

-BASES Y CONDICIONES-

Convocatoria a Manifestaciones de interés para participar del programa “Maestros remotos en Pensamiento Computacional” Marzo-Noviembre 2020

Índice

[Descripción del proyecto](#)

[Tareas y responsabilidades del docente remoto](#)

[Dedicación/ Disponibilidad horaria y duración](#)

[Infraestructura tecnológica necesaria](#)

[Honorarios y modalidad de contratación](#)

[Entrega de dispositivos](#)

[Requisitos](#)

[Criterios de evaluación de las postulaciones](#)

[1. Dictado de clase grabada](#)

[2. Titulación](#)

[3. Formación en didáctica de la programación](#)

[4. Experiencia](#)

[Orden de Mérito.](#)

[Anexo I: Consigna para la grabación de Clase](#)

Descripción del proyecto

La Iniciativa Program.AR de la Fundación Sadosky convoca a profesionales del sistema educativo argentino a manifestar su interés de participar de un programa de educación a distancia para el Plan Ceibal de Uruguay.

El programa de docentes remotos, objeto de esta convocatoria, está orientado a brindar clases de pensamiento computacional mediante videoconferencias a niños y niñas de nivel primario del sistema público uruguayo.

La convocatoria estará abierta a partir de la fecha de publicación **hasta las 23:59 horas del 7 de enero de 2019 inclusive.**

La presentación se realiza de manera virtual de acuerdo a las condiciones de presentación especificada en el ítem [Requisitos](#) de este documento.

Tareas y responsabilidades del docente remoto

El/la docente tendrá como mínimo las siguientes responsabilidades:

- Participar de cuatro encuentros virtuales de capacitación inicial durante el mes de febrero/marzo de 2020 y de los encuentros de formación continua a realizarse durante el resto del año.

- Leer y apropiarse de los contenidos a dictar especificados en las propuestas de trabajo provistas por el Programa.
- Una vez le sean asignados los grupos clase en los horarios declarados como disponibles por cada postulante, deberá establecer contacto con cada docente de aula uruguayo para ajustar y contextualizar la propuesta de trabajo. Esta coordinación pedagógica se realiza en forma semanal entre clase y clase.
- Dictar la clase a través de videoconferencia, en conjunto con el/la docente de aula.
- Mantener actualizada el aula virtual mediante la cual se interactúa con cada grupo de alumnos y docente de aula con las consignas y devolución a los trabajos publicados.
- Hacer devoluciones a los trabajos de alumnos/as.
- Disponer de tiempo para sostener como mínimo una reunión virtual mensual con la coordinación pedagógica del programa.
- Informar a la Fundación Sadosky sobre el dictado o cancelación de cada clase a través de un sistema en línea.

Dedicación/Disponibilidad horaria y duración

Las clases se dictan de manera continua de marzo a noviembre de 2020 conforme el calendario escolar uruguayo. Se debe considerar que existen periodos vacacionales y feriados uruguayos en los que no se dictan clases.

Forman parte del concepto de clase el siguiente conjunto de actividades:

- Videoconferencia de 45 minutos frente a cada grupo de alumnos con el acompañamiento del docente de aula.
- Trabajo de coordinación con docente de aula previo a cada clase.
- Adaptación de las propuestas de aula a cada curso.
- Reuniones periódicas con un referente pedagógico y colegas y encuentros de formación continua.
- Elaboración de informes de avance.

La dedicación horaria variará en función de la disponibilidad horaria que cada postulante entienda posible brindar entre las 8:30 y las 17 hs., así como la disponibilidad para las reuniones de equipo en un rango hasta las 20 hs. y los días sábados hasta las 12 hs.

El mínimo de clases semanales que deben completarse es cinco (5) y el máximo sugerido es de veinte (20) clases semanales.

En base a la disponibilidad horaria informada y al orden de mérito obtenido, se distribuirán las horas de clase que el Plan Ceibal asigne a la Fundación Sadosky. En virtud de esto, la Fundación Sadosky no podrá asegurar ocupar la totalidad de las horas declaradas.

Infraestructura tecnológica necesaria

Poseer una **computadora** con las siguientes características:

Sistema operativo	Microsoft Windows 7, 8, and 10 (Desktop Mode)
CPU mínimo (velocidad y tipo)	Mobile AMD Sempron Processor 3600+ at 2 GHz Intel® Core 2 CPU T7400 at 2.16 GHz Intel Atom
Memoria RAM	4-GB RAM
Espacio en disco	500 GB
Procesamiento gráfico	DirectX11
Puertos	Para utilizar cámaras o dispositivos de audio USB, es necesario contar con puertos USB 2.0
Micrófono y parlantes	High Definition (recomendado)
Cámara	Resolución de 720p a 30 fps

- Una pantalla adicional (sugerido).

