



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

CARRERA: Profesorado de Educacion Tecnológica

CÁTEDRA: UDI. Laboratorio Virtual (taller)

CURSO: 3er. Año

DOCENTE: Gonzalez, Belén Joana

CICLO ACADÉMICO: 2021

Propuesta de cátedra

<p>Propósitos formativo:</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Formar nuevos/as docentes con saberes y capacidades específicos. - Garantizar procesos de enseñanza que promuevan aprendizajes de calidad y la inclusión de los/as estudiantes en el mundo tecnológico digital. - Garantizar espacios de creatividad y confianza. 			
<p align="center">Conteni dos prioritarios</p>	<p align="center">Bibl iografía de referencia:</p>	<p align="center">Estr ategias didácticas y de vinculación intercátedra s:</p>	<p align="center">Estrat egias de acompañamie nto al estudiante:</p>	<p align="center">Crite rios de evaluación:</p>	<p align="center">Instrumentos de recolección de evidencias de aprendizaje:</p>

<p>Competencias de Educación Digital (promover la alfabetización digital centrada en el aprendizaje de competencias y saberes necesarios para una inserción plena en la cultura contemporánea y en la sociedad del futuro).</p> <p>Aplicaciones de Google: Drive, hoja de cálculo, documento de google, presentaciones, formularios, google Sites, entre otros.</p> <p>Plataformas de</p>	<p>General:</p> <p>Cabero, J. y Llorente, M.C. (2005). Las plataformas virtuales en el ámbito de la teleformación, en Revista electrónica Alternativas de Educación y Comunicación</p> <p>Aguado, D., Arraz, V. (2005). Desarrollo de competenci</p>	<p>A continuación se detallan estrategias metodológicas para los contenidos en general:</p> <p>Comprensión de textos.</p> <p>Guía de preguntas.</p> <p>Trabajos prácticos individuales y grupales de las diferentes herramientas dadas.</p> <p>Producción de informes orales y escritos utilizando como herramient</p>	<p>Se acompañara al estudiante por diferentes plataformas como Zoom, Meet, grupos de Whatsapp y Aula Virtual</p>	<p>Producción de textos escritos</p> <p>Presentación oral.</p> <p>Manejo e interpretación de fuentes de información.</p> <p>Participación activa y pertinente en la clase.</p> <p>Búsqueda de información adicional al contenido trabajado</p> <p>Autonomía en la direccionalidad del propio aprendizaje.</p> <p>Entrega en tiempo y</p>	<p>Informes de trabajos.</p> <p>Hojas de trabajos.</p> <p>Textos escritos.</p> <p>Guías de prácticas.</p> <p>Portafolio.</p> <p>Trabajos de investigación y áulico.</p> <p>Planificaciones/secuencias didácticas.</p> <p>Utilización de la página web</p> <p>Coloquio.</p>
---	--	--	--	--	--

<p>videoconferencias: Teams, Zoom, YouTube Live, Meet.</p>	<p>as mediante blended learning: un análisis descriptivo. Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación, n. ° 26.</p> <p>Entornos Virtuales de Aprendizaje y Consuelo Belloch Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia.</p> <p>educar.gob.ar. Todos los derechos reservados. Educ.ar Sociedad del Estado.</p>	<p>a las TIC.</p> <p>Discusión de lectura.</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Se creará una página web donde los estudiantes publicaran sus trabajos (secuencias de actividades, entre otras).</p>		<p>forma de los trabajos encomendados.</p> <p>Compromiso y solidaridad con los acuerdos arribados en la tarea grupal.</p> <p>Producción propia y original de la presentación en función de la información abordada.</p>	
--	---	---	--	---	--

	<p>Av. Comodoro Rivadavia 1151 - C.A.B.A. CP (1429)</p> <p>Ma nu Velasco. Tema Picture Window. Con la tecnología de Blogger.</p>				
<p>Realidad Aumentada: enriquecimient</p>					

<p>o de las imágenes que recibes a través de un dispositivo móvil o una webcam con información virtual pueden ser textos, infografías, animaciones en 3D, videos y otros tipos de información.</p> <p>Aplicaciones como Wonderscope, Aumented Class, Metaverse Augmented Reality, Actionbound, Roar, Zapworks, Layar, Zappar,</p>					
<p>Aplicaciones de grabar pantalla, editores de imágenes,</p>					

videos y audios.					
Aplicaciones de transmisión de pantalla de celular a computadoras					
Creación de actividades donde el uso de simuladores sea el recurso de las mismas.					
Creación de recursos didácticos: presentaciones electrónicas, infografías, grabadoras de voz y video, pizarras, H5P: cree, comparta y reutilice contenido HTML5 interactivo en su navegador.					

Acreditación:

Promoción con Coloquio Final.