

Convocatoria a Manifestaciones de interés para participar del programa “Maestros remotos en Pensamiento Computacional” 2019

-BASES Y CONDICIONES-

Índice

[Descripción del proyecto](#)

[Tareas y responsabilidades del docente remoto](#)

[Dedicación horaria y duración](#)

[Infraestructura tecnológica necesaria](#)

[Honorarios y modalidad de contratación](#)

[Disponibilidad horaria](#)

[Requisitos](#)

[Orden de mérito](#)

[Anexo: Guión de clase para video](#)

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.

La convocatoria estará abierta a partir de la fecha de publicación **hasta 23:59 horas del 10 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.

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**.

Tareas y responsabilidades del docente remoto

El/la docente tendrá como responsabilidades participar de la capacitación inicial del programa, apropiarse de los contenidos a dictar, adaptarlos si fuera necesario al grupo y tiempos previstos, dictar la clase a través de videoconferencia, hacer devoluciones a los trabajos de los alumnos, realizar un seguimiento de los trabajos entre clases con el/la docente de aula y sostener una reunión mensual con la coordinación pedagógica del programa.

Se contará con una plataforma online mediante la cual interactuar con los alumnos y el/la docente de aula y serán provistos los guiones de clase.

Dedicación horaria y duración

Las clases mediante videoconferencia tendrán una duración semanal de 45 minutos frente a alumnos con el acompañamiento del docente de aula. Se prevé una dedicación de tiempo similar para la tarea - de coordinación con el/la docente de aula, la adaptación de guiones, la elaboración de informes y participación en reuniones con la coordinación pedagógica.

Las clases se dictan de manera continua de abril a noviembre de 2019 conforme el [calendario escolar uruguayo](#). En el período de abril a noviembre hay tres semanas completas de vacaciones (una en abril, una en julio y una en septiembre) y 8 feriados donde tampoco se dictan clases.

Infraestructura tecnológica necesaria

- Poseer una **computadora** con las siguientes características:
 - Sistema operativo: Microsoft Windows 7, 8, y 10
 - CPU mínimo: Mobile AMD Sempron Processor 3600+ at 2 GHz Intel® Core 2 CPU T7400 at 2.16 GHz Intel Atom
 - Memoria RAM: 2-GB RAM
 - Espacio en disco 256 MB
 - 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

- Poseer (o estar dispuesto a contratar) un **servicio de acceso a Internet** de 30 megas o más para poder brindar las clases. Es necesario disponer de acceso al módem que brinda la conexión y tener contacto directo con el proveedor.

- Una **pantalla adicional** (fuertemente sugerido)

- Un **ambiente** acústicamente **apto** y sin interferencias visuales para dar clases.

Honorarios y modalidad de contratación

Los honorarios por clase efectivamente dictada serán de \$637,12 (SEISCIENTOS TREINTA Y SIETE CON DOCE PESOS) y deberán ser facturados mensualmente a la Fundación Sadosky.

La Fundación y los docentes seleccionados firmarán un contrato de servicios por un período determinado, un valor de hora docente fijo y la cantidad de horas de clase acordadas entre ambas partes que el mismo puede brindar explicitando los días y horarios pautados. Los honorarios se liquidarán mensualmente contra factura emitida por el/la docente en función de la cantidad de clases dictadas.

Los [feriados y vacaciones en Uruguay](#) no están contemplados como días de clase previstos, por ende no se dictan y no se cobran.

Disponibilidad horaria

Los docentes interesados informarán su disponibilidad en la franja horaria de 8:00 a 17:00 horas, de lunes a viernes. En base a esta información y el orden de mérito elaborado, se repartirán las horas de clase que el Plan Ceibal asigne a la Fundación Sadosky.

Requisitos

La presentación a esta convocatoria requiere una serie de documentación adjunta y demostración de una clase en video que se completa en un único formulario -el video no es obligatorio para aquellos docentes que hayan participado del programa en 2018-.

