

-BASES Y CONDICIONES-

Convocatoria a Manifestaciones de Interés para participar del programa “Maestros remotos en Pensamiento Computacional” Marzo-Noviembre 2022

Índice

[Descripción del proyecto](#)

[Tareas y responsabilidades del docente remoto](#)

[Dedicación/Disponibilidad horaria y duración](#)

[Asignación de grupos](#)

[Infraestructura tecnológica necesaria](#)

[Honorarios y modalidad de contratación](#)

[Requisitos para Postulantes Opción A: Postulantes CON experiencia como docentes remotos en la Fundación Sadosky](#)

[Criterios de evaluación de las postulaciones tipo A](#)

[Requisitos para Postulantes Opción B: Nuevos postulantes](#)

[Criterios de evaluación de las postulaciones tipo B](#)

[Subsanaciones](#)

[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 como docentes en un programa de enseñanza de pensamiento computacional del Plan Ceibal de Uruguay.

El programa de docentes remotos está orientado a brindar clases de computación mediante videoconferencias a niños y niñas de nivel primario del sistema público uruguayo a partir de propuestas pedagógicas provistas por el programa.

La convocatoria contempla dos tipos de presentación con fechas de finalización diferenciadas:

- A. Postulantes **que hayan trabajado** como docentes remotos de la Fundación Sadosky para el Plan Ceibal entre 2018 y 2020. Estará abierta hasta **el 13 de diciembre de 2021 (inclusive)**.
- B. Postulantes que **no hayan trabajado** como docentes remotos de la Fundación Sadosky para el Plan Ceibal. Para quienes estará abierta hasta **el 20 de diciembre de 2021 (inclusive)**.

La presentación se realiza de manera virtual de acuerdo a las condiciones de presentación especificadas 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 los meses de febrero/marzo de 2022 y de encuentros bimensuales de formación continua a realizarse durante el resto del año.
- Leer y dominar 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 el docente de aula con las consignas y devolución a los trabajos publicados.
- Disponer de tiempo para sostener como mínimo una reunión virtual mensual con la coordinación pedagógica del programa y mantener informado a su referente pedagógico del avance en las clases.
- Informar a la Fundación Sadosky sobre el dictado o cancelación de cada clase a través de un sistema en línea, dentro de las 24 horas de finalizada cada clase, con excepción de las clases agendadas los días viernes, las cuales deben ser informadas antes de las 17:30 hs del mismo día.

Dedicación/Disponibilidad horaria y duración

Las clases se dictan de marzo a noviembre de 2022 conforme el calendario escolar uruguayo. Se debe considerar que existen periodos vacacionales y feriados uruguayos en los que no se dictan clases y, en consecuencia, las mismas no se cobran.

La dedicación horaria variará en función de la disponibilidad horaria que cada postulante entienda posible brindar entre las 8:00 y las 17 horas, de lunes a viernes, 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 pueden ser asignadas es cinco (5) y el máximo sugerido es de diez (10).

Asignación de grupos

En base a la disponibilidad horaria informada y al orden de mérito obtenido, se distribuirán las clases 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.

Se asignarán los grupos clase establecidos por el Plan Ceibal en el siguiente orden:

- Primero: Postulantes Tipo A con un puntaje de 70% o superior.
- Segundo: Postulantes Tipo B con puntaje de 70% o superior.
- Tercero. Postulantes Tipo A con un puntaje de entre 60% y 69%

- Cuarto: Postulantes Tipo B con un puntaje de entre 60% y 69%

Los postulantes que obtengan un puntaje de evaluación de 59% o inferior no serán considerados al momento de asignar los grupos.

Las evaluaciones podrán ser consultadas por los postulantes dentro de los dos (2) días siguientes a la notificación del orden de mérito.

Infraestructura tecnológica necesaria

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

Sistema operativo	Microsoft Windows 8, and 10 (Desktop Mode) (Recomendado Windows 10 con todas las actualizaciones al día)
CPU mínimo (velocidad y tipo)	Mobile AMD Sempron Processor 3600+ at 2 GHz - Intel® Core 2 CPU T7400 at 2.16 GHz Intel Atom (Recomendado AMD12 o INTEL i7)
Memoria RAM	4-GB RAM (Recomendado 16 Gb)
Espacio en disco	500 GB HD o 256 GB SSD (Recomendado 1 TB o 512 SSD)
Procesamiento gráfico	DirectX11
Puertos	Para utilizar cámaras o dispositivos de audio USB, es necesario contar con puertos USB 2.0 (Recomendado 3.0)
Micrófono y parlantes	High Definition (recomendado)
Cámara	Resolución de 720p a 30 fps
Navegador	Google Chrome (Recomendado)

- **Una pantalla adicional configurada como Pantalla Ampliada (sugerido).**
- 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. **(Sugerido: Fibra óptica 100 Mbps)**
- 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.

