

**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**TALLER TIC E INNOVACIÓN PARA DOCENTES DE
EDUCACIÓN BÁSICA**
“CON-CIENCIA”

OSORIO, P.

TALLER TIC E INNOVACIÓN PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA: “CON-CIENCIA”

Patricia Roxana Osorio Domínguez
Ministerio de Educación del Perú
patriciaosoriod@gmail.com

Resumen

El Programa Piloto semi presencial “TIC para la Innovación Docente” de la Dirección de Innovación Docente del Ministerio de Educación del Perú, es una iniciativa que busca desarrollar capacidades para el manejo de las nuevas tecnologías por parte de los docentes de la Educación Básica con la finalidad de generar nuevas experiencias pedagógicas que contribuyan a la mejora de la calidad de los aprendizajes de los estudiantes. En tal sentido, se asume que “el desafío de la innovación requiere que cambiemos el énfasis en las TIC: de simple herramienta de comunicación a instrumentos de desarrollo de comunidades creativas”.

La experiencia que presentamos corresponde al Taller “TIC e Innovación” diseñado y ejecutado por la autora en tres etapas durante el desarrollo del Programa (3 meses). Este taller presencial busca desarrollar capacidades docentes para la innovación que permitan promover buenas prácticas pedagógicas con el uso de las TIC.

El Taller TIC e Innovación desarrolla una secuencia didáctica que considera los siguientes pasos:

- a. Generar ideas creativas
- b. Desarrollar capacidades
- c. Aplicar, revisar y concluir

El modelo didáctico promueve un clima de exposición a constantes retos de creatividad que deben cumplirse en corto tiempo; el manejo efectivo de la comunicación, la ejercitación del análisis y evaluación, así como, la atención a los aspectos emocionales de los docentes participantes. Lo que se pretende es construir nuevos conocimientos tomando en cuenta tanto el saber científico, como el relativo a las emociones y su influencia en la calidad de las prácticas docentes.

La palabra que se utiliza como idea fuerza es CONCIENCIA, pues alude tanto al conocimiento científico, como al de sí mismo y de su entorno.

Los recursos materiales y recursos TIC se alternan para apoyar el logro de los objetivos relacionados con la necesidad de promover el pensamiento divergente y la propuesta de planes de mejora de la práctica pedagógica en aulas. Se recurre a técnicas de análisis de problemas (diagrama de Ishikawa) como paso previo al diseño de planes de mejora.

Los tutores que acompañan a los docentes en la etapa a distancia, recibieron una formación específica en los temas de Innovación, Liderazgo y Emprendimiento con la finalidad de convertirse en los facilitadores de la segunda versión del Programa

Palabras clave: TIC e innovación, innovación docente, pensamiento divergente en docentes, TIC, ciencia e innovación docente.

I. Objetivos

El Taller “TIC e Innovación” es una de las estrategias formativas del Programa Piloto “TIC para la Innovación Docente”. Si bien considera los elementos del diseño del programa, cuenta con su propio diseño metodológico.

El objetivo del Taller “TIC e Innovación” (en adelante, Taller) es *desarrollar capacidades en docentes de educación básica para el desarrollo de buenas prácticas pedagógicas con el uso de las TIC, en el Marco de Buen Desempeño Docente.*

Las capacidades que busca desarrollar el Taller se relacionan con las que contiene la Matriz curricular del curso 2013 (Tabla 1), la misma que se construyó según las competencias y desempeños del Marco del Buen Desempeño Docente (MINEDU, 2013).

En tal sentido, **los objetivos del Taller I son:**

- Identificar las características y condiciones necesarias para innovar desde las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes.
- Analizar su práctica pedagógica utilizando técnicas que permitan identificar la problemática de la labor docente.
- Integrar las TIC en sesiones de aprendizaje que respondan a necesidades específicas de un nivel y/o área específica.

Los objetivos del Taller II son:

- Identificar las características y condiciones necesarias para innovar desde las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes.
- Elaborar planes de mejora para superar la problemática identificada en su práctica docente.

