

Universidad Siglo 21



Plan de Intervención - Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Graduación

Línea temática: Innovación educativa

“La plataforma educativa: un recurso para el trabajo colaborativo en 5to año de la
UEM”

Alumno: Maraz Miguel Eduardo

DNI: 37.775.006

Legajo: VEDU022823

Tutor: Arruabarrena Vittar Mariana

Lugar, mes, año: Salta, Capital, octubre del 2024

Índice	
Resumen	1
Introducción.....	2
Diagnóstico situacional Institucional.....	6
Reseña histórica.....	6
Perfil del egresado	7
Organigrama Institucional.....	8
Acuerdos escolares de convivencia del nivel medio.....	8
Proyectos institucionales.....	9
Misión	9
Visión	9
Valores.....	10
Objetivos	10
Recursos	10
Delimitación del Problema	11
Árbol de Problema	12
Antecedentes	12
Línea Temática	15
Innovación educativa	15
Objetivos, Metas y Acciones.....	17
Marco Teórico	19
Plan de acción	25
Actividades.....	26
Marco teórico.....	30
Evaluación de proceso.....	37
Diagrama de Gantt.....	39
Evaluación.....	42
Referencias.....	45
Anexos	53
Rúbrica.....	59
Lista de Cotejo.....	61

Bibliografía del Anexo62

Resumen

El presente plan de intervención se inscribe en el campo de la innovación educativa y tiene como objetivo general implementar un proyecto interdisciplinario que potencie el desarrollo de habilidades en el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en estudiantes de 5to año de la Unidad Educativa Maryland en conjunto con las empresas locales, siendo la finalidad del proyecto, crear un puente entre escuela y comunidad para una salida profesional laboral directa de los estudiantes. Dicha intervención nace de la necesidad de responder a las demandas actuales de la sociedad en cuanto a la adquisición de habilidades digitales que se requieren para la inserción laboral en jóvenes que recientemente egresan, por lo que, aprovechando los recursos que posee la institución y la función social que esta se encuentra llamada a responder, se busca fomentar estos espacios de formación. Fundamentando el trabajo en el modelo instruccional ADDIE y través de una serie de actividades que involucran la creación de una plataforma digital y la formación docente en educación digital, se busca fomentar estas prácticas pedagógicas dentro y fuera del aula que favorezcan la colaboración entre comunidad y escuela. Los resultados obtenidos permitirán identificar los beneficios y desafíos asociados a la utilización de plataformas digitales en el ámbito educativo y sentar las bases para fortalecer estos tipos de proyectos, con el objetivo de continuar promoviendo la innovación educativa en la institución.

Palabras clave: TIC, proyecto comunitario, capacitación docente, plataformas digitales.

Introducción

El Plan de Intervención “La plataforma educativa: un recurso para el trabajo colaborativo en 5to año de la UEM”, es una propuesta realizada con el objetivo general de implementar un proyecto interdisciplinario entre estudiantes, docentes y empresas locales, que permita potenciar el desarrollo de habilidad

Es digitales en estudiantes del último año de secundaria de la Unidad Educativa Maryland, para una futura inserción laboral y profesional.

Tras un detallado análisis del contexto institucional, en el cual se especifica la misión, la visión, los valores y la función que la institución cumple en la sociedad, se identificó la necesidad de desarrollar proyectos innovadores que permitan a los estudiantes de 5to año adquirir habilidades digitales necesarias para una futura inserción laboral y profesional, trabajando de manera práctica y colaborativa a través de la creación de una plataforma digital.

Entendiendo que este objetivo tiene diferentes vértices, se busca al mismo tiempo, brindar herramientas y conocimientos a los docentes del nivel medio en TIC con ayuda del profesor de Informática para familiarizarlos con nuevas estrategias de enseñanza y en el uso de plataformas digitales que favorezcan acciones conjuntas entre la institución y las empresas.

La delimitación del problema radica en la ausencia de proyectos que integren las TIC y promuevan la colaboración con empresas locales, a pesar del potencial tecnológico de la institución y de la necesidad de formar ciudadanos preparados para el mundo laboral. Por lo que, dicha intervención se enmarca en la línea temática de la Innovación Educativa. Como señalan Martínez y Roger (2021), la innovación educativa implica buscar mejoras transformadoras en las prácticas docentes, con la finalidad de conseguir cambios relacionados con la emancipación profesional. En línea con esta perspectiva, Pascual (1988)

plantea que la relación entre innovación y educación debe ser entendida como un proceso dinámico que se desarrolla en el seno de las instituciones educativas que fomenten puentes de cambio y transformación radical en las personas.

El marco teórico presentado resalta la importancia de la innovación educativa en un mundo cada vez más digitalizado. Destaca el papel fundamental de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según autores como Tapia et al. (2019) y Deng (2020), las TIC favorecen la socialización, la difusión de información y la mejora de la calidad de la enseñanza. La UNESCO (2017, 2020) enfatiza la necesidad de adaptar los currículos educativos a las nuevas realidades y de desarrollar competencias como la resiliencia, la solidaridad y el aprendizaje autónomo. Herramientas digitales como ChatGPT, Web 2.0 y WordPress, junto con la inteligencia artificial, ofrecen un amplio abanico de posibilidades para personalizar la educación y fomentar la colaboración. Prensky (2001) destaca que los estudiantes actuales son “nativos digitales” y que la IA puede adaptarse a sus preferencias de aprendizaje. Siemens (2004) argumenta que el conocimiento se construye a través de las conexiones que establecemos con otros, y la Web 2.0 facilita estas conexiones.

La colaboración entre instituciones educativas y empresas es fundamental para aprovechar al máximo el potencial de las tecnologías digitales. Esta sinergia permite a los estudiantes desarrollar habilidades prácticas y conocer las demandas del mercado laboral. El modelo ADDIE se presenta como una herramienta útil para diseñar y evaluar estos tipos de proyectos educativos innovadores. Morrison (2011) destaca la importancia de la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa para garantizar la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje y para garantizar el éxito de estas iniciativas.

Esta propuesta de intervención se centra en el diseño y desarrollo de una plataforma digital que sirva como espacio de encuentro y colaboración entre estudiantes, docentes y

empresas. Se detallan las actividades a realizar, los recursos necesarios y los tiempos estimados para la implementación del proyecto. Además, cada acción se fundamenta en una sólida base teórica que integra diversas perspectivas pedagógicas y psicológicas. Las actividades propuestas se sustentan en el constructivismo social de Vygotsky (1978) que enfatiza el papel de la interacción social en la construcción del conocimiento y la importancia de la zona de desarrollo próximo. Asimismo, se incorpora el conectivismo de Siemens (2004) que resalta la importancia de las redes y las conexiones en el aprendizaje en la era digital.

Además, se hace referencia al aprendizaje basado en problemas (ABP) de Barrows (1985) que propone que los estudiantes aprenden mejor cuando se enfrentan a desafíos auténticos. El aprendizaje experiencial de Kolb (1984) complementa esta perspectiva, enfatizando la importancia de la experiencia directa para el aprendizaje. Por último, se considera la teoría de las comunidades de práctica de Lave y Wenger (1991) que destaca el papel de la participación en comunidades de aprendizaje para el desarrollo de la identidad y la competencia. La propuesta también se alinea con el concepto de Conocimiento Pedagógico del Contenido Tecnológico (TPACK) de Mishra y Koehler, que subraya la importancia de integrar el conocimiento tecnológico, pedagógico y del contenido disciplinar en la práctica docente.

En línea con estas teorías, el trabajo destaca la importancia de las TIC como herramientas para fomentar la colaboración, el aprendizaje activo y la personalización de la educación. Se mencionan específicamente herramientas como Padlet y WordPress para facilitar la co-creación y el desarrollo de habilidades digitales.

Los resultados obtenidos a partir de la implementación de esta propuesta permitieron identificar los beneficios y desafíos asociados a la utilización de plataformas digitales en el ámbito educativo, destacando la importancia de la colaboración con empresas locales para fortalecer los vínculos entre la escuela y la comunidad y demostrando la viabilidad de

implementar proyectos interdisciplinarios que utilicen las TIC como herramienta para desarrollar competencias clave en los estudiantes. Se plantean recomendaciones para futuras investigaciones y proyectos similares, con el objetivo de continuar promoviendo la innovación educativa en la institución.

Diagnóstico situacional Institucional

La institución elegida es la Unidad Educativa Maryland, dicha institución es de área privada y no público. Se localiza en la provincia de Córdoba, perteneciente a la región de Colon, en la localidad de Villa Allende exactamente en calle Güemes 702, su orientación se centra en la comunicación y el idioma extranjero. (Universidad Empresarial Siglo 21, 2019).

Reseña histórica

Un grupo de mujeres: Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron la administración para fundarla en el año 1994, en el cual empieza la institución como escuela. Las encargadas en organizar y fundar la institución tenían la intención de crear una unidad educativa en el cual se promovieran los valores y los estudiantes tengan la oportunidad de disponer el acceso a una modalidad intercultural en inglés. aunque que no sea imprescindible.

Por esta razón se realizó un contra turno no obligatorio el cual se nombró: F.O.L.I , Formación Opcional de Lengua Inglesa. El mismo funciona a partir del horario de salida de todos los niveles postergándose tres horas más. A través de la obtención de una vivienda antigua respaldada por la administración municipal de Villa Allende. Junto con el comité de deliberación la Institución empieza a operar en el mes de marzo de 1995.

En sus comienzos la matrícula total fue de 50 alumnos, se empezaron las clases con las salas 4 y 5 de los cursos de 1º, 2º y 3º grado.

A medida que pasaron los años, en cada vez avanzaron más las obras de construcción de nuevas aulas e instalaciones.

Actualmente la institución dispone de tres niveles, los cuales son: niveles iniciales, primarios y secundario, Cada curso dispone con dos áreas diferenciadas. (UES21, 2019).

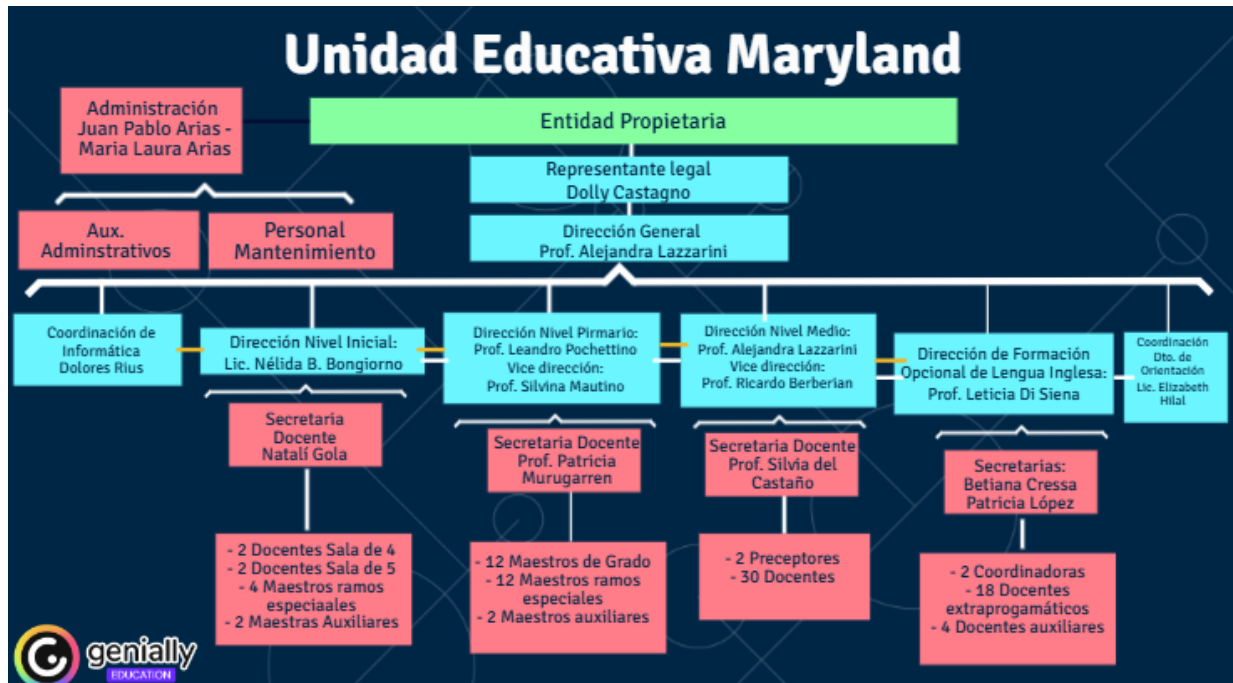
Perfil del egresado

El estudiante egresado de la institución se encontrará preparado para:

- Afrontar la realidad de su entorno social con un enfoque beneficioso, constructivo y responsable.
- Abordar escenarios inquietantes del ambiente, utilice modelos motivadores adecuados, destrezas y métodos de razonamiento.
- Participar en variados sectores de progreso, utilizando indicadores pertinentes y significativos, comenzando de las ideas hasta la implementación de medidas.
- Seguir con los estudios académicos y/o trayectoria profesional, con una amplia gama de saberes, recursos mentales y apoyo afectivo para adaptarse y desempeñarse bien en estos nuevos campos (UES21, 2019).

