

PROGRAMA ANALÍTICO DE ESTUDIO

Ciclo Lectivo 2022

CARRERA:	PROFESORADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
ESPACIO CURRICULAR:	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.
CURSO:	1° AÑO
CARGA HORARIA:	3 horas Cátedras Presenciales / 1 hora Cátedra de Gestión/hora Virtual.
FORMATO y DURACIÓN:	TALLER/ Anual.
CAMPO DE FORMACIÓN:	General.
SEDE:	9027 Guaymallén.
PROFESOR:	Daniel Pegorin.

FUNDAMENTACIÓN

Transitamos una época de transformación dentro de nuestra sociedad donde el conocimiento de las tecnologías de la información va cobrando cada vez más importancia y se van imponiendo en la agenda pedagógica. Según la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, adoptada por la ONU, la expansión de las TIC y la interconexión mundial brindan grandes posibilidades para acelerar el progreso humano, superar la brecha digital y desarrollar las sociedades del conocimiento.

Este taller apunta a promover y consolidar las etapas de vinculación con las TIC: de aproximación (aprender a usar las TIC), de apropiación (aprender a través de las TIC) y de creación (aprender a usar las TIC para enseñar), con contenidos.

1- CAPACIDADES PROFESIONALES

1- Dominar los saberes a enseñar

- Comunicar utilizando el vocabulario específico del espacio curricular
- Elaborar producciones individuales, grupales, orales y escritas que reflejen la apropiación de los saberes.

2- Comprometerse con el propio proceso formativo

- Autorregular el proceso de enseñanza aprendizaje y realizar los ajustes oportunos.

3- Resolución de problemas

- Se vincula con la “Creatividad e Innovación” permitiendo la integrar prácticas culturales emergentes para producir creativamente, generar nuevas ideas, procesos o proyectos y construir conocimiento y espacios de imaginación a través de la apropiación de las TIC.

4- Pensamiento crítico

- Su desarrollo permite usar aplicaciones y recursos digitales apropiados para investigar y desarrollar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones de modo crítico.

5- Aprender a aprender

- Permite entender cómo funcionan las TIC, incluyendo diversos sistemas, aplicaciones, redes y medios digitales, y conocer la relación entre las TIC y las necesidades sociales, pudiendo identificar su aplicación a la vida cotidiana tanto dentro como fuera de la escuela.

6- Participación responsable y solidaria

- Permite integrarse a la cultura participativa en un marco de responsabilidad y solidaridad y crear una visión crítica y constructiva del mundo, promoviendo el compromiso cívico e incentivando la convivencia y el respeto en el ciberespacio.

7- Comunicación

- Permite organizar y producir información para construir conocimiento, reconociendo los modos de representación de lo digital, y organizar, analizar y reelaborar de modo crítico información de diversas fuentes y medios.

2- OBJETIVOS

- 1- Desarrollar capacidades en el uso de las TIC como herramientas que permiten la administración de la información.
- 2- Utilizar aplicaciones generar productos hipertextuales y/o multimediales con las TIC, empleando los códigos audiovisual y multimedial.
- 3- Conocer, analizar y utilizar distintas herramientas de software y materiales educativos digitales para el desarrollo de propuestas y secuencias didácticas.
- 4- Incorporar criterios de análisis crítico en los procesos de inclusión de nuevas tecnologías en el aula.
- 5- Comprender los principios generales del pensamiento computacional y analizar distintas plataformas relacionados con la programación y la robótica, atendiendo a la incorporación obligatoria de los NAP de Educación Digital, Programación y Robótica en las escuelas primarias de nuestro país.

3- PROPUESTA PEDAGÓGICA

UNIDAD N°1: Navegación por sitios de interés educativo y Herramientas Ofimáticas.

