del aula. El uso excesivo de los celulares por parte de los alumnos y que el docente /profesor debe generar cambios significativos para desarrollar alumnos competentes, es un desafío contante del proceso enseñanza- aprendizaje.

A lo que se debe repensar que el abordaje tiene que responder a una situación específica , aunque, por una parte, lo expresado en la entrevista realizada a la Profesora Susana Giojalas, donde enfatiza su preocupación por la falta de interés de los alumnos en la participación de las clases por el uso excesivo de la tecnología sin uso pedagógico (UES21, 2019)

Por otra parte, en el P.E.I enuncian que los docentes están de acuerdo en que las dificultades principales que surgen en este proceso se deben principalmente a la falta de recursos y, especialmente, a la escasa integración de las nuevas tecnologías. Algunos indican que la falta de acceso a Internet representa un obstáculo al momento de realizar ciertas tareas planificadas (21, 2024).

A lo que se puede agregar que éstos dependen de muchos factores: motivaciones previas, el uso, administración en la gestión de la clase y el aprovechamiento de las tecnologías, identificando las oportunidades que le brinda al educador para generar mejores prácticas pedagógicas, donde el contexto de la misma confluyen factores heterogéneos que a lo largo del tiempo se naturalizan , como propias hasta caen en la negación , a sabiendas que al utilizar la tecnología con fines educativos en las aulas puede generar en alumnos de 6to año A turno mañana ,dependientes de ellas que continúen

aislándose , sin participación activa , por tanto el aprendizaje tiene lugar en un entorno donde la complejidad , la multiplicidad de destinatarios y capacidades en el que la planificación áulica permite vincular la educación formal con la no informal , realizar el guion didáctico del profesor como guía ante lo posible.

La igualdad de oportunidades se relacionar estrechamente con accesibilidad. La implementación de entornos, programas y herramientas educativas accesibles garantiza que todos los individuos(Gómez,2019), sin importar sus habilidades, tengan la posibilidad de participar en la educación fomentando su crecimiento y autonomía personal (Martínez, 2015, p.27).

Al mismo tiempo el éxito de la relación entre docente, alumnos y el contexto áulico es un engranaje que requiere de múltiples factores probable que los resultados iniciales sean desfavorables debido a que tanto los docentes como los estudiantes requieren un tiempo de adaptación y ajuste al empleo de la tecnología recién implementada (Ana María Foglino Mariana Gild Rocío Slatman Ana María Ambroggio María Carmen Delgadillo Susana De Marinis Ester Motrel, Agosto 2015 ) pág. 31.-

Educación en este tiempo requiere de una planificación didáctica, a su vez se puede señalar que el conjunto de herramientas tuvo un impacto significativo en las prácticas docentes diarias y situadas, así como en los desafíos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, con el objetivo de fomentar la generación de “reestructuraciones, reflexiones y conceptualizaciones que abren nuevas perspectivas y permitan el planeamiento de estrategias didácticas orientadas a mejorar el aprendizaje y la comprensión de los estudiantes”(Ídem) (Ana María Foglino Mariana Gild Rocío Slatman Ana María Ambroggio María Carmen Delgadillo Susana De Marinis Ester Motrel, Agosto 2015 ). Pág. 16.-

A sabiendas que el problema identificado por los profesores de la institución de nivel secundario se centra en la brecha entre la planificación educativa diseñada por ellos incorporando el uso de tecnología de la información y la comunicación, TIC, y su implementación efectiva en el aula debido a la falta de acceso a internet es problemático. A lo que se debe agregar que esta desconexión entre la planificación y la ejecución absoluta del aprovechamiento completo de las TICS como herramientas pedagógicas puede ser solucionado de manera creativa, acciones realizadas a lo largo de la historia institucional con la implementación de diferentes proyectos y propuestas con participación a eventos socio educativo y desarrollo local comunitario.

Por otro lado, se observa un desafío adicional a la labor docente e institucional, y este está relacionado con el uso de excesivo de los teléfonos celulares por parte de los alumnos, lo que provoca una disminución en la atención durante las clases y genera problema de conducta en el aula.

La intersección entre ambos problemas resalta la necesidad de una intervención tanto en el abordaje de infraestructura tecnológica como la dinámica de comportamiento en el aula. Es crucial implementar estrategias que promuevan el uso efectivo de las TIC en consonancia con la planificación educativas, al mismo tiempo se establecen medidas para mitigar las distracciones derivadas del uso excesivo de los celulares, fomentando así un ambiente de aprendizaje más centrado y productivo.

Cuando la infraestructura tecnológica escapa del control directo de la institución debido a limitaciones económica, es importante explorar alternativas creativas u colaborativas para abordar las problemáticas, entre ellos se puede mencionar la búsqueda de recursos externos, subvenciones gubernamentales , cooperativas , generar vínculos con otras instituciones educativas sin fines de lucro que puedan ayudar , lo cual se puede

observar a lo largo de la historia de la institución a través de las acciones y participación en eventos sociales .

Al abordar el desafío de la infraestructura tecnología desde múltiples ángulos y aprovechar al máximo los recursos disponibles, es posible encontrar soluciones prácticas y efectivas al uso de las TIC en la institución educativa, si bien la institución está dando respuestas ,se puede utilizar el laboratorio tecnológico y multimedia que la institución posee, a través de actividades lúdicas, offline, las cuales se pueden realizar sin conectividad, el uso de la biblioteca escolar , reutilizando los espacios que brinda la institución inteligentemente provista de elementos de vanguardia.

Para continuar con la descripción que esta propuesta de intervención se abordará la problemática que el uso excesivo de los teléfonos celulares por parte de los alumnos pueda impactar en el aprendizaje, con un rendimiento académico desafiante y una comprensión superficial de los temas.

Como así también el uso constante de los teléfonos celulares puede generar problemas de conducta en el aula, como distracciones, falta de respeto hacia el profesor y los compañeros, interrupciones en el desarrollo de sus actividades y un ambiente de aula desordenado e improductivo.

Continuado con el análisis sobre el uso del teléfono celular, se puede decir que puede afectar el desarrollo social y emocional de los alumnos, limitando las relaciones cara a cara, dificultando el establecimiento de relaciones significativas entre pares y afectando sus capacidades de concentración y la gestión del tiempo.

Dentro de los factores expuestos se debe considerar también los posibles riesgos para la salud asociada con el uso prolongado del teléfono celular, como fatiga visual. el

sedentarismo, los trastornos del sueño y las adicciones a la tecnología, que pueden tener consecuencias a largo plazo en el bienestar físico y emocional de los estudiantes

Reconocer como el acceso desigual a la tecnología y la dependencia excesiva de los teléfonos celulares pueden afectar las brechas socioeconómicas entre los estudiantes, perpetuando la desigualdad digital y limitado las oportunidades de aprendizaje equitativo para todos.

A lo que nos lleva a poner el foco o la mirada en la segunda situación planteada en su entrevista a la Sra. directora de la Escuela IPEM N ° 193 “José María Paz” del Departamento Colón en la provincia de Córdoba, que de todo esto se desprende el problema que lleva a la presente intervención, el uso excesivo de los celulares por parte de alumnos.

Se puede señalar que las condiciones para generar un cambio al interior de la institución están dadas, solo resta determinar el momento adecuado, planificado paso a paso con la intervención de todos sus componentes para llegar a un buen puerto, generando nuevas alternativas atrayentes e innovadoras. –

## **6)- OBJETIVO GENERAL**

Diseñar una estrategia integral en el IPEM N ° 193 “José María Paz”, que incorpore tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las planificaciones áulicas y la gestión de clases para reducir el efecto negativo del uso excesivo de teléfonos celulares por parte de los alumnos y promueva un rendimiento académico más sólido y significativo.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Implementar una propuesta de soluciones diseñada, mediante la observación directa de las practicas docentes, la recopilación de datos sobre el rendimiento académico de los estudiantes, y la retroalimentación obtenida de los distintos actores involucrados (docentes, estudiantes, directivos), con el fin de identificar áreas de mejora y ajustar el enfoque según sea necesario., integrando las herramientas digitales y recursos en línea al menos el 50% de las planificaciones áulicas dentro del año, con el objetivo de fomentar la participación activa y reducir la distracción por el uso no educativo de los teléfonos celulares.-
- Diseñar un plan de acción detallado para la integración efectiva de las TIC y la implementación de modelos de aprendizajes innovadores, mediante la realización de programas de capacitación y formación específicas, promoviendo el aprendizaje colaborativo basado en TIC durante el año escolar, midiendo el aumento del compromiso y la participación de los estudiantes en un 30%
- Promover un ambiente de aprendizaje centrado en el alumno, donde el uso adecuado de la tecnología complementa y enriquece el proceso educativo, mejorando el rendimiento académico dificultándole las relaciones significativas entre pares y afectando sus capacidades de concentración y la gestión del tiempo, mediante evaluaciones periódicas

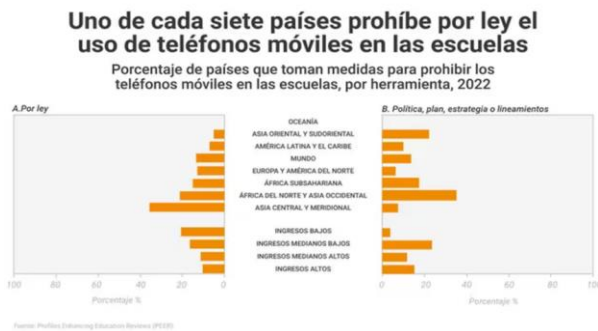
sobre el impacto de las TIC en el rendimiento académico, buscando un aumento académico en un 20 % al final del primer año de implementación

- Fomentar el uso responsable de la tecnología educar y capacitar a los estudiantes para que utilicen los teléfonos celulares y otras tecnologías de manera responsable, consciente y productiva, tanto dentro como fuera del entorno escolar.
- Desarrollar un protocolo claro y específico sobre el uso de la tecnología responsable dentro de la institución, socializado la misma entre docentes, personal administrativo y alumnos), estableciendo momentos permitidos y restricciones durante el desarrollo de la jornada escolar, logrando reducir en un 40% el uso no educativo de estos dispositivos durante el horario escolar en un año. –

## 7)- JUSTIFICACIÓN

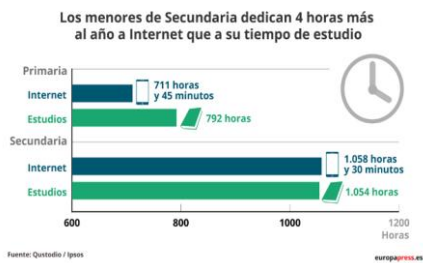
Estudios demuestran que los estudiantes utilizan sus teléfonos celulares durante las clases, lo que resulta en una disminución el rendimiento académico (Mongelluzco, 2023), un 50% de los estudiantes reportan síntomas de ansiedad relacionados con el uso excesivo de dispositivos móviles.

