



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

CARRERA: Prof. De Educación Tecnológica

CÁTEDRA: Laboratorio Virtual

DOCENTES: Noguera Juan

CURSO: 3er. Año

CICLO ACADÉMICO: 2020

Propuesta de cátedra en el marco de ASPO (primer y segundo cuatrimestre)

Propósitos formativos:	-	Fomentar la autonomía y capacidad crítica ante el uso de las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que demanda la sociedad			
	-	Favorecer nuevas oportunidades de aprendizaje con tecnologías digitales, centradas en la resolución de problemas.			
	-	Fomentar el pensamiento crítico, creativo y colaborativo en la programación			
Contenidos prioritarios por clase (quincenal):	Bibliografía de referencia:	Estrategias didácticas y de vinculación intercátedras:	Estrategias de acompañamiento al estudiante:	Criterios de evaluación:	Instrumentos de recolección de evidencias de aprendizaje:
<p>Blog como recurso educativo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dominar los conceptos básicos para tener un sitio en internet. ✓ Activación y configuración de blog en un servidor. ✓ Crear y modificar el contenido de tu sitio. ✓ Instalar estadísticas. ✓ Adaptar tu sitio web a tus necesidades. ✓ Instalar plantillas para modificar el aspecto. ✓ Incorporar funcionalidades a tu web. ✓ Organizar el contenido con menús. ✓ Hacer backups automáticos. 	<p>Casale, F. (2010). <i>Blog desde cero</i>. Buenos Aires.</p> <p>García, J. C. (01 de 09 de 2018). <i>EduTEKA</i>. Obtenido de EduTEKA: http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Con las herramientas de tipo sincrónico (mensajería instantánea, video-conferencia, texto/audio- chat), mantenimiento de comunicación, adecuación a las circunstancias del entorno. 2. Con las herramientas de tipo asincrónico (foros de debate, correo electrónico); la posibilidad de seguimiento flexible de los temas, 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Producción de textos digitales. ✓ Utilización de vocabulario específico a la temática. ✓ Responsabilidad en el cumplimiento de tareas ✓ Manejo e interpretación de software y fuentes de información. ✓ Búsqueda de información adicional al contenido trabajado. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Textos digitalizados. ✓ Exposición y defensa de trabajos en formato video. ✓ Trabajos de investigación. ✓ Trabajos colaborativos con integración de las TIC. ✓ Foros de debate campus virtual. ✓ Test de autoevaluación.

			documentación, trabajo colaborativo y cooperativo.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa y pertinente en foros. ✓ Compromiso y solidaridad con los acuerdos arribados en la tarea grupal. 	
<p>El celular y su uso inteligente en el aula</p> <p>El teléfono celular como mediador del proceso de enseñanza aprendizaje, la matriz TIC como herramienta para planificar las Tecnologías de la Información y Comunicación en las instituciones educativas, enseñar con TIC. Características de los dispositivos móviles, sistemas operativos, redes y conectividad (2G, 3G y 4G), plataformas de distribución digital de aplicaciones móviles, optimización de dispositivos y aplicaciones móviles. Integración de la tecnología en el aula, constructivismo social, aprendizaje situado, colaborativo e informal, plataformas para la creación de aulas virtuales. El celular como herramienta para producir y compartir contenidos, uso de la cámara y la grabadora de sonido para producir recursos educativos, aplicaciones para editar video, audio e imágenes, compartir contenido desde las Redes sociales, uso de software de mensajería instantánea en el aula.</p>	<p>Pacheco, A. (10 de 04 de 2019). <i>EnFoco</i>. Obtenido de EnFoco: https://inetcampus.educacion.gob.ar/d2l/home/10619</p>				

