

BIENVENIDOS

HABILIDADES PEDAGÓGICAS DISRUPTIVAS



SEGUNDA EDICIÓN. 2024

MISIONES

Ministerio Educación,
Ciencia y Tecnología



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E
INVESTIGACIÓN



Habilidades
Pedagógicas
Disruptivas



EQUIPO TÉCNICO..



EQUIPO PEDAGÓGICO..



REDES SOCIALES



Educación Disruptiva



**Educación
Disruptiva
MISIONES**



Dirección de TIC



**direccionnuevastechnologias
@gmail.com**



**Subsecretaría de
Educación Disruptiva.**



www.sediimisiones.edu.ar



accionestrabajo2024@gmail.com



SISTEMA DE RÚBRICAS

Evaluación procesual.

INDICADORES	Logrado	En proceso	No logrado
Asistencia completa (80% para la aprobación), incluida la instancia presencial de noviembre			
Compromiso con el aprendizaje y participación activa a través del chat y dinámicas presentadas (realizar las actividades propuestas en el momento).			
Uso de entornos virtuales y herramientas presentadas en cada módulo.			
Coevaluación y retroalimentación entre pares siguiendo la escalera de Wilson.			
Presentación del desempeño final en tiempo y forma.			
Ética profesional, respeto y honestidad académica.			



A PARTIR DE ESTE MOMENTO INICIAMOS CON EL DESARROLLO DEL TEMA:



HOJA DE RUTA.

1

FUNDAMENTOS
GENERALES DEL
PROGRAMA
CONECTAR
IGUALDAD.

2

SISTEMA
OPERATIVO
DUAL: HUAYRA Y
WINDOWS.

3

HARDWARE Y
SOFTWARE.
RECORRIDO DE
LAS
HERRAMIENTAS Y
APLICACIONES
DEL DISPOSITIVO.

4

EJERCICIO 1.
INTERACTUAMOS
LUEGO RECREO.

5

REGISTRO
DE
ASISTENCIA
Y CIERRE.

