

Ver.3 FEBRERO-2019

# Propuesta de Examen

NFPC – Plan 2008 – 3° Año **FEBRERO 2019** (magisterio y profesorado)

## FUNDAMENTACIÓN

Esta propuesta curricular busca que los futuros docentes, desarrollen actitudes críticas y autónomas que le permitan comprender el medio en que viven y el de sus alumnos, desarrollar competencias en el uso educativo de los nuevos y potentes medios de representación de la realidad poniéndolos al servicio de la experiencia cultural de los alumnos, explorar el uso de recursos didácticos emergentes de estos nuevos entornos, y apropiarse de un fuerte fundamento teórico imprescindible para desarrollar sus prácticas profesionales. Seleccionar e integrar recursos disponibles en Internet para el uso en el aula y en la Institución Educativa.

Diseñar, aplicar y evaluar propuestas educativas que integren el uso de recursos tecnológicos como herramientas cognitivas y culturales.

Experimentar y crear entornos educativos en línea. Selección y producción de recursos multimedia. Aplicaciones para el aula y la institución educativa. Se sugiere la combinación de PC, celulares, cámaras fotográficas, mp3, mp4 y otros artefactos tecnológicos de uso común.

(Extractado del Plan 2008)

## Propuesta de Examen

La propuesta de examen constará de **2 partes**: una **domiciliaria** (para presentarla el día del examen) y una a desarrollarse en la propia sala de Informática mientras el Tribunal examina la propuesta domiciliaria. Si quien se presentara al examen no trae la propuesta domiciliaria, deberá hacerla en la sala dentro del horario reglamentario.

La tarea domiciliaria DEBE alcanzar una nota mínima de 5 para poder continuar con el examen en sala. Si comparáramos con un examen tradicional, con 5 se pasa al 'oral'.

Esa nota de 5, equivale a un 41% del total del examen en donde un 38% corresponde al Juego y un 3% a la Fundamentación del mismo. De continuar, la 'defensa oral' pesa un 3% más.

**En el examen en sala**, se corrobora lo domiciliaria y lo no cubierto en el juego. Para la parte de Multimedia cuando se trabaje con audio, se precisa tener un cable USB o usar tu propio correo electrónico.

### 1. Parte 1 – Domiciliaria (1 recurso didáctico a ser presentado el día del examen)

1.1. En concordancia con el desarrollo del curso y los contenidos abordados, la propuesta domiciliaria consiste en la creación de una actividad de enseñanza interactiva que **DEBE** estar basada y hecha usando hipervínculos en el paquete Office 2003 en adelante. Durante el examen y aparte de la fundamentación escrita, el estudiante hará una 'defensa oral' y explicación fundamentada de su creación ante el tribunal y contestará preguntas relacionadas, tanto en lo técnico como en lo disciplinar.

1.2. O también podrá presentar otro RECURSO DIDÁCTICO en y para computadora, usando otros soportes, medios o aplicaciones que no necesariamente se hayan **cubierto en el curso** o **contengan hipervínculos**. Puede ser elaborado con alguna aplicación de uso específico de la disciplina. Se debe definir claramente, su cometido e implementación. Podría ser del tipo SIMULACIÓN, INFORMATIVA, EVALUATIVA, INTRODUCCIÓN AL TEMA, complementaria, etc., por ejemplo: 'Scratch', GEOGEBRA, TAM TAM, Cake Walk, etc., También se fundamentará ante el tribunal y se presentará por escrito (en archivo), la Planificación y el uso que se hará de las tecnologías según sea el caso. Obviamente que si la actividad presentada es hecha en un software específico de la disciplina, se deberá tener esa aplicación en el equipo propio o si es una 'app' bajarla en el momento para su demostración.

## 2. Parte 2 – Demostración de conocimientos puntuales del curso (en la sala de Informática)

- 2.1. Contenido Sistema Operativo y manejo de la red de la sala donde se guarda TODA la propuesta de examen y se guardarán tus archivos. (Carpetas, archivos, guardar, guardar como, etc.)
- 2.2. Contenido Internet, correo electrónico y compresores (WinZip o WinRAR)
- 2.3. Contenido Internet en tanto Plataformas tipo CREA 2 u otras, OneDrive, Drive, etc.
- 2.4. Contenido técnico de Hipervínculos en Office (Un ejercicio en Word, Excel y PowerPoint)
- 2.5. Contenido inclusión de elementos de multimedia (uso de audios de Internet, grabación en celulares y conversión a otros formatos)
- 2.6. Contenido inclusión de elementos de multimedia (bajar videos de Internet, convertir a otros formatos y cortar su duración usando aplicaciones externas y en el propio PowerPoint)
- 2.7. Contenido técnicas avanzadas en Word, Excel y PowerPoint:
  - 2.7.1. En Excel: protección de texto e imágenes, Anidados y formato Condicional.
  - 2.7.2. En PowerPoint: Técnica de Despeje.
  - 2.7.3. En Word, ocultar hipervínculos en el texto, enlaces internos y crear enlaces a Internet.

### LEER los critérios de evaluación y ver la planilla de correcciones en Excel.

Para facilitar la corrección, cada ítem evaluado se lo hace sobre la escala de 5 (perfecto), 3 (un error o más) y 1 (varios errores). Luego se suman todos los ítems y se convierte a la escala del 1 al 12 tradicional. Toda instancia que requiera de **AYUDA** de algún TIPO por parte de los docentes, resta puntos a CADA ÍTEM EVALUADO de tu examen. O sea, ya no se puede obtener un 5 en ese ítem, aun estando bien lo producido, pero, al pedir ayuda, se obtiene un 3 y si se reitera la ayuda, un 1 o menos.

