



Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
Ministerio de Educación
Unidad de Coordinación del Sistema de Formación Docente



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

INSTITUTO SUPERIOR DEL PROFESORADO “DR. JOAQUÍN V. GONZÁLEZ”

Nivel: Superior

Carrera: Profesorado de Educación Superior en Informática

Campo de la Formación de la práctica profesional

Tramo: Intervención docente en contextos reales

Instancia curricular: Construcción de la práctica docente 1

Formato: Prácticas docentes / Trabajo de campo (PCI 2015)

Cursada: Anual

Carga horaria: jueves de 8:00 a 10 hs., 6 horas cátedra semanales (3hs en ISP y 3hs en escuelas asociadas)

Profesora: Eugenia Cobos

Curso: 4º Año - Comisión “B” - 2020

Fundamentación

Esta instancia curricular, que pertenece al campo de la formación de la práctica docente debe permitir un acercamiento real a diversas instituciones y sus actores, continuando con lo observado y analizado en trabajo de campo I y II, en la que se ha recortado problemáticas específicas de los establecimientos educativos, donde han podido reconocer la compleja red psicosocial que habita en cada escuela, y habiendo tomado una mirada diferente a la vivenciada como alumnos, pudieron constatar esta red escolar, con su propia mirada que, ya ha rotado considerablemente desde el espacio de futuro educador.

Insertos en el cambio de paradigma en donde la educación es el centro de atención, esta instancia, deberá satisfacer la necesidad de crear un espacio de formación específica de futuros docentes de la enseñanza de la Informática, poniendo especial interés en las propuestas metodológicas, a través de la reflexión, observación e implementación de las diferentes teorías didácticas. Resaltándose en cada caso la diferencia de aplicación en los sistemas didácticos de nivel medio y en los del nivel superior. Para formar profesionales de la educación autónomos y reflexivos, capaces de investigar y evaluar nuevas tecnologías, tanto de software como de hardware, haciéndose críticos y conscientes de los cambios que puedan surgir.

Mediante un proceso de aproximaciones sucesivas, cada vez más ricas y complejas que vaya ampliando los alcances de las acciones iniciadas en Trabajo de Campo II, y ya con una comprensión más profunda de los roles (docentes, alumnos, directivos, preceptores, tutores), los

vínculos y las relaciones entre los actores que habitan la escuela media, y superior, los espacios físicos en donde tienen lugar los procesos de aprendizaje definidos por el contexto en el que la escuela está inserta, podrán observar desde un punto equidistante el desarrollo de clases, pudiendo comparar programa y planificación con actividades dictadas por el docente, y así poder interpretar cómo los alumnos comprenden el lenguaje específico y la teoría de la materia que se les imparte.

Para ello resulta necesario contar con herramientas y técnicas básicas de la investigación sociocultural, las que ya han utilizado en TC II, como la observación, y el análisis de documentos, pudiendo en esta instancia ver, interpretar y conocer más profundamente los registros utilizados por los docentes en el aula, y la organización de acuerdo al espacio que se tiene, y así poder interpretar y triangular la información obtenida.

En síntesis el campo de la formación se constituye como una herramienta teórico práctica y metodológica que posibilita al futuro docente, indagar críticamente los grupos internos (docente y alumnos) con sus alianzas y sus conflictos, el Proyecto Educativo (PE) en relación con la problemática didáctico-metodológica.

Esta construcción de la práctica docente enfoca su tarea en la reflexión sobre la enseñanza de la informática en diferentes niveles, como secundario, superior, y también en los adultos.

De este modo, se busca problematizar el currículum que nos compete como profesores de nivel secundario y superior a partir de un recorte que pone en el foco del análisis y de la práctica las concepciones de las nuevas tecnologías, el uso de las redes sociales como fuente de aprendizaje, desde una perspectiva sociocultural.

La experiencia de esta instancia está pensada para que resulte fundante del rol de practicante, que supone una distancia significativa respecto del de alumno, como rol público, de compromiso educativo con estudiantes y profesores de escuelas del nivel medio y superior.

La materia hace eje en las prácticas reales y tiene, por eso, como protagonistas a los practicantes, las escuelas (sus alumnos y profesores) y la informática y sus redes sociales como objeto de enseñanza. Poniendo énfasis en estos aspectos nodales: el para qué, el qué y el cómo de la enseñanza de la informática. De esta manera, todo el trabajo estará direccionado por preguntas como: ¿Para qué y por qué es importante la enseñanza de Informática? ¿Qué enfoque de la Informática tiene sentido ser enseñado en los diferentes escenarios y niveles? ¿Cómo puedo facilitar el aprendizaje por parte de los estudiantes?