Tabla 1: Matriz curricular del curso 2013¹

Competencias, desempeños, capacidades y componentes				
Competencia	Desempeño	Capacidades	Componentes	Contenidos
Competencia 2: Planifica la enseñanza de forma colegiada garantizando la coherencia entre los aprendizajes que quiere logara sus estudiantes, el proceso pedagógico, el uso de los	(8) Crea, selecciona y organiza diversos recursos para los estudiantes como soporte para su aprendizaje	Promueve el uso de recursos didácticos en los aprendizajes como parte de su práctica docente innovadora.	Aproximación de las TIC	TIC y Educación <ul style="list-style-type: none"> • Relación TIC y Educación. • Teorías de Aprendizaje y TIC. • Estilos de Aprendizaje y TIC TIC en la Educación <ul style="list-style-type: none"> • Evolución, beneficios y peligros de las TIC. • Ambientes de Aprendizaje.

¹ Elaborada por Martín Torres, especialista de la Dirección de Innovación Docente del Ministerio de Educación del Perú, quien nos encargó diseñar la propuesta del Taller “TIC e Innovación” y la elaboración de diversos módulos del Curso Piloto “TIC para la Innovación Docente” en los años 2013 y 2014.

Competencias, desempeños, capacidades y componentes				
Competencia	Desempeño	Capacidades	Componentes	Contenidos
recursos disponibles y la evaluación, en una programación curricular en permanente revisión				
<p>Competencia 4: Conduce el proceso de enseñanza con dominio de los contenidos disciplinares y el uso de estrategias y recursos pertinentes para que todos los estudiantes aprendan de manera reflexiva y crítica en torno a la solución de problemas relacionados con sus experiencias, intereses y contextos.</p>	<p>(23) Utiliza recursos y tecnologías diversas y accesibles así como el tiempo requerido en función al propósito de la sesión de aprendizaje</p>	<p>Maneja herramientas digitales para su desarrollo profesional.</p>	<p>Apropiación de las TIC</p>	<p>Recursos y Actividades Educativas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de los Recursos Digitales Web. • Desarrollando actividades de aprendizaje con TIC. <p>Recursos Didácticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clasificación de Recursos Didácticos. • Edición de documentos en línea. <p>Recursos Didácticos Visuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizadores Visuales. • Videos Didácticos y Educativos. <p>Recursos de Socialización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redes sociales. • Blogs, Wiki, Foros y Grupos. • Comunidades Virtuales.
		<p>Utiliza herramientas digitales de acuerdo a las capacidades, nivel, área o necesidades de los estudiantes.</p>		<p>Integración de las TIC a la práctica pedagógica</p>
<p>Competencia 6: Participa activamente con actitud democrática, crítica y colaborativa en la gestión de la escuela, contribuyendo a la construcción y mejora continua del proyecto educativo institucional que genere aprendizajes de calidad.</p>	<p>(32) Desarrolla individual y colectivamente proyectos de investigación, innovación pedagógica y mejora de la calidad del servicio educativo en la escuela.</p>	<p>Propone y valida estrategias para la mejora de su práctica pedagógica integrando las TIC</p>	<p>Mejora de la práctica pedagógica</p>	<p>Innovando con TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudio de Caso: Innovando con TIC en la escuela • Análisis de Casos de docente innovadores <p>Práctica Pedagógica y TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de la práctica pedagógica y uso de las TIC. Técnicas de análisis. • Práctica Pedagógica e Innovación. • Condiciones para innovar desde las TIC • Características del docente innovador.
<p>Competencia 8: Reflexiona sobre</p>	<p>(36) Reflexiona en comunidades</p>	<p>Analiza su práctica pedagógica desde su</p>		<p>Mejora de la Práctica Pedagógica</p>