Antes de enviar el formulario es necesario tener preparado:

- a) Una **grabación en video** (puede ser con el celular y no debe durar más de 10/15 minutos) y la explicación de un ejercicio de programación indicado en el [Anexo: Guion de clase para video](#) destinado a alumnos de 10/11 años . Dada la naturaleza de la tarea a realizar, esta grabación es un requisito imprescindible.
- b) **Curriculum vitae actualizado** (que incluya en el mismo documento las certificaciones más relevantes mencionadas en el curriculum: titulación de base y formación vinculada al pensamiento computacional) -colocar nombre y apellido como nombre del archivo-.
- c) Fotocopia simple del DNI -colocar nombre y apellido como nombre del archivo-.
- d) 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 toda esta documentación, se debe enviar por correo electrónico a info@program.ar y completar el

[Formulario de Postulación al programa de Docentes remotos en Pensamiento Computacional # 2019.](#)

Quienes no presenten la documentación antes mencionada no serán considerados en el orden de mérito.

Orden de mérito

Para definir el orden de mérito se valorarán los siguientes aspectos:

Dictado de clase

- a) Claridad expositiva y conceptual, manejo del tiempo, ritmo, tono e inflexiones de voz. Espacio acústicamente apto.

-Se evalúa mediante la grabación en video de un fragmento de clase -

Titulación

- b) Tener título de nivel superior habilitante para ejercer la docencia- preferentemente en el nivel primario- o bien ser estudiante avanzado de alguna carrera por la cual obtener dicho título (al menos el 50% de la carrera).
- c) Tener un título de nivel superior de Profesorado en Informática, Ciencias de la Computación o carrera afín o bien ser estudiante avanzado (al menos el 50% de la carrera).

-Las titulaciones se acreditan mediante copia simple del título o analítico y se incluyen en el archivo del CV.-

Formación en didáctica de la programación

- d) Acreditar alguna de las siguientes formaciones:
 - i) Participar o haber participado del curso “La Programación y su Didáctica”.
 - ii) Participar o haber participado de la Especialización en Enseñanza de las Ciencias de la Computación..
 - 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.-

Experiencia

- e) 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.
- f) Ser titular en el cargo.
- g) Tener experiencia en el dictado de clases de pensamiento computacional o programación en educación formal o no formal. Tendrán más puntaje quienes acrediten experiencia en el trabajo con niños de 10 a 12 años.
- h) Tener experiencia en diseñar clases o cursos vinculados a la programación.

- i) Presentar una carta de recomendación.

-Se acredita mediante *currículum vitae*.-

Disponibilidad e infraestructura

- j) La cantidad de franjas horarias disponibles para el dictado de clases.
k) Disponer de la conectividad necesaria. - *Se acredita mediante test de velocidad*.-

De todos aquellos postulantes que hayan dado clases en el año 2018 para la Fundación Sadosky en el marco del Programa de Clases de Pensamiento Computacional, se le solicitará a la coordinación pedagógica un informe de desempeño.

Es requisito excluyente cumplir con al menos uno de ítems indicados en Titulación (b o c) Sólo se considerarán válidos aquellos ítems para los que se presenten las acreditaciones correspondientes.

El listado del orden de mérito definido se publicará en la página web de la Fundación Sadosky el 10 de febrero de 2019.

La Fundación se reserva el derecho de 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.

Anexo: Guión de clase para video

Curso 6to. Año. Nivel: Primario

Tiempo: 10 minutos

Propósito: Conocer el entorno de Scratch e iniciar los primeros pasos en programación.

Materiales de la Jornada: [Archivo Robotito](#) previamente descargado en el escritorio de las computadoras de los niños. Aplicación a utilizar: Scratch 2.0

Actividad Colectiva: El docente modera la dinámica de trabajo a través de una videoconferencia, compartiendo su pantalla y problematizando e impulsando la reflexión grupal.

Desarrollo

El docente se presenta como si estuviera dictando clase a niños de 10/11 años, mirando a cámara y explicando lo que harán en la clase de hoy.

Luego, compartiendo su pantalla, invita:

-A abrir el archivo en la aplicación y a observar el entorno de programa.

- A reconocer las diferentes áreas de trabajo: *paletas de bloques, área de programas, escenario, objetos, pestañas y sus funciones.*

-A realizar sencillas modificaciones: *por ejemplo cambiar la velocidad del movimiento, agregarle un nombre al Robot, agregar un escenario, desplazar el robot en distintas direcciones, repetir acciones, etc. (Pueden agregar más actividades, sin dejar de considerar, que se trata de la primera vez que los niños acceden al programa).*

- A guardar el trabajo en sus computadoras.