Se promoverá el análisis de registros de observación y de evaluación de clases; proyectos escolares desarrollados por profesores y alumnos, para la elaboración de unidades didácticas. Como producto de la tarea de campo, los futuros docentes elaborarán un informe sobre las actividades realizadas (uno por cada nivel educativo), fundamentado en los marcos teóricos y metodológicos abordados durante la carrera.

Esta instancia de formación implica una práctica en aula intensa pero acotada en el tiempo, con un trabajo profundo de reflexión previa y de sistematización e interpretación posteriores. Con una mirada y una práctica reflexiva, para que en esta etapa de formación marquen el camino hacia una práctica docente transformadora.

Objetivos/Propósitos:

- α *Profundicen e interpreten el aporte que realiza Trabajo de campo II, desde la cotidianidad escolar, a través de la observación de diferentes clases.*
- α *Desarrollen su estilo de enseñanza a partir del marco teórico, centrándose en el alumno, sus características y estilos de aprendizaje, como sujetos de derecho.*
- α *Se familiaricen con la bibliografía utilizada tanto en nivel medio, como superior.*
- α *Desarrollen juicio crítico a través de la lectura y observación de clases, pudiendo interpretar que observan y para que lo hacen.*
- α *Reflexionen sobre las observaciones y prácticas, expresándose con claridad y coherencia empleando la terminología adecuada, y el lenguaje técnico específico.*
- α *Interpreten que la evaluación forma parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje y la entiendan como una retroalimentación.*
- α *Adquieran a través de las observaciones pedagógicas y las prácticas la habilidad de reflexionar, investigar, analizar y evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje.*
- α *Se formen como sujetos del conocimiento, con capacidad de adaptación a diversas realidades*
- α *Reflexione acerca de la evolución y estado actual de la enseñanza de la Informática; para encuadrar teóricamente la actividad de planificar, observar y evaluar que realizará el alumno durante el desarrollo del curso.*
- α *Realicen las primeras experiencias de clase en el nivel medio y en el superior.*
- α *Analicen, y proyecten diferentes propuestas y estrategias de enseñanza de la programación, el diseño gráfico y multimedia, los sistemas informáticos.*
- α *Diferencien el aprendizaje como adquisición de contenido, de la meta cognición y la comprensión significativa.*
- α *Logren elaborar y aplicar criterios de selección, organización y secuenciación de contenidos, actividades y procesos de evaluación, insertos en el contexto y nivel educativo.*
- α *Interpreten y se apropien del buen uso de la planificación, selección y secuenciación de contenidos de la enseñanza de la informática.*

1. Ejes temáticos

- α *Detecten el lugar que ocupa la informática dentro del establecimiento y su curriculum, más allá del aula y/o Laboratorio.*
- α *Reflexionan sobre los significados de informática que manejan los actores en la organización, cómo se da su incorporación en la escuela.*
- α *Comprendan el lugar de los documentos de trabajo utilizados en las instituciones educativas, programas, proyectos y planificaciones, pudiendo utilizarlas correctamente, adquiriendo la capacidad de transformarlas cuando sea necesario.*

2. Contenidos:

UNIDAD I: Diseño y planificación de la enseñanza:

El aprendizaje comprensivo y su diferenciación del aprendizaje de datos y la adquisición de información.

Modelos de aprendizaje (por descubrimiento; por recepción significativa; por cambio conceptual; aprendizaje como investigación y colaborativo) y el diseño de propuestas de enseñanza de la Informática como disciplina y como tecnología, considerando sus articulaciones verticales, horizontales y transversales.

Criterios para el análisis de las propuestas de enseñanza en el nivel medio y superior.

El diseño de secuencias didácticas desde una perspectiva sistémica.

Diferentes tipos de planificación y sus componentes.

Análisis del contenido a enseñar: dimensiones y alcances de los contenidos según el destinatario y su cultura digital.

Criterios de selección y secuenciación de contenidos.

Determinación de prerrequisitos. Definición de objetivos.

UNIDAD II: Elaboración de material didáctico:

Diseño de actividades de enseñanza. Tipos y selección de recursos.