Competencias, desempeños, capacidades y componentes				
Competencia	Desempeño	Capacidades	Componentes	Contenidos
su práctica y experiencia institucional; y desarrolla procesos de aprendizaje continuo de modo individual y colectivo para construir y afirmar su identidad y responsabilidad profesional.	de profesionales sobre su práctica pedagógica e instruccional y el aprendizaje de todos sus estudiantes.	relación con las TIC		<ul style="list-style-type: none"> Propuesta de un plan de mejora. Validación de la propuesta. Validación del plan de mejora <ul style="list-style-type: none"> Elaboración de instrumentos de recolección de datos. Selección de muestra para la validación. Aplicación de la solución propuesta. Recolección y organización de datos. Elaboración de informe de resultados

La siguiente matriz nos permite apreciar la secuencia de los módulos desarrollados en el curso “TIC para la Innovación Docente”. El Taller se diseñó y ejecutó con la finalidad de asegurar el desarrollo de las capacidades requeridas para los Módulos 1 y 2 del curso; en este caso, como parte de la etapa presencial de capacitación.

Tabla 2: Matriz de organización de los Módulos de capacitación

Módulos		Componentes			
N°	Nombre	Aproximación de las TIC	Apropiación de las TIC	Integración de las TIC a la práctica pedagógica	Mejora de la práctica pedagógica
0	Inducción al Aula Virtual	<ul style="list-style-type: none"> Registro y Acceso al Aula Virtual. Navegación y uso de recursos, herramientas e interacción. 			
1	TIC e Innovación	TIC y Educación <ul style="list-style-type: none"> Relación TIC y Educación. Teorías de Aprendizaje y TIC. Estilos de Aprendizaje y TIC 	Recursos y Actividades Educativas <ul style="list-style-type: none"> Búsqueda de los Recursos Digitales Web. Desarrollando actividades de aprendizaje con TIC. 		Innovando con TIC <ul style="list-style-type: none"> Estudio de Caso: Innovando con TIC en la escuela Análisis de Casos de docente innovadores
2	Las TIC en la Práctica Pedagógica	TIC en la Educación <ul style="list-style-type: none"> Evolución, beneficios y peligros de las TIC. Ambientes de Aprendizaje 	Recursos Didácticos <ul style="list-style-type: none"> Clasificación de Recursos Didácticos. Edición de documentos en línea. 	Integración de las TIC en el Aula <ul style="list-style-type: none"> Experiencias del uso de las TIC en el Aula. Recursos tecnológicos de la Institución Educativa. TIC y la rutas de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> Diseño curricular nacional (DCN), Rutas de aprendizaje y el uso de las 	Práctica Pedagógica y TIC <ul style="list-style-type: none"> Análisis de la práctica pedagógica y uso de las TIC. Técnicas de análisis. Práctica Pedagógica e Innovación. Condiciones para innovar desde las TIC Características del docente innovador.

Módulos		Componentes			
N°	Nombre	Aproximación de las TIC	Apropiación de las TIC	Integración de las TIC a la práctica pedagógica	Mejora de la práctica pedagógica
				TIC. • TIC para niveles y áreas.	
3	Práctica Pedagógica e Innovación		Recursos Didácticos Visuales • Organizadores Visuales. • Videos Didácticos y Educativos.	TIC y las desarrollo de capacidades • Capacidades del DCN y uso de las TIC • TIC y sesiones de aprendizaje • Sesiones de aprendizaje utilizando TIC	Mejora de la Práctica Pedagógica • Propuesta de un plan de mejora. • Validación de la propuesta.
4	Práctica Pedagógica y Plan de Mejora		Recursos de Socialización • Redes sociales. • Blogs, Wiki, Foros y Grupos. • Comunidades Virtuales.		Validación del plan de mejora • Elaboración de instrumentos de recolección de datos. • Selección de muestra para la validación. • Aplicación de la solución propuesta.
5	Validación del Plan de Mejora				• Recolección y organización de datos. • Elaboración de informe de resultados

II. Fundamentos

1. ¿Para qué ser innovador?

En una de las sesiones del Módulo “TIC e Innovación” coloque la siguiente imagen:



E hice las siguientes preguntas:

¿Qué te recuerda esa imagen?

¿Te parece en algo al personaje adulto?

¿En qué crees que se semejan el personaje adulto con un docente innovador?

¿Para qué nos sirve ser innovadores?