### La propuesta en SALA en detalles (los estudiantes la verán el día del examen)

#### Equipos de las salas

- \* En la sala 9 casi todos los equipos tienen Windows XP con 2 o 3 GIG de RAM, están todos conectados en Red y todos tienen un espacio para guardar llamado Compartida. Tienen Office 2003 salvo la terminal 10. Todos tienen también accesos directos a la carpeta donde reside el curso y el examen: 1 Informática en Yuskar.
- \* En la sala 10 los equipos tienen Windows 7 y los mismos accesos a la red pero tienen Office 2010.
- \* Soporte de presentación de tu examen: en USB (pendrive) o la forma que estimes conveniente con tal de que pueda ser guardado en la carpeta **2 PARA CORREGIR** de la sala, CREANDO UNA **ESTRUCTURA DE CARPETAS** que se detalla en la **Planilla de Correcciones** ([ver](#)).

Ver.2 FEBRERO-2019

# Propuesta de Examen Recurso Didáctico

NFPC – Plan 2008 – 3° Año **FEBRERO 2019** (magisterio y profesorado)

## (Apartado A) Hipervínculos en Office 2003 en adelante ESPECIFICACIONES de la TAREA - JUEGO

### Parte 1 – Domiciliaria (presentada el día del examen con un peso de 38% del total)

- \* Preparar y presentar un recurso didáctico (actividad o juego) que utilice la computadora, esté relacionada con la enseñanza o el aprendizaje de tu área de estudio, y que contenga [hipervínculos](#) en el paquete Office 2003 en adelante (Word, Excel y PowerPoint) y elementos adecuados de [multimedia](#). El uso de hipervínculos debe estar mayoritariamente **focalizado en la interactividad de la tarea** y en menor medida a tu rol como creador y ejecutor de la misma. **No es una Presentación de PowerPoint.**
- \* No se aceptan trabajos presentados en OpenOfficeOrg o LibreOffice basadas en LINUX-UBUNTU (que suelen venir instaladas en las Magallanes, Positivo BH y otros equipos del Plan Ceibal) porque está comprobado que en esas aplicaciones, la interfaz de hipervínculos no funciona en forma adecuada. Por ejemplo, se ve el camino, se abre la Presentación en modo Edición y creo que no se pueden proteger las fórmulas.
- \* En cuanto a la actividad presentada en Office si fuese en PowerPoint, **no se corrige** si al menos uno o los dos elementos que se detallan a continuación, fallan:
- \* **La Presentación ‘se va sola’ tocando en cualquier lugar de la pantalla o se ‘corta’ al no llegar a un destino, o sea, el hipervínculo no funciona, está mal direccionado. Esto se enseña en el curso y aplica al Parcial 2.**
- \* Consideración de otros aspectos técnicos no adecuados y denotan no haber sido incorporados:
  - Se ve el camino en los hipervínculos.
  - Los hipervínculos no llevan a un destino exacto.
  - Si hay videos, estos no se visualizan debido a su formato.
  - Si hay audios externos, estos no se escuchan debido a su formato o ubicación.
  - En Excel, no se protegen las fórmulas o funciones, al seleccionarlas, las puedo eliminar.
  - Se saltean hojas con hipervínculos.
  - En Word, no se llega a lugares exactos según la consigna.

### Fundamentación (en archivo y guardado como ‘Fundamentación de la actividad.doc’)

Esta parte equivale a un 3% que sumado al 38% forman el 41% exigido para poder continuar tu examen en sala. Se debe presentar en un formato obligatorio que se detalla más adelante en otro documento y lo que sigue son generalidades necesarias para armar tu tarea. ([Ver estructura obligatoria](#))

- \* En su presentación formal (Fundamentación, Descripción y Desarrollo), se debe determinar el área disciplinar (Sociales, Matemática, Lengua, Ciencias Naturales, Artística, etc.) y los contenidos a desarrollar.
- \* Puede tener uno o varios contenidos de una o varias áreas a elección, utilizando una o varias actividades que contengan hipervínculos, incluso a sitios Web., pero se debe ‘pensar’ en alternativas lógicas en caso de no existir una conexión a Internet. **De ahí que se enseñe en el curso no prescindir de Internet.**
- \* Se debe determinar la ‘audiencia’ a quien será dirigida la actividad (Primaria, secundaria, la clase, etc.)
- \* Se debe determinar el **TIPO** de actividad según los repartidos enviados por mail, en el sitio, en Plataforma CREA 2 o a disposición en la sala en la carpeta Yuskar (Bibliografía) o llevártela en archivo durante las tutorías disponibles previas al examen.
- \* Se debe determinar el tiempo aproximado de la actividad, su modalidad, y las condiciones en que se pueda utilizar la actividad en caso de no hacerlo en clase.
- \* Se debe determinar **exactamente en qué y cómo** se implementará la actividad para la audiencia seleccionada (primaria o secundaria, etc.) Por ejemplo, en la sala de informática considerando los recursos existentes, en el salón de clase; con equipos de mesa propios, de Laptops, con **accesorios** tipo XO;

Magallanes; JumpPC; Positivo BGH; con un cañón o televisor vinculado a una computadora, Tabletas Ceibal, otros recursos, etc.

