



Proyecto de Coordinación Tecnológica (Facilitador TIC – Referente Tecnológico)

Profesor: Cristian Colasso

Analista de Sistemas de Computación

Profesor de Informática

Licenciado en Tecnologías Digitales para la Educación

cristiangcolasso@gmail.com

Mayo de 2023



Contenido

Fundamentación	1
Problemática	2
OBJETIVOS	4
Objetivos generales	4
Objetivos específicos	5
Funciones	5
ACCIONES:	6
Propuestas para el acompañamiento a las trayectorias estudiantiles	7
Propuesta para el aporte al diseño pedagógico Nodo INFOD, campus virtual	8
Tiempo y cronograma	10
Referencias:	10



Fundamentación

El Coordinador Tecnológico es, dentro de una Institución Educativa, la persona encargada de promover el uso de las TIC en todos los niveles. Por esa razón es muy importante que pueda discernir cuáles son las herramientas más apropiadas para llevar a cabo una tarea determinada.

El presente proyecto intenta dar respuesta a diversas situaciones que se presentan en el ámbito institucional respecto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en cuanto a la integración pedagógica en el proceso educativo, en la formación docente, en las actividades de gestión, en los aspectos técnicos de mantenimiento y funcionalidad de la infraestructura tecnológica, y en el acompañamiento a las Trayectorias estudiantiles de los Estudiantes de Nivel Superior.

Por tal motivo se plantea desde la dimensión educativa, no solo trabajar con herramientas y recursos didácticos, sino adquirir técnicas y estrategias que permitan ubicarnos dentro del contexto para el que formamos, comprendiendo la sociedad del conocimiento para la que tenemos que preparar a nuestros estudiantes adaptándose a los lineamientos propuestos por el Ministerio de Educación para la formación de docentes y técnicos. Entender la necesaria transformación de las formas de enseñar y aprender y formas de utilizar las TIC para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para abordar la dimensión técnica, atendiendo a las implicancias del mundo globalizado, se observa que en las instituciones educativas cada vez más son las tareas que se informatizan, documentos que se digitalizan y servicios que se ofrecen a toda la comunidad educativa que aportan organización y agilizan ciertos procesos de gestión. Al respecto es preciso dar asistencia al equipamiento, la conectividad y el asesoramiento a los usuarios de los diversos dispositivos que se utilizan para



estas actividades en la institución, como ser las netbooks que han quedado en remanente para la institución del programa Conectar Igualdad y las notebooks para uso de docentes y alumnos, el servicio de Internet, los equipos audiovisuales (proyectores, televisores, parlantes, cables, etc.), el aula digital móvil y las computadoras de escritorio que la institución dispone para las tareas administrativas, y educativas.

Problemática

La institución día a día crece en matrícula, al mismo tiempo que por diferentes cuestiones se van dando cambios y rotaciones dentro del personal docente y administrativo, paralelamente no se dispone de personal específico para tareas informáticas que requiere el mantenimiento de la infraestructura tecnológica. Motivo por el cual es necesario disponer de personal que, a partir de poseer disponibilidad horaria, conocimientos, habilidades y competencias sobre Informática y TIC pueda hacer las veces de facilitador y Referente tecnológico para dar soluciones a estas situaciones y a las demandas didácticas y pedagógicas que puedan enfocarse desde las tecnologías de la información y la comunicación.

En este aspecto el problema refiere a la capacitación docente respecto del uso de herramientas y recursos tecnológicos para el desarrollo de la práctica docente con la intención de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, en este sentido la utilización del Nodo Institucional que el INFOD provee y las herramientas que en él se ofrecen a partir del campus virtual, las aulas virtuales y el diseño pedagógico de que hoy se requiere para que éstas se transformen en una extensión de la clase presencial, no solo publicando material de lectura, sino generando propuestas didácticas diversas a partir de la virtualidad que permitan complementar las actividades que se realizan en el aula.