Honorarios y modalidad de contratación

Los honorarios por clase efectivamente dictada serán de **\$1851** (pesos mil ochocientos cincuenta y uno) durante el primer semestre (de marzo a junio) y **\$2073** (dos mil setenta y tres pesos) durante el

segundo semestre (desde julio a noviembre). Este monto incluye 45 minutos de VC y 45 minutos para el trabajo realizado por fuera de la VC, lo que totaliza una dedicación de 90 minutos semanales por clase.

Se contempla un adicional fijo mensual en concepto de infraestructura y capacitación de **\$3664** (tres mil seiscientos sesenta y cuatro pesos) durante el primer semestre y **\$4104** (cuatro mil ciento cuatro pesos) durante el segundo semestre.

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.
- Cargar la información de la clase en el sistema de gestión.

La Fundación y los docentes seleccionados firmarán un contrato de servicios con una duración aproximada de 9 meses. 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.

El contrato podrá ser dado de baja por la Fundación en cualquier momento en caso de no continuar el proyecto, ya sea por decisión de la Fundación o del Centro Ceibal

Los honorarios se liquidarán mensualmente contra factura de monotributo o responsable inscripto emitida por el/la docente en función de la cantidad de clases efectivamente dictadas, según las instrucciones que 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. ([Ver detalle de condiciones contractuales](#))

EL contrato prevé la posibilidad de renovación por un periodo similar en el año 2023, sujeto a la continuidad del proyecto y a una evaluación general de desempeño.

Requisitos para Postulantes Opción A: Postulantes CON experiencia como docentes remotos en la Fundación Sadosky

La presentación a esta convocatoria requiere:

- Haber trabajado como docente remoto- como mínimo durante dos meses- en la Fundación Sadosky para el Plan Ceibal entre los años 2018 y 2020.
- Completar un formulario con carácter de declaración jurada, que requiere tener preparado previamente la siguiente documentación:



- a. Curriculum vitae actualizado en formato PDF (que incluya en el mismo documento las certificaciones más relevantes mencionadas en el currículum: titulación de base, formación vinculada al pensamiento computacional) -colocar nombre y apellido como nombre del archivo.
- b. PDF del DNI (frente y dorso) -colocar nombre y apellido como nombre del archivo.
- c. 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 3 elementos se completa el **Formulario de Postulación al programa de Docentes remotos en Pensamiento Computacional 2022 - Tipo A** antes del 13 de diciembre de 2021.

<https://forms.gle/HVueqHTVXahNr7o99>

Criterios de evaluación de las postulaciones tipo A

1. Evaluación general de desempeño

Los postulantes que hayan dado clases durante el año 2018 al 2020 en el marco del Programa de Pensamiento Computacional del Plan Ceibal, serán evaluados de acuerdo a la evaluación de desempeño del último ciclo lectivo dictado.

-Esta evaluación tendrá un peso relativo del 70% en la evaluación total.-

2. Titulación

- Tener un título de nivel superior de Profesorado en Informática, Ciencias de la Computación o carrera afín, y/o
- Tener título de nivel superior habilitante para ejercer la docencia- preferentemente en el nivel primario.

-Este ítem tendrá un peso relativo del 10% en la evaluación total-

3. Formación específica en didáctica de la programación

- Participar o haber participado del curso “La Programación y su Didáctica” brindado por una universidad en conjunto con la Fundación Sadosky.
- 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.
- Participar o haber participado de otros cursos de formación docente en programación por un total de 70 horas reloj o superior.

Se acredita mediante currículum vitae.

-Este ítem tendrá un peso relativo del 15% en la evaluación total-

4. Experiencia

- a) Ejercer o haber ejercido la docencia en el nivel primario, secundario o terciario en el sistema educativo argentino. 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 en Argentina. Tendrán más puntaje quienes acrediten experiencia en el trabajo con niños de 10 a 12 años.