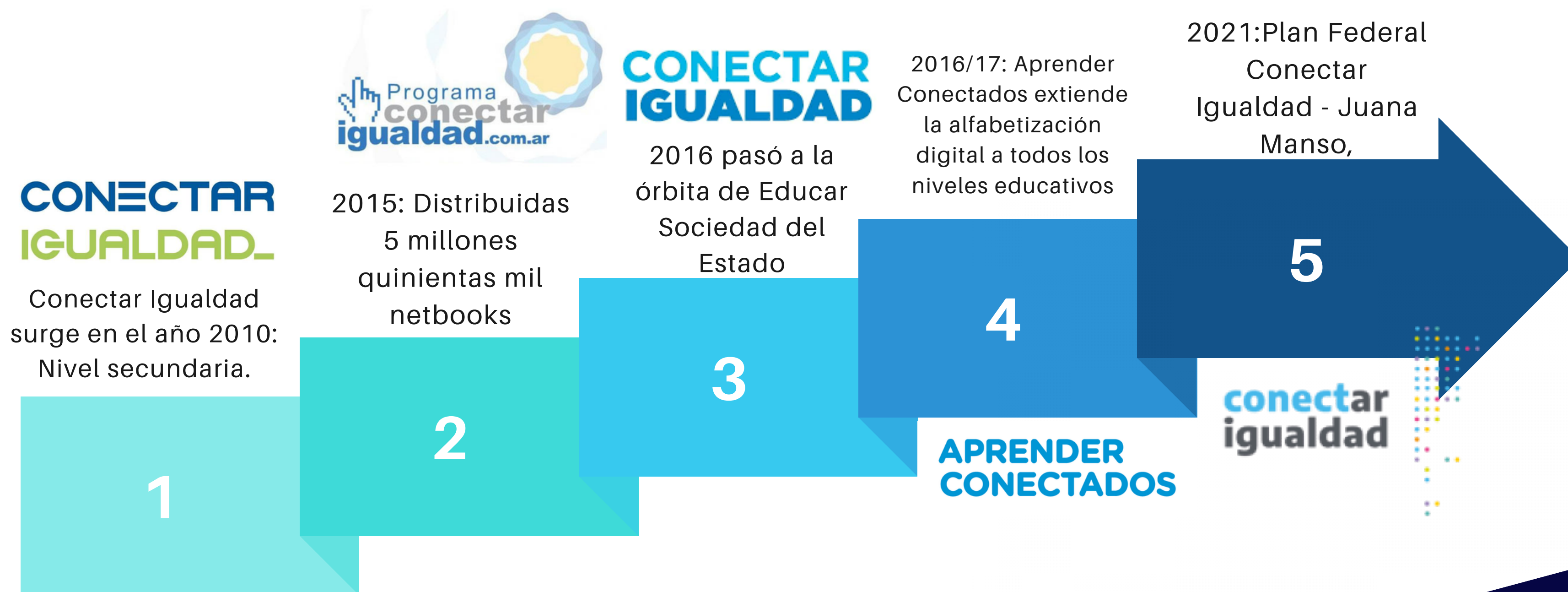
6

EJERCICIOS DE
FIJACIÓN.
ESCLARECEMOS
DUDAS.



LINEA DE TIEMPO

BREVE RECORRIDO DEL PROGRAMA CONECTAR IGUALDAD





Habilidades Pedagógicas Disruptivas



Entrega de netbooks a estudiantes
de escuelas
secundarias públicas - estatales



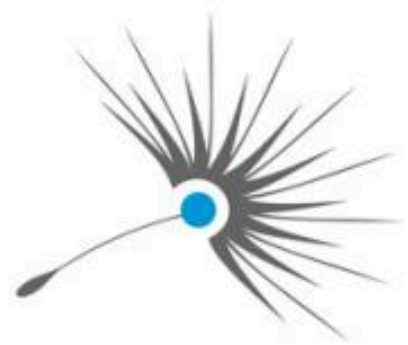
Una Netbook por sección para
uso en el aula

**CONECTAR
IGUALDAD**



✓ Ciclo lectivo 2022: Sistema Operativo Huayra

✓ Ciclo lectivo 2023: arranque dual.