Descriptor	Capacidades	Estrategias de Enseñanza
<p>Unidad de Trabajo 1:</p> <p>Búsqueda, evaluación y gestión de la información (Eje transversal a todos los espacios de la asignatura).</p> <p>Procesamiento, organización y producción de información con herramientas ofimáticas:</p> <p>Procesador de textos, Planilla de cálculo. Producción de documentos, planillas, gráficos, según distintas intenciones. Integración de herramientas telemáticas y ofimáticas para el uso personal, la gestión docente y la formación a distancia.</p> <p>Herramientas Telemáticas:</p> <p>Internet. Aplicaciones, criterios de búsqueda de información. Texto. Hipertexto. Redes.</p>	<p>Dominar los saberes a enseñar.</p> <p>Comprometerse con el propio proceso formativo.</p> <p>Comunicación: se vincula con la competencia digital “Información y Representación”, donde su desarrollo permite a los estudiantes organizar y producir información para construir conocimiento, reconociendo los modos de representación de lo digital, y organizar, analizar y reelaborar de modo crítico, información de diversas fuentes y medios.</p> <p>Aprender a aprender: se relaciona directamente con la competencia digital “Uso autónomo de las TIC” donde su desarrollo permite a los estudiantes entender cómo funcionan las TIC, incluyendo diversos sistemas, aplicaciones, redes y medios digitales pudiendo identificar su aplicación a la vida cotidiana tanto dentro como fuera de la escuela.</p>	<p>El desarrollo de contenidos del 1° Eje se organiza por estrategias de trabajo que potencien las competencias digitales en los estudiantes, que sean participativas e integradoras, donde se destaque el rol del alumno, como constructor de su propio aprendizaje, mediado por el docente.</p> <p>Se realizarán clases teóricas expositivas con la participación de los alumnos, tomando en cuenta situaciones problemáticas.</p> <p>Se indagará junto a los estudiantes diferentes sitios, páginas y portales educativos que sean de interés docente, con el fin de establecer diferentes criterios de búsqueda en la web.</p> <p>Se presentarán distintas herramientas informáticas, explorando las principales herramientas y utilidades de las mismas (Microsoft Word, Excel, Google Docs, Google Sheets), reflexionando sobre su aplicación en el proceso formativo de los estudiantes y en las prácticas pedagógicas.</p> <p>Las actividades se desarrollarán de manera presencial física y sincrónica, y asincrónica haciendo uso del Campus Virtual, con la realización de trabajos prácticos individuales y grupales, participación en foros, realización de debates, cuestionarios, etc.</p> <p>Se reforzará el aprendizaje con material de lectura en formato digital, links de sitios web, videotutoriales, videos de YouTube, glosarios y tutoriales. El docente mantendrá un contacto de comunicación fluida con los estudiantes a través de la Plataforma y Grupo de WhatsApp.</p> <p>Los recursos TIC que se utilizarán serán netbook de la Institución, proyector multimedia, internet y dispositivos móviles.</p>
<p>Articulación con la práctica: Las TIC se articulan de manera transversal a todas las áreas, debiendo utilizar las aplicaciones y recursos tecnológicos disponibles en la institución educativa, y hacer uso del Aula Digital Móvil y/o Sala de Informática para llevar a cabo las tareas que demanden las primeras intervenciones docentes en las instituciones escolares.</p>		

UNIDAD N°2: Organizadores gráficos – Navegación Segura - Programación y Robótica en la escuela.