<p>Realidad Aumentada</p> <p>Introducción. Concepto de Realidad Aumentada. Continuum Virtuality. Tipos y usos creativos de la realidad aumentada. Visores de realidad aumentada. El código de respuesta rápida (Qr). RA Makerless. Usos creativos de herramientas de realidad aumentada en plataformas cloud computing. Aurasma, Layar, Aumentaty. Plataformas de Realidad aumentada: Layar, HP Reveal, CamOnApp Studio, Aumentaty. Instalación del software Unity. Interfaz gráfico de Unity para Vuforia. El paquete Vuforia para Unity 3D. Importación de modelos. El paquete Vuforia para Unity 3D. Detección de imágenes. Targets: De imagen, cilíndricos, Multi Targets, Smart terrain, Cloud recognition. Objetos 2D y 3D. Animación de contenidos. Video playback. Geolocalización Creación de Botones interactivos. Render, compilación y testeo de aplicaciones para Android y IOs.</p>	<p>Randazzo, W. (04 de 06 de 2019). EnFoco. Obtenido de EnFoco: https://inetcampus.educacion.gov.ar/d2l/home/11895</p>				
<p>Scratch</p> <p><i>Etapa 1: Reconocimiento.</i> Conceptos de “Algoritmos”. Presentación del entorno de programación Scratch. Acceso, registro y navegación guiada por la herramienta en modalidad</p>	<p>E-ducadores. (2018). E-ducadores. Obtenido de E-ducadores: http://e-ducadores.com/</p>				

<p>online. Descarga, instalación y actualización de la herramienta scratch 2.0 & 3.0 (offline). Requerimientos técnicos para usar en diferentes configuraciones o sistemas operativos. Reconociendo el entorno. Espacio de trabajo. Panel y Categorías de instrucciones. Bloques básicos y manipulación de Objetos.</p> <p>Etapa 2: Creación y edición.</p> <p>Editor de pinturas. Obtención, adaptación y diseño de personajes. Escenarios, edición de escenarios. Incorporación de sonido, herramientas de edición. Grabación de audio. Conceptos computacionales: bucles, ciclo, operadores, datos. Prácticas computacionales: Prueba y depuración.</p> <p>Etapa 3: Ludificación</p> <p>Conceptos sobre ludificación, gamificación y videojuegos en las aulas. Videojuegos con Scratch. Obstáculos. Puntos, premios y vidas. Niveles. Conceptos computacionales: Ciclos – Condicionales, Operadores booleanos y Operadores matemáticos. Crear nuevos bloques. Prácticas computacionales: Abstracción y Modularización</p> <p>Etapa 4: Colaboración</p> <p>Comunidad online de Scratch y ScratchED. Actividades: Publicar</p>					
--	--	--	--	--	--

un proyecto, visualización del proyecto compartido. Opciones de difusión. Notas y créditos para compartir un proyecto. Etiquetas para facilitar búsquedas.					
--	--	--	--	--	--

Condiciones de cursado en el marco de ASPO (Resolución N° 2238/20 CGE):

Será considerado **ESTUDIANTE PROMOCIONAL** en la unidad curricular aquél que:

- Participe activamente en las actividades propuestas por el equipo docente en el marco de esta cátedra.
- Mantiene comunicación sostenida con el/los docente/s de la cátedra a través de los diferentes medios definidos institucionalmente.
- Cuente con el 100% de actividades presentadas y aprobadas de acuerdo a lo establecido en este proyecto.

Será considerado **ESTUDIANTE REGULAR** en la Unidad Curricular aquél que:

- Se encuentre inscripto al año académico y a la unidad curricular correspondiente.
- Participe activamente en las actividades propuestas por el equipo docente en el marco de este proyecto de cátedra.
- Mantiene comunicación sostenida con el/los docente/s de la cátedra a través de los diferentes medios definidos institucionalmente.
- Cuente con un mínimo del 60% de actividades presentadas y aprobadas de acuerdo a lo establecido en este proyecto.

Será considerado **ESTUDIANTE LIBRE** en la unidad curricular aquél que habiéndose inscripto en condición de regular no cumplimentó los requisitos establecidos como estudiante regular.

Acreditación (Conforme las resoluciones N° 4967/19 CGE y su modificatoria N° 0555/20 CGE):

(PROMOCION DIRECTA: SEMINARIO - TALLER)