En un inicio, costó obtener respuestas completas, pero poco a poco el interés y confianza, fueron aumentando y se fue formando un grupo humano reflexivo y motivado con la idea de ser un docente innovador.

Todos concluimos en que no es posible formar o apoyar la formación de estudiantes creativos e innovadores si como docentes no logramos serlo.

Según Canales (2006), los docentes innovadores reúnen las siguientes características:

- Salvan prejuicios
- Asumen los cambios, sobre todo los relacionados a lo tecnológico
- Asumen limitaciones de conocimientos y destrezas
- Facilitan aprendizajes
- Potencian destrezas
- Superan la falta de tiempo y ayudas
- Están automotivados y son motivadores
- Son integradores
- Son reflexivos e investigadores
- Se integran en la globalidad
- Se integran en la interdisciplinariedad
- Trabajan colaborativamente

Docentes innovadores que usan TIC...

Los docentes innovadores estimulan altamente el aprendizaje y la adquisición del conocimiento usando TIC y, planifican con tiempo las secuencias y forma de ejecución de las actividades a desarrollar. Especifican bien el tipo de tareas tendiendo a aplicarlas adecuadamente.



Los docentes innovadores tienen desarrollados ambos hemisferios cerebrales. Pero, sobre todo, cuidan el desarrollo del hemisferio derecho. Se sabe, además, que se caracterizan por tener muy desarrollado el tipo de pensamiento denominado divergente.

El **pensamiento divergente** es aquel que se desarrolla con la creatividad. Se ubica en el hemisferio derecho del cerebro y es el encargado de controlar el lado izquierdo del cuerpo humano. Se caracteriza por:

- Ser intuitivo, espontáneo, emotivo, espiritual, fantasioso.
- La variedad de respuestas, aceptables y válidas.
- Recurrir a la imaginación como fuente de ideación.
- Tener libre expresión, fluencia y apertura.
- Realiza múltiples conexiones y analogías. Acontece lo insólito, lo nuevo, lo desconocido, lo original.
- No necesita apelar a los datos de la memoria

Al contrario, el **pensamiento convergente** es aquel que produce una respuesta ligada a la cultura y la ciencia. Se ubica en el hemisferio izquierdo del cerebro y es el encargado de controlar la parte derecha del cuerpo humano. Sus características son:

- Es organizado, conservador, planificador, lógico, analista, detallista.
- Recurre, ineludiblemente, a la memoria.
- Da respuestas concretas y precisas.
- No está mediado, necesariamente, por la imaginación.
- Es convencional.

Ambos tipos de pensamiento con sus características particulares son fundamentales a la hora de desarrollar la creatividad de manera armónica y dinámica. Tanto uno como el otro constituyen los motores que ponen marcha el proceso creativo, y por ende, las infinitas posibilidades de aprendizaje.

Desde niños, gracias al juego, es posible el desarrollo de la creatividad con ciertas características que nos acompañarán para ser innovadores: originalidad, fluidez, flexibilidad, inventiva, elaboración, apertura mental, sensibilidad ante los problemas, entre otros.



2. Innovar nuestra forma de enseñar CON - CIENCIA

Una manera de mejorar como docentes es tomar conciencia de nuestro rol en este siglo, tomar conciencia de nuestro ser, sentir, pensar y hacer. Es por eso que tomamos la idea fuerza de enseñar CON CIENCIA, tomando conciencia del enseñar, aprender y, valorando el conocimiento científico que contiene tanto la lógica como la creatividad.

Esto se resume a la consideración del conocimiento científico, como al de sí mismo y del entorno.

Siendo innovadores y gracias a nuestra vocación, nos corresponde considerar las nuevas formas de aprender de nuestros estudiantes.