Por otro lado, atendiendo a las áreas de vacaciones, en los profesorados de educación secundario, no aparece en la estructura curricular espacios de la formación que trabajen la integración de tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, solo se hace de manera transversal en los diversos espacios curriculares. Por éste motivo se ofrecerá articular con los espacios de didáctica específica de cada profesorado de acuerdo a la predisposición y tiempos de cada docente para desarrollar propuestas que permitan generar en los estudiantes conocimientos teóricos y prácticos sobre la integración de TIC en tareas pedagógicas para generar propuestas de enseñanza y aprendizaje mediadas por TIC.

En otra línea, algunos directivos de jardines de infante de instituciones asociadas, han solicitado algún tipo de formación para los docentes de la institución que habilite al uso de las tecnologías disponibles en las Aulas Digitales Móviles que han llegado y que por desconocimiento o temor no están utilizando sabiendo del potencial que proveen estas herramientas y recursos. Respecto de esto, se desarrollará una propuesta de formación práctica destinada a estudiantes de 4to año del profesorado de Educación Inicial que hayan aprobado el espacio de TIC y estén cursando el Taller de Práctica 4. Ésta idea permite que nuestros estudiantes capaciten en la modalidad taller a docentes en ejercicio de los jardines de infantes de San Carlos Centro, Sud y Norte que disponen de las Aulas Digitales Móviles.

En estos talleres se pondrán en juego competencias y habilidades, formación pedagógica y didáctica a partir de diversas propuestas de enseñanza de educación inicial mediadas por TIC que puedan ser adaptadas o reformuladas para poder capacitar a los docentes en ejercicio en los jardines mostrando diversas aplicaciones que pueden implementarse los recursos digitales existentes en la institución.



Además, como se mencionó anteriormente; otro tema que surge necesidad de atención es el soporte técnico que requieren los dispositivos de los que dispone la institución, en este sentido las netbooks que han quedado en remanente para la institución del programa Conectar Igualdad, las Aulas Digitales Móviles, el servicio de Internet, los equipos audiovisuales (proyectores, parlantes, cables, etc.), las computadoras que la institución dispone para diversas tareas, administrativas y educativas, y los equipos de docentes y estudiantes con diversos problemas.

OBJETIVOS

Objetivos generales

Capacitar a los docentes de las carreras asignadas en la implementación de tecnología disponible en la institución para el desarrollo de sus prácticas áulicas.

Asesorar a docentes y estudiantes sobre el uso de algunas aplicaciones tanto de internet como aquellas que no requieren conectividad, su instalación y manejo.

Integrar progresivamente a profesores en la cultura digital a través de prácticas que incentiven la innovación pedagógica.

Desarrollar propuestas con tecnologías digitales para aportar y fortalecer el acompañamiento de las trayectorias estudiantiles del nivel superior a los ingresantes y hacerlo extensible al resto de los estudiantes.

Brindar soluciones tecnológicas y asistencia técnica de software para facilitar las tareas cotidianas pedagógicas relacionadas al campus virtual y las aulas de cada espacio.



Sistematizar las producciones didácticas disciplinares al interior de los Profesorados y la Tecnicatura.

Objetivos específicos

Promover la alfabetización digital de estudiantes y docentes, centrada en el aprendizaje de competencias y saberes necesarios para la integración en la cultura digital.

Fomentar el conocimiento y la apropiación crítica y creativa de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) existentes en la institución.

Propiciar espacios de encuentro y colaboración entre estudiantes, docentes, el instituto, mediados por prácticas emergentes de comunicación y cultura.

Impulsar e intensificar la utilización del campus virtual, concientizando sobre la ventaja que permite mantener mayor contacto con los estudiantes más allá del límite de las aulas y los horarios de clase presencial.

Capacitar a docentes sobre el aprovechamiento de herramientas que el campus ofrece para generar actividades, publicar contenidos, trabajos prácticos, evaluaciones, generar avisos, foros, discusiones, etc.

Investigar, capacitar y desarrollar sobre nuevas herramientas innovadoras para su implementación en diversas áreas de las carreras.