A lo que llevo a los órganos internacionales a tomar decisiones con respecto a la presencia de los celulares en las instituciones escolares, lo cual se puede evidenciar en la investigación realizada por la UNESCO, cuadro N 1

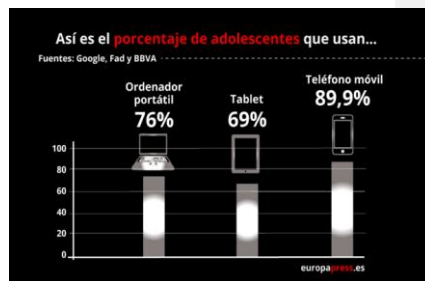


Fuente: Infobae 26 de julio 2023 (El informe reveló qué países prohibieron el uso de los celulares en las aulas).

Al analizar los datos estadísticos presentados por epdata donde se puede observar que los estudiantes dedican un tiempo acotado en sus estudios, lo que imposibilita la fijación o memorización de la información que puede ser utilizada en el mundo laboral del futuro



Fuente:Quostodio/Ipsa



Fuente: epdata 2021

Al continuar analizando la información recopilada de diferentes medios lleva a inquirir cómo usan los adolescentes el teléfono celular y cual es nuevo panorama de los nativos digitales frente al aprendizaje, arrojando la información que un 75% de su tiempo están conectados a sus celulares y un 45% dedican su tiempo a relacionarse con los demás, interactuando y participando en actividades extra escolares o sociales. A lo que lleva a seguir indagando sobre la problemática que presenta el uso de los dispositivos móviles durante las clases, lo que resulta en una disminución del rendimiento académico, y reportan síntomas de ansiedad relacionado con el uso excesivo del mismo.

Por tanto, la justificación de esta propuesta se basa en la necesidad de abordar la problemática sobre el uso excesivo del teléfono celular en el contexto educativo, reconociendo su impacto negativo en el proceso de aprendizaje y el desarrollo académico y emocional de los estudiantes en una primera instancia.

Esta intervención se fundamenta en como el uso responsable o irresponsable de la tecnología mediado o no por los adultos, y como está influenciando por una variedad de factores motivacionales, ambientales y sociales, a los jóvenes de la escuela secundaria y que pueden ser abordados a través de estrategias de aprendizajes innovadoras específicas basadas en la teoría del comportamiento con un enfoque efectivo y holístico, dentro de la institución donde se aplicara la propuesta.

Se brindará un trabajo sólido para comprender y abordar este comportamiento y desarrollar estrategias específicas para promover el cambio en los estudiantes y generar en ellos un estilo de vida saludable, por lo que busca no solo reducir el uso excesivo del teléfono celular, sino también fomentar un entorno educativo más saludable y productivo, con el apoyo de toda la comunidad educativa, se puede mejorar significativamente el rendimiento y el bienestar saludable de los estudiantes.

## 8)- MARCO TEORICO

Al abordar una problemática creciente sobre el mal uso del celular que realizan los jóvenes de la escuela secundaria y el impacto que éste tiene para su desarrollo integral es necesario tomar el tema con mucho recaudo.

Según lo expuesto por Richar. F. Mayer (Mayer, 2021), se plantea que el diseño de los materiales de aprendizaje puede tener un impacto significativo en la motivación y el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Esto implica la necesidad de comprender cómo diseñar experiencias de aprendizaje que logren captar la atención de los estudiantes, incluso en un entorno donde el uso del teléfono celular puede resultar una distracción. Por lo tanto, resulta crucial abordar este tema, ya que los adolescentes suelen centrar su atención en el mundo virtual.

Además, es relevante mencionar la perspectiva de Larry Cuban (Cuban, 2021) en relación con la necesidad de valorar la incorporación de las tecnologías en el ámbito educativo y los obstáculos que enfrentan los profesores al intentar unir lo tradicional con los recursos digitales, así como las ventajas que estos últimos ofrecen en el aula, desde un enfoque crítico y reflexivo sobre su aplicación.

Siguiendo con la línea de investigación y explorando otros textos, es posible examinar el impacto de la tecnología en la sociedad y la educación. Por lo tanto, es necesario retomar las contribuciones de Sherry Turkle (Turkle, 2014), quien ofrece una perspectiva más profunda sobre la tecnología, incluyendo el uso de los teléfonos móviles, que afecta las relaciones interpersonales y la atención de los jóvenes en el aula. Esto se evidencia en el caso de los estudiantes de esta institución, donde el uso de los celulares genera una situación de aislamiento social y falta de interacción real.

En relación al éxito académico, es importante centrarse en las motivaciones internas de los estudiantes, incluso en un entorno donde la tecnología puede ser una distracción. Es necesario aprovechar el uso de entornos de aprendizaje basados en la tecnología, como los mundos virtuales y la realidad aumentada, como una opción atractiva para los estudiantes. Las TICs pueden ser utilizadas para involucrar a los estudiantes y superar la falta de motivación en el aula.

Según Manuel Castell, en su teoría de la desigualdad digital (Castell,2019), es importante destacar la disparidad en el acceso a la tecnología, la cual está estrechamente relacionada con las desigualdades económicas. Esto puede perpetuar las brechas digitales que existen entre los adolescentes, así como entre ellos y el entorno institucional.

Al mencionar la desigualdad digital, es relevante retomar la teoría de la Educación Crítica de Paulo Freire(Freire,2022). El acceso a la tecnología también es una manifestación de las desigualdades estructurales en la sociedad, las cuales deben ser abordadas a través de una educación crítica y liberadora.

En la teoría del capital cultural y social de Pierre Bourdieu (Bourdieu, 2021), se destaca que la falta de acceso a la tecnología digital puede afectar el capital cultural y social de los individuos, lo cual a su vez influye en su participación en la educación y en la sociedad en general.

Según Úrsula Heuws (Heuws, 2020), la profundización de las brechas de desigualdad al convertir el acceso a las tecnologías en un privilegio refuerza las divisiones sociales y económicas preexistentes. Esto se puede observar en el caso de los estudiantes que demandan nuevos teléfonos móviles de última generación para estar a la moda, generando exigencias en las familias.

Siguiendo con la temática de la desigualdad de acceso, Nick Couldry (Couldry, 2023) plantea que no solo se trata del acceso a la tecnología, sino también de cómo los medios digitales influyen en las relaciones de poder y las oportunidades sociales, lo que puede agravar las desigualdades existentes.

Por lo tanto, al hablar de desigualdad, brechas digitales y una perspectiva diferente de participación social, es aquí donde entran en juego los nuevos modelos de aprendizaje innovadores como una alternativa creativa a considerar para ser desarrollada en el contexto educativo y evidenciada en el contexto social real de los estudiantes desmotivados.

Retomando a Jerome Bruner (Bruner,2022), es importante mencionar que, en el aprendizaje por descubrimiento, los estudiantes motivados por la curiosidad van adquiriendo conocimientos, resolviendo problemas y llegando a conclusiones, lo que genera en ellos el gusto por aprender de manera motivadora y con grandes posibilidades de incentivarlos hacia el estudio.

También es relevante mencionar otra metodología para mejorar el rendimiento de los aprendizajes de carácter integrado e interdisciplinario, como es el aprendizaje basado en proyectos, según John Larner (John Larner,2015). Con esta metodología, los alumnos pueden realizar actividades de manera relativamente autónoma, reforzando la memoria y la investigación, mediando los conocimientos previos y los adquiridos, y poniendo el enfoque en el saber hacer, compartiendo los saberes sociales y culturales de cada uno de los implicados en el proceso.

Para Robert Slavin (Salvin, 2014), el aprendizaje cooperativo genera un cambio relevante en los alumnos. A través de éste método pedagógico, se promueve la enseñanza donde la

socialización de los estudiantes es fundamental para generar un cambio en las actividades propuestas en el aula.

La propuesta presentada por Howard Barrows (Barrows, 2016) ofrece una perspectiva más detallada sobre la metodología de aprendizaje, basada en la resolución de problemas. Esta metodología permite a los estudiantes enfrentarse a situaciones de la vida cotidiana, lo cual les permite adquirir competencias profesionales y convertirse en gestores de su propio aprendizaje constructivo. En este proceso, es necesario reorganizar la información y fomentar la interacción social.

Cuando hablamos de cambios en los enfoques educativos, es fundamental que los alumnos dejen de ser pasivos y se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje. En este sentido, el docente debe crear una estructura dinámica que involucre activamente al alumno. Elizabeth Barkley (Barkley, 2018) contribuye a este enfoque mediante su enfoque de aprendizaje activo, el cual se presenta como una herramienta estratégica y didáctica que incentiva a los estudiantes a participar activamente en su proceso educativo.

En su propuesta pedagógica, William Spady plantea un enfoque del proceso de aprendizaje que busca potenciar la autonomía y responsabilidad de los alumnos, teniendo en cuenta sus necesidades de motivación específicas. En este modelo, se destaca la importancia de que el docente, junto con el grupo clase, demuestre sus destrezas, capacidades, habilidades y conocimientos previos en una asignatura determinada, todo ello en el marco del proceso de formación.

Es fundamental no dejar de lado las necesidades y preferencias de los alumnos, promoviendo su desarrollo y progreso en los ámbitos físico, afectivo, social e intelectual.

En este sentido, John Anderson menciona la metodología adaptativa del aprendizaje de los jóvenes de hoy, que incluye la enseñanza mixta y en línea, apoyada en el entorno virtual.

No se puede desconocer ni minimizar el impacto negativo que tiene el uso excesivo del celular en la capacidad de concentración, la calidad del sueño y el nivel de estrés de los estudiantes. Esto afecta directamente su rendimiento académico y va en contra de la misión de estas propuestas, que es prepararlos para un mundo diferente pero conectado con la realidad, fomentando su participación activa en la sociedad. En este sentido, Ángela Duckworth sostiene que el concepto de “grit” (perseverancia y pasión a largo plazo) y su relación con el éxito académico son fundamentales para promover la motivación intrínseca en los estudiantes, incluso en un entorno donde la tecnología puede ser una distracción.

Retrocediendo a las opiniones expresadas por Anthony Giddens, quien sostiene que la desigualdad digital es un aspecto de la modernidad reflexiva (Giddens, 2015), donde los cambios tecnológicos y sociales plantean nuevos desafíos que requieren una reflexión crítica y acciones para abordar la disparidad planteada en la teoría de la modernidad reflexiva.

Jean Lave y Etienne Wenger (Wenger, 2020) proponen que el aprendizaje es una actividad situada en un contexto específico, por lo que el diseño de intervención para abordar de desigualdad digital debe tener en cuenta el entorno educativo donde se centra la investigación, así como la situación educativa en cuestión. Por lo tanto, retomar algunos conceptos expresados en la Teoría del Aprendizaje Situado es pertinente y oportuno para ampliar el campo de acción.