Selección de material gráfico, audiovisual, escrito. La selección de recursos en función de los objetivos propuestos. La escritura de textos escolares en distintos soportes

UNIDAD III: La evaluación y su retroalimentación:

La evaluación como un proceso más de aprendizaje.

La evaluación en la educación presencial y a distancia: planificación de la evaluación.

Análisis de la coherencia entre objetivos de enseñanza y actividades de evaluación.

Diseño de diferentes tipos de evaluaciones.

La retroalimentación como proceso de enriquecimiento de los saberes significativos

UNIDAD IV: Observaciones:

De clases y su análisis crítico como medio para la reflexión sobre la propia práctica. Redes Sociales. Recursos e infraestructura de TIC: software y hardware disponible.

Concepciones docentes e intervención en el aula.

Del laboratorio, las tareas y responsabilidades en el mantenimiento del hardware y del software institucional. Internet, intranet, contenidos digitales, soporte técnico, donde se encuentran las computadoras, actualización del equipamiento, variedad de dispositivos.

De las funciones, interacciones y formas de comunicación que desarrolla el referente tecnológico en el acompañamiento del desarrollo de los proyectos institucionales de integración de las TIC.

UNIDAD V: Práctica:

El comienzo de la tarea como docentes: planificación y diseño de actividades, implementando una propuesta de enseñanza acorde al análisis y observación de clases, para el aula y el laboratorio de informática en el nivel medio y superior.

Las clases en diferentes tipos de escuela media: bachiller, técnica, perito mercantil, adultos.

Modelos curriculares e Informática. La informática como disciplina en la nueva escuela secundaria. NAP de Educación Tecnológica y sus implicancias. Planes y Programas Nacionales y Jurisdiccionales vigentes. Programa Conectar Igualdad y otros proyectos específicos. Plan de Estudios. Lugar de la informática en los Documentos importantes y Normativa. Redes Sociales.

Ayudante como facilitador TIC y como técnico de laboratorio.

3. Metodología:

Las actividades se combinarán con clases teóricas y prácticas, de investigación o de exposición, con el propósito de que logren ejercer el rol docente en sus "primeros desempeños": a través de un formato taller lleven a cabo la planificación, la elaboración del material didáctico, la implementación y la evaluación de una experiencia acotada de enseñanza en la escuela.

Este gran objetivo se logra en la práctica, con la experiencia de los estudiantes, mostrándoles la visión de su futuro como docentes.

Deberán buscar los planes de estudio vigentes en las diferentes modalidades de enseñanza media.

Buscarán y analizarán la bibliografía pertinente, de acuerdo a los planes de estudios vigentes.

Confeccionarán y diseñarán diferentes actividades e instrumentos de enseñanza para impartir en clase como práctica entre pares: guías de preguntas, actividades teóricas y prácticas, tanto presenciales como virtuales.

Se incluirán dentro de las presentaciones actividades como uso de los medios informáticos para transmitir, compartir y trabajar colaborativamente.

Las observaciones y primeros desempeños como docentes, se harán en grupos pequeños de 2 alumnos, tratando de no irrumpir en el clima de clase; con un mínimo de 20 horas cátedra consecutivas de una misma clase.

Los modelos de planificación y programas vigentes. Usos correctos, y análisis de errores.

Prácticas pedagógicas en escuelas de gestión estatal.

4. Recursos didácticos:

Cuestionarios, trabajos prácticos realizados por los alumnos con pautas planteadas por el docente. Uso de documentos compartidos, herramientas Web. La virtualidad como recurso. Las aulas virtuales. La pizarra digital y su uso. Software y hardware usados en diferentes instancias. Exploración de diversos recursos educativos, páginas gubernamentales, ministeriales locales o extranjeras. La observación consecutiva de clases para el análisis y secuenciación de contenidos.

