



Escuela Secundaria y Superior N° 7 “José Manuel Estrada”

CARRERA: Profesorado de Educación Primaria

CÁTEDRA: UDI. Laboratorio Virtual (taller)

CURSO: 2do. Año

DOCENTE: Gonzalez, Belén Joana

CICLO ACADÉMICO: 2021

Propuesta de cátedra

<p><i>Propósitos formativos:</i></p>		<ul style="list-style-type: none">- Facilitar la creación de planificaciones comenzando a introducir las TIC- Ofrecer experiencias de aprendizajes para que ellos a su vez puedan hacerlo con sus futuros alumnos.- Promover la participación de forma autónoma en su aprendizaje.- Reflexionar que las TIC es una herramienta más para conseguir los objetivos	
---	--	--	--

		educativos, que nunca deben perderse de vista.			
Contenidos prioritarios	Bibliografía de referencia:	Estrategias didácticas y de vinculación intercátedras:	Estrategias de acompañamiento al estudiante:	Criterios de evaluación:	Instrumentos de recolección de evidencias de aprendizaje:
Entornos Virtuales de Aprendizaje: ¿Cómo llevar los contenidos de manera	General: Cabero, J. y Llorente, M.C. (2005). Las plataformas virtuales en el ámbito de la teleformación, en Revista electrónica Alternativas de Educación y Comunicación.	A continuación se detallan estrategias metodológicas para los contenidos en general:	Se acompañara al estudiante por diferentes plataformas como Zoom, Meet, grupos	<ul style="list-style-type: none"> - Producción de textos escritos. - Presentación oral. - Manejo e interpretación 	<ul style="list-style-type: none"> - Informes de trabajos. - Hojas de trabajos. - Textos escritos. - Guías de prácticas. - Portafolio. - Trabajos de investigación y áulico.

<p>virtual?</p> <p>Recursos para docentes: investigación y presentación de diferentes recursos digitalizados que los docentes podemos utilizar para desarrollar actividades.</p> <p>Utilización de plataformas de videoconferencias: Zoom, Google Meet, Hangouts de</p>	<p>Aguado, D., Arraz, V. (2005). Desarrollo de competencias mediante blended learning: un análisis descriptivo. <i>Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación</i>, n. ° 26.</p> <p>Entornos Virtuales de Aprendizaje Consuelo Belloch Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia.</p> <p>educar.gob.ar. Todos los derechos reservados. Educ.ar Sociedad del Estado. Av. Comodoro Rivadavia 1151 - C.A.B.A. CP (1429)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Discusión de lecturas. - Resolución de problemas. - Resumen y cuadros sinópticos, mapas conceptuales. - Producción de informes orales y escritos. - Debates. - Elaboración de informes e investigaciones. - Ejercicios de expresión y comunicación 	<p>de Whatsapp y Aula Virtual</p>	<p>n de fuentes de información .</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participación activa y pertinente en la clase. - Búsqueda de información adicional al contenido trabajado - Autonomía en la direccionalidad del propio aprendizaje. - Entrega en 	<ul style="list-style-type: none"> - Planificaciones/secuencias didácticas. - Utilización del canal de YouTube. - Coloquio.
---	---	--	-----------------------------------	--	--

<p>Google, FaceTime, Facebook mensseger, Skype, entre otras.</p>	<p>Manu Velasco. Tema Picture Window. Con la tecnología de Blogger.</p>	<p>oral, escrita y tecnológica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificaciones con secuencias de actividades. - Creación de recursos didácticos. - Guías de preguntas. <p>Se relacionara este UDI si fuera posible con Prácticas Educativas.</p> <p>Se creara un canal de YouTube donde los estudiantes compartirán diferentes recursos,</p>		<p>tiempo y forma de los trabajos encomendados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compromiso y solidaridad con los acuerdos arribados en la tarea grupal. - Producción propia y original de la presentación en función de la información 	
--	---	---	--	---	--

		tutoriales de las aplicaciones y software trabajados y “clases virtuales” desarrollando diferentes contenidos del diseño curricular.		abordada.	
Software disponible, ya instalado en las computadoras de escritorio como notebook. Su utilización de manera didáctica (uso de aplicaciones como procesadores de textos,					

<p>presentaciones, editores de imágenes, software de dibujo, entre otros.)</p>					
<p>Google Apps for Education. Entorno colaborativo enfocado especialmente al ámbito de la educación, en el que se incluyen diversas herramientas de Google que permiten trabajar en</p>	<p>https://about.google/intl/es/products/</p>				

<p>línea: Gmail, Google Drive, Google Calendar, Docs o Sites.</p>					
<p>Recursos para comunicarse, debatir y colaborar: Blogger. Herramienta de creación de blogs de Google, sencilla y eficaz, para todo tipo de usuarios.</p>					

<p>Tumblr. Plataforma de microblogging centrada sobre todo en la imagen, aunque permite también incluir textos, videos, enlaces o audios.</p> <p>Google Hangouts. Aplicación con la que se puede establecer un grupo de chat o video chat (hasta 10 personas) que permite enviar</p>					
--	--	--	--	--	--

<p>lecciones online a los alumnos o crear una clase o grupo virtual de intercambio de opiniones.</p>					
<p>YouTube como recurso para armar clases virtuales.</p>					
<p>Aplicaciones móviles: investigación y uso de aplicaciones disponibles para instalar en celulares y/o Tablet, para crear clases</p>					

divertidas, creativas y llamativas para el alumno.					
---	--	--	--	--	--

Acreditación:
Promoción con Coloquio Final.