Un **ambiente** que sea acorde con el entorno de un aula y sea acústicamente apto, sin interferencias visuales para dar clases, en que las clases no sean interrumpidas por terceras personas o elementos externos al tema que se esté tratando.

Contar con **conectividad** con un mínimo de velocidad de 30 Mbps por cada computadora conectada (en caso de tener 2 equipos funcionando el ancho deberá ser de 60Mbps, y así sucesivamente). Velocidad de subida de 5 Mbps como mínimo. Equipo conectado de forma cableada al acceso a Internet.

Honorarios y modalidad de contratación

Los honorarios por clase efectivamente dictada serán de \$880,47 (pesos ochocientos ochenta con 47/100).

La Fundación y los docentes seleccionados firmarán un contrato de servicios con una duración aproximada de 10 meses con posibilidad de renovación por un periodo similar en el año 2021, sujeto a la continuidad del proyecto y a una evaluación general de desempeño. El contrato incluirá una serie de obligaciones para las partes, un valor de clase fijo y la cantidad máxima de horas semanales disponibles del docente y aceptadas por la Fundación Sadosky. La Fundación Sadosky no garantiza que la totalidad de horas disponibles incluidas en el contrato sean utilizadas para brindar clases remotas.

Los honorarios se liquidarán mensualmente contra factura emitida por el/la docente en función de la cantidad de clases dictadas, según las instrucciones se le informen oportunamente.

Los feriados y vacaciones escolares en Uruguay no están contemplados como días de clase previstos, por ende no se dictan y no se cobran.

Entrega de dispositivos

Durante el desarrollo del año cada docente podrá recibir dispositivos electrónicos, como por ejemplo placas programables y sus complementos, necesarios para el dictado de las clases. El docente deberá devolver el material a la Fundación cuando deje de dictar las clases en el marco del presente contrato.

Requisitos

La presentación a esta convocatoria requiere:

Tener título docente habilitante o idóneo. Formación específica en computación o experiencia comprobable en la enseñanza de la programación por objetos (Scratch, Makecode, etc). Conocimientos básicos de robótica educativa (se utilizará la [placa programable micro:bit](#)).

Se deberá presentar la siguiente documentación adjunta y demostración de una clase en video.

Antes de enviar el formulario es necesario tener preparado:

1. El enlace (youtube, Google drive) a una grabación en video previamente realizada simulando el dictado de una clase por videoconferencia. La consigna para grabar el video se encuentra en el [Anexo I](#). Dada la naturaleza de la tarea a realizar, esta grabación es un requisito imprescindible.
2. Curriculum vitae actualizado (que incluya en el mismo documento las certificaciones más relevantes mencionadas en el currículum: titulación de base y formación vinculada al pensamiento computacional) -colocar nombre y apellido como nombre del archivo.
3. Fotocopia simple del DNI -colocar nombre y apellido como nombre del archivo.
4. Captura de pantalla de un test de velocidad de <http://www.testdevelocidad.com.uy/> realizado desde la ubicación en la que se dictarán las clases, con carácter de declaración jurada.

Una vez que se dispone de estos 4 elementos se envían por correo electrónico a admin@ceibal.program.ar y se completa el [Formulario de Postulación al programa de Docentes remotos en Pensamiento Computacional 2020](#) antes de la fecha límite indicada.

Docentes remotos 2019

Aquellos docentes que hayan participado del programa en 2019 sólo necesitarán completar el formulario en línea. Quedan eximidos de presentar el video indicado en el punto a) y la documentación de los puntos b), c), d) a menos que ésta deba ser actualizada.

Criterios de evaluación de las postulaciones

Los postulantes que hayan dado clases durante el año 2019 en el marco del Programa de Pensamiento Computacional del Plan Ceibal, serán evaluados computando el puntaje obtenido en la evaluación de desempeño del ciclo lectivo 2019. Con dicho puntaje se obtendrá la posición en el orden de mérito.

En el caso de **nuevos postulantes** se evaluarán los siguientes aspectos:

1. Dictado de clase grabada

- Observación de la grabación presentada (fragmento de clase) a partir de los siguientes criterios: claridad expositiva y conceptual, manejo del tiempo, ritmo, tono e inflexiones de voz, comunicación gestual. Espacio físico y acústico apto y que sea acorde al contexto de un aula. Puesta en juego de estrategias didácticas para:
 - introducir el tema,
 - formular la consigna de trabajo para los alumnos,
 - sostener la atención,
 - realizar el seguimiento de la comprensión de los conceptos por parte de los niños,
 - puesta en común.

