

PROGRAMA ANALÍTICO DE ESTUDIO

Ciclo Lectivo 2022

CARRERA:	PROFESORADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
ESPACIO CURRICULAR:	UDI CFE “NUEVOS ESCENARIOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE”
CURSO:	3° AÑO
CARGA HORARIA:	3 horas Cátedras Presenciales / 1 hora Cátedra de Gestión/hora Virtual.
FORMATO y DURACIÓN:	TALLER/ 1° Cuatrimestre
CAMPO DE FORMACIÓN:	Específica.
SEDE:	Guaymallén.
PROFESOR:	Daniel Pegorin.

FUNDAMENTACIÓN

Esta unidad curricular para la formación docente se propone como un espacio de indagación y de aprendizaje de los nuevos modos de enseñanza que la educación viene transitando durante meses, a raíz de la pandemia a nivel global. Nuevas perspectivas y nuevos sentidos sobre la escuela y el rol docente surgen a la luz cuando la educación a distancia entra en juego, dando lugar a la formación de docentes capaces de promover estas nuevas miradas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, indagando y estableciendo criterios generales a la hora de generar material didáctico interactivo, como la validación de información, uso de licencias abiertas, curación de contenidos y uso de organizadores gráficos. La enseñanza virtual como modalidad plantea nuevos desafíos en términos de cómo pensar estos recursos cuando la mediación pedagógica tiene lugar a través de entornos y prácticas digitales.

1- CAPACIDADES PROFESIONALES

1- Dirigir la enseñanza y gestionar la clase

2- Intervenir en la dinámica grupal y organizar el trabajo escolar

3- Pensamiento crítico

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

4- Comunicación y colaboración

- 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.

5- Información y representación

- Permite buscar, organizar y producir información para construir conocimiento, reconociendo los modos de representación de lo digital.

6- Compromiso y responsabilidad

- Se relaciona con integrar la cultura participativa (ciudadanía digital) en un marco de responsabilidad, solidaridad y compromiso cívico.

2- OBJETIVOS

- 1- Identificar e integrar prácticas culturales emergentes, que enriquecen los modos habituales de producción para generar nuevas ideas, procesos o proyectos, asociados a la cultura digital.
- 2- Expresar con confianza y claridad en los diversos formatos y estilos de comunicación digital, teniendo en cuenta el tipo de mensaje por construir y sus destinatarios.
- 3- Integrar espacios físicos y virtuales en las prácticas de enseñanza y aprendizaje.
- 4- Explorar el ciberespacio y otros entornos digitales, promoviendo la improvisación y el descubrimiento.
- 5- Desarrollar una actitud ética en relación con aspectos legales de la información.
- 6- Conocer, analizar y utilizar distintas herramientas de software y materiales educativos digitales para el desarrollo de materiales didácticos interactivos.
- 7- Conocer las funcionalidades de distintos entornos de aprendizaje, como herramientas de gestión y acompañamiento de los estudiantes.

3- PROPUESTA PEDAGÓGICA

EJE N°1: Plataformas virtuales de aprendizaje.

Descriptores	Capacidades	Estrategias de Enseñanza
<p>Unidad de Trabajo 1:</p> <p>Utilizar entornos digitales que favorezcan el desarrollo del trabajo colaborativo, intercambio de ideas y autonomía digital.</p> <p>Diseñar estrategias de búsqueda y acceso a información en distintos formatos que permitan la actualización y el uso adecuado de recursos en plataformas educativas.</p>	<p>Dirigir la enseñanza y gestionar la clase.</p> <p>Intervenir en la dinámica grupal y organizar el trabajo escolar.</p> <p>Información y representación: Permite buscar, organizar y producir información para construir conocimiento, reconociendo los modos de representación de lo digital.</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 y prácticas expositivas con la participación de los alumnos, tomando en cuenta situaciones problemáticas.</p> <p>Se trabajará con plataformas virtuales, que se vienen implementando en instituciones de la provincia de Mendoza, como Google Classroom y Escuela Digital Mendoza (Moodle) dependiente de la Dirección General de Escuelas.</p> <p>En cuanto al uso de Google Classroom, se trabajarán en diferentes clases creadas y gestionadas por los estudiantes, donde conocerán las diversas funcionalidades que este entorno ofrece para la educación: crear documentos, noticias, compartir información en diferentes formatos, agendar encuentros sincrónicos, asignar tareas, revisar calificaciones, etc.</p> <p>Para la utilización de Moodle, se gestionará un aula en Escuela Digital 3, para que los estudiantes conozcan la plataforma que la DGE ofrece a las instituciones de enseñanza pública de la provincia. Se trabajarán diferentes aspectos como la creación de tareas, pestañas, configuración de perfil, foros, envío de mensajes, embeber videos de YouTube, ver calificaciones, entre otros recursos que ofrece la plataforma. Se pretende una articulación con otras asignaturas, donde los estudiantes trabajen secuencias didácticas, y puedan diseñar clases bajo la modalidad de cursado bimodal o aulas híbridas.</p>
<p>Articulación con la práctica:</p>		

EJE N°2: Recursos educativos interactivos.