- \* Describir en la Planificación, si forma parte de una ‘secuencia’, una actividad en sí misma dentro de un ‘centro de interés’, una actividad ‘aislada’, etc., pero que podría ser un insumo para colegas que deseen integrarla a sus prácticas de aula o el desarrollo de una Unidad. No es necesario entregar TODA la Planificación, pero si el lugar y momento donde se inserta tu Juego o Actividad Didáctica dentro del programa de primaria o secundaria.
- \* Describir brevemente antecedentes así como las proyecciones dentro de la unidad seleccionada.
- \* Describir brevemente qué indicadores de logro se han pensado para la actividad, o sea, cómo se evidencia que quien participa de la actividad, se encamina o logra lo que nos propusimos. Cómo se demuestra o nos damos cuenta del estado del conocimiento alcanzado al ser expuesto a la actividad. Notas, conceptos, sonidos, afirmaciones textuales, imágenes, interactividad del docente mientras se juega o participa de la actividad, o algo que retroalimente al usuario mientras avanza en la actividad y al ‘docente’ cuando la evalúe. Insumos tangibles o lógicos que se entreguen al docente luego de finalizar la actividad, ‘premios’ durante la actividad o juego, tareas domiciliarias a ser entregadas a la maestra como forma de ‘deberes’, etc.
- \* Mencionar si aparte de las computadoras como recursos, se utilizarán **otros recursos** que puedan acompañar la actividad (papel y lápiz, Internet, diccionarios, libros recomendados, planillas especialmente preparadas, objetos varios, papelógrafos, calculadoras, mapas, XO, celulares, recursos humanos, tijeras, etc.) Se ponderará como **positivo y sumatorio**, el uso de otros recursos que acompañen tu juego o actividad, de tal forma que no sea la computadora el único recurso utilizado y se puedan asociar insumos reales para su evaluación (calculadoras, libros, documentación en papel, referentes, bibliografía, recolección manual de datos, estrategias de resolución, instrumentos reales, objetos varios, etc.)
- \* Adjuntar una suerte de croquis o mapa de flujo (simple, puede ser ‘a mano’ o borrador), o sea, desde la pantalla (archivo) inicial, el posible recorrido incluyendo las opciones de usuario, hasta llegar al final de la actividad. La validación de esta parte, debe ser congruente con la propia actividad, debe coincidir para ser evaluada y será usada en caso de tener dudas del camino elegido durante el juego.
- \* Incluir un ANEXO con las respuestas esperadas en caso de ser un tema muy específico que escape al conocimiento general del tribunal, no olvidarse que somos profesores de Informática no de todas las disciplinas... De no ser necesario, no se descuentan puntos.
- \* Debe haber un hipervínculo directo al inicio del Juego en la Fundamentación al final de tu documento.
- \* Incluir la bibliografía correspondiente.
- \* Incluir la opinión de un docente de la disciplina que haya visto tu producción, puede ser por mail o escrita, con nombre y apellido, fechada y posición del docente (son 12 puntos en 137).
- \* La instancia de examen, es INDIVIDUAL, por lo que no pueden distintos estudiantes presentar una misma actividad si ambos tuviesen que rendir examen aunque hayan compartido grupos o equipos durante el año lectivo. O sea, cada uno deberá presentar su propia actividad o juego.
- \* Soporte de presentación: en USB (pendrive) o la forma que estimes conveniente con tal de que pueda ser guardado en la carpeta **2 PARA CORREGIR** de la sala, CREANDO UNA **ESTRUCTURA DE CARPETAS** que se detalla en la **Planilla de Correcciones** ([ver](#)).

## (Apartado B) Recurso DIDÁCTICO DISCIPLINAR (GeoGebra, TAM TAM, Cake Walk, etc.) ESPECIFICACIONES de la TAREA

### Parte 1 – Domiciliaria (presentada el día del examen)

- \* Preparar y presentar, una actividad pensada para aplicar y utilizar con un grupo de estudiantes en el desarrollo del curso de tu Especialidad. Puede ser del tipo animación o simulación, evaluativa, de introducción al tema o informativa, preparada en alguna aplicación o programa que específicamente se usa en tu **disciplina** y que no se aborda en el curso de Informática debido a su ‘**especificidad**’ ya que tu docente de Informática, no tiene por qué saber el uso específico de aplicaciones de tu disciplina. El recurso, DEBE relacionarse con los contenidos del programa de primaria o secundaria.
- \* Tu creación, debería tener un alto porcentaje de **interactividad**, o sea, que los estudiantes puedan trabajar con tu recurso en forma individual o grupal con prescindencia del docente, de no ser así, al menos, lo creado

por vos, nos debería dejar una sensación de proyección hacia alguna tarea práctica o pasible de ser evaluada.

- \* Se debe determinar **exactamente en qué y cómo** se **implementará** la actividad para la audiencia seleccionada (primaria o secundaria, etc.) Por ejemplo, en la sala de informática considerando los recursos existentes, en el salón de clase; con equipos propios (uso de Laptops, XO; Magallanes; JumpPC; Positivo BGH; con un cañón o televisor vinculado a una computadora, Tabletas Ceibal, -on line-. otros recursos, etc.) El **detalle** es fundamental en esta parte del examen, ya que es hora de que terminemos con esa 'falsa' idea de lo fácil que es 'dar' una clase con computadoras u objetos maleables, máxime si estos equipos son escasos o se 'cuelgan' o no están actualizados o cargados o son varios para un mismo equipo. No es lo mismo que empiecen todos a la vez a que se vayan integrando a medida que el equipo les permite o se accede realmente al software preparado para esa actividad. Es más, esto es **CRUCIAL** a la hora de tener algún 'éxito' en la actividad.
- \* Si la actividad implica cierto uso de Internet o acceso a sitios, se **DEBE** tener una alternativa clara y viable en caso de no existir conexión o ser muy lenta como para abordar toda la actividad.
- \* Se ponderará como positivo y sumatorio, el uso de otros recursos que acompañen tu juego o actividad, de tal forma que no sea la computadora el único recurso utilizado y se puedan asociar insumos reales para su evaluación (calculadoras, libros, documentación en papel, referentes, bibliografía, recolección manual de datos, estrategias de resolución, instrumentos reales, objetos varios, etc.)
- \* En el caso de usarse SCRATCH, y en relación a los diálogos, es de esperar que exista una coordinación de los mismos y no se superpongan y si están acompañados de sonidos o música, que su inclusión sea en el momento adecuado, lo mismo si hay cambios de escenarios.
- \* En su presentación formal (Fundamentación, Descripción y Desarrollo) impresa o en archivo de texto, se debe describir brevemente, el área disciplinar (Ciencias Sociales, Matemática, Lengua, Ciencias Naturales, Artística, etc.) y los contenidos específicos a los que se hace referencia en el recurso presentado.
- \* La presentación formal **DEBE** estar refrendada (vista y comentada) por alguien de tu elección que sea **docente de la especialidad**, sería preferible el docente de Didáctica o un docente del instituto de la especialidad. Puede ser en forma escrita o vía mail o en el propio documento pero que la pueda verificar vía mail y fechada. Este ítem vale **12 puntos en 137**.
- \* Es de esperar que se entienda que lo sustancial, **insisto**, no es el desarrollo de contenidos disciplinares que tu profesor de Informática no sabe, sino, dónde se ubica tu recurso didáctico en relación a tu planificación y cómo se trabajan los contenidos desde la Informática para que realmente el recurso creado funcione en el aula y con los medios que se utilizan para su desarrollo. Cuando digo 'medios', me refiero a que si la aplicación forma parte de los programas o aplicaciones que vienen instalados en la Magallanes o en la XO, se especifique si vienen o no, se mencione si se van a 'bajar' o se va a trabajar en 'línea' accediendo a Internet... ¿y si falla la conexión? Es de esperar tengas un plan B... no tenerlo te resta puntos ya que nunca se debe confiar en la conectividad. El tener conocimientos informáticos te ayuda a presentar los contenidos de tu disciplina de otras formas que no son las tradicionales, o sea, lo que importa es que domines los contenidos de tu disciplina y también los de informática para que juntos, logres algo distinto, efectivo o innovador en tu tarea docente. Aquí no estamos hablando de TIC's, estamos simplemente tratando de aplicar conocimientos básicos de informática y computación al servicio de tu disciplina.
- \* Si bien trabajar con Internet y acceder a sitios de tu especialidad contribuyen a la incorporación de las tecnologías en el aula, tu recurso tiene el valor agregado que fue hecho por vos o en un equipo y fue hecho a la medida de tus convicciones y necesidades y que no vas a necesitar un Plan B si no hay conexión, eso es muy valioso...