Organigrama Institucional

Figura 1. Organigrama institucional



Fuente: elaboración propia (en UES21, 2019).

<https://view.genially.com/66e707af4884f71cadf9e9eb/interactive-content-unidad-educativa-maryland>

Acuerdos escolares de convivencia del nivel medio

La institución tiene su libertad de culto y variado, abierto también en cuanto a toda manifestación cultural diferente.

Se contempla que todos los actores escolares tienen la responsabilidad por ver y mantener los espacios organizados y limpios. La pertenencia se construye a medida que se refleja una identificación de la escuela lo cual no se permitirá todo comportamiento que alteren o contradiga el contenido simbólico. Es obligatorio el uso del uniforme dentro de la institución como así también en las salidas educativas – académicas (UES21, 2019).

Proyectos institucionales

Se trabaja de manera conjunta con los niveles para garantizar una articulación institucional:

- Proyecto de alfabetización, en el cual se puso un énfasis en la comprensión lectora. El proyecto está pensado para el nivel inicial, pero con visión al futuro para trabajar con los niveles primario y secundario.
- Proyecto de ESI: Aún no se pensó como proyecto, más bien se establecen prácticas en este marco.
- Proyecto de Literatura: Puesto el énfasis en el corpus literario y la biblioteca
- Proyecto de formación en ciudadanía: está enfocado en el desarrollo del consejo escolar, centro de estudiantes, mediación, resolución de conflictos, etc (UES21, 2019).

Misión

La tarea de la Unidad Educativa es el desarrollo de la autonomía, la subjetividad y la habilidad de interactuar con otras personas. El progreso en aspectos de clara gestión social para la incorporación en el mundo adulto. También lo es comunicación de saberes y destrezas necesarios para establecer una comunidad democrática y entrar en el ámbito laboral. Se compromete al desarrollo de competencias para crear personas que tengan la habilidad de tomar conciencia en el tiempo histórico el cual les toca vivir con un rol fundamental el cual es defender y consolidar valores democráticos (UES21, 2019).

Visión

La institución tiene la visión en donde se practiquen principios y actitudes como la tolerancia, la solidaridad y la participación, resultandos presentes en todo momento. Está

abierta a constantes cambios y transformaciones proyectando a futuro nuevas estrategias, nuevas formas de educar, nuevos proyectos que sean enriquecedores tanto para los alumnos como así también para los docentes y todos los actores escolares (UES21, 2019).

Valores

Una pieza fundamental es el Respeto como primera opción valorativa, resaltando el reconocimiento de cada actor educativo como sujeto de derecho y deberes. Apreciamos el esfuerzo de todos los involucrados, que se evidencia en su participación activa y constructiva en las iniciativas, proyectos y actividades escolares y valoramos el respeto por los componentes que simbolizan nuestra identidad local nacional (símbolos patrios) (UES21, 2019).

Objetivos

- Contemplar que la articulación es el núcleo de la creación de la institución educativa.
- Crear un trabajo colaborativo y continuo de recopilación de información de las actividades actuales.
- Tener la visión de la institución pensado en un espacio abierto para relación, la unidad educativa en su complejidad, deben desarrollar proyectos, estrategias, debates, encuentros (UES21, 2019).

Recursos

La institución tiene un conjunto de guías educativos, la cual dispone de 3 psicopedagogas, una fonoaudióloga y una psicóloga, garantizando una escuela sana y dinámica en las funciones de cada actor escolar. También dispone con un equipo de informática cuyo objetivo mediante la utilización de computadoras, se formen individuos con una habilidad en buscar información, analizar, seleccionar, evaluar y que sirva para toma

de decisiones. Los alumnos pertenecientes al Nivel Medio emplean un aula virtual., unas 35 computadoras portátiles conectadas a internet, con el fin de trabajar en el aula. Los alumnos colaboran en proyectos interdisciplinarios en los cuales utilizan todo lo que han aprendido en los ciclos anteriores. El docente de informática está a cargo de estos proyectos (UES21, 2019).

Delimitación del Problema

En la actualidad en el país se refleja mucho el fracaso escolar, la deserción escolar a temprana edad dando como consecuencia que se pierda la oportunidad para una búsqueda laboral más profesional. La institución Maryland tiene como objetivo crear personas que tengan la habilidad de percibir el momento histórico en el que están inmersos preparándolos para el mundo laboral. Actualmente Las TIC se encuentran en cada espacio de la cotidianeidad del ser humano como “sociedad de la información”, y no solamente se incluye a la informática cuando se habla de TIC sino también a los medios de comunicación social. Esto simplifica la sencilla obtención a cualquier clase de información, instrumentos con el fin de interpretar datos, vías de comunicación inmediata, sincrónicas y asincrónicas, guardado de información, simplificación de tareas, etc.

Haciendo referencia a esto se puede decir que la institución educativa dispone de 35 notebooks en el nivel medio que disponen de internet, se trabaja con un aula virtual con un docente de informática. (UES21, 2019). Uno de los objetivos del espacio de informática es justamente que los alumnos tengan la habilidad, capacidad de no solo buscar información sino analizarla, evaluarla, que sirvan como toma de decisiones a los alumnos en su cotidianeidad. (UES21, 2019), pero se evidencian baches en relación a proyectos que contemplen el uso de estas en la cotidianeidad.

Retomando el Proyecto Curricular 3 del nivel medio tanto en las áreas de formación (proyecto de charla profesionales) y áreas de educación entre pares (wiki-Maryland), (UES21, 2019) surge una marcada necesidad la cual es la ausencia de Proyectos con TIC que se trabaje en manera conjunta proyectos interdisciplinarios y comunitarios con empresas locales que ayuden a cumplir la misión de la institución educativa que es formar personas preparadas para el mundo laboral, logrando que sus egresados puedan acceder luego fácilmente al trabajo que deseen.

Árbol de Problema

Figura 1. Árbol de problemas



Fuente: (elaboración propia, 2024).

Antecedentes

Diversas investigaciones han explorado la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos educativos, destacando su potencial para transformar la enseñanza y el aprendizaje, en cooperación con empresas de la región. Sin embargo, estudios como el de González (2016) sobre el Proyecto Canaima Educativo en

Venezuela, revela que la simple provisión de dispositivos tecnológicos no garantiza una integración efectiva en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La autora evidencia que la falta de capacitación docente en competencias digitales es un obstáculo significativo para aprovechar al máximo el potencial de las TIC. Este hallazgo es relevante para la investigación, ya que subraya la importancia de considerar no solo la infraestructura tecnológica, sino también el desarrollo de habilidades digitales en los docentes para fomentar la colaboración con el sector empresarial.

Por otro lado, Glasserman Morales, Reséndiz Castro y Riquelme Odi (2016) exploran el potencial del Aprendizaje Orientado a Proyectos (AOP) para integrar diferentes asignaturas y desarrollar habilidades del siglo XXI. Si bien este estudio se centra en contextos académicos, sus hallazgos son relevantes para la investigación al destacar la importancia de metodologías activas que promuevan la resolución de problemas reales y la colaboración entre estudiantes. El AOP, al conectar la teoría con la práctica, puede ser un puente entre la educación y el mundo laboral, facilitando la colaboración con empresas.

Finalmente, el estudio de Córdoba y Silbenstein (2017) sobre el programa "Córdoba Joven" en Argentina muestra un ejemplo exitoso de articulación entre el sistema educativo, el sector productivo y el Estado para promover la inserción laboral de jóvenes. Aunque el enfoque principal de este proyecto no es la integración de las TIC, sus resultados evidencian la importancia de las alianzas interinstitucionales para abordar problemáticas sociales complejas y generar oportunidades para los jóvenes. Este estudio inspira a explorar las posibilidades de colaboración entre instituciones educativas y empresas en el ámbito de las TIC, con el objetivo de desarrollar proyectos innovadores que beneficien a la comunidad.

En conjunto, estos estudios permiten identificar algunos de los factores clave que influyen en la implementación exitosa de proyectos con TIC en colaboración con empresas: la formación docente, la adopción de metodologías activas como el AOP, y la importancia

de las alianzas interinstitucionales. Al comprender estos factores, se puede diseñar estrategias más efectivas para fomentar la colaboración entre el sector educativo y el productivo, y así contribuir al desarrollo de una sociedad más innovadora y competitiva.

Línea Temática

Innovación educativa

Según Sein-echaluze Lacleta, Fidalgo Blanco, & García-Peñalvo (2014) definen a la innovación educativa como:

La realización de cambios en el aprendizaje/formación que produzcan mejoras en los resultados de aprendizaje. Sin embargo, para que se considere innovación educativa el proceso debe responder a unas necesidades, ser eficaz, además de sostenible en el tiempo y con resultados transferibles más allá del contexto particular donde surgieron (p.3).

Esto quiere decir que en el proceso de enseñanza aprendizaje es necesario la innovación para obtener buenos resultados y mejoras en este proceso que es llevado a cabo por el docente. A través que pase el tiempo debe quedar plasmado la innovación realizada, para que otros docentes puedan ver y plantear nuevas necesidades que lleven a la innovación educativa, generando nuevos proyectos, implementado en toda la institución. Innovar implica cambios profundos, esenciales en el proceso de aprendizaje.

Las instituciones educativas apuntan a la calidad en los aprendizajes, lo cual la innovación es un factor fundamental para que se logre dicha finalidad. Transmitir un conocimiento nuevo a los alumnos se puede lograr a través de la innovación, haciendo que los alumnos no se aburran de las clases tradicionales y se vean motivados por aprender. Esto lo define la UNESCO (2014) cuando enfatiza que la Innovación educativa:

Es un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional. Implica trascender el conocimiento academicista y

pasar del aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción y se construye entre todos (p.3).

Los docentes deben estar para ello en constantes capacitaciones, esto supone que puedan implementar nuevas formas de enseñanza, utilizar nuevos recursos, aplicar nuevas estrategias motivadoras a los alumnos, para romper un poco con las clases tradicionales.

Innovar no solo implica utilizar las TIC, sino también lleva a que los docentes busquen estrategias, para que los alumnos puedan desarrollar competencias que les sirva en su recorrido escolar. En sincronización permite que la calidad y mejora de la institución, haciendo que su funcionamiento se vea optimizado. En relación a esto, Martínez y Roger (2021) entienden como innovación educativa:

(...) el deseo y la acción que mueven a un profesor, a una profesora o colectivo de profesores y profesoras, o al conjunto de una comunidad educativa, a intentar realizar mejoras transformadoras en las prácticas docentes, con la finalidad de conseguir cambios relacionados con la emancipación profesional. Se vincula directamente la innovación con el deseo que mueve a un docente a caminar hacia nuevas y mejores prácticas con un renovado saber docente (p.6).