“La tecnología en general y su vertiginosa aceleración, en el mundo en que vivimos, hacen que a pesar de no contar con algunos recursos, deben explicarse, y/o hacerse visitas guiadas, didácticas, para que los futuros docentes no estén ajenos a algunas realidades de la tarea que desempeñaran en su futuro, tanto para lo más nuevo como para lo obsoleto”

5. Régimen de acreditación de la cursada:

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 los estudiantes que participaron sistemáticamente de las actividades virtuales y en la que se pudo realizar el seguimiento del proceso de aprendizaje y evaluación formativa. Se realizará un encuentro presencial en el cual se refrendará lo actuado para dar una devolución pedagógica al estudiante y la acreditación del espacio curricular.
- b) Validación parcial, Jerarquización de Contenidos, Aprobación y Acreditación*: para los estudiantes que participaron en forma parcial y/o interrumpida de las actividades virtuales y en la que no se pudo realizar el seguimiento sistemático del proceso de aprendizaje y evaluación formativa. Se validarán las instancias de participación realizada por el estudiante y se elaborará una propuesta de complementación para acceder a la aprobación y acreditación de la materia.
- c) Contenidos Prioritarios, Aprobación y Acreditación*: para los estudiantes que no participaron en ningún momento de las actividades pedagógicas virtuales, se destinarán tres semanas para elaborar una propuesta pedagógica para acceder a la aprobación y acreditación de la materia.

**Se prevé destinar una vez restituida la actividad presencial, tres semanas de actividades respetando las recomendaciones y pautas*

El instrumento a utilizar en esta instancia es el Campus del ISP “JVG”, donde se

realizará el seguimiento de las actividades virtuales.

Criterios de evaluación final de la instancia curricular:

- α El 80 % de los trabajos prácticos aprobados.
- α Participación activa en clase.
- α Participación asidua dentro de los canales online de comunicación.
- ✓ **A cumplimentar en el momento de retomar las tareas presenciales**
- α El 80 % de las clases de observación y práctica asignadas, que serán:
 - 20 horas cátedra en escuela media y/o técnica con orientación en informática
 - 2 horas cátedra de escuela primaria
 - 2 horas cátedra de educación superior (terciarios)
 - horas cátedra de escuelas para adultos
- α El Trabajo Final Integrador.

6. Bibliografía obligatoria para el alumno:

- α Michael Foucault - “Como se ejerce el poder”. Disponible en:
<http://www.unizar.es/deproyecto/programas/docusocjur/FoucaultPoder.pdf>
- α Lacasa, Pilar (1994) “Aprender en la escuela, aprender en la calle”, España, Visor
- α Anijovich, Rebeca (2009) “Transitar la formación pedagógica – Dispositivos y estrategias”, Buenos Aires, Paidós
- α Mora, Francisco, (2014) “Neuroeducación”, Madrid, Alianza
- α Mora, Francisco, (2016) “Cuando el cerebro juega con las ideas”, Madrid, Alianza
- α Sordo, Pilar (2009) “No quiero crecer” CABA, Planeta
- α Sordo, Pilar (2017) “Educar para sentir, sentir para educar”, CABA, Planeta
- α Wilson, Daniel, “La retroalimentación a través de la pirámide”
- α Dussel, I., Educación y Nuevas Tecnologías: “Los desafíos pedagógicos ante el mundo digital”. Disponible en: <http://cms.sangari.com/midias/2/111.pdf>
- α Burbules, Nicholas (2009a), “Meanings of ‘Ubiquitous Learning’”, en Bill Cope y Mary Kalantzis (eds.) *Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media*, Champaign, IL, University of Illinois Press.
- α Cope, Bill y Mary Kalantzis (2009), “Aprendizaje ubicuo”, en *Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media*, Champaign, University of Illinois Press. Trad: Emilio Quintana.
- α Coll, César (2009), “Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades”, en Carneiro, Roberto, Juan Carlos Toscano y Tamara Díaz (coords.), *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*, Madrid, OEI.
- α Litwin, Edith (2008), *El oficio de enseñar: condiciones y contextos*, Buenos Aires, Paidós.
- α Palomo López, Rafael, Julio Ruiz Palmero y José Sánchez Rodríguez (2006), “Aprendizaje colaborativo presencial y actividades de búsqueda de información a través de internet”, en *Las TIC como agentes de innovación educativa*, Sevilla, Junta de Andalucía-Consejería de Educación. Disponible en:
http://www.edubcn.cat/racs_gene/11_TIC_como_agentes_innovacion.pdf
- α Diseños curriculares de la Ciudad de Buenos Aires y Provincia de Buenos Aires.
- α Ocegüera Martínez, S; Expósito Ricardo, C; Díaz Fernández, G; Bonne Falcón, E (2009) “*Metodologías de la enseñanza de la informática*” – Sello Editor Educación Cubana

Eugenia de los Ángeles Cobos
Profesora en Informática