Se acredita mediante currículum vitae.

-Este ítem tendrá un peso relativo del 5% en la evaluación total-

Con dicho puntaje se obtendrá la posición en el orden de mérito de los postulantes tipo A.

La Fundación podrá concertar entrevistas particulares a través de videoconferencia en caso de considerarse necesario.

Requisitos para Postulantes Opción B: Nuevos postulantes

La presentación a esta convocatoria requiere de forma **excluyente**:

- Tener título docente habilitante o idóneo.
- Formación específica en computación o experiencia comprobable en la enseñanza de la programación por objetos (Scratch, Makecode, App inventor).
- Participar o haber participado el curso “La programación y su didáctica” y/o 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.
- Presentar un video de clase de acuerdo a las pautas especificadas en el Anexo I.

Es deseable tener conocimientos básicos de robótica educativa (se utilizará la [placa programable micro:bit](#)).

Completar un formulario con carácter de declaración jurada, que requiere tener preparado previamente la siguiente documentación:

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. Currículum vitae actualizado en formato PDF (que incluya en el mismo documento las certificaciones más relevantes mencionadas en el currículum: titulación de base, formación vinculada al pensamiento computacional) -colocar nombre y apellido como nombre del archivo.
3. PDF del DNI (frente y dorso) -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 completa el **Formulario de Postulación al programa de Docentes remotos en Pensamiento Computacional 2022 - Tipo B** antes del 20 de diciembre.

<https://forms.gle/hGiZnkPp3ryUbstF8>

Criterios de evaluación de las postulaciones tipo B

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

1. Estrategias didácticas en la grabación de clase

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,
- promover una puesta en común.

-Este ítem tendrá un peso relativo del 45% en la evaluación total-

2. Titulación

- Tener un título de nivel superior de Profesorado en Informática, Ciencias de la Computación o carrera afín, y/o
- Tener título de nivel superior habilitante para ejercer la docencia- preferentemente en el nivel primario.

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.

-Este ítem tendrá un peso relativo del 10% en la evaluación total-

3. Formación en didáctica de la programación

Acreditar al menos una de las siguientes formaciones:

- a) Participar o haber participado el curso “La Programación y su Didáctica” brindado por una universidad en conjunto con la Fundación Sadosky, y/o
- b) 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.

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

-Este ítem tendrá un peso relativo del 25% en la evaluación total-

4. Experiencia

- c) 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.
- d) 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.

Se acredita mediante curriculum vitae.

-Este ítem tendrá un peso relativo del 20% en la evaluación total-

Con dicho puntaje se obtendrá la posición en el orden de mérito de los postulantes tipo B.

La Fundación podrá concertar entrevistas particulares a través de videoconferencia en caso de considerarse necesario.

Subsanaciones

Se dispondrá de un plazo de 5 (cinco) días hábiles a partir de la notificación para subsanar toda falta en la documentación necesaria para completar el legajo de postulación.

Orden de Mérito

Una vez finalizada la etapa de evaluación, el **4 de febrero del 2022** se publicará en la página web de la Fundación Sadosky el Orden de Mérito de la convocatoria.

Cada postulante dispondrá de dos (2) 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.

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.

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

- **Los postulantes tipo A o B** que no presenten la documentación indicada en la sección Requisitos respectiva o que obtengan un puntaje total de 59% o inferior.

Las personas que no cumplan con los requisitos para integrar el orden de mérito serán informadas por correo electrónico en la misma fecha de publicación.

Anexo I: Consigna para la grabación de Clase

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

Nivel: Primario

Tiempo: 10 minutos

Objetivo: Que los estudiantes reconozcan a las Listas como herramientas para recordar elementos homogéneos y extraer de forma aleatoria los elementos de la misma.

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 pareja pedagógica, conoce el contenido a dictar y se ha coordinado con anticipación el desarrollo de las 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: App Inventor. [Getting Started with MIT App Inventor](#)

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

Herramientas que pueden incorporarse durante la clase 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, que promueva el aprendizaje por indagación a través de diferentes estrategias didácticas.
- 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 exploración 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 adecuado al público.
- El lugar donde se realiza la grabación (el fondo, la iluminación, las condiciones del lugar, el sonido ambiente).