Según Sonia Livingstone en la Teoría de la Participación digital (Livingstone, 2017), expone que la participación en la vida digital está influenciada por una variedad de factores, como el acceso a la tecnología, las habilidades digitales y las actividades relacionadas con la tecnología, lo cual puede variar según las características individuales y sociales. Es aquí donde los docentes deben centrar su atención y evitar generar una competencia insana entre los estudiantes que tienen acceso a tecnologías actuales y aquellos que no las poseen.

James Paul Gee (Gee, 2021) sugiere que la desigualdad digital se puede entender mejor desde una perspectiva ecológica, que considera cómo interactúan los contextos sociales, culturales y tecnológicos para influir en las sociedades.

Cuando nos referimos a las motivaciones internas de los jóvenes estudiantes, es importante mencionar la Teoría Educativa propuesta por Richard Ryan y Edward Deci (Ryan, 2019). Según esta teoría, las motivaciones intrínsecas son las que impulsan la participación activa y el compromiso en el aprendizaje. Sin embargo, estas motivaciones pueden verse afectadas por experiencias de desigualdad digital que socavan la autonomía y la competencia de los estudiantes.

Por lo tanto, al hablar de motivación en el aula, es necesario mencionar el contenido curricular, las clases y la gestión del tiempo, los cuales deben ser atractivos y retomar la Teoría del Conocimiento Tecnológico del Contenido (TPACK), Punya Mishra y Matthew J. Koehler (Matthew J. Koehler, 2015) permiten analizar la intersección entre el conocimiento pedagógico, el conocimiento del contenido y el conocimiento tecnológico. Sus trabajos son interesantes y valiosos, ya que brindan importantes aportes para la labor docente y cómo integrar las TIC en la práctica pedagógica.

En la actualidad, se han realizado numerosas investigaciones sobre los aportes positivos y negativos de la incorporación de la tecnología en la educación. Es importante destacar que cuando la tecnología se utiliza con una finalidad pedagógica planificada y protocolizada, puede generar grandes cambios exitosos, promoviendo los saberes escolares más allá de las paredes del aula y proyectándose hacia el futuro. Chris Dede (Dede, 2023), a través de su investigación sobre el uso de entornos de aprendizaje basados en la tecnología, como los mundos virtuales y la realidad aumentada, supera la desmotivación que a menudo se encuentra en las aulas.

Al mismo tiempo, es fundamental considerar las contribuciones de Amy Cuddy, Matthew Donut y John Niffinger, ya que permiten establecer una conexión emocional antes de intentar influir en el comportamiento de los demás. Sus ideas son esenciales para comprender cómo los docentes pueden establecer relaciones positivas con los estudiantes antes de abordar el uso de tecnología en el aula, respetando los saberes previos de todos los involucrados en el proceso educativo. Esto genera empatía entre cada uno de los participantes.

José Luis Rodríguez Illera y José Ignacio Aguade Gómez ofrecen un aporte muy interesante al hablar de las competencias digitales de los docentes de educación secundaria, proponiendo estrategias para mejorar la integración de las TIC en la planificación y gestión de la clase.

Al referirnos al aprendizaje activo con tecnología en la educación secundaria, es relevante retomar las ideas de José Salinas Ibáñez y María José Marcelo López. Su investigación explora cómo la combinación de las TIC y modelos de aprendizaje activo puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula, ofreciendo sugerencias para su implementación.

La integración de las TIC en el currículo escolar es innovadora, por lo que es importante considerar las sugerencias de Gabriel Gellon y Patricia Díaz. En su propuesta desarrollada en nuestro país, proponen estrategias para la integración efectiva de las TIC en el currículo escolar, lo cual puede contribuir a mejorar la planificación en instituciones secundarias. A pesar de que existen evidencias de que estas sugerencias están escritas y prescritas en los diseños curriculares, la situación actual de los estudiantes con problemas de adaptación y falta de empatía requiere cambios creativos por parte de los docentes, quienes deben intervenir de acuerdo al contexto que se les presenta.

Al analizar las investigaciones realizadas por estos autores argentinos y extranjeros acerca de la integración de las TIC y los modelos innovadores en la educación secundaria, se pueden identificar posibles soluciones que podrían servir como recomendaciones para abordar la problemática.

Sus valiosas contribuciones en el ámbito educativo contribuyen a enriquecer el proceso de enseñanza, brindando mayores oportunidades para todos los involucrados en el entorno institucional. Buscan orientar el proceso de formación de los adolescentes de nivel secundario con el objetivo de mejorar sus resultados de aprendizaje de manera real y significativa, preparándolos para desenvolverse en el mundo futuro, donde las instituciones educativas juegan un papel fundamental,

Cada una de las propuestas presentadas propone un enfoque innovador que fomenta la participación activa de los estudiantes, el pensamiento crítico y la colaboración. Al integrar estas propuestas en el aula, se espera que generen experiencias educativas más significativas y motivadoras, lo que a su vez mejoraría el compromiso de los alumnos en su proceso de aprendizaje.

**Comentado [JCA1]:** Aquí te encargo, que armes un cuadro global dividido en fases o etapas incluyendo todo de modo general y luego aparte desgloses y detalles cada una de las actividades. En lo posible todo en hoja horizontal.

### 9)-ACTIVIDADES DE INTERVENCIÓN

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO N° 1:</b>			
Implementar una propuesta de soluciones diseñada, mediante la observación directa de las practicas docentes, la recopilación de datos sobre el rendimiento académico de los estudiantes, y la retroalimentación obtenida de los distintos actores involucrados (docentes, estudiantes, directivos), con el fin de identificar áreas de mejora y ajustar el enfoque según sea necesario., integrando las herramientas digitales y recursos en línea al menos el 50% de las planificaciones áulicas dentro del año, con el objetivo de fomentar la participación activa y reducir la distracción por el uso no educativo de los teléfonos celulares. -			
<b>ETAPA DE EJECUCIÓN</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>ESTRATEGIAS- ANEXO</b>	<b>RESPONSABLES</b>
<b>1° ETAPA</b>	Entrevista inicial con el equipo de gestión	Identificación del área de mejora. Observación de la situación planteada por parte del equipo de gestión. Identificación de las debilidades y fortalezas institucional. Presentar la propuesta de intervención.	Asesora Equipo de Gestión
<b>2° ETAPA</b>	Convocatoria a Profesores especialistas de la institución y Prof. de áreas especiales. Administradores de la red institucional.	Integrar herramientas digitales a la propuesta áulica. Presentar la propuesta denominada “Desenchúfate”. Dar a conocer las sugerencias metodológicas y didácticas para su implementación y el diagrama de Gantt.	Asesora Equipo de gestión
<b>3° ETAPA</b>	Seleccionar el curso muestra 6to “A” “Turno Mañana	Identificar los cursos donde se realizara la implementación en una primera etapa y luego se convidara a toda la institución	Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música
<b>4° ETAPA</b>	Implementar el 1° taller “Pilar y su celular”	Aula abierta /Flipped classroom Actividades asincrónicas- sincrónicas Individuales- colectivas- institución y familiar	Equipo de gestión Asesora Profesores de lengua, tecnología comunicación

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO N° 2:</b>			
Diseñar un plan de acción detallado para la integración efectiva de las TIC y la implementación de modelos de aprendizajes innovadores, mediante la realización de programas de capacitación y formación específicas, promoviendo el aprendizaje colaborativo basado en TIC durante el año escolar, midiendo el aumento del compromiso y la participación de los estudiantes en un 30%			
<b>ETAPA DE EJECUCIÓN</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>ESTRATEGIA- ANEXO</b>	<b>RESPONSABLES</b>
<b>1° ETAPA</b>	Implementación de modelos de aprendizajes innovadores	<b><u>Netiquetas:</u></b> Aumentar la cohesión y mejorar la comunicación Mejorar el compromiso de los alumnos. Motivar a la conexión de docentes, alumnos y tutores Desarrollar actividades de liderazgo para generar confianza y seguridad en los equipos.	Equipo de gestión Asesora Profesores de lengua, tecnología comunicación
<b>2° ETAPA</b>	Juegos áulicos – un días de desconexión los viernes hasta fin del ciclo escolar	Desarrollo el pensamiento crítico y trabajo en equipo colaborativo generando empatía. “Juego de trivial”, “la foto del bebe”, “narración de emojis”	Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música- tutores
<b>3° ETAPA</b>	Juegos sociales - un días de desconexión 1 ves por mes hasta el final del ciclo escolar	Promover la vida al aire libre, el disfrute por compartir, diversidad cultural y estilos familiares “Clase de cocina”, “búsqueda del tesoro”, “batalla de DJ”, “concurso de talentos”.	Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música – tutores
<b>4° ETAPA</b>	Evolución de la primera etapa	Padlet colaborativo en el cual todos los participantes colgaran apreciaciones, imágenes más significativas, comentarios y relatos.	Equipo de gestión Asesora Profesores de lengua, tecnología comunicación

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO N° 3:</b>			
Promover un ambiente de aprendizaje centrado en el alumno, donde el uso adecuado de la tecnología complementa y enriquece el proceso educativo, mejorando el rendimiento académico dificultándole las relaciones significativas entre pares y afectando sus capacidades de concentración y la gestión del tiempo, mediante evaluaciones periódicas sobre el impacto de las TIC en el rendimiento académico, buscando un aumento académico en un 20 % al final del primer año de implementación.			
<b>ETAPA DE EJECUCIÓN</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>ESTRATEGIA- ANEXO</b>	<b>RESPONSABLES</b>
<b>1° ETAPA</b>	Implementación de modelos de aprendizajes innovadores	Planificación De actividades que implique resolución de problemas ,comunicación y trabajo en equipo de manera colaborativa	Equipo de gestión Asesora Profesores de lengua, tecnología comunicación
<b>2° ETAPA</b>	Planificación de actividades centradas en el alumno	<b><u>Actividades desenchufadas:</u></b> Competencia de puzzles Trivial de saberes generales	Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música- tutores
<b>3° ETAPA</b>	Juegos sociales - un días de desconexión 1 ves por mes hasta el final del ciclo escolar	Torneo y concurso de talentos Aventura del conocimiento Actividad abierta para toda la institución Generar islas de desafíos del conocimiento y esfuerzo físico	Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música – tutores
<b>4° ETAPA</b>	Evolución de la tercera etapa	Puesta en común y cierre.-	Equipo de gestión Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua, Tecnología, Comunicación y Áreas especiales Educación Física, Música- tutores

