



Gobierno de la Ciudad de Buenos
Aires
Ministerio de Educación



Instituto Superior del Profesorado
"Dr. Joaquín V. González"

2020 – "Año del General Manuel Belgrano"

PROGRAMA DE CONTINUIDAD PEDAGÓGICA EN CONTEXTO DE LA PANDEMIA MUNDIAL DEL COVID-19

Nivel: **Terciario**

Carrera: **Profesorado de Educación Superior en Informática**

Campo de Formación: Específica

Instancia curricular: **Materiales Didácticos**

Bloque / Tramo: La Informática como mediadora en la construcción de conocimientos. La cultura digital y la escuela

Formato: Materia

Cursada: **Anual**

Carga horaria: **4 horas cátedra semanales**

Profesor/ a: **Sandra Reckziegel**

Curso: 2º Comisión: B

Año: 2020

Objetivos

Los siguientes objetivos están formulados para ser adquiridos por los alumnos a lo largo del ciclo lectivo. Se espera que ellos sean capaces de:

- Producir materiales didácticos que le permitan manejarse en sus prácticas de la enseñanza durante la cursada y posteriormente para sus futuras clases.
- Confeccionar guías de trabajos prácticos con igual finalidad.
- Elaborar pequeños tutoriales sobre alguna herramienta determinada.
- Elaborar materiales teóricos para utilizar en sus clases.
- Manejar adecuadamente las técnicas de trabajo en equipo.
- Desarrollar las funciones intelectuales tendientes a la formación del pensamiento racional, por la aplicación de los procesos lógicos de analizar, abstraer, relacionar, deducir, etc.
- Estimular su creatividad por medio del aprovechamiento de recursos informáticos.

Contenidos

UNIDAD I: Teorías cognitivas. Los materiales didácticos de informática como reflejo de las ideas fundamentales de las distintas teorías. Distintos tipos de materiales. Su aplicación en el aula. Tipos de estrategias de enseñanza. El grupo de aprendizaje. Técnicas de trabajo en equipo. Otras estrategias aplicadas a la enseñanza.

UNIDAD II: Diseño y elaboración de materiales didácticos. Armado de guías. Producción de materiales teóricos adecuados a los distintos niveles educativos. Elaboración de manuales sobre distintas herramientas propuestas por el profesor.

UNIDAD III: El uso de la tecnología partiendo de un conocimiento de la herramienta y de la utilización de secuencias adecuadas. El uso de tecnologías como complemento del trabajo con lápiz y papel. Desplazamiento del centro de atención, el estudio de lo conceptual, orientado al reconocimiento de generalidades y patrones. Uso de algunos software específicos.

Evaluación, aprobación y acreditación de las instancias curriculares

Las condiciones de evaluación y aprobación son las definidas en el *Plan excepcional de continuidad de la formación docente en el contexto de emergencia sanitaria del I.S.P. "Dr. Joaquín V. González"*.

Según establece la RESOL-2020-1482-GCABA-MEDGC en su Art 4º (...) *las inasistencias de los estudiantes no serán computadas para la regularidad de los mismos quedando justificadas de manera extraordinaria*. En función de este marco, queda establecido que las/os estudiantes que realizaron la inscripción en los espacios curriculares conservan la condición de regularidad aunque no hayan participado de las actividades remotas.

La evaluación y aprobación de los espacios curriculares se define en base a cuatro situaciones:

- a) Validación, Aprobación y Acreditación de los Espacios Curriculares*:** para las/os estudiantes que participaron sistemáticamente de las actividades virtuales y en la que la/el docente pudo realizar el seguimiento del proceso de aprendizaje y evaluación formativa. Se realizará un encuentro presencial en el cual el docente refrendará lo actuado para dar una devolución pedagógica al estudiante y la acreditación del espacio curricular.
Especificar bajo qué instrumentos y criterios se realizará el seguimiento de las actividades virtuales.
- b) Validación parcial, Jerarquización de Contenidos, Aprobación y Acreditación*:** para las/os estudiantes que participaron en forma parcial y/o interrumpida de las actividades virtuales y en la que la/el docente no pudo realizar el seguimiento sistemático del proceso de aprendizaje y evaluación formativa. Se validarán las instancias de participación realizada por la/el estudiante y la/el docente elaborará una propuesta de complementación para acceder a la aprobación y acreditación de la materia.
Especificar bajo qué instrumentos y criterios se realizará el seguimiento de las actividades virtuales.
- c) Contenidos Prioritarios, Aprobación y Acreditación*:** para las/os estudiantes que no participaron en ningún momento de las actividades pedagógicas virtuales, se destinarán tres semanas para que la/el docente elaborará una propuesta pedagógica para acceder a la aprobación y acreditación de la materia.
- d) Alumno Libre:** para las/os estudiantes que se inscribieron bajo esta modalidad. Podrán rendir el examen final presencial según los criterios el Reglamento de Alumnos Libre institucional.