Ver.3 Febrero 2019 (para estudiantes **LIBRES 3 horas y 30 minutos de prórroga**)

# Propuesta de Examen en Sala

## Desarrollo de la propuesta en SALA

- 1) Acceder mediante conocimientos de manejo de red a la propuesta de examen en la siguiente ubicación:  
**Mis Sitios de Red/1 Informática en Yuskar/Terceros/Examen**
- 2) En esa carpeta están los temas y contenidos a ser evaluados.
- 3) TODO el examen se DEBE entregar, GUARDAR en una estructura de carpetas tal como lo muestra la imagen y su explicación aquí debajo en **Mis Sitios de Red/2 Compartida en Yuskar/Para Corregir**
- 4) Es tu decisión hacer la estructura primero y luego los ejercicios o al revés o de la forma que quieras.
- 5) Hay un ejercicio que comprende la realización de hipervínculos utilizando las tres aplicaciones, Word, Excel y PowerPoint. Algo similar al desafío Introdutorio del tema Hipervínculos en Office y al ejercicio de Hipervínculos Avanzados hacia el final del curso.
- 6) Utilizar un compresor tipo WinZip o WinRAR para comprimir los archivos sueltos del ejercicio anterior y también su carpeta y enviarlos por mail al correo de los docentes del tribunal usando a: cc: y co:  
[yuskarzicavo@hotmail.com](mailto:yuskarzicavo@hotmail.com) y xxxxxx@xxxxx
- 7) Subir a la Plataforma CREA 2 el ejercicio anterior o a la 'Nube' que uses y compartirlo conmigo vía mail. El código de acceso a la Plataforma es: **TWQDP-HKFKM**
- 8) En un texto dado, posiblemente sea el programa oficial del curso, crear enlaces (hipervínculos) a sitios de Internet conocidos y a otros sitios específicos de tu especialidad, ya sea Magisterio o Profesorado y enlaces dentro del propio documento a lugares específicos dentro de las carillas del documento.
- 9) En cuanto a Multimedia, tendrás que acceder a Internet y bajar videos y audio, convertirlos a formatos aceptados por PowerPoint, integrarlos a una Presentación y cortar ciertas partes para que no sea tan grande, usando una aplicación externa y en el mismo PowerPoint. Se sabe que es posible hacerlo 'on-line' pero acá la idea es evaluar tus conocimientos con las aplicaciones usadas en el curso.
- 10) Lo mismo con audios, pero grabados desde el celular, pasarlos a la computadora, convertirlos a MP3 y WAV e incorporarlos a una Presentación de PowerPoint. Traer cable USB o usar tu propio correo.
- 11) Finalmente y para entregar todo lo hecho, habrá que crear una estructura de carpetas en el lugar que se te indique el día del examen (ver planilla de correcciones). Ahí estarán todos los archivos de tu examen.
- 12) La carpeta principal de la cual saldrán el resto de las carpetas, se debe llamar o nombrar:

EXAMEN de MONICA, EXAMEN de FERNANDO, etc., respetando los espacios, las mayúsculas y sin tildes.

Es tu responsabilidad prever cada instancia irregular que se pueda dar durante el desarrollo de la prueba. Con esto me refiero a posibles cortes de luz, que se 'cuelgue' tu terminal o la del docente, interrupciones no previstas, no guardar lo hecho y perderlo, no tener archivos de multimedia necesarios para la realización de algunos ejercicios del examen, hacerlo en tu equipo y no tener USB para pasarlo a la red, etc.

Toda instancia que requiera de **AYUDA** de algún TIPO por parte de los docentes, resta puntos a CADA ÍTEM EVALUADO de tu examen. O sea, ya no se puede obtener un 5 en ese ítem, aun estando bien lo producido, pero, al pedir ayuda, se obtiene un 3 y si se reitera la ayuda, un 1.