Tendremos que considerar las nuevas maneras de aproximarse al aprendizaje, que considera el placer para llegar al conocimiento (Enfoque didáctico Slow food). Debemos entender, sin prejuicios, que los nativos digitales prefieren jugar, sentirse gratificados y recompensados constantemente. Es preciso entender esto con una mente abierta, sin rigidez de ningún tipo, pues estas formas de aprender pueden generar desafíos aun más grandes en un contexto donde es más atractivo el acceso aleatorio e hipertextual. Consecuentemente, las características clave de los procesos de formación deben ser la flexibilidad en la manera de enseñar y la apertura para favorecer auténticamente el pensamiento creativo y crítico, sin validar sólo las didácticas instauradas por siglos y siglos en los contextos de formación.

Los inmigrantes digitales que ejercemos como docentes, necesitamos la actitud de humildad frente a los nativos digitales, así como, de autoevaluación de las habilidades con las que contamos para facilitar y favorecer el logro de mejores aprendizajes.²

Los docentes utilizaron recursos materiales y recursos TIC para apoyar el logro de aprendizajes de las distintas áreas, teniendo en cuenta la necesidad de promover el pensamiento divergente y procesos cognitivos superiores. Asimismo, consideraron este aspecto en la propuesta de planes de mejora de la práctica pedagógica después de analizar problemas mediante el diagrama de Ishikawa.

² Osorio, Patricia. (2010) Ponencia "Competencias docentes para el uso de las TIC en la formación inicial y continua" para el Congreso Internacional "Tecnologías para la educación la investigación y gestión del conocimiento". Ambato, Ecuador. Universidad Técnica de Ambato.



3. Emociones y el Marco del Buen Desempeño Docente.

Relacionando las características del docente innovador con las siguientes características que consideramos debe tener el docente en el Marco de Buen Desempeño Docente (2013)³, tenemos los siguientes aspectos:

- ▶ Competencias socio emocionales del docente
- ▶ Desarrollo de la moral docente
- ▶ Desarrollo de metahabilidades profesionales

Dichas características relacionadas con el Marco de Buen Desempeño Docente (MBDD) las podemos asociar de la siguiente manera:

Dimensión relacional → Competencias socio emocionales del docente

Dimensión ética de la enseñanza → Desarrollo moral docente

Dimensión reflexiva → Desarrollo de metahabilidades profesionales

Las características antes mencionadas nos llevan a proponer el perfil del docente para innovar el cual tendría los siguientes rasgos:

- Observador de la problemática del contexto
- Analítico de los aciertos y desaciertos de su trabajo
- Proactivo frente a las limitaciones de su contexto
- Tolerante con las ideas de los demás
- Asertivo al comunicarse con sus pares
- Autónomo

Desde la perspectiva etimológica, debemos recordar las equivalencias entre los términos EDUCAR (e-ducere) y Seducir (se-ducere). EDUCAR significa sacar de dentro, extraer las mejores virtualidades, potencialidades que están ya en el educando

³ Documento oficial de orientación docente para la mejora de las prácticas pedagógicas.

de modo latente. SEDUCIR, por su parte, significa llevar a uno a otra parte, sacarle de sí y enviarlo a otra dimensión. Sólo se puede educar si se es capaz de seducir; sólo se puede sacar algo del interior si se es capaz de penetrar en él.

Entonces, ¿cuál sería nuestro reto como docentes?

El Taller tomó en cuenta estos temas y enfatizó la idea de conectar o sintonizar con los estudiantes, personas que están en otra frecuencia de onda. Se promovió la propuesta de mejoras considerando el enfoque constructivista y conectivista, alentando el desarrollo de capacidades para la mediación y el uso de estrategias y técnicas que permitan el acercamiento entre una institución escolar que ha evolucionado poco y unas personas profundamente modificadas por los cambios radicales de la sociedad en la que han nacido y están creciendo.

III. Metodología

Se tomó en cuenta la metodología vivencial, participativa y problematizadora, considerando retos, ejercicios de lectura, argumentación, análisis, evaluación e ideación.

Se promovió una “actitud indagatoria” hacia su propia vida, donde éste se concibe no sólo como un “docente”, sino también como un aprendiz permanente, capaz de reflexionar acerca de su quehacer y transformarlo hacia la mejora.


Asimismo, se utilizó técnicas de relajación y asesoría de mejora personal. La práctica del humor fue fundamental a lo largo de las sesiones.

