

-BASES Y CONDICIONES-

Convocatoria a Manifestaciones de Interés para participar del programa “Docentes de Pensamiento Computacional en modalidad remota” Marzo-Noviembre 2023

Índice

[Descripción del proyecto](#)

[Tareas y responsabilidades de docentes remotos](#)

[Dedicación/Disponibilidad horaria y duración](#)

[Honorarios](#)

[Modalidad de contratación](#)

[Requisitos para postularse](#)

[Infraestructura tecnológica necesaria](#)

[Cómo presentarse en la convocatoria](#)

[Evaluación de las postulaciones](#)

[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 estudiantes de nivel primario del sistema público uruguayo a partir de propuestas pedagógicas provistas por el programa.

La convocatoria estará abierta desde el **18 de noviembre de 2022** hasta el **10 de enero de 2023 (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 de docentes remotos

Cada docente tendrá como mínimo las siguientes responsabilidades:

- Participar de cuatro encuentros virtuales de capacitación inicial durante los meses de febrero/marzo de 2023 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/le docente de aula.
- Mantener actualizada el aula virtual mediante la cual se interactúa con cada grupo de estudiantes y su 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.
- Cumplir con los protocolos de observación y/o grabación de cinco clases por año indicadas por el equipo de calidad y monitoreo de Ceibal en conjunto con el equipo pedagógico de la Fundación Sadosky y participar de las reuniones que se requieran en función de la evaluación.

Dedicación/Disponibilidad horaria y duración

Las clases se dictan de marzo a noviembre de 2023 conforme el calendario escolar uruguayo. La dedicación horaria variará en función de la disponibilidad 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).

En base a la coincidencia de la disponibilidad horaria informada y los horarios establecidos por los grupos escolares que Ceibal asigne a la Fundación Sadosky, se asignarán los grupos-clase a cada docente con modalidad remota. El orden de mérito se utilizará para establecer prioridades al momento de dicha asignación.

Honorarios

Actualmente (octubre de 2022), los honorarios por cada clase efectivamente dictada son de **\$2384** (pesos dos mil trescientos ochenta y cuatro). 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. **Dicho monto será actualizado e informado previo a la confección del contrato.**

Asimismo, se contempla un adicional fijo mensual en concepto de infraestructura y capacitación que actualmente está fijado en **\$4720** (pesos cuatro mil setecientos veinte). Al igual que el monto por clase, este importe también será actualizado e informado al momento de la contratación.

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

- Videoconferencia de 45 minutos frente a cada grupo de estudiantes con el acompañamiento de su 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/a y colegas y encuentros de formación continua.
- Elaboración de informes de avance.
- Cargar la información de la clase en el sistema de gestión.

Modalidad de contratación

La Fundación y cada docente firmarán un contrato de servicios con una **duración máxima de 9 meses, con finalización el 15 de diciembre de 2023**. El contrato incluirá una serie de obligaciones para las partes, un valor por clase y la cantidad máxima de horas semanales que cada docente disponibiliza y la Fundación Sadosky acepte. 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/le 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.

El contrato prevé la posibilidad de renovación por un periodo similar en el año 2024, sujeto a la continuidad del proyecto y a una evaluación general de desempeño.

Para más información [ver detalle de condiciones contractuales](#)

Requisitos para postularse

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

- Tener **experiencia docente** en el nivel primario o secundario.
- Tener **título de nivel superior habilitante para ejercer la docencia** (profesorado o trayecto pedagógico).
- Acreditar **conocimientos de programación**.
- Presentar un **video de clase** de acuerdo a las pautas especificadas en el Anexo I.

Se consideran requisitos **deseables**:

- 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 o del curso “Estrategia para la enseñanza de la programación” o “Actualización Académica en Enseñanza de Educación Tecnológica con foco en programación” brindado por el INFoD.