2. Titulación

- a) Tener un título de nivel superior de Profesorado en Informática, Ciencias de la Computación o carrera afín, o
- b) Tener título de nivel superior habilitante para ejercer la docencia- preferentemente en el nivel primario, o
- c) Ser estudiante avanzado (al menos el 50% de la carrera) de un profesorado de nivel primario o profesorado o carrera vinculada a las ciencias de la computación (se requerirá complementar el estudio con experiencia en dictado de clases de programación).

Las titulaciones se acreditan mediante copia simple del título o analítico y se incluyen en el archivo del CV. Sólo se considerarán cumplidos aquellos ítems para los que se presenten las acreditaciones correspondientes.

3. Formación en didáctica de la programación

- a) Acreditar alguna de las siguientes formaciones:
 - i) Participar o haber participado del curso “La Programación y su Didáctica” brindado por una universidad en conjunto con la Fundación Sadosky.
 - ii) Participar o haber participado de la Especialización en Enseñanza de las Ciencias de la Computación brindada por una universidad en conjunto con la Fundación Sadosky.
 - iii) Participar o haber participado de otros cursos de formación docente en programación por un total de 70 horas reloj o superior.

Se acreditan mediante nota o certificado emitido por la institución responsable (Universidad o Instituto de Formación Docente) consignado el estado (aprobado, cursando, etc) y rol desempeñado (docente, diseño curricular, participante, etc) y se incluye copia simple en el archivo del curriculum vitae.

4. Experiencia

- a) Ejercer o haber ejercido la docencia en el nivel primario, secundario o terciario. Tendrán mayor puntaje quienes acrediten experiencia en el nivel primario, en materias afines y cuenten con más años de experiencia.
- b) Tener experiencia en el dictado de clases de pensamiento computacional, programación o robótica en educación formal o no formal. Tendrán más puntaje quienes acrediten experiencia en el trabajo con niños de 10 a 12 años.
- c) Tener experiencia en diseñar clases o cursos vinculados a la programación y/o la robótica destinado a niños y adolescentes.

Se acredita mediante currículum vitae.

La Fundación podrá concertar entrevistas particulares a través de videoconferencia con quienes obtengan el mayor puntaje en el orden de mérito para corroborar el espacio elegido para realizar la videoconferencia y la calidad de la conectividad.

Orden de Mérito.

No serán incluidos en el orden de mérito los postulantes que incurran en cualquiera de las siguientes condiciones:

- a. No presenten la documentación indicada en la sección [Requisitos](#) (a, b, c y d), cuando les sea requerida.
- b. Los postulantes que no obtuvieren como mínimo el sesenta por ciento (60%) del puntaje en el criterio de evaluación [Dictado de clase](#), cuando les sea requerido el video de clase.
- c. Los postulantes que ya han sido Docentes Remotos en el marco del mismo programa y no obtuvieren como mínimo el sesenta por ciento (60 %) del puntaje total de la evaluación de desempeño.

Una vez finalizada la etapa de evaluación se publicará la siguiente información:

- Orden de Mérito.
- Listado de postulantes excluidos del Orden de Mérito.

El orden de mérito se publicará en la página web de la Fundación Sadosky el **31 de enero de 2020**.

Cada postulante dispondrá de tres (3) días corridos, desde la fecha de publicación del Orden de Mérito, para realizar los pedidos de aclaración que estime pertinentes. La Fundación, por su parte,

dispondrá de diez (10) días corridos, contados desde la fecha de recepción de cada pedido de aclaración, para dar las respuestas que considere oportunas.

Si en virtud de un pedido de aclaración se modificare el Orden de Mérito, se deberá notificar a todos los postulantes sobre la modificación realizada y publicar un nuevo Orden de Mérito.

Anexo I: Consigna para la grabación de Clase

Curso: 6to. grado con dos años de experiencia en Scratch

Nivel: Primario

Tiempo: 10 minutos

Propósito: Presentar los conceptos básicos de la creación y uso de clones en Scratch.

Descripción del contexto: La clase se desarrolla en un aula de una escuela primaria uruguaya con niños de 6to. grado. Cada alumno posee una computadora y accede a una plataforma virtual (LMS) en donde encuentra contenidos y puede publicar sus archivos. La clase se dicta en conjunto con la docente de aula quien está presente en el aula. La docente, como par pedagógico, conoce el contenido a dictar y se ha coordinado con anticipación el desarrollo de la actividades a realizar. Una aplicación tipo skype nos permite conectarnos con el sistema de videoconferencia presente en la escuela (televisor, códec, cámara, micrófono). Utilizamos la cámara y micrófono de nuestra computadora y podemos compartir nuestra pantalla. Observamos a los niños a través de la cámara instalada en el aula, la cual podemos manejar (hacer zoom, direccionar a un costado u otro). Los niños nos observan a través del televisor, nos escuchan perfectamente y nosotros también a ellos.