huayra
gnu - l i n u x



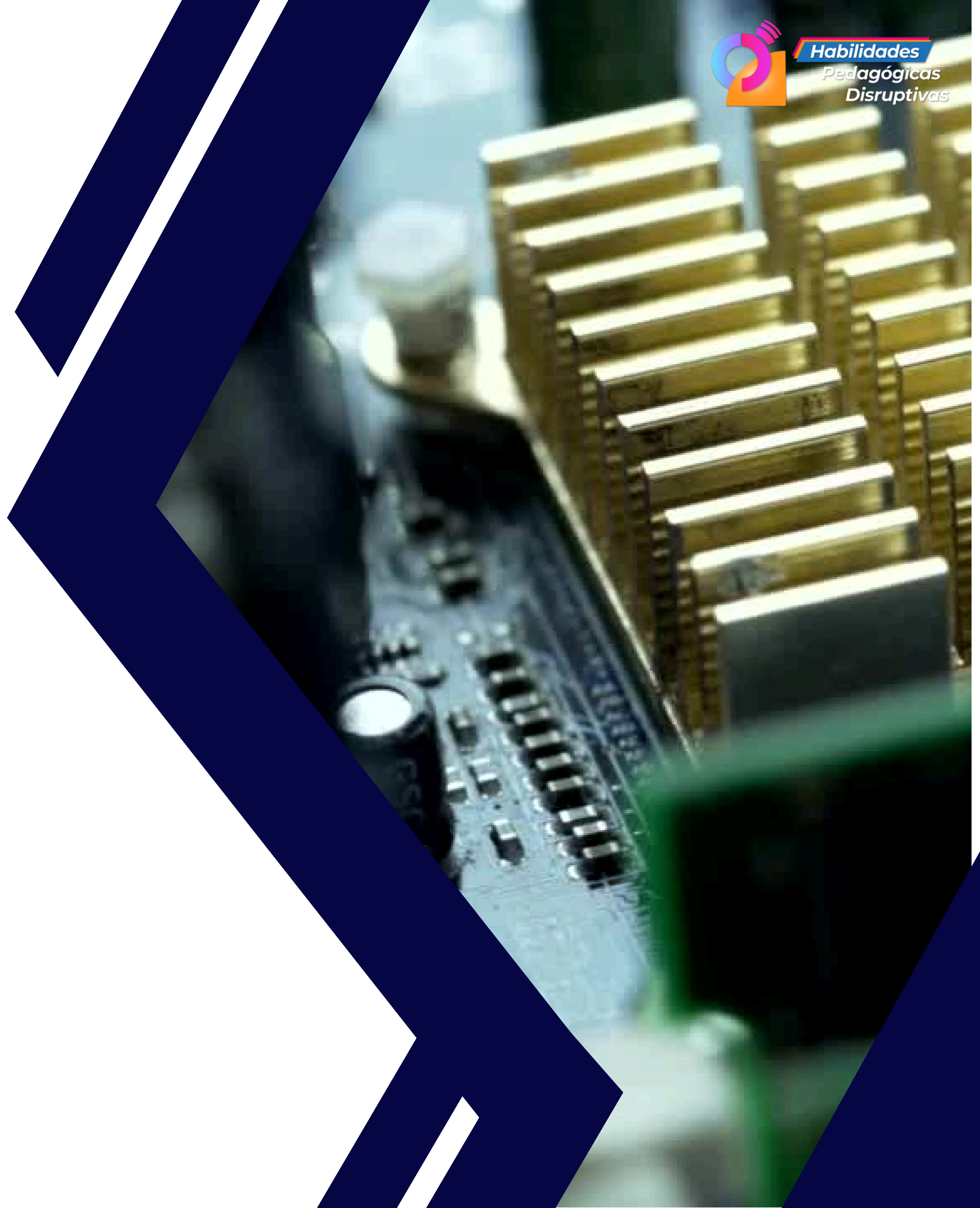
Windows 10

Modelos y diferencias



Hardware

Es la parte física de una computadora o sistema informático.



Sotfware

Es la parte l3gica de una computadora o sistema inform1tico.



HARDWARE Y SOFTWARE DE UNA COMPUTADORA

HARDWARE



PARTE FÍSICA DE LA COMPUTADORA

TIPOS DE HARDWARE



SOFTWARE



PARTE DIGITAL O PROGRAMAS DE LA COMPUTADORA

TIPOS DE SOFTWARE

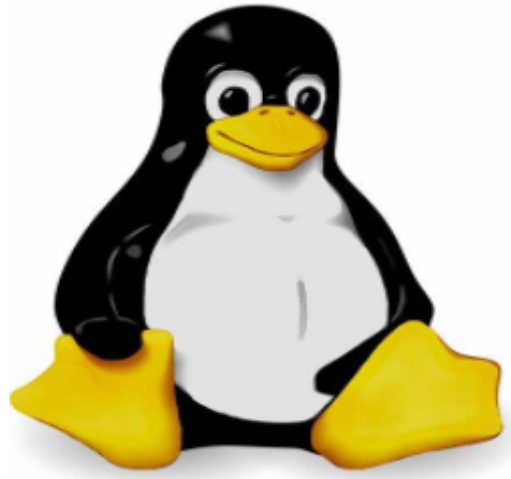


Hardware



Software





Sistema Operativo (SO)

Conjunto de programas de un sistema informático que gestiona los recursos del hardware y provee servicios a los programas de aplicación del software.





Sistema Operativo (SO)

Es el software principal que permite administrar y controlar los recursos de un sistema informático.