- Tener experiencia en la enseñanza de la programación por bloques (Scratch, Makecode, App inventor).
- Tener conocimientos básicos de robótica educativa (se utilizará la [placa programable micro:bit](#)).

Infraestructura tecnológica necesaria

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

Sistema operativo	Microsoft Windows 10 u 11 (Desktop Mode) (Recomendado Windows 10 con todas las actualizaciones al día)
CPU mínimo (velocidad y tipo)	Mobile AMD A10 - Intel® Core i3 (Recomendado RYZEN o INTEL i7)
Memoria RAM	8-GB RAM (Recomendado 16 Gb)
Espacio en disco	500 GB HD o 256 GB SSD (Recomendado 1 TB o 480 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).**
- Equipo conectado de forma cableada al acceso a Internet con una velocidad mínima de 50 Mbps de bajada y 5Mbps de subida por cada computadora conectada (en caso de tener 2 equipos funcionando el ancho deberá ser de 100 Mbps, y así sucesivamente). Lo mínimo recomendado es 100 Mb por fibra óptica de conectividad total en el lugar del dictado de clases.
Para consultar tu velocidad actual te sugerimos que ingreses a este enlace: <http://www.testdevelocidad.com.uy/>
- 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.

Cómo presentarse en la convocatoria

Para presentarse a la convocatoria, los/as/es postulantes deberán 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. 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 a las ciencias de la computación) -colocar nombre y apellido como nombre del archivo.
3. PDF del DNI (frente y dorso) -colocar nombre y apellido como nombre del archivo.

Una vez que se dispone de estos 4 elementos se completa el **Formulario de Postulación al programa de Docentes con modalidad remota en Pensamiento Computacional 2023**: <https://forms.gle/kRP1MZLfmcUWtjx7>

Evaluación de las postulaciones

Cada postulación será evaluada a partir de los siguientes criterios:

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/las/les estudiantes,
- sostener la atención,
- realizar el seguimiento de la comprensión de los conceptos por parte de Les/las/los estudiantes,
- promover una puesta en común.

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

2. Titulación

- Título de nivel superior de Profesorado en Informática.
- Título de nivel superior habilitante para ejercer la docencia en el nivel primario o secundario (profesorado o trayecto pedagógico).
- Título de nivel superior en Ciencias de la Computación o carrera afín.
- Cursos de programación que sumados totalicen como mínimo 60hs reloj.

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

- a) Haber dictado o aprobado el curso “La Programación y su Didáctica” brindado por una universidad en conjunto con la Fundación Sadosky.
- b) Haber dictado o aprobado la Especialización en Enseñanza de las Ciencias de la Computación brindada por una universidad en conjunto con la Fundación Sadosky, y/o
- c) Haber dictado el Trayecto “Estrategia para la enseñanza de la programación” o la “Actualización Académica en Enseñanza de Educación Tecnológica con foco en programación” ofrecidos por el INFoD.

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 20% en la evaluación total-

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 estudiantes de 10 a 12 años y/o hayan sido Docentes con modalidad Remota del Programa de Pensamiento Computacional de Ceibal.

Se acredita mediante currículum vitae.

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

Con dicho puntaje se obtendrá la posición en el orden de mérito.

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

La Fundación Sadosky valora las acciones tendientes a la inclusión de las personas travestis y trans en el mercado laboral. En ese sentido, se valorará especialmente la participación de personas travestis y trans en esta convocatoria.

Subsanaciones

En caso de haber omitido algún elemento de la documentación requerida a la hora de la postulación, le/la/el postulante será notificado desde la casilla gestion@ceibal.program.ar y 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 **8 de febrero del 2023** se publicará en la página web de la Fundación Sadosky el Orden de Mérito de la convocatoria.

Las/es/os postulantes incluidos en el orden de mérito y las/es/os postulantes excluidos del orden de mérito, dispondrán de dos (2) días corridos desde la fecha de publicación del Orden de Mérito para realizar los pedidos de aclaración que estimen 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 estime pertinentes.