Descriptores	Capacidades	Estrategias de Enseñanza
<p>Unidad de Trabajo 2:</p> <p>Producir contenidos digitales en diferentes formatos, incluidos los multimedia con textos, imágenes y audio.</p> <p>Utilizar diversas herramientas digitales para crear productos y/o materiales propios.</p> <p>Contribuir colaborativamente información a través de diferentes medios como Google Docs, Drive, Padlet, Genially, Mentimeter, entre otros recursos más.</p> <p>Utilizar adecuadamente normas y estilos de citas y referencias en los documentos digitales.</p>	<p>Pensamiento crítico: Su desarrollo permite usar aplicaciones y recursos digitales apropiados para investigar y desarrollar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones de modo crítico.</p> <p>Comunicación y colaboración: 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.</p> <p>Compromiso y responsabilidad: Se relaciona con integrar la cultura participativa (ciudadanía digital) en un marco de responsabilidad, solidaridad y compromiso cívico.</p>	<p>El EJE N°2 se desarrollará a partir de la creación de contenidos digitales educativos. Se trabajará en los espacios virtuales aprendidos en el EJE N°1, para propiciar la utilización de las producciones realizadas, en estas aulas virtuales.</p> <p>Para abordar la producción de contenidos digitales se utilizará Software, APP y diferentes sitios web como Padlet, Canva (licencia educativa adquirida en 2020), Wordwall, Powtoon, Genially, Mentimeter, Educaplay, entre otros).</p> <p>Se implementarán acciones y estrategias para la elaboración de material digital, como la curación de contenidos, uso de organizadores gráficos, validación de información, citar fuentes bajo normas APA y el uso de licencias abiertas.</p> <p>Se trabajará exclusivamente con la plataforma del instituto, y en los espacios virtuales creados para la elaboración y repositorio de los contenidos creados por los estudiantes.</p> <p>Se fortalecerá el proceso de enseñanza a través de tutoriales en PDF, Videotutoriales, videos de YouTube, sitios web y presentaciones interactivas, que serán compartidos en el campus virtual.</p>

4- Solo 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>EJE Nº1</u>	Trabajo colaborativo en plataforma virtual Moodle	Mayo, Junio	Trabajo asincrónico en aula de INFOD y Escuela Digital Mendoza (Formación docente)	Elaboración de TP y avances en secuencias didácticas.
<u>EJE Nº2</u>	Trabajo en sitios web que impliquen la elaboración de recursos didácticos interactivos.	Mayo, Junio	Sitios educativos: Wordwall, Educaplay, Genially, Canva	Elaboración de ejercicios y juegos educativos para el desarrollo de clases de estilo bimodal.

5- 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:

- EDUCAR. (2021, Marzo 1). *Claves y caminos para enseñar en ambientes virtuales*. [https://www.educ.ar/recursos/155487/claves-y-caminos-para-enseñar-en-am-](https://www.educ.ar/recursos/155487/claves-y-caminos-para-enseñar-en-am)
- American Psychological Association. *Publication Manual of the American Psychological Association, Seventh Edition (2020)*. Recuperado el 19/05/2021, Website <https://apastyle.apa.org/products/publication-manual-7th-edition?tab=4>
- Dirección General de Escuelas. Portal web educativo oficial de la Provincia de Mendoza. Recuperado el 19/05/2021, Website <http://www.mendoza.edu.ar/>
- Educ.ar S.E. Portal web oficial del Gobierno Argentino. Recuperado el 19/05/2021, Website <https://www.educ.ar/>
- Powtoon, Sitio web para realizar videos con animaciones. Recuperado el 19/05/2021, Website www.powtoon.com
- Software CANVA, Sitio web para diseño de infografías y plantillas multimedia. Recuperado el 19/05/2021, Website www.canva.com
- YouTube, Sitio dedicado a compartir videos. Recuperado el 19/05/2021, Website www.youtube.com
- Moreira, Manuel Area. *Los materiales didácticos o recursos de enseñanza*. Recuperado el 02/05/2022, YouTube <https://youtu.be/14Dw7s6T9gU>
- Moreira, Manuel Area. *Los materiales didácticos o recursos de enseñanza*. Recuperado el 02/05/2022, YouTube <https://youtu.be/ha7Zc9q2eew>

6- CORRELATIVIDADES:

Para rendir	Deberá tener aprobado

7- ACREDITACION DEL ALUMNO

1) **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.

2) 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.

2) **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.

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

- 8- **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 físicas y sincrónicas.