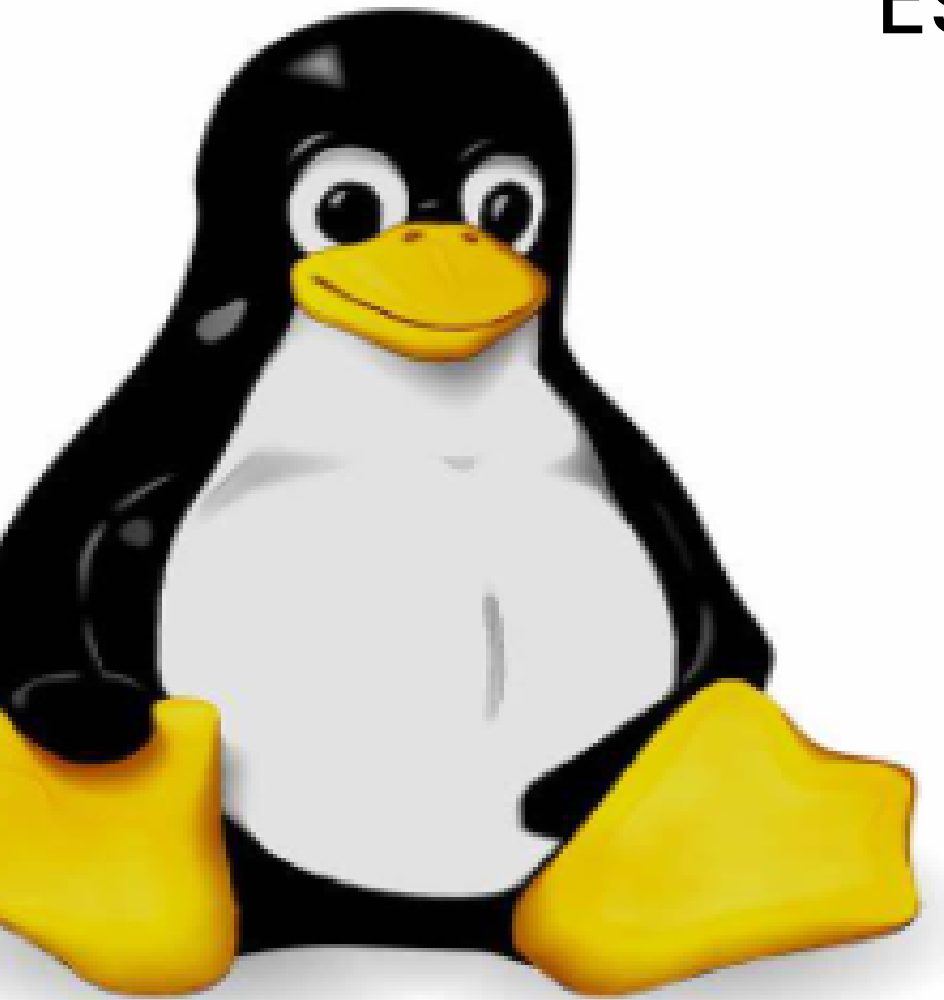
Gestiona la memoria, el almacenamiento y los procesos.

Facilita la interacción entre el usuario, el ordenador y el smartphone.



Código abierto

Es un concepto que refiere al software cuyo código es accesible al público.