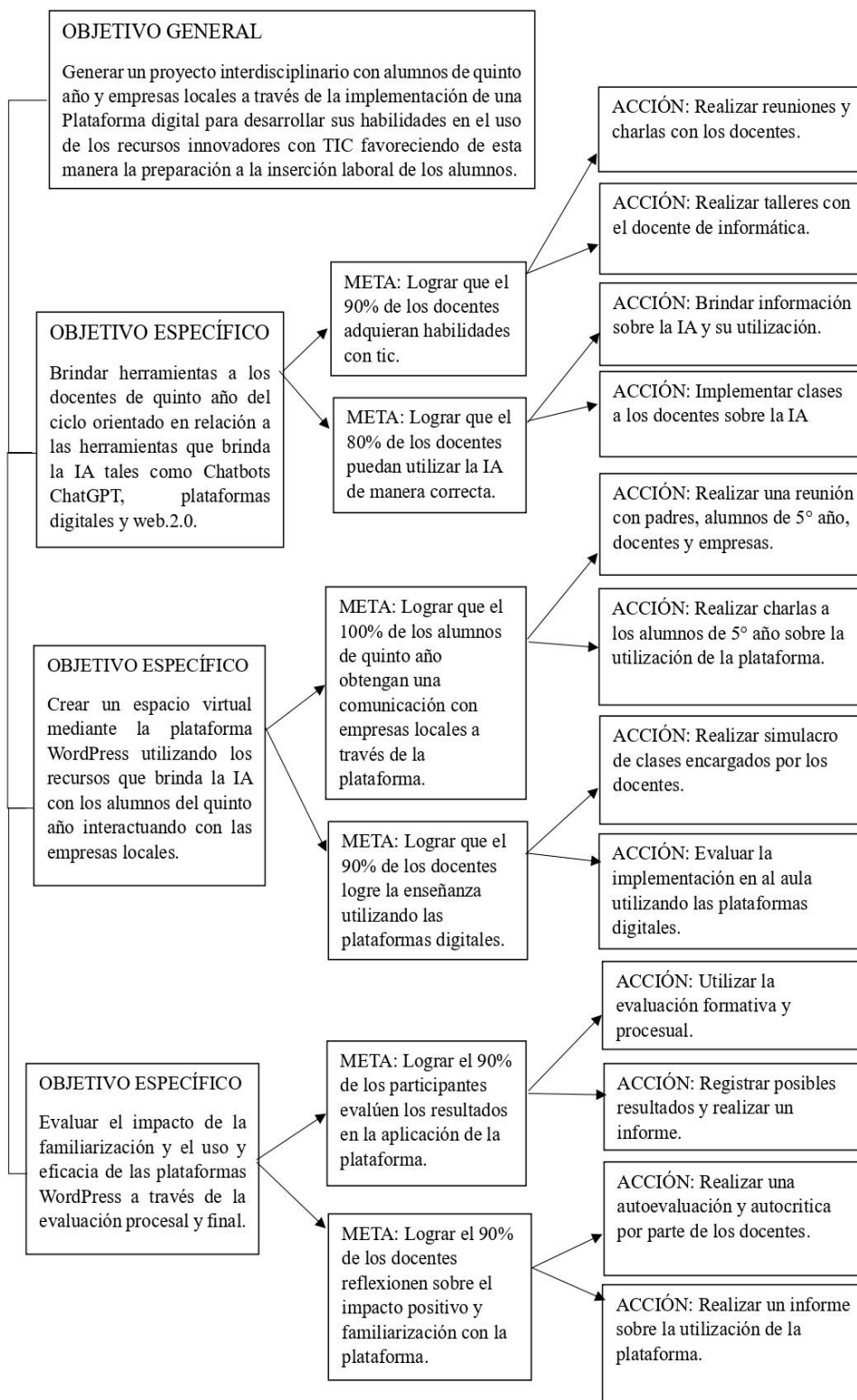
Tanto la educación como la innovación guardan una fuerte relación bilateral es decir una necesita de la otra, es por ello que es en la educación es un factor importante estar en constante innovación debido a que las sociedades informáticas están en constantes cambios. Desde el punto de vista de la innovación, la educación puede entenderse como un molde en donde la innovación puede trabajar allí, en diferentes aspectos no solamente en la implementación de las TIC. Pascual (1988) plantea que “la relación entre la innovación y la educación debe ser entendida en el funcionamiento y vida institucional de las escuelas como espacios educativos” (p.12)

Las innovaciones pedagógicas y didácticas guardan relaciones con la educación en el sentido de su transformación, el cambiar la realidad de la institución, introducir mejoras importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje. En la triada didáctica es importante incorporar cambios que sean significativos para los alumnos, que no solo se reproduzcan conocimientos de manera tradicional, sino que en la manera de transmitir los conocimientos a los estudiantes como así también en los modos de evaluación, en la nueva utilización de los recursos que emplean los docentes.

Según los autores Pico, Castillo y Encalada. (2020) hacen mención que la innovación pedagógica es la implementación de cambios en la supervisión, la planificación y reproducción de la política educativa, así también a modificaciones en el conjunto de vínculos y las infraestructuras necesarias para optimizar las tareas pedagógicas y el proceso de enseñanza-aprendizaje. También, la innovación didáctica alude a las transformaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas transformaciones están en condiciones de incorporar cambios en el contenido del currículo, técnicas. recursos, formas, métodos didácticos o modalidades de evaluación.

Objetivos, Metas y Acciones

Figura 2. Objetivos, Metas y Acciones



Fuente: Elaboración propia,2024

Marco Teórico

La educación, en un mundo cada vez más digitalizado y globalizado, se encuentra ante un punto de inflexión. La innovación educativa, entendida como la búsqueda constante de nuevas estrategias y herramientas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, se ha convertido en una necesidad imperiosa.

En este sentido, para la UNESCO (2017), la aparición y el posterior uso masificado de las tecnologías de la información y la comunicación, comúnmente denominadas TIC, se ha elevado de manera vertiginosa en los últimos años, convirtiéndose en uno de los recursos más preponderantes para complementar, potenciar y modificar los procesos y acciones educativas por medio de las herramientas virtuales.

Tapia et al., (2019) refiere a que su importancia radica en los procesos de socialización que constituyen un factor preponderante y que favorece la difusión de información. Por su parte Deng (2020) afirma que puede “mejorar continuamente el entusiasmo de los estudiantes por aprender y promover la mejora sustancial de la calidad de la enseñanza” (p. 1).

El vertiginoso crecimiento del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los últimos años se han convertido en un recurso fundamental para enriquecer, transformar y ampliar las prácticas educativas. Por lo tanto, desempeñan un papel crucial en los procesos de socialización, facilitando la difusión de conocimiento y fomentando la interacción entre los estudiantes a través de diversas herramientas digitales y estrategias pedagógicas que fomenten este proceso de asimilación de contenidos, valiéndose del uso de aplicaciones que favorecen la comunicación como los correos electrónicos, las redes sociales, espacios de almacenamiento virtual (nube), las plataformas, las herramientas digitales y el uso de inteligencias artificiales como ChatGPT, IA, entre otros que no

condicionan la limitación de un trabajo presencial, sino que acortan las distancias y favorece la interacción entre docentes y estudiantes.

La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO, 2020) argumentó la importancia de la transformación curricular educativa, no solo por la obligación del uso de recursos tecnológicos y la adecuación de ese recurso a un proceso pedagógico adecuado, sino porque existen aprendizajes, competencias y valores que adquieren más relevancia de acuerdo al contexto; como la resiliencia, solidaridad, aprendizaje autónomo, entre otros; siendo la escuela apoyo fundamental, presentando así un reto mucho más grande.

En este contexto, herramientas digitales como Chatbots, Web 2.0 y WordPress, junto con la inteligencia artificial (IA y ChatGPT), ofrecen un amplio abanico de posibilidades para crear entornos de aprendizaje más dinámicos, personalizados y colaborativos. Estos recursos tecnológicos permiten reconfigurar las relaciones entre los actores educativos y fomentar el desarrollo de competencias clave para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración.

ChatGPT, un modelo de lenguaje desarrollado por OpenAI, representa un hito en el campo de la inteligencia artificial. Su capacidad para generar textos coherentes y personalizados lo convierte en una herramienta valiosa para la educación, adaptándose a las preferencias de aprendizaje de los estudiantes nativos digitales, como señala Prensky (2001). La IA, en general, ofrece un amplio abanico de posibilidades, desde sistemas de tutoría inteligente hasta tecnologías inmersivas como la realidad virtual y aumentada, las cuales pueden transformar la forma en que los estudiantes aprenden (Dede, 2009).

La Web 2.0, con sus herramientas de colaboración y creación de contenido, ha revolucionado la forma en que las personas interactúan y comparten información. Plataformas como blogs, wikis y redes sociales permiten a los estudiantes construir

conocimiento de manera colaborativa, compartir ideas y recibir retroalimentación de sus pares. Siemens (2004) argumenta que el conocimiento se construye a través de las conexiones que establecemos con otros, y la Web 2.0 facilita estas conexiones.

WordPress, como plataforma de gestión de contenidos, no solo enseña habilidades técnicas sino también habilidades blandas como la comunicación escrita y el pensamiento crítico. Al crear contenido propio, los estudiantes desarrollan una voz propia y aprenden a comunicar ideas de manera efectiva.

De esta forma, se puede ver como la innovación educativa, impulsada por la convergencia de las tecnologías digitales y la inteligencia artificial, redefine radicalmente los paradigmas tradicionales de enseñanza y aprendizaje. Las herramientas digitales, desde plataformas de aprendizaje virtual hasta inteligencias artificiales generativas como ChatGPT, ofrecen un abanico de posibilidades para personalizar la educación, fomentar la colaboración y desarrollar habilidades del siglo XXI.

Si bien la tecnología ofrece un gran potencial para transformar la educación, es esencial reconocer que su implementación exitosa depende de un sólido marco pedagógico. Los docentes deben ser capacitados para diseñar experiencias de aprendizaje significativas que integren de manera efectiva las herramientas digitales. La colaboración con el sector empresarial puede potenciar aún más este proceso, al generar proyectos innovadores y preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral.

La colaboración con distintas empresas se puede volver un pilar fundamental para aprovechar al máximo estas herramientas y generar proyectos innovadores en el ámbito educativo. La fusión del ámbito académico y el empresarial es un camino viable para impulsar la innovación educativa y preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral.

Esta colaboración permite a los estudiantes conocer de primera mano las demandas del mercado laboral, lo que les brinda una perspectiva más clara sobre las habilidades y conocimientos que necesitan desarrollar. Como señala Prensky (2001), los estudiantes actuales son "nativos digitales" y están familiarizados con las tecnologías, pero es fundamental que adquieran las competencias necesarias para aplicar estos conocimientos en un contexto profesional. A través de proyectos colaborativos con empresas, los estudiantes pueden desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva, la resolución de problemas y la adaptación a entornos cambiantes. También permite a las instituciones educativas mantenerse actualizadas en las últimas tendencias y tecnologías, lo que garantiza que la formación que ofrecen sea relevante y esté alineada con las necesidades del mercado laboral.

La realización de proyectos en colaboración con empresas permite a los estudiantes aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en el aula a situaciones reales, lo que fomenta un aprendizaje más significativo y duradero. Según Papert (1980), los estudiantes aprenden mejor cuando están involucrados en actividades de construcción y exploración. Cuando se aplica la actividad de trabajar en proyectos con empresas, los estudiantes tienen la oportunidad de construir soluciones a problemas reales, lo que aumenta su motivación y compromiso.

Esta colaboración puede generar beneficios mutuos para las empresas y las instituciones educativas. Las empresas pueden acceder a un talento joven y creativo, obtener nuevas ideas y soluciones, y contribuir al desarrollo de la comunidad. Por su parte, las instituciones educativas pueden obtener recursos financieros y tecnológicos, mejorar su reputación y fortalecer sus vínculos con el entorno empresarial.

Esta sinergia entre el mundo académico y el empresarial permite a los estudiantes conocer las demandas del mercado laboral y desarrollar proyectos con un enfoque práctico y orientado a la resolución de problemas reales.