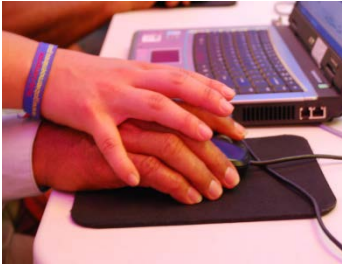
Una de las cuestiones fundamentales fue el perfil de la facilitadora considerando sus competencias comunicativas, tecnológicas y competencia didáctica (conocimientos del adulto, manejo emocional y dominio de los temas).

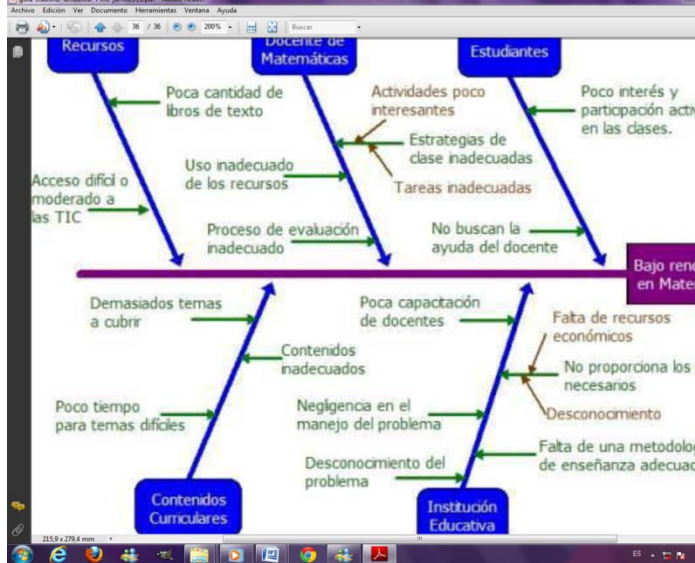
A continuación, presentamos una síntesis del diseño de dos talleres:

Taller I:

Hora	Procesos y actividades	Recursos	Responsable
8:00	BIENVENIDA		MINEDU
8:10	Dinámica de animación “Bailar o mover el cuerpo”	Micrófono	Patricia Osorio
8.30	¿Cómo ser innovador? a. Generar ideas creativas:		Patricia

	<p>Se proyecta la imagen del cuento <i>Caperucita Roja</i> y se les pide que formulen preguntas sobre el contenido, de tal modo que sean originales y usen sólo 3 minutos. Luego, deben reunirse en grupos de 5 personas y, en 10 minutos elegir las 3 preguntas que consideren más creativas, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Dónde estaba el padre de Caperucita? • ¿Por qué la madre la envió al bosque si era un lugar peligroso? • ¿Qué llevaba en la cesta?  <p>En equipos, presentan el producto colaborativo de manera creativa (libre elección) para socializar sus aportes.</p> <p>Reflexión: ¿Nos fue fácil? ¿Por qué? ¿Qué hemos</p>	<p>Equipo multimedia</p> <p>PPT</p>	<p>Osorio</p>
--	--	-------------------------------------	---------------

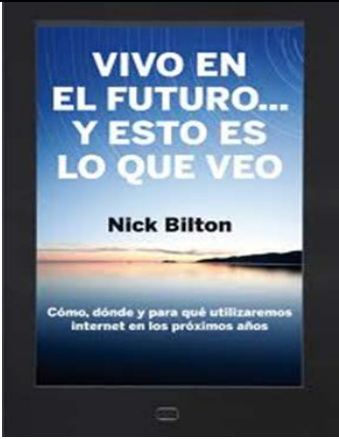
	<p>aprendido?</p> <p>Reciben estímulo positivo y las observaciones a sus trabajos.</p> <p>Observan la presentación: “Diálogo entre nativos e inmigrantes digitales”</p>  <p>Visión de los estudiantes de hoy</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ekdu1LJ72xA</p> <p>Creatividad</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=6WhWDCw3Mng&feature=related</p> <p>De manera individual revisan los problemas que identificaron en su práctica y el producto elaborado con la técnica de la Espina de Ichikawa.</p>	<p>Papelotes, Plumones Tijeras Revistas usadas Computadoras</p> <p>Tarjetas con símbolos</p> <p>PPT</p>	
--	--	--	--