Aplicación a utilizar: Scratch 2.0 offline o Scratch 3.0 offline/online

Herramientas sugeridas para la grabación del video y la pantalla: Open Broadcaster Software OBS <https://obsproject.com/>, o- Screencast Matic <https://screencast-o-matic.com/>, o <https://www.screencastify.com/> (extensión chrome).

Herramientas sugeridas para utilizar durante la videoconferencia simulada:

- a) Dibujar y escribir en la pantalla como apoyo a la explicación de conceptos o procedimientos:
Ardesia: <https://pkgs.org/download/ardesia> - Pointofix: <http://www.pointofix.de/download.php> (pack idioma español).
- b) Lupa de windows
- c) Herramientas de la suite Open Office

Para crear el video te recomendamos tener en cuenta:

- Que no se solicita un videotutorial sino la simulación de una clase en vivo.
- La posibilidad de simular un intercambio con los niños y maestra de aula, hacer preguntas y retomar respuestas.
- El despliegue de creatividad en cuanto a la narrativa para estimular la imaginación de los niños.
- El uso de estrategias para captar la atención de los niños (puede incluir carteles, disfraces, accesorios, lo que considere adecuado a niños de 10 y 11 años).

- La forma de expresarse, tanto verbal como gestual, la dicción, volumen de voz adecuada al público.
- El lugar donde se realiza la grabación (el fondo, la iluminación, las condiciones del lugar, el sonido ambiente).
- Dado el tiempo acotado del video solicitado se sugiere planificar un pequeño guión antes de grabar.

Pautas para la planificación del contenido de la clase a grabar

El propósito es enseñar programación básica de clones en Scratch, a niños de 10 y 11 años. Para lograr un mejor desarrollo del encuentro (simulado) se sugiere pensar de antemano la consigna de trabajo que se presentará y contextualizarla en una breve narración donde surja el sentido de la necesidad de crear clones, por ejemplo:

1. Vamos a representar la reproducción celular que ya estuvieron abordando con su maestra...¿en qué consiste la reproducción celular? ¿Cómo podemos representarla?...
2. Vamos a hacer la animación de la escena del cuento La invasión alienígena, que escribieron los compañeros. ¿Que personajes necesitamos para la animación? ¿qué acciones realizan?...
3. Vamos a representar gráficamente con objetos el problema de proporcionalidad directa que trabajaron la semana pasada...

Codificar la animación que surja de la consigna prevista, considerando que son niños que ya tienen una experiencia de dos años en el uso Scratch, para poder estimar el tiempo que llevará en el aula.

Pautas para el desarrollo de la clase a grabar

- a) El docente se presenta como si estuviera dictando clase a niños de 10/11 años (a través de videoconferencia), saluda a los niños y al docente mirando a cámara y anuncia lo que harán en la clase de acuerdo a la narrativa planificada.
- b) Una vez presentada brevemente la narrativa, se comienza a indagar las ideas previas de clon, problematizando el concepto para motivar a los niños a pensar cómo incorporarlo en una animación en Scratch. Luego se busca un anclaje en conceptos similares (fotocopiadora, producción en serie) para llegar a la idea esencial del clon como un proceso de creación dentro de un ciclo repetitivo.
- c) Compartiendo la pantalla, se va modelando la codificación de la consigna propuesta, interactuando con los niños, mientras ellos hacen lo propio en sus computadoras.
Sugerencias para ir construyendo el concepto de clones en Scratch:
 - Se invita a los niños a buscar el objeto acorde a la narrativa introducida.
 - Plantear la necesidad de representar la animación con la presencia de varios objetos (clones): *¿Qué podemos hacer? ¿de acuerdo a los bloques que conocen, cómo logramos reproducir muchas veces un mismo objeto?*
 - Explorar la paleta control junto con los niños y seleccionar los bloques necesarios para crear la animación.

- Experimentar con alguno de los posibles comportamientos que puede tener el objeto *al comenzar como clon*.
- Guiar la codificación de un número pequeño de clones (1 o 2) y agregar sus propios movimientos. Plantear pequeños desafíos para que los niños logren “la máquina de producir las copias”.
(Se simula un tiempo en el que los niños trabajan de forma autónoma)
- Para el cierre de la clase se hace la puesta en común de lo realizado y a través de preguntas se busca que los niños puedan explicitar lo que aprendieron, cómo lo aprendieron y qué los ayudó a resolver el problema.