Si en virtud de un pedido de aclaración se modificase el Orden de Mérito, se deberá notificar a todas las personas postuladas sobre la modificación realizada y publicar un nuevo Orden de Mérito.

El/la/le postulante declara bajo juramento que toda la información brindada es veraz.

Serán **excluidos del orden de mérito** aquellas postulaciones que no cumplan con alguno de los **requisitos excluyentes** que se especifican en las presentes bases y condiciones.

Asimismo, serán excluidos del orden de mérito les/os/as postulantes que ya hubieran trabajado en este programa o en cualquier otro programa llevado adelante por la Fundación Sadosky y que, a exclusivo criterio de la Fundación, **no hayan tenido un desempeño satisfactorio**. La Fundación no tiene obligación de dar motivos o fundamentos al postulante para proceder a la exclusión.

En ningún caso se admitirá reclamo ni apelación de ningún tipo a los fines de revisar una exclusión del orden de mérito.

Los/as/es postulantes excluidos del orden de mérito serán notificadas por correo electrónico en la misma fecha de publicación.

La presentación de la postulación implica la aceptación, de pleno derecho y sin reserva alguna, de los términos y condiciones que rigen la presente convocatoria.

Anexo I: Consigna para la grabación de Clase

Curso: 5to. grado con un año de experiencia en programación en Scratch.

Nivel: Primario

Tiempo: 10 minutos

Objetivo: Que los/as/es estudiantes reconozcan el Repetir condicional como una herramienta para representar un determinado comportamiento en un juego.

Descripción del contexto: La clase se desarrolla en un aula de una escuela primaria uruguaya con estudiantes de 5to. grado. Cada estudiante 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 un/a/e docente de aula quien está presente físicamente. Cada docente de aula, como pareja pedagógica, conoce el contenido a dictar y se coordina 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 estudiantes a través de la cámara instalada en el aula, la cual podemos manejar (hacer zoom, direccionar a un costado u otro). Los/as/es estudiantes nos observan a través del televisor, nos escuchan perfectamente y nosotros también a ellos.

Aplicación a utilizar: [Scratch](#)

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 9 y 10 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.

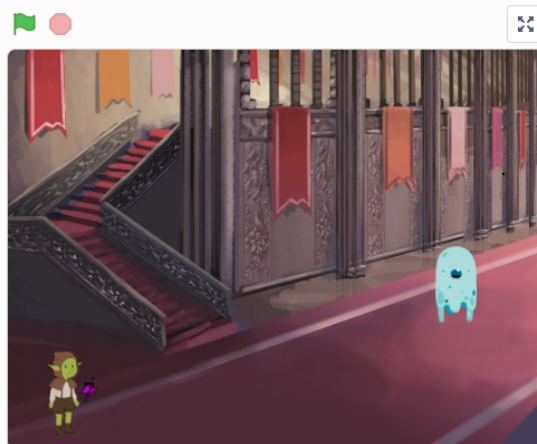
Pautas para la planificación del contenido de la clase a grabar

Llevar tres/ cuatro clases trabajando en un proyecto que propone crear un videojuego matemático con Scratch que involucra un contenido curricular:

Cada postulante puede tomar este proyecto base, que se importa al entorno de programación online de [Scratch](https://scratch.mit.edu/projects/644137736) y les permitirá ver el avance previo a esta clase:

<https://scratch.mit.edu/projects/644137736>.

Los/es/as estudiantes ya definieron para su juego un escenario de fondo, el lanzador que se desplaza siguiendo el movimiento del mouse y un objetivo que se mueve aleatoriamente por una cantidad establecida de repeticiones.