Para garantizar el éxito de los proyectos educativos innovadores que integran tecnologías como la inteligencia artificial y herramientas digitales, es fundamental contar con un diseño instruccional sólido. El modelo ADDIE, una metodología ampliamente utilizada en el diseño de materiales educativos, ofrece un marco estructurado para asegurar la calidad y la eficacia de estos proyectos.

El modelo ADDIE consta de cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. En la fase de análisis, se identifican las necesidades de los estudiantes, los objetivos de aprendizaje y los recursos disponibles. Esta etapa es crucial para definir el alcance del proyecto y asegurar que se alinea con las necesidades educativas.

En la fase de diseño, se crean las actividades y recursos de aprendizaje que permitirán alcanzar los objetivos establecidos. Es aquí donde se seleccionan las herramientas digitales más adecuadas, como plataformas de aprendizaje virtual, simuladores, o herramientas de creación de contenido. Según Dede (2009), las tecnologías inmersivas, como la realidad virtual y aumentada, pueden transformar la forma en que los estudiantes aprenden, ofreciendo experiencias de aprendizaje más significativas y personalizadas.

La fase de desarrollo implica la producción de los materiales educativos y la creación de los entornos de aprendizaje. En esta etapa, es importante considerar la accesibilidad y la usabilidad de los materiales, así como la integración de las herramientas digitales seleccionadas.

La implementación es la fase en la que se pone en marcha el diseño instruccional. Es fundamental monitorear el proceso de aprendizaje y proporcionar el apoyo necesario a los

estudiantes. La evaluación, por su parte, permite verificar si los objetivos de aprendizaje se han alcanzado y si el diseño instruccional ha sido efectivo.

Para este Plan de Intervención la evaluación diagnóstica, como señala Morrison (2011), permitirá identificar los conocimientos previos de los estudiantes y establecer una línea de base para medir el progreso. La evaluación formativa proporcionará retroalimentación continua a los estudiantes y al docente, permitiendo ajustar las estrategias de enseñanza si es necesario. La evaluación sumativa, por su parte, permite determinar el grado en que los estudiantes han alcanzado los objetivos de aprendizaje al finalizar el proceso.

El objetivo de la innovación educativa es preparar a los estudiantes para un futuro cada vez más complejo y cambiante. En el ejercicio de combinar lo mejor de la pedagogía tradicional con las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales, podemos crear entornos de aprendizaje que inspiren a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial y a convertirse en ciudadanos globales responsables y críticos.

La innovación educativa es un viaje que requiere de un compromiso continuo con la mejora, la colaboración y la adaptación a las nuevas realidades. Al aprovechar el potencial de las tecnologías digitales y la inteligencia artificial, se puede construir un futuro educativo más equitativo, inclusivo y centrado en el estudiante.



Capítulo 3



Plan de acción

El presente plan de intervención se desarrollará en la Unidad Educativa Maryland, en conjunto con los docentes y empresas locales. Se implementará en el primer semestre del año más precisamente en el mes de Abril - Mayo – Junio y Agosto. Tiene 4 fases los cuales son: 1ra fase consiste en la presentación del plan, brindar información a través de recursos (Canva, Word, Power Point, Genially), 2da fase en la cual se presenta la información de las plataformas digitales, usos e información, 3ra fase consiste en registrar los posibles resultados y la 4ta fase la cual consiste en la evaluación del plan a través de información recaudada por preguntas y la realización de informe. Cabe destacar que primeramente se realizará una reunión con la directora y después con los docentes, alumnos y padres de la institución.


Actividades

Tabla 1 Actividades

Meta/acción/ Objetivo	Actividades	Responsable	Evaluación	Recursos
<p>Meta: Lograr que el 90 % de los docentes adquieran habilidades con TIC.</p> <p>Acción: Brindar información sobre la IA y su utilización.</p> <p>Objetivo específico 1: Brindar herramientas a los docentes que brinda la IA y las plataformas digitales.</p>	<p>-Objetivo de la actividad: Informar a los docentes sobre las habilidades que poseen las TIC.</p> <p>-Actividad del taller 1 Saludo inicial, explicación de las habilidades y destrezas que poseen las TIC, presentación en forma de infografías (Canva – infografía QR 1 Y QR 2) sobre los beneficios de las TIC en el aula, especialmente la utilización de la IA, chatboots, web 2.0 y ChatGPT. Aclaración de dudas.</p> <p>-Cierre: Participación en conjunto con todos los docentes sobre dudas que puedan surgir, comentarios, intercambio de información. Puesta en común de lo visto.</p> <p>-Objetivo de la actividad: Brindar información a los docentes sobre la IA, realizar una relación de las TIC con la IA.</p> <p>-Actividad 2: Explicación con conceptos y ejemplos de uso de la IA en la educación. (Canva – QR 1 Y QR 2) Debate en grupos: en grupos pequeños se debatirá y compartirá información en ejemplos de la utilización de la IA</p>	<p>-Docente de Informática</p> <p>-Licenciado en Educación</p>	<p>-Encuesta (Google Formularios https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfhGdqNc70QEJh1_Mg1AldP5p-JAmg-0iqW_rMN40aWzgHQA/viewform?usp=sf_link) ver anexo 1</p>	<p>- Presentación en canva: infografía. Ver anexo 1</p> <p>QR 1 </p> <p>QR 2 </p>

<p>Meta: Lograr que el 90% de los docentes logre la enseñanza utilizando las plataformas digitales</p> <p>Acción: Realizar simulacro de clases encargados por los docentes</p> <p>Objetivo específico 2: Crear un espacio virtual mediante la plataforma WordPress utilizando los recursos que brinda la IA.</p>	<p>-Cierre: Aclaración de dudas y preguntas en forma grupal.</p> <p>Objetivo de la actividad: Informar en la reunión a los padres, alumnos y empresas locales sobre el plan de acción, sobre la importancia de la comunicación entre todos los actores.</p> <p>Actividad del taller 2: Saludo inicial, charla para socializar entre todos los actores. Explicación de la necesidad de crear una plataforma y como beneficiaría a los alumnos Power Point (QR 3)</p> <p>Cierre: Repasar todo lo informado, despejar dudas y preguntas</p> <p>Objetivo de la actividad: Implementar en el aula simulacro de micro clases utilizando las plataformas digitales en materia de Lengua y Matemática. Word (Plan de clases QR 4)</p> <p>Actividad: Saludo inicial, Actividad dinámica en forma grupal. Se realizará un repaso de las plataformas vistas, su uso y como deben hacer las actividades los alumnos. Realización de actividades prácticas. Power Point (QR 3) y Word (Plan de clases QR 4) Discusión en grupos y puesta en común entre todos.</p> <p>Cierre: Aclaración de dudas y preguntas. Reflexión sobre la actividad realizada</p>	<p>Licenciado en Educación</p> <p>Docentes de materias</p>	<p>Cuestionario (https://quizizz.com/admin/quiz/67112ec8946a29e9fd8a4666) ver en Anexo 2.</p>	<p>Presentación Power Point. Ver en Anexo 2 QR 3</p>  <p>Word.Plan de clases. Ver Anexo 3 QR 4</p> 
---	--	--	---	---

<p>Acción: Registrar posibles resultados y realizar un informe</p> <p>Meta: Lograr que el 90% de los docentes reflexionen sobre el impacto positivo y familiarización con la plataforma.</p> <p>Objetivo específico 3: Evaluar el impacto de la familiarización y el uso y eficacia de las plataformas WordPress.</p>	<p>Objetivo de la actividad: Citar a las empresas locales luego de la reunión del taller 2 para que las empresas con los alumnos puedan interactuar.</p> <p>Actividad del taller 3: Se presentará un Padlet informativo a los alumnos y a las empresas locales para que ellos puedan completar con sus palabras y trabajar en forma conjunta. Luego se explicará los pasos para generar la plataforma WordPrees.</p> <p>Cierre: Se hará una puesta en común entre todos, también se despejarán dudas que puedan surgir.</p>	<p>Licenciado en Educación Docentes</p>	<p>Rúbrica. Ver Anexo 4</p>	<p>Padlet. Ver Anexo 4 https://padlet.com/marazmigueleduardo10/taller-3-cw9vbq7tp2vznk15</p> <p>Padlet informativo de los pasos para generar la plataforma https://padlet.com/marazmigueleduardo10/taller-3-gdty0le744r5iwvg</p>
--	---	---	-----------------------------	--

<p>Meta: Lograr que el 90% de los participantes evalúen los resultados en la aplicación de la plataforma</p> <p>Acción: Realizar una autoevaluación y autocritica por parte de los docentes</p> <p>Objetivo específico 3: Evaluar el impacto de la familiarización y el uso y eficacia de las plataformas WordPress.</p>	<p>Objetivo de la actividad: Realizar una video llamada a través de Google Meet para conectarse con todos los docentes.</p> <p>Actividad del taller 4: Informar a los docentes que se realizará una videollamada a través de Google Meet. Se realizará unas preguntas a los docentes en vivo sobre la utilización de las plataformas digitales tales como: ¿Qué tengo que hacer para utilizar ChatGPT? ¿Se puede buscar sobre cualquier materia en ChatGPT? ¿Cuáles son los pasos para realizar una plataforma en WordPress? Ellos comentarán, dichos comentarios serán registrados para realizar un informe. Preguntas Genially QR 5</p> <p>Cierre: Intercambio de opiniones entre todos y puesta en común</p> <p>Objetivo de actividad: Obtener información a través de preguntas Intercambio de opiniones e información</p> <p>Actividad: Se repartirá una serie de preguntas para que puedan auto reflexionar. Esas preguntas serán entregadas para recoger información y realizar un informe.</p> <p>Cierre: Momento de reflexión entre todos sobre la utilización de las plataformas.</p>	<p>Licenciado en Educación</p>	<p>Lista de Cotejo. Ver Anexo 5 Cuestionario (Google Formulario). Ver Anexo 5</p>	<p>Google Meet. Word. Preguntas. Genially. Ver Anexo 5 QR 6.</p> 
---	--	--------------------------------	--	---

Marco teórico

La integración de la inteligencia artificial (IA) en la educación destaca un camino prometedor hacia entornos de aprendizaje más adaptativos y personalizados. La idea de utilizar la IA para analizar datos y generar estrategias de enseñanza específicas representa un avance significativo en la pedagogía.

Es crucial reconocer que los primeros intentos de implementar estas tecnologías encontraron desafíos importantes. La tecnología educativa ha evolucionado rápidamente, y hoy se cuenta con herramientas más sofisticadas y con acceso a vastos volúmenes de información que nos permiten entender mejor las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante.

El verdadero potencial de la IA en la educación radica en su capacidad para personalizar el aprendizaje. Esto no solo puede aumentar la efectividad de la enseñanza, sino también fomentar la motivación y el compromiso de los alumnos. Cuando se adapta las estrategias a los intereses y ritmos de cada estudiante, se puede facilitar una experiencia más rica y significativa.

La implementación de estas herramientas debe ser cuidadosa. Es fundamental que los educadores sean parte del proceso, utilizando la IA como un apoyo, no como un sustituto. Es esencial mantener la ética y la privacidad de los datos de los estudiantes en el centro de cualquier iniciativa. Así, al combinar la tecnología con el conocimiento pedagógico, se puede crear un entorno educativo que no solo sea eficiente, sino también humano y equitativo.

La IA puede revolucionar el acceso al aprendizaje, facilitar la gestión administrativa y optimizar métodos pedagógicos para mejorar los resultados de los estudiantes. Al automatizar procesos y proporcionar herramientas personalizadas, puede ayudar a derribar barreras que históricamente han limitado el acceso a una educación de calidad.

El impacto de ChatGPT y la inteligencia artificial en la educación revela un panorama transformador que demanda una adaptación significativa por parte de docentes y estudiantes. La capacidad de ChatGPT para realizar tareas complejas y generar contenido creativo, como se señala en los estudios de Zhai (2022), subraya la necesidad de repensar los métodos de enseñanza y evaluación tradicionales.