*Libres 3 horas, (prórroga de 30 minutos)  
Reglamentadas 2 horas y prórroga de 30 minutos.*

Ver 3 - Febrero 2019

# Propuesta de Examen

## Criterios de evaluación de la actividad ([volver](#))

La nota mínima para aprobar el examen es de 6 (xxx puntos)

Cada aspecto evaluado, se lo hace sobre una ESCALA de PUNTOS - que van del **1 al 5**

Luego se SUMAN y se convierte el TOTAL obtenido a la escala de NOTAS del 1 al 12 (Plan 2008)

Por ejemplo, si el examen total vale 777 puntos, equivale a una nota 12, mientras que 388 sería un 6 y 582 un 9.

### Explicación de los criterios de evaluación

Si bien el rango de puntos va de 1 a 5, y en el cuadro que sigue se ofrecen 'criterios' para cada 'quintillo' del rango, su adecuación dependerá del ítem evaluado en forma puntual.

Conceptualmente, se trata de premiar con el máximo a aquello que se presenta, es o tiende a la perfección tal como se lo ha presentado, obviamente, todo o casi todo puede ser 'perfectible', pero en el momento de su evaluación y en ese contexto en cual se presentó, no tiene errores 'cuantificables' de ningún tipo.

## CRITERIOS DE CORRECCIÓN DEL EXAMEN (del 1 al 5, no hay matices)

Puntos	Resultado	Descripción
5	Integral	Excelencia. No se perciben errores de ningún tipo en todos los aspectos vistos. La actividad fluye tal como se planificó, quien la realiza es expuesto a una serie de opciones en tanto 'respuestas' o de interfaz para poder interactuar. Se nota una consistencia en el uso de sonidos, imágenes, animaciones, voces, música, signos y texto así como un toque de originalidad que hace a la integralidad de la actividad. Las opciones de respuesta o interactividad son complejas en tanto desafían al usuario antes de dar clic o responder dado que se explican las respuestas negativas o las positivas agregando información contextualizada (DESPEJE); se enfatiza el acierto o el error con elementos de multimedia; se despejan las opciones y se fundamentan; no hay linealidad y se fundamenta; se desafía al usuario a responder por la <u>N</u> egativa en vez de por la <u>P</u> ositiva; se utilizan técnicas de 'sorpresa' según la respuesta del usuario; se protegen las celdas en el caso de Excel; nuevas opciones de texto aparecen según la respuesta del usuario; se utilizan estímulos de algún tipo para interactuar con el usuario previo a su elección; hay una búsqueda del uso de otras capacidades del usuario usando elementos de multimedia; se 'ocultan' opciones por ejemplo. Luego de ser expuesto a la actividad, deja un sentimiento de haber 'aprendido' algo, o afirmado o repasado o informado y confirmado conocimientos. El concepto de ' <u>resignificación</u> ' de contenidos se hace realidad a través de toda la actividad y como consecuencia de dicha planificación, se atiende a la Diversidad sin comprometer esfuerzos individuales o trabajo colaborativo. Hay correspondencia entre lo planificado, sus justificaciones y las técnicas aplicadas en toda la actividad. Se evidencia ser 'competente' en todo sentido. Hay una clara relación entre los rendimientos del año y la producción final. Utiliza todos los elementos a los que ha sido expuesto durante el año en tanto niveles de dificultad incluyendo los 'avanzados'. Hay un marcado uso de la voz propia para la elaboración de las consignas y de esa forma se atiende mucho más a la Diversidad y a las audiencias más jóvenes que aún les cuesta leer y se

		complementa con 'audios' propios.
3	Perfectible	<p>La actividad transcurre desde un principio a un fin con ciertas irregularidades pero que en su totalidad, no comprometen el desarrollo de la misma.</p> <p>Si bien se percibe una tendencia a la integralidad, hay uno o varios 'errores' de algún tipo que no ameritan el máximo puntaje. Dichos errores no comprometen el desarrollo de la actividad y aun así, es posible percibir una globalidad del juego o actividad. El usuario es expuesto a una serie de opciones que didácticamente apuntan a la 'interactividad' más que a la simple opción de 'transitar' por la actividad. La actividad deja indicios de haber reafirmado conocimientos o de cierta 'recursividad' en temas ya vistos con anterioridad. Es posible confirmar ciertos aspectos de la planificación con lo expuesto en tanto técnicas aplicadas al juego o actividad si bien no hay un dominio total.</p> <p>Un análisis profundo de las aplicaciones usadas denota que no se llegó al mejor uso de todas las potencialidades de cada aplicación, como por ejemplo, ocultar en PowerPoint, proteger en Excel, cambiar de color los hipervínculos en Word. El toque de originalidad no puede concretarse al no dominar esas técnicas específicas de cada aplicación, por tanto, le restan en vez de sumar. Se utilizan algunas técnicas avanzadas, pero no siempre.</p>
1	No Aceptable	<p>La actividad funciona con varias imprecisiones. De hipervínculos imprecisos, de mal uso de elementos de multimedia (inconsistencias), de pantallas que no aparecen o están 'debajo' de otras por errores técnicos, de contenidos que no son adecuados o fundamentados, signos confusos, respuestas ambiguas, opciones poco claras para elegir, lecturas que superan la parte visible de la pantalla, uso desmedido de la 'ruedita' del Mouse, Puede haber 'dudas' temporales y puntuales en tanto interfaz. Quien participa de la actividad puede llegar a notar una relación algo mediata con contenidos a los que fue expuesto. Impreciso en muchas partes. Se denota cierta inconsistencia en el uso de los elementos de multimedia. Hipervínculos que no llegan a donde 'dicen' querer llegar, otros que simplemente no funcionan, diapositivas que se 'van' solas, se visualiza el camino en algunos hipervínculos, celdas no protegidas que comprometen toda la actividad; pantallas que se desfasan de la zona de lectura, archivos muy pesados que no se 'cargan'; archivos requeridos no existentes; mal uso de las opciones; simplicidad de vínculos que no enriquecen la interactividad, pocas opciones de usuario ante preguntas que podrían dar más respuestas o desencadenar instancias de reflexión previo a la elección de una u otra respuesta, contenidos no adecuados o comprobados, no hay una sensación de repaso o retroalimentación del tema o temas expuestos, no hay una conclusión de la actividad que sea clara; el usuario se 'tranca' ante determinadas pantallas; estructura de archivos confusa; archivo de inicio confuso; poco uso de elementos de multimedia; videos muy largos, aplicaciones no adecuadas para presentar un contenido; faltas de ortografía en abundancia; de Convenciones de la Lengua (APA); consignas confusas; inesperado fin de la actividad o juego; se puede avanzar en la actividad casi sin haber sido expuesto a la mayor parte de lo planificado; cuesta identificar la actividad en la secuencia; planificación muy breve en sus aspectos informáticos; o muy larga en relación a la actividad y casi descontextualizada; en definitiva, hay muchos errores a lo largo de todos los aspectos presentados y ausencia de muchos otros requeridos. No llega a cumplir con la propuesta indicada. No es interactivo. Quizás alguna técnica avanzada es usada.</p>