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO N° 4:</b>			
Fomentar el uso responsable de la tecnología educar y capacitar a los estudiantes para que utilicen los teléfonos celulares y otras tecnologías de manera responsable, consciente y productiva, tanto dentro como fuera del entorno escolar.			
<b>ETAPA DE EJECUCIÓN</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>ESTRATEGIA- ANEXO</b>	<b>RESPONSABLES</b>
<b>1° ETAPA</b>	Implementación de modelos de aprendizajes innovadores Redactar una política detallada que incluya: Definiciones de uso educativo y no educativo. Zonas y tiempos permitidos para el uso de celulares. Consecuencias claras y específicas para el incumplimiento de las políticas.	<b><u>Netiquetas:</u></b> Aumentar la cohesión y mejorar la comunicación Mejorar el compromiso de los alumnos. Motivar a la conexión de docentes, alumnos y tutores Desarrollar actividades de liderazgo para generar confianza y seguridad en los equipos.	Equipo de gestión Asesora Profesores de lengua, tecnología comunicación
<b>2° ETAPA</b>	2 Charlas de concientización a cargo de profesionales especializados	Convocar a mesa de trabajo a un ingeniero de sistema y programación <b><u>Temas:</u></b> Marketing y publicidad El uso de la IA: diseño, gráfico y gamificación	Asesora ingeniero de sistema y programación
<b>3° ETAPA</b>	Juegos sociales - un días de desconexión 1 ves por mes hasta el final del ciclo escolar	Promover la vida al aire libre, el disfrute por compartir, diversidad cultural y estilos familiares, “los ojos a través de la lente de la vida” “Clase de cocina”, “búsqueda del tesoro”, “batalla de DJ”, “concurso de talentos”	Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música – tutores
<b>4° ETAPA</b>	Evolución de la cuarta etapa	Socialización y puesta en común Presentaciones informe de progreso	Equipo de gestión Asesora Profesores de lengua, tecnología comunicación

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO N° 5:</b>			
Desarrollar un protocolo claro y específico sobre el uso de la tecnología responsable dentro de la institución, socializado la misma entre docentes, personal administrativo y alumnos), estableciendo momentos permitidos y restricciones durante el desarrollo de la jornada escolar, logrando reducir en un 40% el uso no educativo de estos dispositivos durante el horario escolar en un año.			
<b>ETAPA DE EJECUCIÓN</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>ESTRATEGIA- ANEXO</b>	<b>RESPONSABLES</b>
<b>1° ETAPA</b>	Verificar si el protocolo claro y específico sobre el uso de la tecnología responsable dentro de la institución, socializado la misma entre docentes, personal administrativo y alumnos),	Generar zonas de escapes dejar los celulares y tomar un juego de mesa. Elegir materiales para pintar, recortar y a hacer muros participativos	Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua, Tecnología, Comunicación y Áreas especiales Educación Física, Música – tutores - alumnos
<b>2° ETAPA</b>	estableciendo momentos permitidos y restricciones durante el desarrollo de la jornada escolar	Actividades y reglas conocidos por todos los integrantes de la institución	Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música- tutores – alumnos.
<b>3° ETAPA</b>	estableciendo momentos permitidos y restricciones durante el desarrollo de la jornada escolar, logrando reducir en un 40% el uso no educativo de estos dispositivos durante el horario escolar en un año.	Uso de espacios o islas recreativas didácticas para las horas de compartir colaborativamente en actividades de desconexión estudiantes.	Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música – tutores
<b>4° ETAPA</b>	Cierre y presentación de informes	Agasajo por la participación y cierre Entrega de evaluación final	Equipo de gestión Asesora

**10)- RECURSOS (PRESUPUESTO ESTIMATIVO PARA LA IMPLEMENTACIÓN – HERRAMIENTAS Y RECURSOS**

<b>ACCION N°1</b>	<b>HERRAMIENTAS Y RECURSOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO INDIVIDUAL</b>	<b>TOTAL</b>	<b>CONTINGENCIAS</b>	<b><u>Responsables</u></b>
Entrevista inicial con el equipo de gestión	Pc Proyector	1 1	  	  		Asesora Equipo de Gestión
Convocatoria a Profesores especialistas de la institución y Prof. de áreas especiales. Administradores de la red institucional.	Pc Proyector	1				Asesora Equipo de gestión
Seleccionar el curso muestra 6to “A” “Turno Mañana	Material impreso Nómina de alumnos registros de asistencia diaria. Registros de novedades y trayectoria de los alumnos	7 1 1	\$ 3.000 ----- -----	\$21.000  		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música
Implementar el 1° taller “Pilar y su celular”	Pc Proyector	1 1	  	  		Equipo de gestión Asesora Profesores de lengua, tecnología comunicación

ACCION N°2	HERRAMIENTAS Y RECURSOS	CANTIDAD	COSTO INDIVIDUAL	TOTAL	CONTINGENCIAS	Responsables
Diagnóstico de necesidades netiquetas	Pc Proyector	1 1	 	 		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música
Diseño de talleres de desarrollo del pensamiento crítico y trabajo en equipo colaborativo generando empatía. “Juego de trivial”, “la foto del bebe”, “narración de emojis”	Pc Proyector Papel afiche Marcadores Cinta de papel Equipo de sonido Micrófono	1 1 10 20 1 1 2	  \$ 10.000 \$ 16.000 \$ 5.400  	\$ 31.400		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música- alumnos
<b>Implementación de talleres</b> Promover la vida al aire libre, el disfrute por compartir, diversidad cultural y estilos familiares “Clase de cocina”, “búsqueda del tesoro”, “batalla de DJ”, “concurso de talentos”.	Pc Proyector Papel afiche Marcadores Cinta de papel Equipo de sonido Micrófono Impresiones de recetarios y mapas de recorrido	1 1 10 20 1 1 2 40	  \$ 10.000 \$ 16.000 \$ 5.400  \$200	\$ 39.400		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música
Seguimiento Post- taller Padlet colaborativo en el cual todos los participantes colgaran apreciaciones, imágenes más significativas, comentarios y relatos.						Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música- alumnos

<b>ACCION N°3</b>	<b>HERRAMIENTAS Y RECURSOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO INDIVIDUAL</b>	<b>TOTAL</b>	<b>CONTINGENCIAS</b>	<b>Responsables</b>
Diagnóstico de necesidades netiquetas	Pc Proyector	1 1	  	  		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música
Diseño de talleres de desarrollo del pensamiento crítico y trabajo en equipo colaborativo generando empatía. “Juego de trivial”, “la foto del bebe”, “narración de emojis”	Pc Proyector Papel afiche Marcadores Cinta de papel Equipo de sonido Micrófono	1 1 10 20 1 1 2	  \$ 10.000 \$ 16.000 \$ 5.400  	\$ 31.400		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música- alumnos
<b>Implementación de talleres</b> Promover la vida al aire libre, el disfrute por compartir, diversidad cultural y estilos familiares “Clase de cocina”, “búsqueda del tesoro”, “batalla de DJ”, “concurso de talentos”.	Pc Proyector Papel afiche Marcadores Cinta de papel Equipo de sonido Micrófono Impresiones de recetarios y mapas de recorrido	1 1 10 20 1 1 2 40	  \$ 10.000 \$ 16.000 \$ 5.400  \$200	\$ 39.400		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música
Seguimiento Post- taller Padlet colaborativo en el cual todos los participantes colgaran apreciaciones, imágenes más significativas, comentarios y relatos.	Pc Proyector	1 1	  	  		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música- alumnos

ACCION N° 4	HERRAMIENTAS Y RECURSOS	CANTIDAD	COSTO INDIVIDUAL	TOTAL	CONTINGENCIAS	Responsables
<b>Netiquetas:</b> mejorar la comunicación Mejorar el compromiso de los alumnos. Motivar a la conexión de docentes, alumnos y tutores	Pc Proyector Uso de internet institucional	1 1	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música
Convocar a mesa de trabajo a un ingeniero de sistema y programación <b>Temas: 2 talleres de 1 hora cada uno</b> Marketing y publicidad El uso de la IA: diseño, gráfico y gamificación	1 ingeniero de sistema y programación Pc Proyector Equipo de sonido Micrófono	1 1 2	\$ 10.000	\$20.000		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música- alumnos
Promover la vida al aire libre, el disfrute por compartir, diversidad cultural y estilos familiares, “los ojos a través de la lente de la vida” “Clase de cocina”, “búsqueda del tesoro”, “batalla de DJ”, “concurso de talentos”	Pc Proyector Papel afiche Marcadores Cinta de papel Equipo de sonido Micrófono Impresiones de recetarios y mapas de recorrido	1 1 10 20 1 1 2 40	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	\$ 10.000 \$ 16.000 \$ 5.400 \$8.400	Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música
Socialización y puesta en común Presentaciones informe de progreso	Pc Proyector	1 1	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música- alumnos

<b>ACCION N° 5</b>	<b>HERRAMIENTAS Y RECURSOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO INDIVIDUAL</b>	<b>TOTAL</b>	<b>CONTINGENCIAS</b>	<b><u>Responsables</u></b>
Generar zonas de escapes dejar los celulares y tomar un juego de mesa. Elegir materiales para pintar, recortar y a hacer muros participativos	Puzzle gigante para hacer un muro Tempera para hacer el muro botella de 750ml	4 5 clores	\$10.000	\$40.000 \$39.300		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música
Actividades y reglas conocidos por todos los integrantes de la institución	Pc Proyector	1 1	_____	_____		Asesora Equipo de Gestión
Uso de espacios o islas recreativas didácticas para las horas de compartir colaborativamente en actividades de desconexión estudiantes.	Pelotas de vóley , básquet, juegos de naipes, yenga ,cubo mágico etc.	2 de cada una	_____	_____		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música
Agasajo por la participación y cierre Entrega de evaluación final	Pc Proyector	1 1	_____	_____		Asesora Profesores especialistas que dicten las materias de Lengua , Tecnología , Comunicación y Áreas especiales Educación Física , Música- alumnos

### 11)-PRESUPUESTO GENERAL

<b>ACCION</b>	<b>TOTAL PARCIAL</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
Nº1	\$21.000	
Nº2	\$70.800	
Nº3	\$70.800	
Nº4	\$59.800	
Nº5	\$79.300	
<b>TOTAL GENERAL DE LA PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN</b>	\$301.700,00	



### 13)- EVALUACIÓN:

ACCION	CRITERIOS DE EVALUCION	INSTRUMENTO	MÉTODO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	FRECUENCIA DE EVALUACIÓN
Nº 1	Nivel de uso de las herramientas digitales antes y después de la implementación Satisfacción de los docentes y estudiantes con las herramientas digitales	<b><u>ENCUESTAS:</u></b> Encuestas a docentes y estudiantes sobre el uso y la satisfacción con las herramientas digitales y tutores <b><u>OBSERVACIONES:</u></b> Observaciones en el aula para ver la integración de herramientas digitales en la enseñanza .	encuestas pre y post implementación. Observaciones durante las clases. Análisis de registros de uso de herramientas digitales.	<b><u>ENCUESTAS</u></b> iniciales <b><u>OBSERVACIONES</u></b> mensuales
Nº 2	Porcentaje de docentes capacitados Mejoras en las competencias digitales de los docentes	<b><u>REGISTRO DE ASISTENCIA</u></b> Registro de participación en talleres de capacitación. Mejoras en las competencias digitales de los docentes. - <b><u>EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS:</u></b> Evaluación antes y después de la capacitación para medir las mejoras en las competencias digitales. <b><u>ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN:</u></b> Encuestas a los docentes sobre la calidad de la Capacitación recibida.	Registro de asistencia a los talleres. Evolución de competencias: antes y después de cada ciclo de capacitación. Encuestas de satisfacción	Registro de asistencia: durante el taller Evaluación de competencias: antes y después del ciclo de capacitación. Encuesta de satisfacción: al finalizar cada taller
<b><u>Nº 3</u></b>	Reducción en el uso no educativo de teléfonos celulares. Cumplimiento de la política sobre el uso de teléfonos.	<b><u>OBSERVACIONES:</u></b> Observaciones en el aula y en áreas comunes para monitorear el uso de teléfonos celulares. <b><u>REPORTES DE INCIDENTES</u></b> Registro de incidentes relacionados con el uso no educativo de teléfonos.	Observaciones en el aula y áreas comunes Registros y análisis de incidentes. Encuestas pre y post implementación de la política	<b><u>Observaciones y registros de incidentes:</u></b> Semanales. <b><u>Encuestas:</u></b> Al inicio y al final de año escolar.