Descriptores	Capacidades	Estrategias de Enseñanza
<p>Unidad de Trabajo 2:</p> <p>Búsqueda, evaluación y gestión de la información (Eje transversal a todos los espacios de la asignatura).</p> <p>Procesamiento, organización y producción de información con herramientas ofimáticas: Presentadores multimediales online y offline. Producción de presentaciones según distintas intenciones. Integración de herramientas telemáticas y ofimáticas para el uso personal, la gestión docente y la formación a distancia.</p> <p>Herramientas Telemáticas: Internet. Aplicaciones, criterios de búsqueda de información. Texto. Hipertexto. Redes.</p> <p>Tecnologías emergentes: Web 2.0. Construcción colectiva del conocimiento. Herramientas para la construcción de comunidades virtuales. Interactividad. Redes sociales.</p> <p>Tecnologías hipermediales en la escuela: Obtención de imágenes estáticas y en movimiento, sonidos a través de dispositivos electrónicos. Programas para el tratamiento de imágenes, de sonido, música y videos.</p> <p>Integración. Las TIC en la práctica docente: los usos habituales de las TIC en la escuela. Clasificación de software. Análisis de software educativo. Juego y TIC: su aporte a la enseñanza, posibilidades y limitaciones.</p>	<p>Dominar los saberes a enseñar.</p> <p>Comprometerse con el propio proceso formativo.</p> <p>Aprender a aprender: se relaciona directamente con la competencia digital “Uso autónomo de las TIC” donde su desarrollo permite a los estudiantes entender cómo funcionan las TIC, incluyendo diversos sistemas, aplicaciones, redes y medios digitales pudiendo identificar su aplicación a la vida cotidiana tanto dentro como fuera de la escuela.</p> <p>Pensamiento Crítico: su desarrollo permite a los estudiantes usar aplicaciones y recursos digitales apropiados para investigar y desarrollar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones de modo crítico.</p> <p>Compromiso y Responsabilidad: su desarrollo permite a los estudiantes integrarse a la cultura participativa en un marco de responsabilidad y solidaridad, incentivando el respeto en el ciberespacio.</p> <p>Resolución de problemas: está entrelazada con la competencia “Creatividad e Innovación”, que permite a los estudiantes producir procesos o proyectos a través de la apropiación de las TIC.</p>	<p>El desarrollo del eje 2 se desarrollará a partir del abordaje de problemáticas socioeducativas actuales, como el Ciberbullying, Grooming, delitos informáticos, entre otros. Para ello, se promoverá la navegación segura en el ciberespacio y en diferentes entornos digitales.</p> <p>Se integrarán los conceptos básicos de la computación, programación y robótica, dando a conocer a los estudiantes las nuevas tecnologías utilizadas, los programas, sitios, y material educativo que se imparte en las escuelas primarias del país.</p> <p>A partir de estos temas, se utilizará Software, APP y diferentes sitios web para la edición y producción de presentaciones multimediales (Microsoft PowerPoint, Google Presentaciones, Powtoon, Canva -Licencia educativa adquirida en 2020-).</p> <p>Se fortalecerá el uso de la plataforma, con la enseñanza de Google Drive, con el fin de crear un Repositorio de las producciones realizadas por los estudiantes, con el fin de compartir y difundir el material para el resto de la comunidad educativa (infografías, afiches, folletos, página web, redes sociales, etc.). Se integrarán aplicaciones para realizar líneas de tiempo, códigos QR, lluvia de palabras (Mentimeter).</p> <p>Las actividades se realizarán de manera presencial física y sincrónica por Meet, y a través del Campus del IES, fortaleciendo el proceso de enseñanza a través de tutoriales en PDF, Videotutoriales, videos de YouTube y sitios web.</p>
<p>Articulación con la práctica: Las TIC se articulan de manera transversal a todas las áreas, debiendo utilizar las aplicaciones y recursos tecnológicos disponibles en la institución educativa, y hacer uso del Aula Digital Móvil y/o Sala de Informática para llevar a cabo las tareas que demanden las primeras intervenciones docentes en las instituciones escolares.</p>		

2- Articulación con otras asignaturas: Pedagogía – Sujetos de la Educación

La articulación entre los espacios curriculares se desarrollará durante el primer cuatrimestre del 2022, entendiéndose que de esta manera se generan procesos de enseñanza y aprendizaje muy significativos.

Desde el taller de TIC se pretende trabajar durante la articulación en las siguientes capacidades:

Resolución de problemas, pensamiento crítico, comunicación.

Las estrategias que se utilizarán son las siguientes:

Se presentarán aplicaciones informáticas, explorando las principales herramientas y opciones que nos ofrecen. Entre las que se pretenden usar, y que permitirán desarrollar recursos como mapas mentales y líneas de tiempo son: Canva, Genially, GoConqr, Mindmeister. Durante el cursado y a elección de los docentes, se definirá cuál será la aplicación que mejor se adapte a la producción final que deberán entregar los estudiantes.

3- Sólo completar el cuadro en caso de propuestas virtuales 70/30. Resolución 72/2022