Bueno, he tratado de abarcar el mayor rango posible de aspectos a considerar en tanto evaluación, pero, quizás puedan faltar algunos o ser demasiado específico en otros, la intención fue dar un marco donde moverse tanto para quien evalúa como para quien va a ser evaluado... ¿cuántos docentes conoces que detallan tanto? Gracias y manos a la obra. Yuskar



# Recomendaciones para el Examen

Para algunos docentes, un examen es una instancia de APRENIZAJE, no es este mi caso.

Si participaste de mis cursos, sabrás que yo utilizo un Sistema de Evaluación que supone 3 instancias a saber:

**Evaluación Formativa**, con un rango numérico de 5, 4, 3, 2 y 1. Se aplica durante todo el año y es donde se pueden re hacer los ejercicios tantas veces como quieras hasta llegar al máximo de notas. **Evaluación de Proceso**, es cuando se prepara el Parcial 2 y en donde se monitorea la creación del Juego, se acompaña el proceso hasta la fecha de entrega y por último...

**Evaluación de Corte**, que es esta. En esta instancia se evalúa con un rango numérico de 5, 3 y 1. Donde se premia lo perfecto o sin ningún error con 5, se obtiene un 3 aun con un solo error y un 1 si hay más errores.

**Luego se suman los puntos y se convierten a la escala tradicional del 1 al 12.**

*Así que es de esperar que consideres estos puntos antes y durante el examen:*

- \* Que tuviste el mismo tiempo real de clases que tuvieron quienes ya exoneraron.
- \* Que no pudiste lograr una nota 9 de exoneración, pero has pasado por una serie de desafíos y ejercicios que te prepararon para poder realizar el Parcial 2.
- \* Que has sido expuesto a situaciones contextualizadas de los contenidos por un tiempo planificado (Desafíos, obligatorios y opcionales), y que trabajar fuera de clase es una opción personal.
- \* Que quizás hayas dedicado un tiempo personal o en grupos para 'trabajar' con los contenidos del curso, tanto en clase como fuera de los horarios de clase, o sea, en tu casa.
- \* Que has sido expuesto a ejemplos de esos contenidos elaborados por el docente u otros usuarios en la carpeta "JUEGOS" al principio del curso cuando se propuso que jugaran obligatoriamente a 4 juegos y se enviaran comentarios de los mismos.
- \* Que participaste de la Actividad de Análisis y enviaste tus comentarios y eso te haya servido para la elaboración de tu Juego o Parcial 2.
- \* Considerar las carpetas que se te piden, crearlas antes y organizarlas después, eso ayuda a tener un panorama completo del examen y todo lo que se pida.
- \* Que los nombres de archivos, salvo se pida lo contrario, no sean compuestos ni largos, o sea, con espacios ni tildes ni "ñ".
- \* Antes de dejar Excel, asegurarse de que el cursor esté en la celda A1 de cada HOJA empezando desde la última hacia la primera y recién ahí le doy GUARDAR, sino, falla todo...
- \* PROTEGER las imágenes y las fórmulas o funciones, eso es parte del dominio del curso.
- \* Recordar que si el archivo está abierto y se trata de volver a él desde otro archivo, no se va a notar en pantalla, salvo y a veces, que se pone anaranjado en la barra de tareas donde se visualizan los archivos abiertos. Es preferible hacer algo, dar guardar, cerrar y volver a probar.
- \* Si se van a usar sonidos, videos o multimedia, guardarlos en la carpeta que contiene el archivo que lo solicita.
- \* Si es un video, funciona si es del tipo WMV en todas las versiones de PowerPoint, o sea, hay que convertirlo.
- \* En PowerPoint, recordar que si se utilizan archivos de MÚSICA o sonidos MP3, deben estar en la misma carpeta del archivo PPS.
- \* No se recomienda mezclar archivos 2003 con 2007 o 2010 en adelante, de hacerlo, los hipervínculos pueden fracasar y hay que hacerlo de nuevo.
- \* Recuerda que NO ES NECESARIO memorizar las fórmulas o funciones en EXCEL, ni el SI CONDICIONAL o FORMATO CONDICIONAL ni la Función ANIDADOS, las puedes ver en los TUTs de clase o en tu propia carpeta del año.