*Para las opciones a) b) y c) se prevé destinar una vez restituida la actividad presencial, tres semanas de actividades respetando las recomendaciones y pautas previstas por la emergencia sanitaria, en las que la/el docente y las/os estudiantes podrán trabajar en forma conjunta, teniendo en cuenta la finalidad formativa del espacio curricular y el recorrido de las/os estudiantes.

De extenderse la imposibilidad de actividades presenciales más allá de septiembre/octubre, se definirán nuevos mecanismos de evaluación, aprobación y acreditación de los espacios curriculares.

Modalidad de trabajo: Las actividades se desarrollarán virtualmente mediante el uso de la plataforma Classroom en forma asincrónica, para que los estudiantes puedan acceder a los contenidos. Los mismos serán publicados en los horarios de clase y quedarán disponibles. Habrá actividades sincrónicas mediante el uso de Meet, para así lograr un mayor acercamiento a los estudiantes. Mediante el correo electrónico de la docente se desarrollará el contacto con todos los estudiantes inscriptos a la materia.

Bibliografía:

Material didáctico elaborado por la docente a cargo, disponible en la plataforma Classroom.

Bibliografía específica obligatoria:

- Angulo, C. (s/f) ¿Cómo armar una buena presentación? Recuperado febrero de 2011 de <http://www.integral.objectis.net/Educacion/Investig/AprendizajeAutonomo/Interesantes>
- Bartolomé Pina, A. (1999). El diseño y la producción de medios para la enseñanza. En J. Cabero Almenara (Ed.) Tecnología Educativa. Madrid: Síntesis, 71-86.
- Carrera, X., Corduras, J., Rourera, R. (2004). Construcción de juegos multimedia para el desarrollo de competencias TIC en la formación de maestros. Barcelona, España. Recuperado el 7 de marzo de 2010 de <http://www.lmi.ub.es/edutec2004/pdf/128.pdf>
- Cataldi, Lage, Z, Pessacq F. y García Martínez. R. (s/f). Revisión de marcos teóricos educativos para el diseño y uso de programas didácticos. Recuperado el 7 de marzo de 2010 de http://www.educacioncontinua.itba.edu.ar/archivos/secciones/c18-icie99_revisione_de_marcosteoriciseducativos.pdf
- Gutiérrez Porlán, I. y Sánchez Vera, M. (). Pizarra Interactiva: Usos y aplicaciones en la enseñanza. Recuerpado el 1 de marzo de 2013 de <http://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/3303/1/76.pdf>
- Marques Graells, P. (1999). Criterios para la clasificación y evaluación de espacios web de interés educativo. Educar 25, pp. 95-111
- Marques Graells, P. (2010). Los medios Didácticos. Recuperado el 30 de agosto de 2010 de <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>
- Maglione, C. y Varlotta Domínguez, N. (Comps.) (2011). Mapas conceptuales digitales. Serie de estrategias en el aula para 1 a 1. Capítulos 1 y 3. Buenos Aires: Educ.ar S.E.
- Paz González, F., Pérez, A. y Mingo Alto, G. (s/f). Elaboración y diseño de presentaciones. Recuperado el 1 de marzo de 2013 de http://platea.pntic.mec.es/~alopez1/iea/tcn/tic_bach/ud-05_multimedia/diseno-presentaciones_1bb.pdf
- Signatti, C. (2003). Una propuesta didáctica para la introducción a la planilla de cálculo desde la estadística. Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales, 1(0), pp. 1-7.

- Torres Barzabal, L. (2005). Elementos que deben contener las páginas web educativas. Pixel Bit Revista de Medios y Educación 25, 75-83.
- Yukavetsky, G. (2003). La elaboración de un módulo instruccional. Universidad de Puerto Rico.
- Cómo preparar mejores exámenes del tipo 'multiple-choice'. Recuperado el 1 de marzo de 2013 de <http://www.sistemafeedback.com.ar/descargas/Construyendo%20MCQs.pdf>
- JClic Creación de actividades. Guía del Alumno. recuperado el 1 de marzo de 2013 de <http://www.mclibre.org/descargar/docs/manual-mec/mec-curso-jclic-200902.pdf>
- Apuntes y guías entregados por la docente.

Bibliografía general:

- Area Moreira, M. (2002). La elaboración de módulos y materiales electrónicos para el www en la educación de personas adultas. Universidad de La Laguna.
- Monedero Moya, J. (2007). El diseño de los materiales educativos ante un nuevo reto en la enseñanza universitaria: el Espacio Europeo de Educación Superior. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 21(1), (2007), pp. 51-68. Recuperado el 7 de marzo de 2010 de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2484207>
 - Ramírez, S. (1999). Informática y teorías del aprendizaje. Recuperado el 5 de mayo de 2010 de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n12/n12art/art128.htm>
 - Rovira, C. y Marcos, M. (s/f). Mapas conceptuales de navegación. La representación del conocimiento y el acceso a la información en entornos virtuales de aprendizaje. Recuperado el 7 de marzo de 2010 de <http://www.mapasconceptuales.com>
 - Sicardi, I. (2004). Análisis de la utilización del software educativo como material de aprendizaje. Recuperado el 7 de marzo de 2010 de <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/010103/A1oct2004.pdf>