La automatización de ciertas tareas académicas, aunque facilita el aprendizaje, plantea el desafío de preparar a los estudiantes para un mundo en el que la IA es omnipresente. Esto implica enseñar no solo el contenido, sino también habilidades críticas como el pensamiento creativo, la argumentación y la capacidad de colaborar eficazmente en entornos digitales.

Autores como Carless (2023) y Tlili et al. (2023) sugieren que las evaluaciones deben evolucionar hacia métodos que fomenten estas habilidades. Las presentaciones orales, los debates y el trabajo en grupo son estrategias que permiten evaluar el entendimiento profundo y la creatividad, alejándose de los exámenes tradicionales que pueden ser fácilmente superados con la ayuda de herramientas de IA.

La idea de proporcionar retroalimentación rápida y la creación de podcasts como medios de presentación son ejemplos de cómo se puede innovar en el aula para mantener el interés de los estudiantes y desarrollar competencias relevantes para el futuro. En este sentido, la educación debe convertirse en un espacio donde el uso de la IA se integre de manera que potencie el aprendizaje significativo y el desarrollo personal.

Las actividades propuestas en el Plan de acción se fundamentan en una sólida base teórica, derivada de la revisión exhaustiva de investigaciones previas y de las mejores prácticas identificadas en la literatura especializada. Se ha privilegiado la elección de metodologías y enfoques pedagógicos respaldados por sólidas evidencias empíricas, provenientes de las teorías educativas, psicológicas y sociales. Esta selección garantiza la

coherencia y la eficacia de las acciones propuestas, como así también la plena conformidad de las estrategias utilizadas que conllevara una ejecución efectiva de cada componente de la propuesta.

En lo que respecta a la actividad N°1, esta propuesta se sustenta en una sólida base teórica que integra elementos del constructivismo social, tal como lo conceptualizó Vygotsky (1978) que, más allá de la construcción social del conocimiento, se busca enfatizar en el papel de la interacción social en la expansión de las capacidades cognitivas de los individuos. En este sentido, la actividad propuesta puede crear una "zona de desarrollo próximo" donde los docentes, a través de la colaboración y el intercambio de ideas, puedan adquirir nuevas habilidades y conocimientos relacionados con las TIC. El conectivismo propuesto por Siemens (2004) es otra base teórica que sustenta dichas actividades, puesto que, subraya la importancia de las redes y las conexiones en la construcción del conocimiento. La actividad, al fomentar el acceso a diversas fuentes de información a través de las infografías y códigos QR, promueve la creación de redes de aprendizaje y la adquisición de conocimientos actualizados. La presencia del socio constructivismo enfatiza en la idea de que el aprendizaje ocurre en contextos sociales específicos, como en un taller colaborativo, por ejemplo, permite a los docentes construir conocimiento de manera situada y relevante para su práctica profesional.

Esta combinación teórica permite promover la construcción activa del conocimiento a través de la interacción social, la colaboración y el uso de tecnologías digitales. Cuando se facilita el acceso a redes de información y fomentar la aplicación práctica de los conocimientos, se busca desarrollar en los docentes competencias digitales que les permitan transformar sus prácticas pedagógicas. (Vygotsky, L. S. (1978).

La propuesta de la Actividad N°2 se fundamenta en las teorías de apoyo mencionadas anteriormente. En consonancia con Vygotsky (1978), el constructivismo social subyace en

la actividad, ya que el aprendizaje colaborativo y la zona de desarrollo próximo, facilitados por los simulacros, permiten a los docentes expandir sus conocimientos y habilidades en un contexto social. Por su parte, Siemens (2004), desde la perspectiva del conectivismo, enfatiza la importancia de las redes y el aprendizaje continuo, aspectos que se promueven a través de la creación de un espacio virtual en Word y el uso de la Inteligencia Artificial. Además, la actividad se alinea también con el enfoque del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), como propone Barrows, (1985), ya que los docentes se enfrentan a un desafío auténtico: integrar las plataformas digitales en su práctica. A través de los simulacros y la colaboración de las empresas, todos, a su vez, desarrollan habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.

Por otra parte, la Actividad 3, que busca conectar a estudiantes con empresas locales a través de un Padlet y posteriormente guiarlos en la creación de una plataforma WordPress, promueve el aprendizaje activo, colaborativo y contextualizado, lo que fundamenta sus principios en teorías como el constructivismo social de Vygotsky, el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el conectivismo de Siemens y el aprendizaje experiencial de Kolb.

Vygotsky (1978) enfatiza el papel de la interacción social en el desarrollo cognitivo. El Padlet, al facilitar la colaboración entre estudiantes y profesionales de empresas locales, crea una zona de desarrollo próximo donde los participantes construyen conocimiento de manera conjunta. Por su parte, el ABP, como lo define el autor Kolb (1984), promueve un aprendizaje activo y significativo al vincular la teoría con la práctica. La creación de una plataforma WordPress se configura como un proyecto auténtico que integra conocimientos teóricos y prácticos. Desde la perspectiva del aprendizaje experiencial, Kolb (1984) enfatiza la importancia de la experiencia directa para el aprendizaje. La creación de una plataforma WordPress permite a los estudiantes experimentar de manera activa el proceso de diseño, desarrollo y gestión de un sitio web, favoreciendo la retención de conocimientos y el

desarrollo de competencias. La elección de Padlet y WordPress se justifica por sus características: Padlet facilita la co-creación y el intercambio de ideas de manera visual y organizada, mientras que WordPress permite desarrollar habilidades técnicas y creativas en el diseño y desarrollo web. La puesta en común al finalizar la actividad consolida los aprendizajes y fomenta la reflexión.

La actividad 4, también cimienta sus bases en las Teorías Constructivistas. Y, a su vez, favorece las Comunidades de Práctica (Lave y Wenger, 1991): La creación de un espacio virtual de intercambio y colaboración fomenta la construcción de una comunidad de práctica, donde los docentes comparten experiencias, conocimientos y recursos, generando un aprendizaje mutuo y sostenido en el tiempo. Lave y Wenger (1991) enfatizan que el aprendizaje se produce en contextos sociales específicos y que la participación en comunidades de práctica es fundamental para el desarrollo de la identidad y la competencia.

La autorreflexión, a su vez, fomenta la metacognición y el aprendizaje significativo. Al reflexionar sobre sus experiencias, los docentes desarrollan una mayor conciencia de sus propios procesos de pensamiento y aprendizaje.

Con esta propuesta, se busca que los docentes trabajen en el desarrollo de competencias digitales, fortaleciendo la comunidad docente, promoviendo el aprendizaje continuo y mejorando la práctica pedagógica. Cuando se combina elementos teóricos y prácticos, esta actividad prepara a los docentes para los desafíos de la educación en el siglo XXI.

De esta manera, las actividades propuestas se encuentran respaldadas por una sólida base teórica y empírica. Cabe destacar también, el aporte de Investigaciones como la de Mishra y Koehler (2006) que han sido fundamentales para comprender la compleja interacción entre el conocimiento tecnológico, pedagógico y del contenido disciplinar en la práctica docente. Estos autores proponen el concepto de Conocimiento Pedagógico del

Contenido Tecnológico (TPACK, por sus siglas en inglés) como un marco para analizar cómo los docentes integran las TIC en sus prácticas. Según Mishra y Koehler, "el TPACK es más que la suma de las partes; es una estructura única que permite a los profesores diseñar, implementar y evaluar experiencias de aprendizaje significativas y efectivas que incorporan la tecnología" (p. 12). Al promover el desarrollo del TPACK de los docentes, se busca que estos puedan diseñar experiencias de aprendizaje más significativas y efectivas, aprovechando al máximo las oportunidades que ofrecen las TIC."

Aparte de Mishra y Koehler, otros estudios han explorado cómo el desarrollo de competencias digitales en los docentes puede transformar sus prácticas pedagógicas. Es el caso del estudio realizado por Caldeiro, G.; Chamorro, F.; González, N.; Kvitca, A. y Milillo, C. (2024). Inteligencia artificial y aprendizaje activo: investigación y diseño de estrategias de enseñanza con IA en escuelas. Fundar/PENT FLACSO. El proyecto de investigación realizado por Caldeiro y su equipo en FLACSO Argentina representa un hito en la exploración de la intersección entre la inteligencia artificial (IA) y las pedagogías activas en el ámbito educativo. En la medida que se propone y diseña estrategias de enseñanza que integran la IA en entornos escolares, este trabajo se posiciona a la vanguardia de la innovación educativa al explorar el potencial de la IA para transformar las prácticas docentes y el aprendizaje de los estudiantes a través de la IA con el aprendizaje activo, ya que, promueve un modelo educativo centrado en el estudiante, donde este se convierte en protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Lo interesante de este estudio es que es un proyecto que no se limita a la teoría, sino que presenta propuestas prácticas y aplicables a contextos educativos reales, lo que facilita su implementación en las escuelas y personaliza las experiencias de aprendizaje, se basa en el criterio de que la IA puede ayudar a desarrollar habilidades como el pensamiento crítico,

la resolución de problemas y la creatividad en los estudiantes, lo que lleva a una necesaria asimilación de las mismas en las prácticas pedagógicas actuales.

Un claro ejemplo es la implementación de un taller realizado por López. R (2021-2022) Taller de IA para educación secundaria el cual se trabajó en un museo de informática, dicho museo tiene muchas actividades y talleres. El objetivo del taller era el de tener dentro de los talleres un taller orientado a la IA considerando su uso e implementación tienen la finalidad de poder utilizarlas en la vida cotidiana.

Evaluación de proceso

Tabla 2. Evaluación procesual

Metas	Objetivo	Actividad	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación- indicadores de evaluación	Cronograma de evaluación	Análisis y comentarios
Meta: Lograr que el 90 % de los docentes adquieran habilidades con TIC.	Objetivo específico: Brindar herramientas a los docentes que brinda la IA y las plataformas digitales.	Brindar información sobre la IA y su utilización.	Encuesta (Google Formularios)	Comprensión de las herramientas TIC presentadas Capacidad para explicar cómo estas herramientas mejoran el aprendizaje Capacidad para responder preguntas de manera clara y concisa Comprensión de conceptos de las TIC Colaboración con los compañeros de grupo	Semana 1 y 3 del mes de abril	Posibilita recoger información de los participantes para ir viendo su avance. Facilita la transmisión de información como así también una retroalimentación.
Meta: Lograr que el 90% de los docentes	Objetivo específico: Crear un espacio virtual	Realizar simulacro de clases encargados	- Cuestionario (Quizizz)	Claridad en le explicación de la necesidad	Semana 1 y 3 del mes de mayo	Recaudar la información como así también las

logre la enseñanza utilizando las plataformas digitales	mediante la plataforma WordPress utilizando los recursos que brinda la IA.	por los docentes como así también crear la plataforma.		<p>Justificación convincente del por qué se necesita la plataforma</p> <p>Descripción detallada de como la plataforma mejoraría la experiencia de aprendizaje</p> <p>Reconocimiento de las plataformas vistas en clase.</p> <p>Explicación clara de las características principales de las TIC.</p>		actividades son importantes para el plan de intervención ya que permite ver los avances.
<p>Meta: Lograr que el 90% de los docentes reflexionen sobre el impacto positivo y familiarización con la plataforma.</p>	<p>Objetivo específico: Evaluar el impacto de la familiarización y el uso y eficacia de las plataformas WordPress.</p>	Registrar posibles resultados y realizar un informe	Rúbrica	<p>Colaboración en que los alumnos y empresas locales pueden interactuar y contribuir al Padlet.</p> <p>Participación activa en el trabajo en conjunto.</p> <p>Explicación en forma clara y precisa de los pasos por parte de los participantes.</p>	Semana 1 y 3 del mes de Junio	El registro de las respuestas en el Padlet es importante registrar en un cuaderno hasta ahora toda la información que se obtiene para la realización del informe.