Versión 3 - Febrero-2019

# Estructura Formal Obligatoria

(Volver)

NFPC – Plan 2008 – 3° Año **Febrero 2019** (magisterio y profesorado)

## Estructura FORMAL OBLIGATORIA (archivo) de tu actividad O JUEGO

Lo que a continuación se pide, **DEBE** ser presentado en archivo de texto y nombrado, 'Fundamentación de la actividad.doc'

### 1. Carátula (la primera hoja o carilla) con: [\(ver ejemplo\)](#)

- 1.1. Título de la actividad
- 1.2. Área del Conocimiento
- 1.3. Contenidos a trabajar
- 1.4. Audiencia a la que va dirigida
- 1.5. Breve descripción de la propuesta, encuadrada en fondo gris de 10% o con bordes. SUMARIO (Abstract)<sup>1</sup>
- 1.6. Tipo de Actividad (ver lista enviada por mail o en la sala).
- 1.7. Fecha del día del examen
- 1.8. Autor
- 1.9. Nombre de la Asignatura, grupo inscripto y nombre del profesor del año

### 2. Fundamentación de la Actividad

#### 2.1. Desde lo Disciplinar (área elegida)

- 2.2. Breve descripción del área y los contenidos según el año o nivel que se ubica esa Área del Conocimiento dentro del Plan. Por ejemplo: Biología, Aparato Digestivo, en 2<sup>do</sup> grado de primaria.
- 2.3. Breve descripción de los contenidos a nivel curricular (primaria o secundaria), como para ubicarlos dentro de una actividad que aún no se ha visto (el Tribunal)
- 2.4. Breve descripción de los Objetivos, propósitos, antecedentes, proyecciones, otras actividades complementarias que estén relacionadas a tu actividad presentada.

### 3. Desde la Informática

- 3.1. Breve descripción de la Informática en el aula o la Educación y que también incluya tu opinión del uso de las tecnologías en la Educación. Sería aconsejable, no remontarse a 'slogans' de otras décadas, máxime si en nuestro país, y en especial en las últimas administraciones, hay una política educativa muy marcada en este tema. Esto no quita que se pueda desarrollar una breve introducción con antecedentes, etc.
- 3.2. Breve descripción de si la actividad en sí misma, si forma parte de una secuencia, de un área de interés, o qué. Dependerá de tu Planificación anual, mensual, semanal o diaria y de tu secuencia.
- 3.3. Breve descripción del tipo de actividad o juego (ver lista)
- 3.4. Cómo se va a IMPLEMENTAR esta actividad en el AULA. Todos a la vez, explicación previa o accederla y empezar, en red, individuales o en grupos o parejas, etc., debe ser muy preciso y en detalle.
- 3.5. Breve descripción de los Indicadores de logro<sup>2</sup>, si es inmediata, 'acompañada' por el creador, final (acumulativa), sin evaluación, etc. Cabe destacar que aunque no sea del tipo evaluatorio, es necesario establecer criterios mínimos de funcionalidad de la actividad (ya sea por éxito o fracaso) pero debería haber cierta secuencia lógica de avance en la o las pantallas que den una idea de integridad final al concluir la tarea. ¿Cómo obtenemos 'insumos' de la participación? ¿Cómo sabemos que alguien no dio simplemente 'clicks' para avanzar y terminar la actividad sin 'aprender nada'?

4. **Desarrollo de tus puntos de vista desde lo que sería la Didáctica de la Informática (no tan breve esta vez).** En esta sección, debería quedar en evidencia los motivos o propósitos o razones, por los

<sup>1</sup> Sumario en español, 'abstract' en inglés.


<sup>2</sup> Qué se espera de la participación en este tipo de actividades, al menos a nivel descriptivo.

cuales has tomado decisiones a lo largo de toda la actividad. La idea es comprobar que más allá de tener ciertos dominios de la parte técnica de la informática, la creación del software educativo, en este caso, recursos para el aula, deben estar enmarcados en una sustentación teórica, que de cuenta de tus posturas en relación a la inclusión de tecnologías en tus prácticas y que no sea 'slogan' demasiado trillados, sino que demuestren tu formación específica y disciplinaria, y que considere que 'Principios Didácticos' se aplican a tu actividad. Es hora de que quede claro qué es eso del uso de las 'TICS' en la Educación, ¿es? ¿cómo es? Este marco teórico tiene que contemplar estos aspectos que son sugerencias y no necesariamente se tienen que desarrollar en forma puntual, es más, quizás muchos de ellos los menciones a lo largo de tu Fundamentación:

- 4.1. ¿Por qué utilizar PowerPoint o Word o Excel o todas estas aplicaciones?
    - 4.1.1. ¿Qué ventajas tiene no usar conectividad en el caso de Office?
    - 4.1.2. Estilos y diseños de cada uno de ellos, ventajas y desventajas.
  - 4.2. Objetos de multimedia (si se usan, cuáles, su sentido, su coherencia en el uso...)
    - 4.2.1. Razones para la elección de tal sonido o tal música o la ausencia de ellas
  - 4.3. Ubicación de las consignas y formas de resaltarlas o simplemente ubicarlas en pantalla, pero, sus razones
  - 4.4. Las opciones de usuario, son simples (correcto-incorrecto), complejas tipo Despeje (llevan a pantallas con más información sobre el error o el acierto, agregan algo al simple 'clic'), estimulan la reflexión... hay pistas sonoras o visuales (color rojo por ejemplo para el error y verde el acierto) que inducen a la respuesta o a elegir opciones en pantalla. ¿las usarías?, de no hacerlo, ¿por qué?, ¿se utiliza la técnica del 'despeje'?
  - 4.5. ¿Hay evidencias o instancias en tu actividad que demuestren el 'resignificar' contenidos? ¿Cómo?
  - 4.6. ¿Es posible notar en tu actividad cierta 'transversalidad' (otras áreas del conocimiento) o el Principio de Transferencia (conocimientos puntuales de algo aplicados a la resolución de problemas)
  - 4.7. ¿Cuál es tu idea del tratamiento del error y el acierto? ¿Has podido lograr en tu actividad, a que no se reduzca al mero hecho de dar clic y no estimular a la reflexión previa a la acción?
    - 4.7.1. Razones para permitir el error y la corrección o no permitirlo y estimular a que avance en la actividad.
  - 4.8. ¿Has logrado atender a la Diversidad en el desarrollo de tu actividad? ¿Cómo? ¿has gravado tu voz?
  - 4.9. ¿Has considerado los intereses de los destinatarios en tu actividad o juego? Por ejemplo incluyendo personajes conocidos o de moda, con temas musicales de moda o del gusto de los destinatarios, colores, sonidos MP3 de los celulares o de videos o películas, 'modismos textuales' de los chat, etc.
  - 4.10. ¿Tiene tu actividad algo del 'Principio de lo conocido a lo desconocido'?
  - 4.11. ¿Hay en tu actividad alguna intención de que vaya de lo fácil a lo difícil?, cierta progresión...
  - 4.12. ¿Has intentado introducirle cierta 'recursividad' a tu actividad o no corresponde?
  - 4.13. ¿En qué medida entonces tu actividad 'refuerza' o estimula el aprendizaje?
  - 4.14. ¿Hay en tu actividad algo de 'repetición' o 'ejercitación' como para estimular la incorporación de los contenidos expuestos, sabiendo que una vez no alcanza...?
  - 4.15. ¿Se ha considerado en algún momento el principio de Gardner de las 'Inteligencias múltiples'?
  - 4.16. Razones por lo cual es posible hacer la actividad en otra oportunidad o sólo se puede hacer con el resto del grupo y en clase... ¿se puede jugar en los celulares?
  - 4.17. Razones para que se participe solo o acompañado o en grupos o en parejas, ¿cómo entonces tu actividad respeta los 'propios tiempos de aprendizaje'...
  - 4.18. Breve descripción de la Interfaz de las actividades (o sea, que técnicas se requieren para interactuar con la actividad), que de alguna manera quede explicado el tipo de interactividad durante la actividad o juego, serán sólo 'clics', habrá que escribir algo en pantalla, escuchar, observar y comparar, tomar notas, etc., tiene que ver con los 'recursos' a utilizar en tu actividad...
5. Un mapa de flujo<sup>3</sup> aproximado (posibles recorridos dentro de los archivos y carpetas) que sea funcional.
  6. Tiempo aproximado que dura la actividad (según el testeado con niños, usuarios, etc.) y según tu planificación de la actividad.
  7. Actividad probada con los destinatarios – en esta sección, es de esperar que comentes TODO lo vivenciado por los usuarios así como tu rol durante la aplicación de la actividad si es que esta tuvo lugar en forma real o si fuese el caso del examen, serán tus comentarios luego de la 'ejecución' de la actividad en la sala y ante el tribunal.

<sup>3</sup> Flowchart en inglés.

Carátula - (volver)



## LOS NÚMEROS

- ✦ **Área de conocimiento:** Matemática
- ✦ **Contenido:** Los números naturales
- ✦ **Campo:** Numeración
- ✦ **Temática:** números naturales entre el 1 y el 10
- ✦ **Audiencia:** Nivel inicial, 4 años
- ✦ **Descripción:**

La actividad a tratar estará dirigida para niños de cuatro años, en donde también que buscar los números naturales entre el 1 y el 10, identificando cada uno de ellos. En la búsqueda de estos números habrá opciones, con un grado de dificultad en función de las pantallas, es decir, a medida que avanza, la dificultad se hace mayor. Habrá sonidos para los aciertos y los errores y se deberá volver a la pantalla previa para avanzar en el juego.

- ✦ **Tipo de actividad:** evaluar y resignificar propuestas educativas que integren el uso de recursos tecnológicos como herramientas cognitivas y culturales
- ✦ **Fecha de entrega:** 10/10/214
- ✦ **Autor:** ~~Yuskar Zicavo~~
- ✦ **Nombre de asignatura y profesor:** ETO, Yuskar Zicavo

**EXAMEN de EITD - TERCERO - 2019 - Libres**

14 de FEBRE Nombre del estudiante

[Ver Escenarios posible y Notas del curso para](#)

Partes del examen hechas (si = 1 - no = 0)

si / no	CONTENIDOS	Total de Puntos posibles	Tus Puntos	Ponderación de cada parte de 100%	Nota real		Nota Ponderada	
0	Redes y archivos	25,00	0,00	5%	0	NO aprobado	0,00	Redes
0	Hipervinculos TODOS	128,00	0,00	12%	0	NO aprobado	0,00	TODOS
0	Fundamentación	95,00	0,00	3%	0	NO aprobado	0,00	JUEGO
0	RECURSO DIDACTICO	137,00	0,00	38%	0	NO aprobado	0,00	Recurso
0	Despeje en PowerPoint	35,00	0,00	10%	0	NO aprobado	0,00	Despeje
0	Multimedia VIDEOS	35,00	0,00	5%	0	NO aprobado	0,00	videos
0	Proteger Hojas en Excel	20,00	0,00	6%	0	NO aprobado	0,00	hiper sala
0	Anisados en Excel	20,00	0,00	5%	0	NO aprobado	0,00	hiper sala
0	Enlaces en Word e Internet	40,00	0,00	5%	0	NO aprobado	0,00	hiper sala
0	Winzip o WinRAR correo	20,00	0,00	3%	0	NO aprobado	0,00	Compresores
0	Defensa JUEGO	45,00	0,00	3%	0	NO aprobado	0,00	Defensa
0	Multimedia AUDIOS	45,00	0,00	5%	0	NO aprobado	0,00	audios
<b>Partes hechas (total o parcialmente)</b>		<b>645</b>	<b>0,00</b>	<b>100%</b>	<b>0,00</b>		<b>0,000</b>	

0

Tarea domiciliaria -----

Total posible	232
tus puntos	0,00

Nota de Examen

Nota Tarea Domiciliaria	0
tu porcentaje es de:	0%
<b>Fallo FINAL de examen</b>	<b>0,00</b>

44  
100                      12    100  
5 41,66667

**NOTA:** sólo falta la propuesta de los ejercicios en sala que se muestra el día del examen.