Aplicación

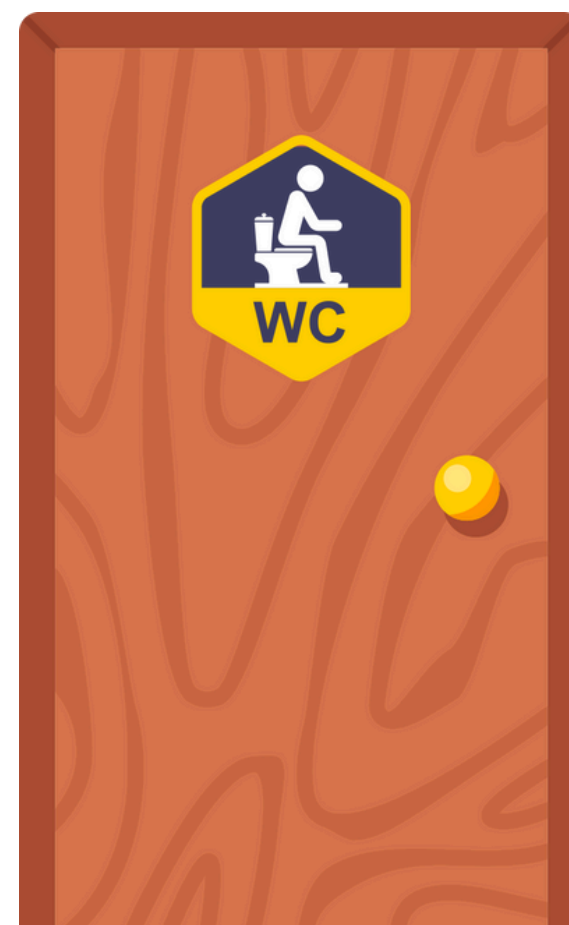
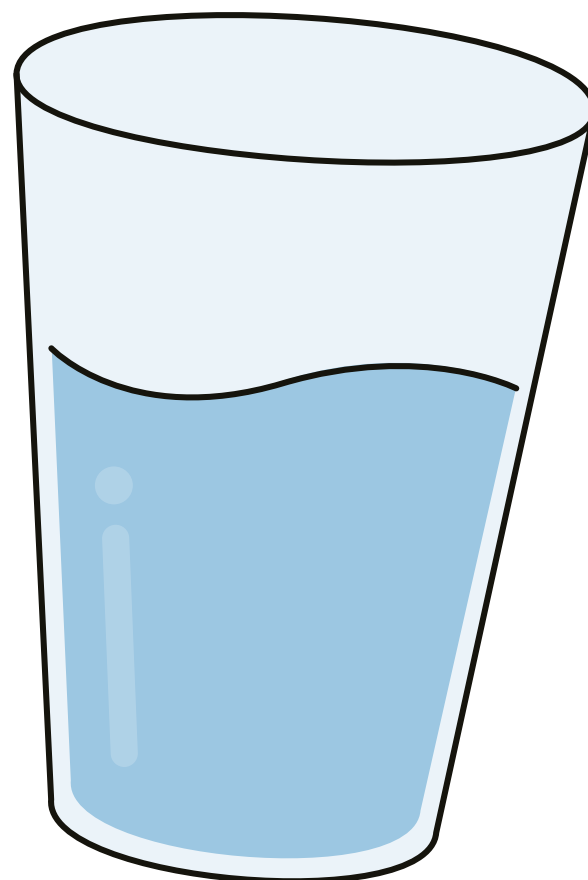
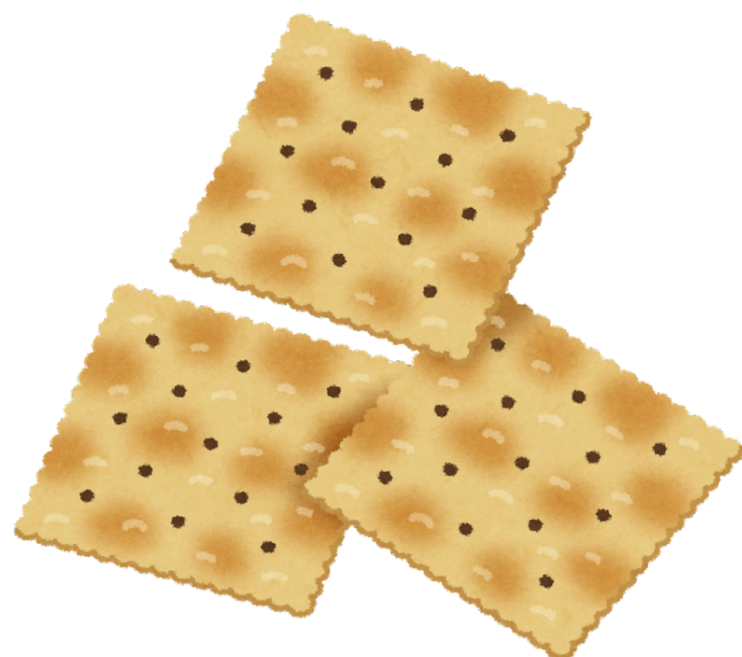
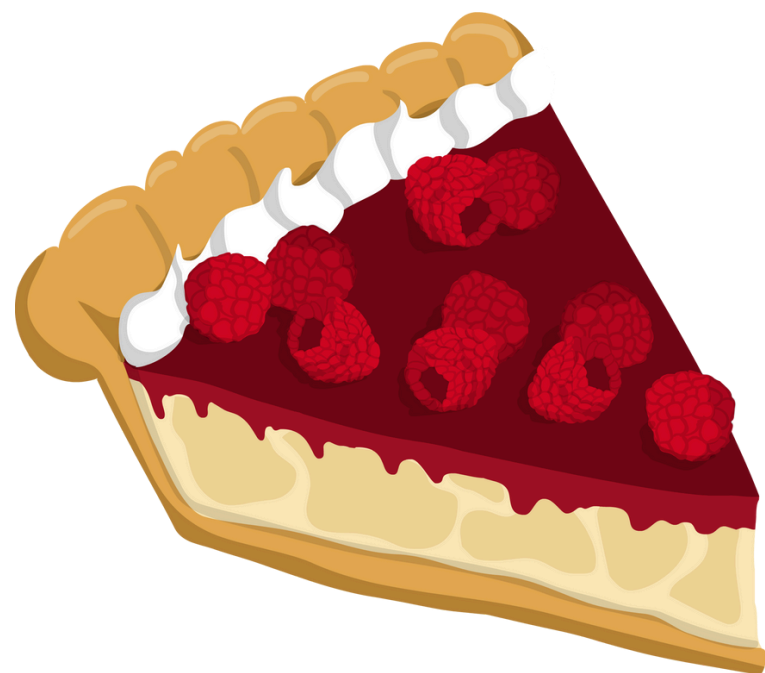
Programa informático creado para llevar a cabo una tarea en un dispositivo informático.