		<p><b><u>ENCUESTAS:</u></b> Encuesta a estudiantes y docentes sobre la percepción del uso de teléfonos celulares.</p>		
<b><u>Nº 4</u></b>	<p>Mejora en las calificaciones de los estudiantes. Incremento en la tasa de aprobación de las asignaturas</p>	<p><b><u>ANÁLISIS DE CALIFICACIONES</u></b> Comparación de calificaciones antes y después de la implementación. <b><u>EVALUACION ESTÁNDAR:</u></b> Resultados de evaluación estándar aplicadas periódicamente por el plantel docente. <b><u>ENCUESTAS:</u></b> Encuestas a estudiantes sobre su percepción del rendimiento académico y el uso de TIC.</p>	<p>Análisis de calificaciones de los estudiantes. Resultados de evaluaciones estándar Encuestas a estuantes docentes.</p>	<p><b><u>Análisis de calificaciones:</u></b> Al final de cada cuatrimestre Evaluaciones estándar: bimestralmente Encuestas: al inicio y al final del ciclo escolar</p>
<b><u>Nº 5</u></b>	<p>Número de proyectos colaborativos implementados. Calidad y resultados de los proyectos.</p>	<p><b><u>REVISION DE PROYECTOS:</u></b> Evaluación de proyectos colaborativos finalizados. <b><u>PRESENTACION</u></b> Evolución de las presentaciones de los proyectos por parte de un jurado <b><u>ENCUESTAS:</u></b> Encuestas a estudiantes y docentes sobre la experiencia y aprendizaje en proyectos colaborativos.</p>	<p>Revisión y evaluación de productos finales de los proyectos. Observaciones y evaluación de presentaciones de proyectos encuestas post implementación de proyectos</p>	<p><b><u>Revisión de proyectos y presentaciones:</u></b> al finalizar cada proyecto <b><u>Encuestas:</u></b> Al final de cada proyecto.</p>

#### **14)-RESULTADOS:**

Este plan de intervención tenía como objetivo general una estrategia integral que incorporara tecnología de la información y la comunicación (TIC) en las planificaciones áulicas y la gestión de clase para reducir el efecto negativo del uso excesivo de teléfonos celulares por parte de los alumnos y promover un rendimiento académico más sólido y significativo. Las mismas se centraron en la implementación en el uso de la tecnología como herramienta educativa en el IPEM 193 “José María Paz”, a lo largo del desarrollo del plan se llevaron a cabo diversas actividades y estrategias para alcanzar los objetivos propuestos. Por lo que se implementaron herramientas digitales en un 50% de las planificaciones áulicas, lo que permitió una mayor participación activa de los estudiantes y una reducción significativa de las distracciones causadas por el uso no educativo de los teléfonos celulares. Entre las herramientas utilizadas se incluyeron a Google Classroom, Kahoot, Edmodo y plataforma interactiva de aprendizaje como Nearpod y Pear Deck. Esta implementación resultó en un aumento del compromiso y la participación de los estudiantes en un 30%.

Se realizó un diagnóstico inicial para identificar las necesidades de formación y el nivel de competencia digital de los docentes. A partir de estos resultados, se diseñaron y ejecutaron talleres de formación adaptados a diferentes niveles de competencias digitales. Los talleres se llevaron a cabo en diferentes horarios para asegurar las participaciones del 80% del personal docente. La capacitación incluyó el uso de plataforma de gestión educativa, herramientas interactivas y estrategias pedagógicas digitales. La evolución del impacto mostró una mejora significativa en el uso y aplicación de las TIC por parte de los docentes. Desarrollando y creando contenidos digitales interactivos para mantener a los estudiantes comprometidos y minimizar el uso no educativo del celular. Estos

contenidos se integraron en los planes de estudios y planificaciones áulicas y se probaron con grupos de estudiantes antes de su implementación en toda la institución. La respuesta de los estudiantes fue positivo, mostrando un mayor interés y participación en los resultados académicos.

Se desarrolló e implementó una política clara sobre el uso de teléfonos celulares en el entorno escolar. Esta política definía el uso educativo y no educativo, establecía zonas y tiempos permitidos para el uso de celulares, y especificaba consecuencias claras para el incumplimiento de las normas. Además, se promovió el uso responsable de la tecnología a través de charlas y talleres para estudiantes, padres y docentes, destacando la importancia de concentrarse en las actividades educativas. Por lo tanto, se identificaron y ejecutaron al menos cinco proyectos colaborativos durante el año escolar, integrando las TIC en todas las etapas del proyecto. Estos proyectos abordaron temas interdisciplinarios y fomentaron el trabajo en equipo y el uso efectivo de herramientas colaborativas. La participación en estos proyectos contribuyó a mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes.

Se establecieron sistemas de monitoreo y apoyo continuo para los docentes, permitiendo resolver dudas y mejorar el uso de las herramientas digitales. Además, se realizaron evaluaciones periódicas del uso de las TIC en las clases y se ajustaron las estrategias según los resultados obtenidos. La retroalimentación continua a estudiantes y docentes sobre el rendimiento académico y la aplicación de las TIC facilitó el ajuste de las estrategias pedagógicas y mejoró el proceso enseñanza aprendizaje. El uso adecuado de las TIC y la implementación de estrategias innovadoras en el aula resultaron una mejora del rendimiento académico de los estudiantes en un 20% alcanzando los objetivos propuestos. -

## **15)- CONCLUSIÓN:**

La intervención “Modelos de Aprendizajes Innovadores” en el IPEM N 193 “José María Paz” ha sido un éxito. La integración de TIC en las planificaciones áulicas y la gestión de clase, junto con la capacitación docente y las políticas de uso responsable de los teléfonos celulares, ha creado un entorno de aprendizaje más efectivo y significativo. Esta estrategia integral no solo ha mejorado el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también los ha preparado mejor para enfrentar los desafíos del siglo XXI, contribuyendo al desarrollo integral de la comunidad educativa.

En termino de resultados académicos, la intervención ha logrado un aumento del rendimiento académico en un 20%, lo que refleja no solo una mejora en las calificaciones, sino también en la comprensión y retención de los contenidos educativos por parte de los estudiantes.

Los proyectos colaborativos que integran la TIC han fomentado el trabajo en equipo, la creatividad y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Con la implementación de herramientas digitales en las planificaciones áulicas ha incrementado significativamente la participación activa de los estudiantes y ha reducido las distracciones no educativas. Estas plataformas han facilitado una gestión de clase más organizada y un aprendizaje interactivo, que ha mantenido a los estudiantes más comprometidos y enfocados en sus tareas.

La capacitación continua de los docentes ha sido un componente crucial de esta intervención. A través de talleres específicos y formación adaptada a diferentes niveles de competencia digital, los docentes han mejorado notablemente su manejo de las TIC, lo que se ha reducido en prácticas de enseñanza más efectivas y dinámicas.

## 16)- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (INFoD), i. d. f. d., 2020. Plan Nacional de Inclusión Digital Educativa - #PNIDE. *PROGRAMA CONECTAR IGUALDAD (Decreto 459/10) Cordoba*, Volumen 1, p. 1.
- 21, s., 2024. Plan de Intercención -Modelos de Aprendizajes Innovadores PEI Esc IPEM N° 193 Jose Maria Paz. *Carrera de Lic en Educacion* , p. 230.
- ABRAPALABRA, 2022. Aprendizaje por descubrimiento: cómo trabajarlo en el aula. *VOGA*, 02 12, p. 1.
- AM750, E. e., 2020. Adriana Puiggrós confirmó que volverá el plan Conectar Igualdad. *Diario Pagina 12* , p. 1.
- Ana María Foglino Mariana Gild Rocío Slatman Ana María Ambroggio María Carmen Delgadillo Susana De Marinis Ester Motrel, Agosto 2015 . *La experiencia del dispositivo de desarrollo profesional "Secuencias didácticas con uso de TIC: diseño, implementación y análisis de prácticas"*, Buenos Aires : INFoD.
- Anderson, J., 2018. Aprendizaje Adaptativo. *The Atlas of Learning: computers in Education*, febrero, p. 1.
- ARA, 2014. Conectados pero solos/Adicciones al celular. *ARA*, 14 JULIO, p. 1.
- Argentina.gob.ar, 2020. Una mirada institucional sobre la incorporación de las TICs. *Tecnología Satelital en la Enseñanza*, Volumen 1, p. 1.
- Barkley, E., 2018. Aprendizaje Activo para el Aula. *Cuaderno de Política Educativa*, 5 agosto, p. 1.
- Barrows, H., 2016. Aprendizaje Basado en Problema. *Teaching Problem- Based*, 7 junio, p. 1.
- Boix, V., 2016. Inés Dussel. "La escuela debería ser el espacio de lo difícil pero importante". *La Nación* , 16 agosto, p. 1.
- Briceño, G., 2021. El Aprendizaje Multimedia: el aporte de la Teoría de Richard Mayer. *Servicios Sociales -comunidad de aprendizaje* , 16 septiembre, 1(1), p. 2.
- COLOMBIA, I. S., 2022. El aprendizaje innovador .clave del modelo de Innova Achools. *innova educacion* , Volumen 1, p. 1.
- Educativas, F. S. C.-. E., 2023. 17 de cada 100 personas con discapacidad tienen como máximo nivel educativo la educación superior. *saldarriagaconcha.org*, p. 1.
- Europa, F. C., 2019. Desigualdad Social y Comunicación Digital. *Europa, Fundación Cataluya*, 10 abril, p. 1.
- Fernando, M., 2022. Educación y tecnologías Digitales desde la Base Epistemologica de Paulo Freire. *TECHNO REVIEW*, 21 07, p. 17.

Granda, J. M. I., 2021. Tecnología y DEminación desde la Teoría Social de Pierre Bourdieu. *n el Instituto de Filosofía del CSIC*, 7 mayo, p. 18.

HEWS, U., 2020. El Capitalismo y el Ciberterriado. *HPL*, 15 Febrero, p. 1.