<p>Meta: Lograr que el 90% de los participantes evalúen los resultados en la aplicación de la plataforma</p>	<p>Objetivo específico: Evaluar el impacto de la familiarización y el uso y eficacia de las plataformas WordPress.</p>	<p>Realizar una autoevaluación y autocrítica por parte de los docentes</p>	<p>Lista de Cotejo</p>	<p>Claridad en la comunicación</p> <p>Manejo adecuado de WordPress</p> <p>Demostración de interés y respeto hacia las respuestas de los docentes</p> <p>Comprensión de los conceptos de las TIC y utilización.</p> <p>Claridad en las respuestas de los docentes</p>	<p>Semana 1, 3 y 4 del mes de agosto</p>	<p>El informe con toda la información recaba, será muy rico, de aquí se podrá hacer un análisis de la implementación del plan de intervención.</p>
---	---	--	------------------------	--	--	--

Fuente: Elaboración Propia 2024

Diagrama de Gantt

Tabla 3. Diagrama de Gantt

Actividades	Meses															
	Abril				Mayo				Junio				Agosto			
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Etapa 1																
Brindar información sobre la IA y su utilización.																
Etapa 2																
Realizar simulacro de clases encargados por los docentes Crear la plataforma																
Etapa 3																
Registrar posibles resultados y realizar un informe																
Etapa 4																
Realizar una autoevaluación y autocrítica por parte de los docentes																
Evaluación procesual																
Evaluación final																

Fuente Elaboración Propia 2024

5- Recursos

Recursos	Explicación	ejemplo
Humano	Es necesario disponer de recursos humanos, es decir las personas que están capacitadas para llevar a cabo el plan de intervención. Estas personas tienen un rol importante, se destacan por su capacidad profesional para llevar a cabo tareas. En este plan de intervención es de suma importancia la persona capacitada ya que es la encargada de comunicar a las demás personas la información, las actividades a realizar y cuál es el objetivo. También es importante en la comunicación entre los actores escolares.	Docentes Licenciado en Educación Profesor de Informática
Materiales	Se tiene en cuenta aquellos materiales que serán necesarios utilizar para la implementación del plan de intervención.	Silla, mesa, aula, cuaderno de apunte, lapiceras, lápiz, pizarrón,
Técnicos	Es necesario disponer de materiales técnicos como equipos, tecnología, dispositivos móviles tecnológicos los cuales se utilizará para la implementación del plan de intervención.	Proyector, Notebook, celular, ChatGPT, Genially, Google Formularios, Padlet, WorPress, Plataformas digitales como Meta AI, chatboots, Canva, Quizizz.
Económicos	Todo plan de intervención requiere de recursos económicos para su implementación, ya sea en la compra de algún elemento que se pudiera necesitar o bien para honorarios (30 hs en total ejercido por Lic. En Educación, la hora cuesta 16.000 \$, haciendo un total de presupuesto de 480.000 \$)	Honorarios por horas cátedras Lic. En Educación y Profesor de informática

Fuente Elaboración Propia 2024

Evaluación

Según Scriven (1967) define a la evaluación como un proceso sistemático de recogida de datos, incorporado al sistema general de actuación educativa, que permite obtener información válida y confiable para formar juicios de valor acerca de una situación. Estos juicios, a su vez, se utilizarán en la toma de decisiones con objeto de mejorar la actividad educacional valorada.

Esto quiere decir que la evaluación en el contexto educativo es un proceso fundamental que va más allá de simplemente calificar. Se trata de una herramienta sistemática que permite recopilar datos relevantes sobre el desempeño y las necesidades de los estudiantes, así como sobre la efectividad de los métodos de enseñanza. Este enfoque integral facilita la obtención de información válida y confiable, lo que es crucial para formar juicios de valor informados.

Una de las claves de la evaluación es su capacidad para influir en la toma de decisiones. Los resultados obtenidos no solo ayudan a identificar áreas de mejora en el aprendizaje de los estudiantes, sino que también guían a los educadores en la adaptación de sus estrategias pedagógicas. Esto es especialmente importante en un mundo educativo en constante cambio, donde las necesidades de los estudiantes y las demandas del entorno evolucionan. La evaluación debe ser vista como un proceso continuo, no como un evento aislado. Permite a los educadores reflexionar sobre su práctica y ajustarla en función de las evidencias recopiladas. Esto promueve un ciclo de mejora continua que beneficia a todos los actores involucrados en el proceso educativo.

La evaluación es una herramienta poderosa que, cuando se realiza de manera sistemática y reflexiva, puede transformar la educación. No solo se trata de medir el

rendimiento, sino de entender y mejorar la experiencia de aprendizaje, lo que, en última instancia, enriquece el proceso educativo en su conjunto.

Dentro de la evaluación se encuentra la evaluación procesual y final. La evaluación procesual como la define Castillo (2003) es aquella que se utiliza en la implementación de un proceso o de una actividad con el objetivo de saber cómo se lleva a cabo el desarrollo de esa actividad teniendo en cuenta el diseño previo. Tiene como objetivo realizar una revisión del plan inicial de manera sistemática y continua.

La evaluación procesual se presenta como un elemento crucial en el ámbito educativo, ya que permite una comprensión dinámica y continua de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su carácter regulador facilita la identificación de áreas que requieren ajustes, asegurando que tanto el currículo como las metodologías empleadas se alineen con los objetivos educativos establecidos.

Este flujo de información no solo permite identificar si se están logrando los resultados esperados, sino que también ayuda a detectar desviaciones en el camino. Se pueden implementar ajustes oportunos, evitando que pequeñas dificultades se conviertan en problemas más serios que impacten negativamente en el aprendizaje.

La evaluación procesal, por lo tanto, no se limita a ser una herramienta de control, sino que también promueve la innovación y el crecimiento en la práctica educativa.

La evaluación final, por su parte juega un papel crucial en el proceso educativo, ya que permite comprobar de manera sistemática los aprendizajes adquiridos por los estudiantes al concluir un ciclo académico. Este tipo de evaluación, que se puede aplicar a un módulo, un curso o una materia, se centra en juzgar si se han alcanzado los objetivos planteados al inicio del proceso.

La evaluación final no solo se limita a ser un mecanismo de comprobación; también tiene un componente diagnóstico que puede informar sobre el futuro. Los resultados de esta

evaluación pueden indicar no solo los logros, sino también las dificultades persistentes que podrían requerir atención en etapas posteriores.

Sin embargo, es importante recordar que la evaluación final no debe ser vista como un fin en sí mismo. Si bien su objetivo principal es certificar el logro de objetivos, también debería ser una oportunidad para reflexionar sobre la práctica educativa en general. En el momento en que se finalizan los resultados, los educadores pueden identificar qué metodologías funcionaron y cuáles no, permitiendo así un ciclo de mejora continua. Esta propuesta es evaluada al finalizar el ciclo de talleres a través de un formulario que Google para verificar si los objetivos se han cumplido y el plan resultó beneficioso para la escuela y satisfaciendo a la necesidad en cuestión.

(https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdEanHZks47GZrN3xJeqqp8jb4Xqw1Zbre0vLCkDfi4t1RSsA/viewform?usp=sf_link) Ver Anexo 5

Referencias

Avollo, S y Dolores, M. Competencia Laboral. Capítulo 10. Recuperado de <https://www.oitcinterfor.org/sites/default/files/cap10.pdf>.

Barrows, HS (1985). Cómo identificar y resolver problemas: una guía para profesores clínicos. Saltador. Recuperado http://www.ub.edu/dikasteia/LIBRO_MURCIA.pdf

Carbonell, J. (2001). Innovación educativa: Una perspectiva desde la complejidad.

Recuperado de

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://formacioncontinuaedomex.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/12/3-carbonell-jaume.pdf&ved=2ahUKEwjv_8zD4fqIAxX-LbkGHcKeAtgQFnoECBEQAQ&usq=AOvVaw0ww0lQfw7c-XF565SqheMb.

Caldeiro, G.; Chamorro, F.; González, N.; Kvitca, A. y Milillo, C. (2024). Inteligencia artificial y aprendizaje activo: investigación y diseño de estrategias de enseñanza con IA en escuelas. Fundar/PENT FLACSO. Disponible en fund.ar. Recuperado de https://redaccion.pent.org.ar/sites/default/files/2024-03/ia_aprendizaje_activo.pdf

Cocorda, E y Silbestein, L. (2019). Córdoba Joven: Un Proyecto de Formación Profesional e Inserción laboral para jóvenes en riesgo. *Revista Universidad Católica de Córdoba*. N° 25. p 1-29. Recuperado de <https://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/adv/article/view/3952>.

Dedé, C. (2009). Interfaces inmersivas para el aprendizaje: implicaciones para la teoría, la investigación y la práctica. *Revista de tecnología y sociedad educativas*, 12 (1), 79-92. Recuperado de

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.redalyc.org/journal/4762/476268269011/html/&ved=2ahUKEwjM7-KM4vqIAxVdJrkGHdkpGnQQFnoECBQQAQ&usg=AOvVaw20NUK8L3V-X1nGeDDhytVa>.

Duque.C. (2023). Universidad de Catalunya. Recuperado de <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/148768>

Fonseca. D (2007) *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Bogota – Colombia. Unicen Facultad de Ciencias Humanas. Recuperado de <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=http://www.humanasvirtual.edu.ar/wp-content/uploads/2013/12/Siemens2004-Conectivismo.pdf&ved=2ahUKEwiKu4zi4fqIAxXMKbkGHXYqAW0QFnoECBEQAQ&usg=AOvVaw0POCm4KNe2stTnxJlvLzOo>

Freire. E. (2021). Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000400389&script=sci_arttext&tlng=pt

Gonzales J (2020). *Reivindicación de la innovación educativa. Praxis Pedagógica*. Vol 20. N° 26. p 1-5. Recuperado de <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/praxis/article/view/2232>.

González, M (2016) Formación docente en competencias TIC para la mediación de aprendizajes en el Proyecto Canaima Educativo. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales, Universidad privada Dr. Rafael Bellosó Chacín*. Vol. 18, N° 3, p 492-507. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5655327>.

Gonzales. C (2019). Gamificación en el aula: Ludificando espacios de enseñanza – aprendizajes presenciales y espacios virtuales. P.14. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando-espacios-de-ensenanza-aprendizaje-presenciales-y-espacios-virtuales.pdf.

Guitart. M, Iglesias. E, Gonzales. J, Gonzales. I. (2020). La personalización educativa en tiempos de cambio e innovación educativa un ejemplo ilustrativo. *Ejemplar dedicado a avances en investigación educativa desde la teoría y la práctica*. p. 395-402. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7704702>.

Kolb, DA (1984). Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo. Prentice-Hall. Extraído <https://administraciondepersonal3.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/18/2012/05/UBA-Explicaci%C3%B3n-Tor%C3%ADa-Kolb.pdf>

Lave, J. y Wenger, E. (1991). Aprendizaje situado: Participación periférica legítima. Prensa de la Universidad de Cambridge. Recuperado <http://www.universidad-de-la-calle.com/Wenger.pdf>

Lopez. R. (2022). Taller de IA para Educación Secundaria. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/188266>

Macanchí Pico, M. L., Bélgica Marlene O. C., & Campoverde Encalada, M. A. (2020). *Innovación educativa, pedagógica y didáctica*. Concepciones para la práctica en la Educación Superior. Universidad y Sociedad, Vol 12. N°1, p. 396-403. recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000100396&script=sci_arttext.

Martinez J y Roger J. (2021). El entorno y la Innovación Educativa. *Revista Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*. Vol 19. N°4. p 71-81. Recuperado de https://revistas.uam.es/reice/article/download/reice2021_19_004/13905/42353.

Martínez, M. y Roger, M. (2021). Innovación educativa: un concepto en evolución. *Revista Digital de Innovación Educativa*, 25(1), 5-15. Recuperado de https://www.ipn.mx/assets/files/dfie/docs/slider/revista_innovacion.pdf

Mishra y Koehler (2006) Las TIC en acción: para (re)inventar prácticas y estrategias.