Importante: Durante esta misma clase y antes de esta actividad, les/as/los estudiantes, llevaron a cabo una actividad desenchufada donde descubrieron el **trabajo con regularidades** y la necesidad de contar con una **condición** para que una acción deje de llevarse a cabo. Por ejemplo, el juego de la silla, donde deben moverse, desplazarse y bailar alrededor de las sillas hasta que la canción deja de sonar. Otro ejemplo posible es el juego de la estatua, donde deben correr hasta que la maestra se da vuelta y ahí dejar de realizar cualquier tipo de movimiento.

El **propósito** de esta clase, a través de videoconferencia, es que identifiquen el desplazamiento y la condición de fin del movimiento del proyectil cuando es lanzado al presionar una tecla (A modo de ejemplo se presenta la resolución esperada luego de transitar este encuentro <https://scratch.mit.edu/projects/644326714>).

Pautas para el desarrollo de la clase a grabar

- a) Presentarse y saludar al grupo de estudiantes como si estuviera dictando la clase a través de videoconferencia. Por lo cual se recomienda mirar a cámara.
- b) Retoma la actividad desenchufada realizada en el aula a través de algunas preguntas, cómo por ejemplo: *¿Qué se repetía en el juego? ¿Durante cuánto tiempo? ¿En qué momento se detienen?.*
- c) Luego de este intercambio, anunciar lo que harán en la clase de acuerdo a la narrativa planificada donde se retoma la necesidad de incorporar un objeto proyectil en el juego y programarlo para que salga disparado desde el lanzador. A través de preguntas, guiar al grupo de estudiantes para detectar tres subproblemas: Inicio del lanzamiento, y Desplazamiento del proyectil. Algunas preguntas orientadoras pueden ser:
¿Cómo hace un jugador o jugadora para lanzar el proyectil? ¿Qué debe suceder en la

pantalla en ese momento? ¿Dónde comienza y hacia dónde se desplaza el proyectil? ¿Cuándo debe detenerse? ¿Podemos saber qué distancia debe recorrer en cada caso?

- d) Cada estudiante modela la codificación propuesta para su propio juego. Compartir pantalla e interactuar con el grupo de estudiantes, mientras resuelven el desafío.

Sugerencias para ir construyendo la solución:

- Para el **Inicio del lanzamiento**, utilizar preguntas que orienten a identificar el momento en que se va a disparar el proyectil, ¿Cuándo se va a lanzar proyectil? ¿Qué bloque me permite detectar esa acción de entrada?. Seguramente los estudiantes propongan diferentes momentos, analizar cada propuesta y guiar para que reconozcan el evento necesario.
- Para el **Desplazamiento del proyectil**, estudiantes agrupados en parejas o en forma individual exploran en Scratch, y ensayan con los bloques de Movimiento. En base a sus propuestas, motivar a que utilicen las coordenadas de los objetos para lograr el desplazamiento vertical. Es una buena oportunidad para relacionar con el juego desenchufado llevado a cabo en el aula. ¿Hasta cuando se movían en el juego realizado en el aula? ¿Hasta dónde debe verse el movimiento del proyectil? Mientras el grupo de estudiantes explora la categoría Control, rescatar sus propuestas analizando cada una. Hacer énfasis en el uso del bloque *repetir hasta que*, para que reconozcan la condición de fin del movimiento. Se brinda un tiempo para que ensayen con los distintos bloques de sensores y construyan la condición de fin del movimiento.
- Para el cierre de la clase se hace la puesta en común de lo realizado y a través de preguntas se busca que las y los estudiantes puedan explicitar lo que aprendieron, cómo lo aprendieron y qué los ayudó a resolver el problema. Se busca un anclaje en conceptos similares para llegar a la idea esencial sobre la Repetición Condicional como regla de juego. Algunas preguntas orientadoras: *¿Qué tipos de reglas nos permite expresar la repetición condicional? ¿Cuál es la diferencia con la repetición simple? ¿Qué situaciones de nuestra vida cotidiana podríamos pensarlas como repeticiones condicionales? ¿Qué ocurre si en un juego una condición no se cumple nunca?*

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