<https://smowl.net/es/blog/aula-invertida/>, 2023. Aula invertida: qué es, características, ventajas y cómo implementarla. *E-learning y aprendizaje*, 10 junio, p. 20.

John Larner, J. W. y. S. B., 2015. Aprendizaje Basado en Proyectos. *Sitting the Standard For Proyect Based Learning*, 7 junio, p. 2.

Llega?, a. d. -t. e. r. q. n., 2021. Larry Cuban y las nuevas tecnologías en el ambito educativo. *Alfabetizacion Digital*, 7 noviembre, p. 1.

López, A., 2017. Accesibilidad como un aspecto clave para facilitar la inclusión educativa. *Educación Científica e Inclusión Sociodigital*, p. 10.

Mejias, N. C. y. U., 2023. Adelanto de «El costo de la conexión», de Nick Couldry y Ulises Mejias. *Periodosmo.com*, 9 junio, p. 1.

Monterrey, O. d. I. E. d. T. d., 2014. *Aprendizaje Invertido*, MONTERREY, NUEVO LEÓN, MÉXICO : Tecnológico de Monterrey .

Slavin, R., 2014. Aprendizaje Cooperativo. *Cooperative Learning: THEORY rESEARCH AND pRACTICE*, 7 junio, p. 1.

Spady, W., 2015. Aprendizaje Basado en Competencias. *Observatorio de Innovacion Educativa del Tecologico de Monterrey*, febrero, p. 1.

UES21, 2. M. O. I. N. 1. J. M. P., 2019. plan de intervencion. *MODELOS DE APRENDIZAJES INNOVADORES*, p. 230.

## 17)- ANEXO

### TALLERES PARA LOS ESTUDIANTES (UN DIA DE DESCONEXIÓN)

#### 1) **PROPUESTA DIDACTICA** (aula invertida)

##### **DESCRIPCIÓN**

A partir de la visualización del video de la serie animada “Pilar y su celular “se invita a jugar juegos y rondas desconectados para luego reflexionar acerca del tiempo que nos encontramos conectados y con quien lo hacemos. ¿para qué usamos la tecnología?, ¿Qué tiempo disponemos para realizar otras actividades?

Son estas interrogantes que se pueden plantear a través de Pilar y sus enredos

##### **MODELO PEDAGÓGICO**

Aula invertida o Flipped Classroom, el mismo busca transferir algunos procesos fuera del aula, a través de medios tecnológicos, para potenciar el tiempo en clase y las interacciones docentes/estudiante objeto de conocimiento.

### PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

#### **ACTIVIDAD N° 1**

**METODOLOGÍA:** asincrónica en aula virtual – para ver en familia

**INICIO:** El/la docente a través de un diálogo inductivo propondrá la observación de un video

¿usas el celular para estar siempre disponible? Conexión controlada (Pilar y sus enredos)

[https://youtu.be/uBWFvbw0CvY?si=0BHYYH7HWij\\_e3bF6](https://youtu.be/uBWFvbw0CvY?si=0BHYYH7HWij_e3bF6) ( capítulo N° 8)

**CONSIGNA:** luego de ver el video, envía un audio respondiendo a la interrogante ¿cuál es problema que tiene Pilar?

#### **ACTIVIDAD N° 2** (sincrónica. Colectiva)

**INICIO:** el docente seleccionara previamente algunas intervenciones como forma de dar inicio a una reflexión sobre lo que le acontece al personaje del video.

**DESARROLLO:** Se escuchan colectivamente los audios y se intercambia sobre el problema de Pilar y por qué sus amigos no responden a sus mensajes.

¿Qué opinan ustedes, Pilar puede enojarse con los amigos porque ellos no responden a sus mensajes? ¿por qué no lo pueden hacer?

Les propondrá observar la siguiente escena del video



Propuesta: se promueve una lectura multimedia de las siguientes imágenes, reconocido: soporte(celular), formato textual(WhatsApp) teclado, nombre y foto del destinatario (Andrés).

Sugerencias de dialogo didáctico (e mismo depende de los intereses de cada grupo de trabajo).

¿Qué aparece en la imagen? ¿para que escribimos en WhatsApp?

¿Qué aparece con fondo verde? ¿Qué elementos podemos distinguir? Letras, números y signos.

El docente guiará esta observación, deteniéndose en los 4 enunciados interrogativos, realizando la lectura en voz alta, marcando la prosódica de esta clase de enunciados u los signos ortográficos usados ¿?

**ACTIVIDAD N° 3** (asincrónica en aula virtual)

La tarea de esta actividad consiste en escribir otras posibles preguntas formuladas por Pilar hacia sus amigos, Para ello, les solicitará en celular a algún integrante de la familia para que practiquen de escribir preguntas en el dispositivo, WhatsApp. Una propuesta es que suban al foro las capturas de pantalla con las preguntas elaboradas, otra que los estudiantes memoricen las preguntas que pensaron para replicar en forma colectiva en la clase.

**ACTIVIDAD N° 4** (sincrónica colectiva y en pequeños grupos)

El docente selecciona previamente algunas capturas de pantalla y trabaja con las preguntas formuladas por los niños en forma oral. Se le sugiere a la docente que vuelva a leer las preguntas en voz, retomando su entonación y la escritura de signos de interrogación (de apertura y cierre).

En forma colectiva y posteriormente en pequeños grupos, se les propone representar por medio del dibujo. ACTIVIDADES DESENFUFADAS, es decir, aquellas que puedan realizarse SIN un aparato como pantallas o teléfonos. El docente irá por los grupos a escribir debajo el nombre de la actividad en cuestión.

En forma colectiva se hará un listado de esas “actividades desenchufadas”, por ejemplo: jugar a las cartas, andar en bicicleta, dibujar y pintar.

**ACTIVIDAD N° 5** (grupal en el aula)

El docente retomara el video cómo actúa Pilar cuando sus amigos no le responden.

Es importante trabajar acerca de las normas de comportamiento acerca de las normas de convivencia dentro y fuera de los entornos digitales.

Existen normas de cortesía en Internet que se llaman NETIQUETAS, que al igual que en lo cotidiano, requiere de ciertas normas de comportamiento para asegurar una convivencia armónica.

Son aquellas normas que hacen que la comunicación en la web sea más agradable, más humana, sin conflictos ni agresiones.

Algunas de ellas para trabajar con los más pequeños: responder cordialmente, no hacer comentarios ofensivos, respetar la privacidad de los demás.

Para comprender mejor el concepto de netiqueta se puede invitar a ver el video:

Netiquetas para redes sociales

[https://youtu.be/3c9bNKow\\_CQ?si=4dnUOs5hk-pXkMo](https://youtu.be/3c9bNKow_CQ?si=4dnUOs5hk-pXkMo)

identificar en el video las situaciones donde hay amabilidad, donde hay amabilidad, cortesía y buena convivencia. Nombrar otras que el grupo haya construido para una buena convivencia escolar.

¿y en internet cuales serán? Por ejemplo: el uso de las netiquetas en el Aula Virtual, si es que se encuentran familiarizados a ella.

#### **ACTIVIDAD N° 6** (asincrónica en aula virtual)

Los estudiantes trabajaran en el siguiente link del padlet donde quedaran las actividades colaborativas.

<https://padlet.com/mmch256/mi-padlet-divino>

[ff2sts31xkjgzqlj/slideshow/wish/3041358717](https://ff2sts31xkjgzqlj/slideshow/wish/3041358717)

### **ACTIVIDAD N° 7:** (sincrónicas en forma colectiva, en el patio)

El docente retomará las actividades interactivas realizadas e sus hogares y en forma de “Check list” irá leyendo en vos alta las que se formularon en la instancia anterior y agregando otras que aparecen en esta actividad.

Se propone salir al patio a una variante del juego de la mancha “La Mancha del Desenchufe”. Para ello hay uno que deberá manchar mientras los otros corren. Cuando uno es manchado para poder salir de este estado deberá gritar el nombre del juego o juguete “desenchufado” para poder liberarse, los que manchan irán rotando para no aburrirse.

### **INFORMACIÓN PARA EL DOCENTE**

El programa cuyo protagonista e Pilar está distribuido en diez capítulos, los cuales abordarán situaciones cotidianas del personaje protagonista, esta historia animada permite reflexionar sobre cómo se disfruta y se comparte la vida digital mediada por un celular y el uso responsable del mismo.

Se pueden proponer actividades de aprendizaje tanto en el espacio escolar como en el ámbito familiar. –

### **RÚBRICA DE SEGUIMIENTO**

<b>ESPACIO</b>	<b>CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES</b>	<b>LENGUA</b>	<b>COMUNICACIÓN- INFORMÁTICA</b>
<b>UNIDAD CURRICULAR</b>	formación ciudadana	lengua	ciencias de la computación y tecnología educativa
<b>CICLO</b>	básico	básico	básico
<b>NIVEL</b>	secundario	secundario	secundario
<b>COMPETENCIA GENERAL</b>	Ciudadanía, local , global y digital	En comunicación	En pensamiento computacional.
<b>COMPETENCIA ESPECIFICA</b>	Reconoce nociones de derechos vinculadas a la participación, al juego, el conocimiento, entre otros.	Elabora hipótesis a partir de sus saberes lingüísticos para	Interpreta y utiliza representaciones, códigos y símbolos empleando

		expresarse en forma oral y escrita.	conocimientos del lenguaje multimedial.
<b>CONTENIDOS</b>	El juego como derecho las reglas en el juego. Normas de convivencia en Internet: Netiquetas.	La anticipación a partir de elementos paratextuales, imágenes, marcas iconográficas y algunas grafías convencionales	Dispositivos digitales: registro, producción de información, exploración y uso( escritura, dibujo , uso de aplicaciones)
<b>CRITERIOS DE LOGRO</b>	Explora , experimenta y reconoce a través del juego las reglas de convivencia en su entorno.	Expresa sus ideas y las relaciona con la situación de comunicación.	Se comunica con otros a través de diversidad de símbolos en entornos digitales.
(CORDOBA, 2011- 2020)			

Las propuestas grupales que a continuación se detallan tienen como objetivo fomentar una atmosfera positiva reconociendo los logros, fomentando la comunicación abierta y personalizando los espacios de trabajo y diversión de manera colaborativa. Estableciendo conexiones sólidas entre los docentes, alumnos y las familias, y se desarrollaran a lo largo de la implementación de la propuesta.

**FORMATO:** taller institucional

**DINAMICA DE TRABAJO:**

**1) JUEGO DEL TRIVIAL**

**COMPETENCIA A DESARROLLAR** pensamiento crítico, trabajo en equipo.

**DURACIÓN ESTIMADA:** 2 horas

**PREPARACIÓN PREVIA:** inventar consignas con preguntas interesantes, desarrolla un sistema de puntos.

**INFORMACIÓN:**

- El trivial es una de las actividades clásicas de trabajo en equipo.
- Escoger categoría, por ejemplo: Historia, mejores comedias románticas de los 90’.