	 <p>Diagrama de flujo que muestra los factores que contribuyen al bajo rendimiento en Matemáticas. Los factores se agrupan en Recursos, Docente de Matemáticas, Estudiantes, Contenidos Curriculares e Institución Educativa. Los factores se conectan con flechas azules y verdes, convergiendo en un recuadro central que dice "Bajo rendimiento en Matemáticas".</p>	<p>Productos en borrador de análisis de práctica pedagógica</p>
<p>9.40</p>	<p>b. Desarrollar capacidades:</p> <p>Leen el Capítulo: "Cuando los cirujanos juegan con videojuego" del libro <i>Vivo en el futuro ...y esto es lo que veo</i> de Nick Bilton.</p>	<p>Fotocopias del texto</p> <p>Patricia Osorio</p>

(SÓLO REVISAMOS PROBLEMAS)

Apunte:

- Un problema no es la ausencia de algo.
- No se redacta en negativo.
- Es viable de resolver.

	 <p>Preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasa con nuestro cerebro desde la irrupción de Internet y las TIC, según el texto? • ¿Por qué necesitamos desarrollar capacidades? • ¿Cuáles son las más importantes? • ¿cuál es el aporte de las TIC? <p>Comparten en pares y toman apuntes para el momento de socializar.</p>		
10:00	<p>c. Aplicar, revisar y concluir:</p> <p>Reunidos por nivel o áreas, elaboran o reelaboran una sesión de aprendizaje integrando TIC.</p> <p>Primera parte: Selección de capacidades y actitudes y elección justificada del recurso TIC.</p>	Documentos curriculares	Patricia Osorio
10:30	DESCANSO		MINEDU/ Patricia Osorio

10.45	Segunda parte: selección y propuesta de estrategias y técnicas didácticas y de evaluación	Documentos curriculares Textos de consulta Computadoras conectadas a Internet	Patricia Osorio
12.00	Presentación de sesiones de aprendizaje con integración de TIC	Equipo multimedia USB	
13:00	CIERRE		MINEDU

Evaluación del taller

- Los participantes responden a la Ficha de Evaluación del taller.
- Los participantes reciben retroalimentación a sus productos colaborativos.
- Los participantes entregan sus compromisos para mejorar como docentes innovadores.

Taller II:

Hora	Procesos y actividades	Recursos	Responsable
8:00	BIENVENIDA		MINEDU
8:10	Dinámica de animación Observamos una imagen	Equipo de sonido	Patricia Osorio
8.30	Innovamos a. Generar ideas creativas:		

	<p>Video: ¿Te atreves a soñar?</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=i07qz_6Mk7g</p> <p>Reflexión para la innovación</p> <p>Se eligen tres trabajos de la “Espina de pescado” y todos los participantes empiezan a cuestionar si están bien formulados y si se cumple con los requerimientos de la técnica de análisis de problema. Si están bien hechos, se procederá a revisar la coherencia con el plan de mejora.</p> <p>Se forman 4 grupos para dar ideas que puedan mejorar los productos.</p> <p>Cada idea debe estar bien sustentada, en caso contrario se pasa al otro grupo.</p> <p>Comparten y toman apuntes para reajustar, si es necesario, sus propios trabajos.</p> <p>Reciben estímulo positivo y las observaciones a sus intervenciones.</p>	<p>Equipo multimedia</p> <p>PPT</p> <p>Papelotes, Plumones</p> <p>Computadoras</p> <p>Registro</p>	<p>Patricia Osorio</p>
<p>9.00</p>	<p>b. Desarrollar capacidades:</p> <p>Revisan sus planes de mejora en pares, anotan las observaciones.</p> <p>Consultan Internet como recurso de apoyo a la indagación.</p>	<p>Documentos curriculares y de consulta</p> <p>Computado</p>	<p>Patricia Osorio</p>