Recuperado

https://postitulosecundaria.infed.edu.ar/archivos/repositorio/3750/3783/EAT_2013_4c_clase_3.pdf

Morales, L. Castro, M. y Riquelme, J. (2010). Aprendizaje Orientado a Proyectos como apoyo para la Integración de asignaturas en la formación profesional. *Revista de Innovación Educativa*. Vol. 2, N° 2, p 6-17. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5547088>.

Morrison, G. R., Ross, S. M., Kemp, J. E. y Kalman, R. E. (2011). Diseñar una instrucción eficaz. John Wiley e hijos. Recuperado de

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://educacionpoliedrica.files.wordpress.com/2017/06/modelosinstruccionalespdf.pdf&ved=2ahUKEwiJw9fy4fqIAxVJJ7kGHQCZAH0QFnoECBAQAQ&usg=AOvVaw0UpwOWZH_7P-fBWIUKVCtL.

Padilla. M y Dario.R (2019). La llegada de la inteligencia artificial a la educación. *Revista de Investigacion en Tecnologias de la Informatica*. Vol 7. N°7. P 260-270. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7242777>

Pascual. R (1988). La gestión educativa ante la innovación y el cambio. p.2. Recuperado de

<https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/La%20gesti%C3%B3n%20educativa%20ante%20la%20innovaci%C3%B3n%20y%20el%20cambio.pdf>.

Papert, S. (1980). Mindstorms: niños, computadoras e ideas poderosas. Recuperado de

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://tekberriak.files.wordpress.com/2012/09/desafio-a-la-mente.pdf&ved=2ahUKEwj1rf2b4fqIAxVUELkGHZ_0AMAQFnoECBAQAQ&usg=AOvVaw0Xtm6orcxxvxAkoN33IvZFx.

Peñalvo G, José F (2015). Mapa de tendencias en Innovación Educativa. Vol 16, N° 4. p 6-

23. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554760001.pdf>.

Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. En el horizonte, 9(5), 1-6.

Recuperado

de

[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%2520E%2520INMIGRANTES%2520DIGITALES%2520\(SEK\).pdf&ved=2ahUKEwi1-L_T4fqIAxV-NrkGHc1OAEUQFnoECBkQAQ&usg=AOvVaw3TanazZLAPRZfcO2d7lm_c](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%2520E%2520INMIGRANTES%2520DIGITALES%2520(SEK).pdf&ved=2ahUKEwi1-L_T4fqIAxV-NrkGHc1OAEUQFnoECBkQAQ&usg=AOvVaw3TanazZLAPRZfcO2d7lm_c).

Ríos P, Ruiz C (2020). *La innovación educativa en América Latina: Lineamientos para la*

formulación de políticas públicas. Vol 22. N° 32. p. 3. Recuperado de

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-41322020000100199&script=sci_arttext

Serna, R. y Alvites-Huamani, C. (2021). Plataformas Educativas: Herramientas digitales

de mediación de aprendizajes en educación. *Hamut'ay*, 8 (3), pág. 66-74. Recuperado

de <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2347>

Siemens, G. (2004). Conectivismo: teoría del aprendizaje para la era digital. *Revista internacional de tecnología educativa y aprendizaje a distancia*, 1(1), 3-6. Recuperado de https://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf

Tapia-Repetto, G., Gutierrez, C., TremilloMaldonado, O., Tapia-Repetto, G., Gutierrez, C. y Tremillo-Maldonado, O. (2019). Nuevas tecnologías en educación superior. *Estudio de percepción en estudiantes acerca del uso de WhatsApp y Entornos Virtuales de Aprendizaje (Plataforma Moodle)*. *Odontoestomatología*, 21(33), 37-43. Recuperado de <https://doi.org/10.22592/ode2019n33a5>

Universidad Siglo 21 (2019), S.F. M.O.P.I. Unidad Educativa Maryland. Lección 7. p 48. *Departamento de Informática*. Lección 10. p 1-10. *Proyectos Institucionales por nivel (medio)*. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/36754/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Unesco (2020) *Aprendizaje digital y transformación de la educación. Abrir las oportunidades de aprendizaje digital para todos*. Recuperado de <https://www.unesco.org/es/digital-education>.

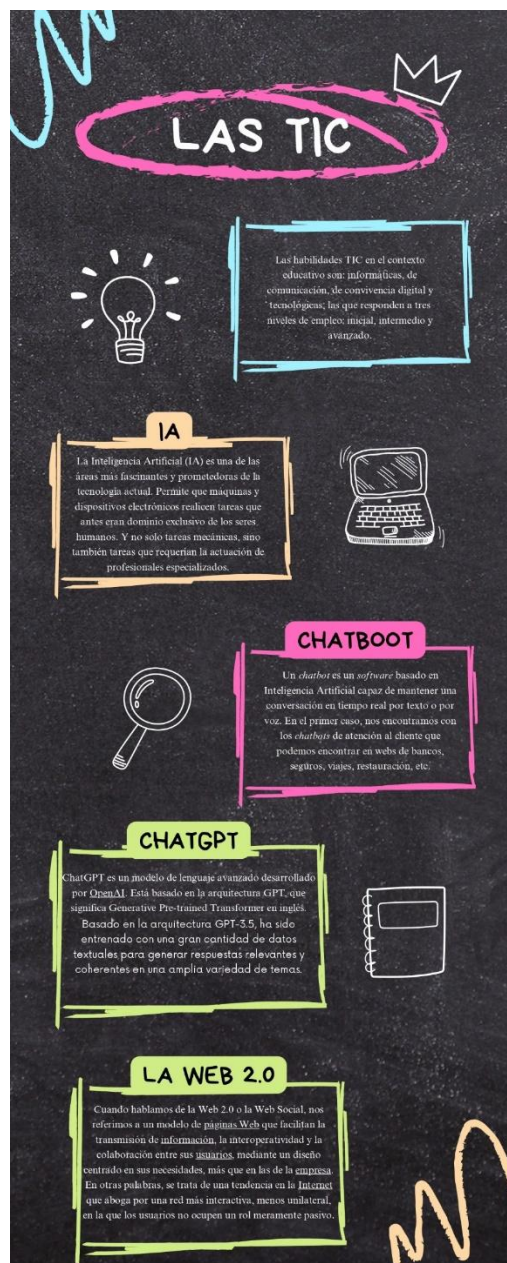
UNESCO. (2017). Informe sobre el seguimiento de la educación en el mundo. Recuperado de <https://www.unesco.org/es/articulos/el-uso-de-la-ia-en-la-educacion-decidir-el-futuro-que-queremos>.

Vygotsky, LS (1978). La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores. Prensa de la Universidad de Harvard. Recuperado <https://www.ie42003cgalbarracin.edu.pe/biblioteca/LIBR-NIV326122022175849.pdf>

Villavicencio. M. (2009). La evaluación procesal y su rol en el cambio en la educación superior. Educacion. Vol 18. P19 – 38. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/7178/717876773002.pdf>.

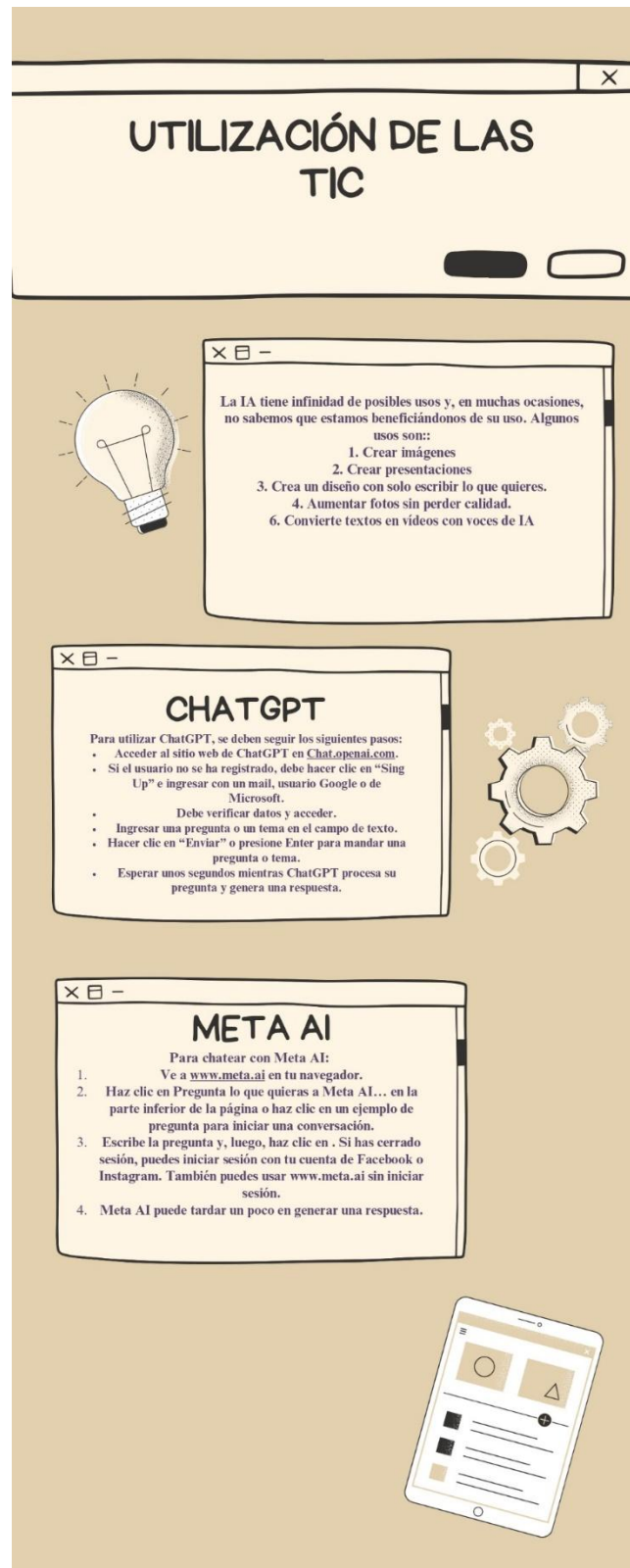
Anexos

Anexo 1: Canva



https://www.canva.com/design/DAGTvuyJaYc/9Ek_Ei_68PDAKjJcxqC2Sg/edit?utm_content=DAGTvuyJaYc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Canva elaboración propia



https://www.canva.com/design/DAGTwjCgtds/lffC_Wzy5INYGh3F_1lnA/edit?utm_content=DAGTwjCgtds&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Canva elaboración propia

Anexo 1 – Google Formularios

Encuesta

Descripción del formulario

Correo *

Correo válido

Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

De acuerdo al taller realizado ¿Cuáles fueron tus expectativas? *

Regular

Bueno

Muy Bueno

¿La presentación de la información te resultó útil?

Si

No

¿Se te presentó alguna dificultad con la comprensión de alguna TIC? ¿Cuál?

Texto de respuesta larga

¿Cual fue la TIC que más te gustó? ¿Porqué?

Texto de respuesta larga

¿Cómo calificarías la dinámica del taller?

Regular

Buena

Muy Buena

¿Qué sugerencias harías para próximos talleres?

Texto de respuesta larga

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfhGdqNc70QEQJh1_Mg1AldP5p-JAmg-0iqW_rMN40aWzgHQA/viewform?usp=sf_link

Anexo 2 – Quizizz

2. Final abierto

Vista previa del estudiante

2/4

¿Qué entendiste de la plataforma?

Escribe tu respuesta...

0/1000

<https://quizizz.com/admin/quiz/67112ec8946a29e9fd8a4666>

Power Point

1 ¿Por qué es importante el plan de intervención en la U.E MARYLAND?

2

3

4

5

6

Haga clic para agregar notas

¿Por qué es importante el plan de intervención en la U.E MARYLAND?

ES IMPORTANTE YA QUE BENEFICIARA A LOS ALUMNOS DEL 5º AÑO DE SECUNDARIA SIENDO ESTE PLAN UN PUENTE PARA UNA SALIDA LABORAL DIRECTA CON EMPRESAS REGIONALES.