Funciones

- Incentivar y motivar a los docentes a formar parte de una Red Virtual de la Institución



-
- Brindar recomendaciones de software, uso de herramientas como correo electrónico o navegadores, búsquedas de sitios educativos, actividades para el aula, etc.
 - Estimular la creatividad del docente y de los estudiantes integrando tecnologías.
 - Motivar el trabajo colaborativo entre docente, entre estudiantes y entre docentes y estudiantes a partir de la implementación de recursos y herramientas digitales.
 - Acompañar a los estudiantes respecto del uso de tecnologías digitales
 - Resolver situaciones vinculadas a la conectividad y equipamiento tecnológico de la Institución
 - Planificar la gestión y organización del equipamiento multimedia, regular y coordinar el uso de los medios, su óptimo funcionamiento y el orden de los componentes.

ACCIONES:

Indagar y recopilar información sobre necesidades, relacionadas con cuestiones tecnológicas de estudiantes y docentes.

Publicar capacitaciones gestionadas y desarrolladas en el ámbito del ISFD y abiertas a todos los docentes y estudiantes.

Seleccionar recursos y estrategias para la producción de material didáctico.

Organizar encuentros parciales por Carrera para intercambiar experiencias de formación profesional, de prácticas docentes y aprovechamiento de recursos/equipamientos en la mejora de las trayectorias formativas de los estudiantes.



Recopilar fuentes documentales (fotos, trabajos e informes de investigación, producción de recursos didácticos, etc.)

Informar y generar narrativas sobre la utilización de los recursos y equipamientos desde una mirada cualitativa y cuantitativa: escritura de experiencias, construcción de sentidos sobre las experiencias de formación y producción, apropiación y transferencia de las capacitaciones, utilización de recursos y logros alcanzados.

Diseñar dispositivos de consulta para la evaluación del proyecto.

Organizar capacitaciones que involucren e incorporen el uso de las TIC en procesos de enseñanza y aprendizaje.

Impulsar el mejoramiento de habilidades y competencias para la aplicación útil de dispositivos tecnológicos en la resolución de situaciones problemáticas con autonomía que permitan aprendizaje y uso constructivo del conocimiento.

Atender las necesidades del mantenimiento de la infraestructura tecnológica institucional, soporte técnico de hardware y software.

Retomar y regenerar propuesta para la gestión y organización del equipamiento audiovisual con el propósito de regular y coordinar el uso, el óptimo funcionamiento y el orden de los componentes.

Participar activamente del Departamento de Informática y TIC Institucional

[Propuestas para el acompañamiento a las trayectorias estudiantiles.](#)

Desarrollar cursos introductorios con aulas virtuales.

Implementar cursos de capacitación en cultura digital.

Diseñar nuevos formatos en la elaboración de materiales de estudio.

Articular con la carrera de Lengua y Literatura talleres de lectura y escritura con TIC.



Planificar junto a profesores de campo disciplinar específico capacitación docente en estrategias o metodología de enseñanza.

Generar espacios académicos como mesas de trabajo por equipos docentes para problematizar el acceso al conocimiento con recursos digitales.

Habilitar capacitación de estudiantes para el acceso a sistemas de información y desarrollo de habilidades de información y del acceso al material bibliográfico.

Organizar talleres de desarrollo de habilidades cognitivas utilizando entornos de aprendizaje personales.

Construir un repositorio virtual de herramientas y recursos, registrar, documentar y analizar demandas de estudiantes y vinculadas a situaciones académicas.

Propuesta para el aporte al diseño pedagógico Nodo INFOD, campus virtual.

La educación en contexto de pandemia obligo, acelero y trascendió el aula y los libros, convocando a nuevos espacios como la web, las redes y las plataformas entre los cuales se encuentra el nodo INFOD que permite a las instituciones poseer su propio sitio web incluyendo un campus virtual para las actividades académicas. En este sentido se ha vuelto a problematizar la actividad de diseño pedagógico, donde la tecnología constituye un vehículo de mediación, un aliado al rol de tutoría o enseñanza virtual que se asuma.

Así queda señalada una nueva posibilidad de asunción del rol docente dentro del proceso educativo, asumiéndose como un facilitar para que los estudiantes se encuentren y estructuren sus propios aprendizajes. El diseño pedagógico construye entonces, escenarios intencionales sobre las situaciones de aprendizaje, así mismo es necesaria una mirada general de otros aspectos hacia el Sitio institucional con el propósito de lograr innovaciones creativas, cohesión y organización en la distribución de la información y el diseño, desde la implementación de un cambio significativo, de esta manera se intentará crear, recrear, diseñar, fortalecer, propiciar



y transformar no sólo los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino además los tiempos y espacios en los que la educación acontece, los lenguajes y sus contextos.