	Escuchan la exposición sobre cómo revisar el plan de mejora.	ras con acceso a Internet Equipo multimedia PPT	
10:30	DESCANSO Ejercicios de relajación Al relajarnos, el cerebro funciona mejor...		MINEDU/ Patricia Osorio
10.45	c. Aplicar, revisar y concluir: Cada participante procede a la revisión de su plan de mejora. Según las necesidades y posibilidades, acceden a las consultas vía Internet. La facilitadora irá con cada participante para absolver sus consultas más importantes, pues ya antes se han hecho ajustes considerando los aportes de los compañeros y la propia comprensión de las explicaciones y el material de información. La facilitadora elegirá un ejemplo para cerrar la revisión y dar las indicaciones finales. Los participantes reportan el estado de sus planes de mejora y elaboran un esquema de organización de la validación y aplicación de sus planes de mejora.	Papel Documentos curriculares Textos de consulta Computadoras conectadas a Internet Equipo multimedia Música de fondo	Patricia Osorio
13:00	CIERRE		MINEDU

Evaluación del taller

- Los participantes responden a la Ficha de Evaluación del taller.
- Los participantes reciben retroalimentación a sus productos colaborativos.
- Los participantes autoevalúan y coevalúan sus productos.
- Los participantes comparten sus compromisos para mejorar como docentes innovadores.

IV. Resultados

Se lograron los objetivos de los talleres y logró despertar mucho interés en los siguientes. Asimismo, se participó con mayor conciencia en los otros talleres: Robótica, Web 2.0, XO y otros.

Se fortaleció el Curso “TIC para la Innovación docente” logrando un número considerable de planes de mejora aprobados.

Se elaboró la propuesta para el Taller de tutores del curso considerando herramientas TIC, de coaching y emprendimiento personal.

Se conformó una comunidad de aprendizaje en torno a los temas del curso que funciona hasta la fecha.

Se está realizando la conformación de la Red de Docentes Innovadores y Círculos de Docentes Innovadores.

V. Conclusiones

El trabajo de taller permite vivenciar y ejercitar procesos cognitivos, afectivos y psicomotores que favorecen el pensamiento divergente y la reflexión de la práctica.

Si planteamos actividades innovadoras en nuestra enseñanza, es posible favorecer aprendizajes con las mismas características.

El ejercicio consciente de la docencia y de la labor investigativa de los educadores permite fortalecer las propuestas de mejora de las prácticas pedagógicas.

Si queremos estudiantes creativos, debemos recuperar o desarrollar más la propia creatividad como docentes. El uso de las TIC es una excelente forma de hacerlo.

Esta época de prosperidad de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), nos demanda la comprensión de que hoy en día se aprende bajo el canon del placer y no del deber.

Además del placer, es fundamental el considerar el aprendizaje de competencias emocionales, atendiendo a la necesidad que se tiene de ser

reconocidos y ser alguien importante para los demás. La Web 2.0 nos apoya por tener como consigan el aprendizaje colaborativo.

VI. Referencias

Canales, Roberto. (2006) Identificación de factores que contribuyen al desarrollo de actividades de enseñanza aprendizaje con apoyo de las TIC que resulten eficientes y eficaces. Análisis de su presencia en tres centros docentes. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona, Facultad de Educación.

De Moura Castro, C. (comp.) (1998). La educación en la era de la informática. Washington, D.C.: Banco Interamericano de Desarrollo.

Ferres i Prats, Joan. (2008). La educación como industria del deseo. Un nuevo estilo comunicativo. Barcelona, Editorial Gedisa.

OEI. (2009). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Fundación Santillana.

Osorio, P. (2013). TIC y mejora de la práctica pedagógica. Material en edición. Lima. Dirección de Innovación Docente – MINEDU.

Ministerio de Educación del Perú. (2013). Programa Piloto TIC e Innovación docente. Documento de trabajo. Lima, Dirección de Innovación Docente.

Sanjurjo, L. (2002). La formación práctica de los docentes. Reflexión y acción en el aula. Rosario, Homo Sapiens.