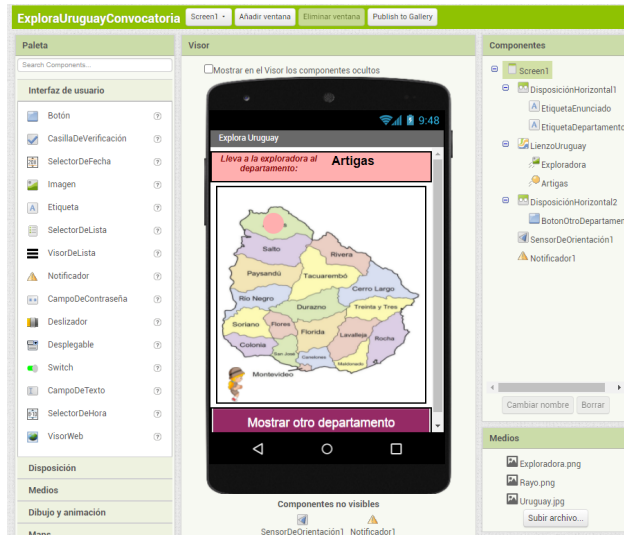


- Dado el tiempo acotado del video solicitado se sugiere planificar un pequeño guión antes de grabar.

Pautas para la planificación del contenido de la clase a grabar

Llevan cuatro/ cinco clases trabajando en un proyecto que propone crear un aplicación con App Inventor que involucra un contenido curricular:

Cada postulante puede elegir alguno de estos proyectos base, que se importa al entorno de programación online de [MIT App Inventor](#) y les permitirán ver el avance previo a esta clase: [Explora Uruguay](#) o [Explora la célula animal](#). Los estudiantes ya definieron una interfaz que cuenta con una imagen de base, un Explorador con la programación para moverse cuando se inclina el dispositivo, un botón y dos Etiquetas.



Importante: Durante esta misma clase y antes de esta actividad, los estudiantes, llevaron a cabo una actividad desenchufada donde descubrieron la necesidad de contar con una Lista en sus proyectos y ya incorporaron la misma en la aplicación.

El **propósito** de esta actividad en particular, es enseñar a extraer elementos de una lista de forma aleatoria cuando se presiona el botón *Mostrar* en la aplicación.

Pautas para el desarrollo de la clase a grabar

- a) El docente se presenta como si estuviera dictando clase a niños y niñas 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 donde se retoma el sentido de la necesidad de mostrar los elementos que contiene una lista, por ejemplo:
 - i) [Para el caso de [Explora Uruguay](#)] Vamos a hacer que nuestra aplicación muestre los nombres de los distintos departamentos de Uruguay que ya estuvieron abordando con su maestra y que tenemos cargados en una Lista. ¿Cómo podemos mostrar el nombre de un departamento que figura en la lista en la pantalla de nuestra aplicación? .
 - ii) [Para el caso de [Explora la célula animal](#)] Vamos a hacer que nuestra aplicación muestre los nombres de los organelos de una célula que ya estuvieron abordando con su maestra y que tenemos cargados en una Lista. ¿Cómo podemos mostrar los distintos nombres que contiene la Lista en la pantalla de nuestra aplicación?



b) Se modela la codificación propuesta para su propia aplicación. Se comparte pantalla y se interactúa con los niños, mientras ellos hacen lo propio en sus computadoras. Sugerencias para ir construyendo la acción de extraer y mostrar un elemento de una Lista en App Inventor :

- Plantear la necesidad de tomar uno de esos elementos y mostrarlo en la pantalla de la aplicación: ¿Qué componentes necesitamos modificar de la interfaz para poder mostrar un elemento que tenemos en la lista?
- Explorar los bloques de los componentes Botón, Etiqueta y Lista junto con los niños para analizar qué bloques pueden servir.
- Guiar la programación del botón para que muestre un elemento de la lista cuando se lo presiona. ¿Cómo podemos hacer para mostrar el primer elemento? ¿Y el último? ¿Tienen un orden? ¿Cómo podemos hacer para que muestre los distintos elementos de la lista cada vez que se presiona un botón? Plantear pequeños desafíos para que los niños logren mostrar todos los elementos de la lista alternadamente.

(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. Se busca un anclaje en conceptos similares (lista de compras, lista de útiles, lista de reproducción de videos/canciones) para llegar a la idea esencial sobre Lista como herramienta para recordar una colección de elementos homogéneos.

Si surgen dudas respecto a esta grabación pueden escribir a pedagogico@ceibal.program.ar