- Elaborar 4 o 5 preguntas de cada categoría.
- Asignar un valor específico a cada una o bien dejar sean los equipos los que elijan las puntuaciones.
- Premiar al grupo ganador.

## **2) COMPETENCIAS DE PUZZLES**

**COMPETENCIA A DESARROLLAR:** planificación, resolución de problemas, comunicación.

**DURACIÓN ESTIMADA:** 3 – 4 horas

**PREPARACIÓN:** armar varias copias del mismo puzzle de tamaño gigante para exponer.

### **INFORMACIÓN:**

- Los rompecabezas tienen mala reputación porque suelen estar presentes en todas las vacaciones familiares.
- Pueden ser divertidos como actividad de trabajo en equipo, especialmente si se hace una competencia.
- La comunicación es fundamental.
- El grupo debe crear estrategias y sistemas de organización para enfrentarse a las distintas zonas del rompecabezas.
- Gana el primer grupo que lo logra.

## **3) CONCURSO DE TALENTOS:**

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR:** creatividad, confianza.

**DURACIÓN:** 3 horas

**PREPARACIÓN:** se publicará en la institución la inscripción abierta de talentos, se creará un escenario inspirador.

### **INFORMACIÓN:**

- Todos tenemos habilidades secretas (danzas, canto, etc.)
- Celebrar los muchos talentos.
- La consigna para esta actividad es trabajar en equipo.
- Enviar la inscripción de talentos con una semana de anticipación.

#### **4) CONVIERTELO EN UN TORNEO:**

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN:** liderazgo, colaboración, trabajo en equipo.

**DURACIÓN ESTIMADA:** una hora por semana.

**PREPARACIÓN:** generar entusiasmo, establecer categorías.

**INFORMACIÓN:**

- Generar islas de desafíos estableciendo categorías.
- Ping-pong, vóley, fútbol, básquet, tejo, etc.
- Los ganadores del primero pasan al segundo., del segundo al siguiente.
- Puede ser una sola jornada.
- Son juegos de exigencias a nivel físico.

#### **5) UN PICNIC**

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN:** comunicación, establecimiento de relaciones.

**DURACIÓN ESTIMADA:** una tarde soleada.

**PREPARACIÓN:** planificar un menú estelar destinado a los adolescentes y a la canasta, mate, almohadones y juegos.

**INFORMACIÓN:**

- Pasar una tarde soleado en una plaza, parque cercano a la institución.
- Llevar premios para los juegos.

- Solicitar previamente a los equipos llevar algo construido o hecho en sus domicilios de los que quieran compartir y sentirse orgullosos.
- Compartir la comida, la cultura familiar, promoviendo así un sentimiento de unión.

#### **6) LA BUSQUEDA DEL TESORO**

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN:** resolución de problemas, toma de decisiones.

**DURACIÓN ESTIMADA:** medio día.

**PREPARACIÓN:** esconder pistas por la localidad y solicitar a los participantes que lleven un mapa impreso, en esta actividad participaran los negocios, quioscos, lugares públicos.

#### **INFORMACIÓN:**

- Se organizarán grupos pequeños con las direcciones y los mapas (lecturas de mapa sin celular).
- Al llegar les entregarán un acertijo, preguntas y misterios a resolver, rondas pictográficas.
- Reunidas las pistas reunirá en un punto único del mapa el grupo que llega primero tiene el premio.

#### **7) ORGANIZAR UNA CLASE DE COCINA:**

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN:** establecimiento de relaciones, desarrollo de habilidades.

**DURACIÓN ESTIMADA:** 3 horas.

**PREPARACIÓN:** trabajar con una organización de un menú.

#### **INFORMACIÓN:**

- Brindar recetas de cocina para trabajar en equipo, por ejemplo: pizza, ensaladas, ensaladas de fruta.

- Desarrollar una destreza y luego disfrutar de la comida.
- Cocinar juntos mejora la cohesión grupal y la creatividad.

#### **8) ADIVINA LA FOTO DEL BEBE:**

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN:** observación y trabajo colaborativo

**DURACIÓN ESTIMADA:** 1 hora

**PREPARACIÓN:** seleccionar diferentes imágenes /fotografías de los estudiantes cuando eran bebés.

**INFORMACIÓN:**

- Reunir las fotos de bebé, cuantas más tiernas mejor.
- Colocarlas en la pared seleccionada y preparada para la exposición.
- Cada alumno tomará un bolígrafo y vestidos de detectives, adivinar de quien se trata
- Celebrar la relevación, premiar a los bebés emparejados.

#### **9)- NARRACIÓN DE EMOJIS**

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN:** textos narrativos, habilidad de interpretación de textos e imágenes. Ejercicios, decodificar

**DURACIÓN ESTIMADA:** 1 hora

**PREPARACIÓN:** cada participante recibe una imagen de emojis (símbolos expresivos) y la misión es inventar una historia o contar una experiencia personal utilizando estos jeroglíficos digitales.

**INFORMACIÓN:**

- Tomar en el conjunto de emojis personalizados: “es hora de ejercitar esos músculos creativos”
- Inventar un cuento breve o experiencias memorables.

- Presentar la obra en público.
- El premio se entrega a la mejor historia contada.

#### **10) BATALLAS DE D.J:**

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN:** diversidad musical, crear una banda sonora para utilizar en los recreos.

**DURACIÓN ESTIMADA:**4 horas

**PREPARACIÓN:** es una competencia que promueve la amistad

**INFORMACIÓN:**

- Establecer un cronograma para Batallas de DJ de Escritorio, asegurando que todos tengan la oportunidad de participar.
- Elegirán los temas bajo la siguiente consigna “jueves de retro” o “viernes para sentirse bien” (generando variedad).
- Aimar a los participantes a presentar sus listas de reproducción con explicaciones breves o datos divertidos de la música seleccionada.

#### **11) CONCURSO DE FOTOGRAFIA**

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN:** observación, descripción del entorno.

**DURACIÓN ESTIMADA:**4 horas

**PREPARACIÓN:** los participantes enviaran fotografías sobre un tema o categorías elegidos.

**INFORMACIÓN**

- Anunciar el tema o las categorías del concurso de fotografía.
- Fijar una fecha límite para las presentaciones y establece criterios para juzgar.
- Mostrar las fotografías en unas áreas comunes de la institución para que todos las aprecien.

- Celebrar a los ganadores con reconocimiento, con premio con temáticas de fotografía.

### **SUGERENCIAS METODOLÓGICAS DE LAS ACTIVIDADES**

Se sugiere para una gestión de clase efectiva y una planificación de actividades a los docentes de secundaria, la utilización de herramientas digitales que permitan gestionar el uso de los dispositivos, es importante continuar con el plan de intervención con el enfoque estructurado que incluya herramientas adecuadas, la Capacitación docentes y la implementación de las estrategias deben ser claras por tanto se proporciona una guía para evitar dilatación en la implementación de la propuesta:

#### 1. **SELECCIÓN DE HERRAMIENTAS DE GESTION DE CLASE:**

##### ✓ **RECOMENDACIONES DE HERRAMIENTAS:**

##### **CLASSROOM MANGEMENT SOFTWARE:**

- **NetSupportScool:** permite a los docentes monitorear y controlar los dispositivos de los estudiantes, bloquear aplicaciones no deseadas y compartir contenidos.
- **GoGuardian:** ofrece funciones de monitoreo y filtrado de contenidos, así como herramientas de gestión áulica.
- **LanSchool:** proporciona monitoreo en tiempo real, control de dispositivos y herramientas para mantener a los estudiantes enfocados.
- **Apple Classroom:** (para dispositivos Apple) permite a los docentes guiar el aprendizaje, ver las pantallas de los estudiantes y gestionar el uso de aplicaciones.

##### ✓ **IMPLEMENTACIÓN**

##### **EVALUACIÓN DE NECESIDADES**

- Realizar una evaluación para identificar las necesidades específicas de gestión de clase y control de dispositivos en le escuela. -

## **PRUEBA PILOTO**

- Implementar una prueba piloto con una de las herramientas seleccionadas en un grupo reducido del aula para evaluar su efectividad y facilidad de uso.

## 2. **CAPACITACIÓN DOCENTE**

### **PLAN DE CAPACITACIÓN**

#### ✓ **SESIONES INTRODUCTORIAS**

- Introducir a los docentes en las herramientas seleccionadas, explicando sus funciones y beneficios.

#### ✓ **TALLERES PRACTICOS:**

- Proporcionar manuales, videos tutoriales y guías de uso para que los docentes puedan consultar en cualquier momento.

## 3. **PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES EN EL AULA:**

#### ✓ **ESTRATEGIA DE PLANIFICACIÓN**

##### ▪ **DEFINICIÓN DE OBJETIVOS**

Establecer objetivos claros para cada clase o actividad, asegurando que estén alineados con el currículo y las competencias a desarrollar.

##### ▪ **ESTRUCTURA DE LA CLASE**

Dividir la clase en secciones bien definidas (introducción, desarrollo, practicas, evaluación) y asignar un tiempo específico para cada una.

## **EJEMPLO**

**TEMA** Introducción a la Biología Celular

**OBJETIVO:** comprender la estructura y función de la célula

**DURACIÓN:** 60 minutos

### **ESTRUCTURA DE LA CLASE**

#### 1. **INTRODUCCIÓN:** (10 minutos)

- Breve presentación sobre la importancia de las células utilizando una presentación interactiva (Google Slides)
- Preguntas iniciales para activar conocimientos previos

#### 2. **DESARROLLO:** (25 minutos)

- Explicación detallada de la estructura celular , utilizando un video educativo <https://youtu.be/PTrOSGYC6BU?si=oS--uoI4bjPW2IBV>
- Uso de una aplicación de realidad aumentada para explorar modelos 3D <https://youtu.be/81lpp0dnwfU?si=xY4c8TRv9ScVrRTW>

#### 3. **PRACTICA:** (15 minutos)

- Actividad en grupo: utilizar una herramienta colaborativa en línea (padlet) <https://padlet.com/mmch256/mi-padlet-divino-ff2sts31xkjgzqlj/slideshow/wish/3041358717>
- Monitorear el uso de dispositivos mediante la herramienta de gestión de clase para asegurar el enfoque en la actividad. -

#### 4. **EVALUACIÓN (10 minutos)**

- cuestionario interactivo en línea (Kahoot) para evaluar la comprensión del tema.

Comentado [M2]:

- Feedback inmediato utilizando la herramienta de gestión de clase para revisar los resultados y discutir las respuestas correctas e incorrectas. –

#### **4. GESTION DEL USO DE DISPOSITIVOS:**

##### **IMPLEMENTACIÓN DE NORMAS Y POLÍTICAS**

###### **✓ POLITICAS CLARAS:**

- Establecer y comunicar políticas claras sobre el uso de dispositivos en el aula, incluyendo las consecuencias del uso indebido.