Elaboración propia.

Anexo N° 3 Word. Plan de clases

CLASE DE ENSEÑANZA N.º 1

ÁREA: LENGUA

GRADO: 5º AÑO DE SECUNDARIA

DÍA:

TIEMPO: 80 MINUTOS

TEMA: LA POESÍA: CONCEPTO. CARACTERÍSTICAS Y ESTRUCTURA

OBJETIVOS DE LA CLASE:


- Reconocer a la poesía como un discurso literario.
- Identificar la estructura y características de la poesía

MOMENTOS DE LA CLASE:


ACTIVIDAD DE INICIO

El docente iniciará la clase presentando en un afiche una poesía, que leerán de conjuntamente con el grupo clase, y luego indagará:

YO TENGO UN AMIGO
QUE SABE DE TODO,
QUE CUENTA CONMIGO
Y VALE MÁS QUE EL ORO.



¡QUÉ LINDO MI AMIGO,
DULCE Y CONFITADO!
¿QUERES A TU AMIGO
COMO A UN RICO HELADO?



¿Qué tipo de texto consideran que es? ¿Cómo está escrito el texto? ¿Qué es una poesía? ¿Qué sentimientos expresa el autor? ¿Hay palabras que terminan en el mismo sonido? ¿Cuál es el tema central?

Todas las ideas de los alumnos serán escritas en un afiche para dejar registro de sus ideas previas.

ACTIVIDAD DE DESARROLLO:

Para continuar la docente explicará la definición de POESÍA y dictará el mismo para que los alumnos lo escriban en su carpeta

Explicación docente:

Luego de interactuar con los alumnos en la actividad de inicio, la docente explica que la poesía es un texto literario, perteneciente al género lírico, que habla de diversos temas como el amor, el miedo, la soledad, la alegría. La poesía es una forma distinta de decir las cosas, en ella las palabras se asocian de una manera novedosa y sorprendente. Vieron como un pintor crea su obra de arte, su dibujo pincelada por pincelada, el músico nota por nota, el poeta construye su texto palabra por palabra jugando con las formas, los sonidos y los sentidos del lenguaje

El autor, quien escribe expresa sentimientos y emociones a través del uso del lenguaje y el lector debe interpretarlo. Es por esto que la poesía es la

Elaboración Propia.

Anexo 3 – Preguntas a los docentes

- ¿Te sirvieron los talleres? ¿Qué pudiste aprender?
- ¿Qué consejos darías para un próximo taller?
- ¿Sabías de la utilización de las plataformas digitales?
- ¿Qué te pareció la plataforma WordPress?
- ¿Implementarías la utilización de la IA en futuros años en tu curso?
- ¿Te gustaría que este plan de intervención se implemente todos los años?
- Realiza una auto reflexión sobre los talleres
- ¿Qué otra plataforma te gustaría aprender?

Anexo 4

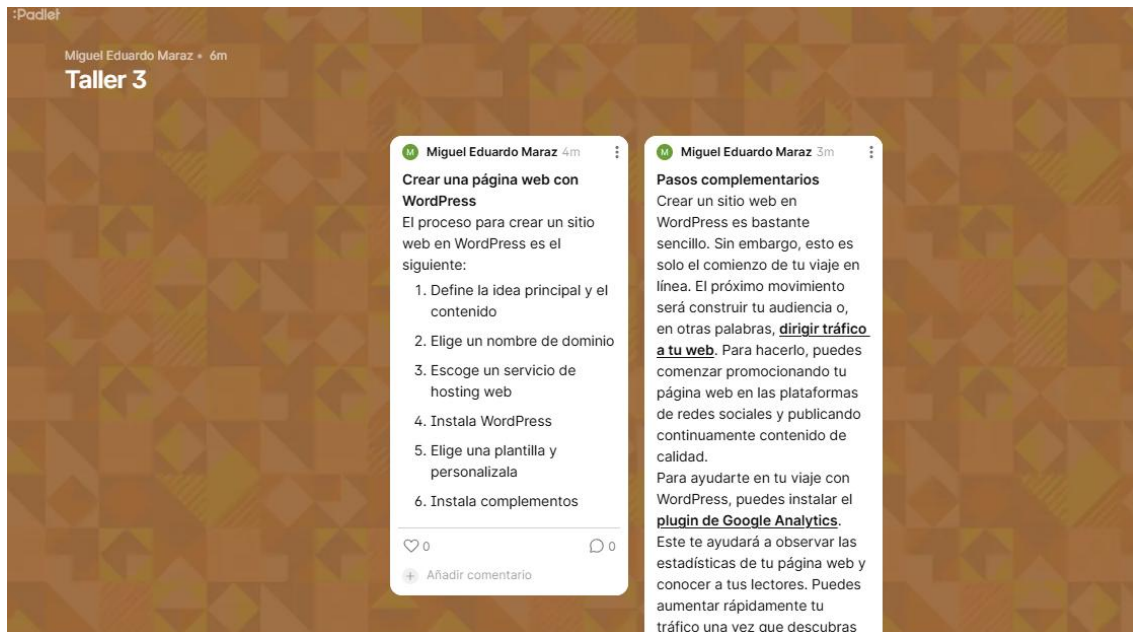
Padlet – Empresas y Alumnos

The image shows a screenshot of a Padlet board. At the top left, it says ':Padlet' and 'Miguel Eduardo Maraz • 11m'. The title of the board is 'Taller 3'. There are three text posts on the board, each by Miguel Eduardo Maraz:

- Post 1 (18m):** El presente plan de intervención consiste en realizar una plataforma llamada _____ en la cual tiene como finalidad _____.
- Post 2 (15m):** Por su parte los alumnos deben saber utilizar la plataforma _____. Para ello es necesario el aprendizaje de información en _____ como así también en la correcta utilización de la _____.
- Post 3 (11m):** Las empresas locales deben aprender a utilizar y trabajar la _____. Es importante la comunicación con la institución y con los alumnos. Deben generar espacios en la plataforma para así ser un puente directo a una salida laboral.

Each post has a heart icon with '0' and a comment icon with '0', and a button that says 'Añadir comentario'.

Padlet – Pasos para generar la Plataforma



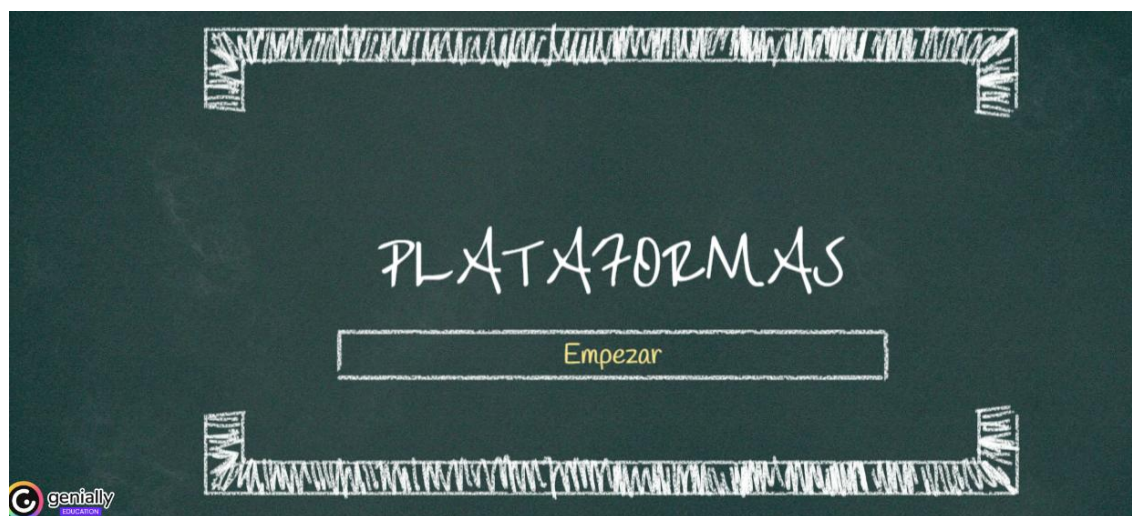
Rúbrica

Aspectos a Evaluar	Criterios de Valoración	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular
Comprendio los conceptos de TIC	En el proyecto se evidencio la forma clara de transmitir los conceptos				
Entendio como utilizar el WorPress	Una vez adquirida la informacion del WorPress se utilizo de manera efectiva				
Trabajo en equipo	Se evidencio el trabajo en equipo durante todo				

	el desarrollo del PI				
Participación	En cada taller se reflejo la participacion de los participantes				
Muestra interes por aprender	Durante todo el PI los participantes mostraron interes en cada taller por aprender				

Elaboración Propia 2024

Anexo 5 – Preguntas Genially



Elaboración Propia.

<https://view.genially.com/671304ca1aa79c84a25ec395/interactive-content-plataforma>

Lista de Cotejo

Uso de ChatGPT y WordPress		
Consideraciones	SI	NO
Adquirió conocimientos de las TIC		
Utiliza correctamente ChatGPT y WordPress		
Sabe los pasos para utilizar las plataformas		
Tiene pensado utilizar ChatGPT en algunas materias		
Participación y predisposición para aprender		

Elaboración Propia 2024

Google Formularios

Cuestionario de Evaluación del Plan de Intervención

Descripción del formulario

¿Que te pareció la implementación del plan de intervención?

Varias opciones

Regular

Bueno

Muy Bueno

Añadir opción o [añadir respuesta "Otro"](#)

Elaboración Propia 2024

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdEanHZks47GZrN3xJeqqp8jb4XqwlZbre0vLCkDfi4t1RSsA/viewform?usp=sf_link

Bibliografía del Anexo

Objetivo 1: Recuperado de

<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/48/397#:~:text=Las%20habilidades%20TIC%20en%20el%20contexto%20educativo%20son%3A%20inform%C3%A1ticas%2C%20de,%3A%20inicial%2C%20intermedio%20y%20avanzado.>

Recuperado de https://www.aluracursos.com/blog/que-es-la-inteligencia-artificial?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=AL_PRF_Search_Pmax&gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwyL24BhCtARIsALo0fSAEFTBf5DS-MXY3inBiwawmb6TG5k_M4X0Qr_wZkiHdJhNmNk0rV4aAtebEALw_wcB

Recuperado de <https://www.iberdrola.com/innovacion/que-es-un-chatbot#:~:text=Un%20chatbot%20es%20un%20software,%2C%20viajes%2C%20restauraci%C3%B3n%2C%20etc.>

Recuperado de https://www.aluracursos.com/blog/ChatGPT-que-es-como-usarlo-y-consejos-de-comandos-para-el-dia-a-dia?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=AL_PRF_Search_Pmax&gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwyL24BhCtARIsALo0fSDK2qDqPnNaZ8bxrN6yTTpLbtokd-Pk1Sor7jA3UQS4RVhnOxPshM8aAufZEALw_wcB

Recuperado de <https://concepto.de/web-2-0/>

Recuperado de https://www.lasexta.com/como-que-cuando/publicar-que-inteligencia-artificial-como-usarla-gratis_2023020263db7c07308cc00001d16f53.html

Recuperado de <https://www.latercera.com/servicios/noticia/chatgpt-que-es-y-como-usar-la-plataforma-para-conversar-con-la-inteligencia-artificial/6W3DTID66RHHNDX4LFSGPM22ZY/#>

Recuperado de <https://www.meta.com/es-es/help/artificial-intelligence/chat-with-meta-ai/>

Objetivo 2

Recuperado de <https://www.inc.cl/blog/wordpress/ventajas-wordpress#:~:text=1.-,Es%20f%C3%A1cil%20de%20usar,en%20la%20web%20para%20comenzar.>

Recuperado de <https://www.hostinger.com.ar/tutoriales/ventajas-wordpress>

Recuperado de <https://hostingplus.ar/blog/como-usar-wordpress-para-impulsar-tu-negocio/>

Recuperado de <https://www.hostinger.com.ar/tutoriales/como-crear-pagina-web-wordpress>