Eje/unidad/ Módulo	Actividades	Cronograma (Semana/ Fecha)	Herramientas de comunicación (sincrónica y asincrónica)	Evaluación
<u>Unidad 1</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de material en sitios y plataformas destinadas a la educación. - Trabajo colaborativo en plataforma CANVA para el desarrollo de línea de tiempo, abordando los 40 años de la Guerra de Malvinas. - Desarrollo de línea de tiempo con material bibliográfico de la asignatura Pedagogía. 	<p style="text-align: center;">- 1° Cuatrimestre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plataforma institucional - Grupo de WhatsApp de TIC 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega de Trabajos de trabajos prácticos en plataforma del IES. - Entrega de producciones en grupo de trabajo colaborativo de Canva.
<u>Unidad 2</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de material en sitios y plataformas destinadas a la educación. - Trabajo colaborativo en aplicaciones de Google (Documentos, Planillas de cálculo, Presentaciones) - Desarrollo de mapa mental con material bibliográfico de la asignatura Sujeto de la Educación. 	<p style="text-align: center;">- 2° Cuatrimestre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plataforma institucional - Grupo de WhatsApp de TIC 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega de Trabajos de trabajos prácticos en plataforma del IES. - Entrega de producciones en grupo de trabajo colaborativo de Canva.

4- BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:

La bibliografía obligatoria que se utilizará en este taller será principalmente material realizado por el docente de cátedra. Los recursos elaborados serán guías de estudio, manual de uso sobre software y aplicaciones móviles, tutoriales en formato PDF, videotutoriales con indicaciones precisas sobre las actividades propuestas y/o uso de diversas herramientas digitales. Además, se trabajará con material desde diferentes sitios y portales educativos, que se detallan a continuación:

- Coll, César, (2013). *Aprendizaje y Educación en la sociedad digital, Capítulo 10: “La educación formal en la nueva ecología del aprendizaje: tendencias, retos y agenda de investigación”* Recuperado el 09/04/2020, Website https://www.researchgate.net/profile/Cesar_Coll/publication/259006556_La_educacion_formal_en_la_nueva_ecologia_del_aprendizaje_tendencias_retos_y_agenda_de_investigacion/links/57a9b38508aece739f2f8183/La-educacion-formal-en-la-nueva-ecologia-del-aprendizaje-tendencias-retos-y-agenda-de-investigacion.pdf
- Dirección General de Escuelas. Portal web educativo oficial de la Provincia de Mendoza. Recuperado el 26/03/2020, Website <http://www.mendoza.edu.ar/>
- Educ.ar S.E. Portal web oficial del Gobierno Argentino. Recuperado el 26/03/2020, Website <https://www.educ.ar/>
- ONG Grooming Argentina. Sitio web de la ONG Grooming Argentina. Recuperado el 09/04/2020, Website www.groomingargentina.com
- Powtoon, Sitio web para realizar videos con animaciones. Recuperado el 09/04/2020, Website www.powtoon.com
- Software CANVA, Sitio web para diseño de infografías y plantillas multimedia. Recuperado el 09/04/2020, Website www.canva.com
- YouTube, Sitio dedicado a compartir videos. Recuperado el 09/04/2020, Website www.youtube.com
- Ruiz Moreno, Lorenzo, Universidad de la Laguna (2021). *Nuevas tendencias educativas impulsadas por la tecnología*. Documento en PDF.

5- CORRELATIVIDADES:

Para rendir	Deberá tener aprobado

6- ACREDITACION DEL ALUMNO

a. Asistencia:

Condiciones y Asistencia:

- a) Condición para la acreditación directa: 100% de las evaluaciones de proceso aprobadas con nota igual o superior a 7 (siete) y alcanzar un 75% o más de asistencia. Para formalizar la acreditación directa los estudiantes deberán inscribirse en la mesa de examen inmediata posterior a la finalización del cursado.
- b) Condición del estudiante regular: obtener más del 60% de las evaluaciones de proceso aprobadas con nota no menor a 7 (siete) y alcanzar entre el 50% y el 74 % de asistencia.
- c) Condición de estudiante que recursa: obtener menos del 60% de las evaluaciones de proceso aprobadas con nota menor a 7 (siete) y menos del 50% de asistencia.

b. Evaluaciones de Proceso:

Los estudiantes serán evaluados a través de trabajos prácticos, participación en foros, debates en el campus virtual, exposiciones orales y aprobación del trabajo final integrador.

c. Escala de calificación

Porcentaje	Nota	Porcentaje	Nota
1% - 29%	1	70 – 74%	6
30 – 49%	2	75 – 79 %	7
50 – 59%	3	80 – 89 %	8
60 – 64%	4	90 – 95%	9
65 – 69%	5	96 – 100%	10

7- **EVALUACION FINAL:** La acreditación directa del taller se realizará con la aprobación de todos los trabajos prácticos realizados durante el año, sumado a la asistencia a clases presenciales.