Se propone desde el rol a ejercer, una mirada que permita acompañar a los docentes encargados de la edición y de la parte técnica de la plataforma respecto de dichos aspectos a modo de evaluar que toda la materialidad se encuentre en condiciones y que no haya descuido alguno. Para esta tarea se sugieren la siguiente lista de criterios a revisar:

- 1. Trabajar de manera conjunta en la coordinación de diseño, desarrollo y evaluación de los contenidos; y desarrollo y evaluación de materiales digitales, planificando, diseñando, construyendo y utilizando diferentes materiales didácticos.*
- 2. Definir circuitos de comunicación a fin de definir responsable de la comunicación en cada área y que el proceso comunicativo sea organizado.*
- 3. Realizar consulta permanente, intercambio y devoluciones entre el equipo para aunar criterios y darle sentido a la plataforma.*
- 4. Elaborar y corroborar las plantillas tipográficas para el diseño*
- 5. Conocer los destinatarios de cada propuesta*
- 6. Respetar los criterios acordados para el diseño*
- 7. Plantear una secuencia ordenada para la exposición de cada tema propuesto, coherencia interna de la información.*
- 8. Comprobar la eficacia en la comunicación digital. ¿Cuánto de texto, imagen, video y sonido existe? ¿Hay relación balanceada entre texto e imagen?*
- 9. Comprobar que las imágenes y videos seleccionados estén debidamente fundamentados. En ciertos casos justificar su inclusión o en otros son puramente ornamentales.*



Tiempo y cronograma

Se establece para el desarrollo de este Proyecto 15 hs cátedras dispuestas de acuerdo a la siguiente tabla donde el color indica la distribución.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
13:50 – 14:30					
14:30 – 15:10					
15:10 -15:50					
15:50 - 16:30					
16:30 - 16:50					
16:50 - 17:30					
17:30 - 18:10					
18:10 - 18:50					
18:50 - 19:30					
19:30 - 20:10					

Referencias:

Fernández, A. y Pampillón A. (2009): "Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet – Cap 2". En "Las plataformas de aprendizaje. Del mito a la realidad". Ed: Biblioteca Nueva. Madrid.

Onrubia, J. (2005). "Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento". Revista de Educación a Distancia. Disponible en http://www.um.es/ead/red/M2/conferencia_onrubia.pdf

Córica, J (2010): "El diseño instruccional"- Cap 4- En Córica, J; Hernández Aguilar, M; Portalupi, C. y Bruno, A. (2010): Fundamentos para el diseño de Materiales para la Educación a Distancia. Modelos de Diseño Instruccional. SI- NED. España.



Gil Rivera, M. C. (2004). "Modelo de diseño instruccional para programas educativos a distancia". Perfiles educativos Vol.26, N° 104. México.

Martinez Alvarado, H. (2010). La organización de las TIC en la escuela y en la comunidad: La integración de las TIC en instituciones educativas. En Roberto Carneiro, R. Juan Carlos Toscano, J. Díaz, T.(Coords.) (pp. 60-70). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Madrid: Fundación Santillana. Disponible en <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>

Litwin, E y Maggio, M. (Comp). (2005) Tecnologías en las aulas: las nuevas tecnologías en las prácticas de la enseñanza. Casos para el análisis. Amorrortu: Buenos Aires.

Maggio, M. (2016). Enriquecer la enseñanza. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Paidós.

MENA, M. (página de consulta 27 de octubre del 2016), "procesos metodológicos del diseño del proyecto, diseño de evaluación". [Online], dirección URL: www.sgp.gov.ar/contenidos/inap/publicaciones/docs/.../distanci.pdf

Cristian G. Colasso

Analista de Sistemas de Computación. Profesor de Informática.

Licenciado en Tecnologías Digitales para la Educación

Mayo de 2023