###### **✓ HORARIOS Y REGLAS:**

- Definir horarios específicos durante la clase en los que se permite el uso de dispositivos y cuando debe guardarlo.

###### **✓ BLOQUEO DE APLICACIONES:**

- Utilizar el software de gestión de clase para bloquear aplicaciones no educativas durante el horario escolar.

#### **5. MONITOREO Y EVALUACIÓN:**

##### **MONITOREO CONTINUO:**

###### **✓ OBSERVACIONES EN CLASE:**

- Realizar observaciones periódicas en el aula para evaluar el uso de dispositivos y la efectividad de las herramientas de gestión.

###### **✓ FEEDBACK REGULAR:**

- Preparación retroalimentación sobre el uso de las herramientas y estrategias de gestión de clase.

###### **✓ ENCUESTAS Y REVISIÓN:**

- Realizar encuestas a estudiantes y docentes para obtener opiniones sobre las herramientas utilizadas y su impacto en el aprendizaje

6. **EVALUACIÓN DEL PROCESO:**

- Evaluar periódicamente la implementación y el uso de las herramientas de gestión de clase, ajustando las estrategias según sean necesarios para mejorar la efectividad y el ambiente de aprendizaje.

Sugerencia de evaluación, seguimiento y retroalimentación de la propuesta por parte del

Directivo y asesores hacia los Profesores Coordinadores:

**EJEMPLO N° 1**

Nombre del profesor:						
Asignatura:						
Curso:						
Fecha de la observación:						
Observador :						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:		ESCALA DE EVALUACION				
		E	MB	B	R	D
PLANIFICACIÓN Y PREPARACION DE LA CLASE	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Objetivos claros y bien definidos</li> <li>▪ Materiales y recursos adecuados</li> <li>▪ Pan de acción bien estructurado</li> </ul>					
GESTION DEL AULA	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Manejo del tiempo</li> <li>▪ Ambiente de aprendizaje positivo</li> <li>▪ Manejo de la disciplina</li> </ul>					
ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Métodos de enseñanza variados y efectivos</li> <li>▪ Claridad en la explicación de los conceptos</li> <li>▪ Uso de tecnología y herramientas educativas</li> </ul>					
PARTICIPACIÓN Y COMPROMISO DEL ESTUDIANTE	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Motivación y participación activa de los estudiantes.</li> <li>▪ Inclusión de todos los estudiantes.</li> <li>▪ Evaluación formativa retroalimentación constante.</li> </ul>					
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evaluación alineada con los objetivos de aprendizaje</li> <li>▪ Uso de diferentes métodos de evaluación.</li> <li>▪ Retroalimentación constructiva a los estudiantes.-</li> </ul>					
DESARROLLO PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Disposición para la mejora continua.</li> <li>▪ Participación en actividades de desarrollo profesional.</li> <li>▪ Colaboración con colegas y comunidad educativa.</li> </ul>					

**EJEMPLO N° 2**

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>D</b>	<b>COMENTARIOS</b>
Planificación y preparación			x			La planificación fue clara , pero faltaron algunos recursos dictados
Gestión del aula	x					El profesor mantuvo un excelente control del aula y un ambiente positivo.
Manejo del uso de celulares				x		Faltaron estrategias claras para gestionar el uso de celulares
Estrategias de enseñanza		x				Utilizó métodos variados, pero podría integrar más tecnología
Participación y compromiso del Estd.			x			La participación de algunos estudiantes fue baja
Evaluación del aprendizaje			x			Las evaluaciones fueron adecuadas, pero faltó retroalimentación constante.
Desarrollo profesional		x				Participa activamente en talleres de desarrollo profesional

**FECHA DE LA PRÓXIMA OBSERVACIÓN:****FIRMA DEL OBSERVADOR:****FIRMA DEL PROFESOR:****FECHA DE LA PRÓXIMA VISITA:**

## ENCUESTAS

### 1) DESTINADA A LOS ESTUDIANTES DE 6TO AÑO SECCIÓN A TURNO MAÑANA

#### ENCUESTA SOBR EL USO DEL CELULAR

##### Datos personales (opcional)

- Edad: \_\_\_\_\_ años
- Género:
  - Masculino
  - Femenino
  - Prefiero no decirlo

- Uso del celular:

¿tienes un teléfono móvil propio?

- Si
- No

¿Cuánto tiempo usas el celular al día?

- Menos de una hora
- 1-2 horas
- 3-4 horas
- Más de 4 horas

¿Para qué utilizas principalmente tu celular? (Marca todas las que apliquen)

- Redes sociales
- Jugar
- Mensajería (WhatsApp, SMS)
- Llamadas escolares
- Tareas escolares
- Ver videos (YouTube, TikTok)
- Escuchar música
- Otras \_\_\_\_\_

### Aspectos Positivos

¿Cuáles consideras que son los beneficios del uso del celular? (Marca todas las que apliquen)

- Mantenerme en contacto con amigos y familia
- Acceso rápido a información
- Entretenimiento
- Herramienta útil para las tareas escolares
- Aprender cosas nuevas (tutoriales, cursos online)
- Otros \_\_\_\_\_

Describe alguna situación en la que el celular te haya sido de gran ayuda:

\_\_\_\_\_

### Aspectos Negativos

¿Has experimentado algún problema relacionado con el uso del celular? (Marca todas las que apliquen)

- Distracción durante las clases
- Problemas para dormir
- Dependencia o adicción
- Problema de visión o salud física
- Aislamiento social
- Otros \_\_\_\_\_

Describe alguna situación en la que el uso del celular te haya causado un problema: \_\_\_\_\_

### Opinión General

¿Crees que el uso del celular en los jóvenes es más beneficioso o perjudicial?

Explica tu respuesta.

- Beneficioso
- Perjudicial
- Ambas cosas
- No tengo una opinión Clara

¿Qué recomendaciones darías para un uso saludable del celular?

- \_\_\_\_\_

### **Instrucciones Finales**

- Asegúrate de contestar todas las preguntas con sinceridad.
  - Si tienes alguna sugerencia o comentario adicional, por favor escríbelo aquí:
- 

Gracias por participar en esta encuesta.

### **ENCUESTA PARA PROFESORES SOBRE EL USO DEL CELULAR EN LA ESCUELA SECUNDARIA**

#### **Estimado profesor/a:**

Con el fin de mejorar las políticas y prácticas sobre el uso del celular en nuestra escuela secundaria, le pedimos que complete esta breve encuesta. Su participación es anónima y sus respuestas serán utilizadas únicamente para fines de mejora educativa.

#### **Información General**

**1. Grado que enseña:**

- 7°
- 8°
- 9°
- 10°
- 11°
- 12°

**2. Años de experiencia en la enseñanza:**

- 1-3 años
- 4-6 años
- 7-10 años
- Más de 10 años

#### **Uso del Celular en el Aula**

**3. ¿Permite el uso de celulares en su clase?**

- Sí
- No
- A veces

**4. ¿Con qué frecuencia observa a los estudiantes usando sus celulares durante la clase?**

- Nunca
- Raramente
- A veces
- Frecuentemente
- Siempre
- 

5. **¿Cree que el uso del celular durante la clase afecta negativamente el aprendizaje de los estudiantes?**

- Sí
- No
- No estoy seguro

6. **¿Cree que el uso del celular puede tener algún beneficio educativo en el aula?**

- Sí
- No
- No estoy seguro

7. **¿Utiliza alguna aplicación o plataforma educativa que requiera el uso del celular en clase?**

- Sí
- No
- A veces

#### **Políticas y Normativas**

8. **¿Está familiarizado con la política actual de la escuela sobre el uso de celulares?**

- Sí
- No

9. **¿Considera que la política actual es efectiva?**

- Sí
- No
- No estoy seguro

10. **¿Qué cambios sugeriría en la política de la escuela sobre el uso del celular?**

- [Espacio para respuesta abierta]

### **Opinión Personal**

11. **En su opinión, ¿cuál es el mayor desafío relacionado con el uso de celulares en la escuela?**

- [Espacio para respuesta abierta]

12. **¿Qué medidas cree que podrían ayudar a gestionar mejor el uso de celulares en el aula?**

- [Espacio para respuesta abierta]

13. **Comentarios adicionales:**

- [Espacio para respuesta abierta]

---

**Gracias por su participación y sus valiosas opiniones.**

### **ENCUESTA PARA PADRES SOBRE EL USO DEL CELULAR Y LA RELACIÓN DE LOS ADOLESCENTES CON LA FAMILIA**

#### **Estimado padre/madre/tutor:**

Con el objetivo de comprender mejor el impacto del uso del celular en la relación familiar y el comportamiento de los adolescentes, le pedimos que complete esta breve encuesta. Su participación es anónima y sus respuestas serán utilizadas únicamente para fines de investigación y mejora educativa.

#### **Información General**

1. **Edad de su hijo/a:**

- 12-13 años
- 14-15 años
- 16-17 años
- 18-19 años

2. **¿Cuántos hijos adolescentes tiene?**

- 1
- 2
- 3 o más

#### **Uso del Celular**

3. **¿A qué edad le dio a su hijo/a su primer celular?**

- Antes de los 12 años
- 12-14 años
- 15-17 años
- Aún no tiene celular

4. **¿Con qué frecuencia usa su hijo/a el celular en casa?**

- Nunca
- Raramente

- A veces
  - Frecuentemente
  - Siempre
5. **¿Controla o supervisa el uso del celular de su hijo/a?**
- Sí
  - No
6. **¿Utiliza alguna aplicación o herramienta para monitorear el uso del celular de su hijo/a?**
- Sí
  - No

#### **Impacto en la Relación Familiar**

7. **¿Cree que el uso del celular afecta la comunicación entre su hijo/a y usted?**
- Sí
  - No
  - No estoy seguro
8. **¿Ha notado cambios en el comportamiento de su hijo/a debido al uso del celular?**
- Sí
  - No
  - No estoy seguro
9. **¿Su hijo/a usa el celular durante las comidas familiares o reuniones?**
- Sí
  - No
  - A veces
10. **¿Cree que el uso del celular afecta la participación de su hijo/a en las actividades familiares?**
- Sí
  - No
  - No estoy seguro

#### **Normativas y Recomendaciones**

11. **¿Tiene reglas específicas sobre el uso del celular en casa?**
- Sí
  - No
12. **Si respondió "Sí" a la pregunta anterior, ¿cuáles son esas reglas?**
- [Espacio para respuesta abierta]
13. **¿Le gustaría recibir orientación sobre cómo manejar el uso del celular en casa?**
- Sí
  - No

#### **Opinión Personal**

14. **En su opinión, ¿cuál es el mayor desafío relacionado con el uso del celular por parte de su hijo/a?**

- [Espacio para respuesta abierta]

15. **¿Qué medidas cree que podrían ayudar a gestionar mejor el uso del celular en el hogar?**

- [Espacio para respuesta abierta]

16. **Commentaries' adicionales:**

- [Espacio para respuesta abierta]

---

**Gracias por su participación y sus valiosas opiniones.**