Permiten realizar tareas específicas.



Se ejecutan sobre el Sistema Operativo (SO)

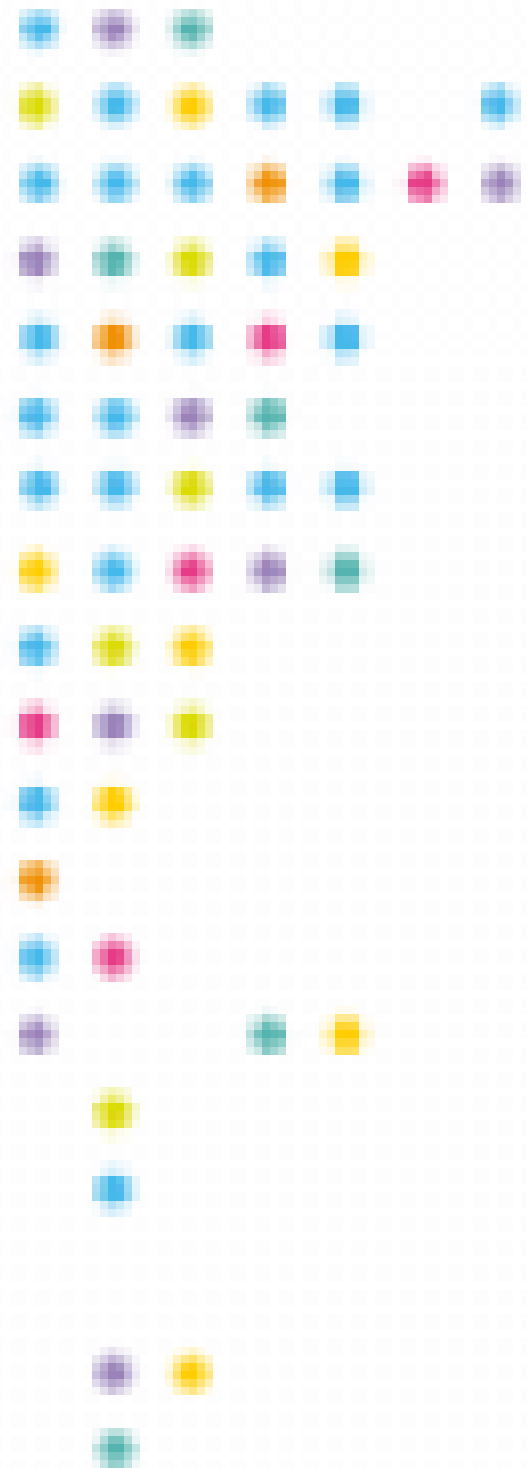
RECREO



conectando conceptos



Consigna:



¡Bienvenidos, jugaremos en tiempo real!

Para participar, debemos enumerar nuestro nombre colocando uno de estos tres números: 1. 2. 3. delante de él. Por ejemplo

- Ángela Fariña = 2. Ángela Fariña.

A continuación, todos los participantes representarán a sus equipos en una actividad desafiante: completar un crucigrama con conceptos vistos durante la jornada.

Luego, se seleccionará a un líder que represente cada número. Estos líderes serán responsables de determinar las palabras que completen los casilleros del crucigrama.

El equipo que complete el crucigrama en el menor tiempo será el ganador.

¿Cómo juego si no soy líder?

¡No te preocupes! Todos vamos a participar como miembros del equipo a través del chat. Debes sugerir las palabras que creas que coinciden con los casilleros. Recuerda que cuando se habilita el espacio para un grupo, solo ese grupo debe interactuar en el chat.

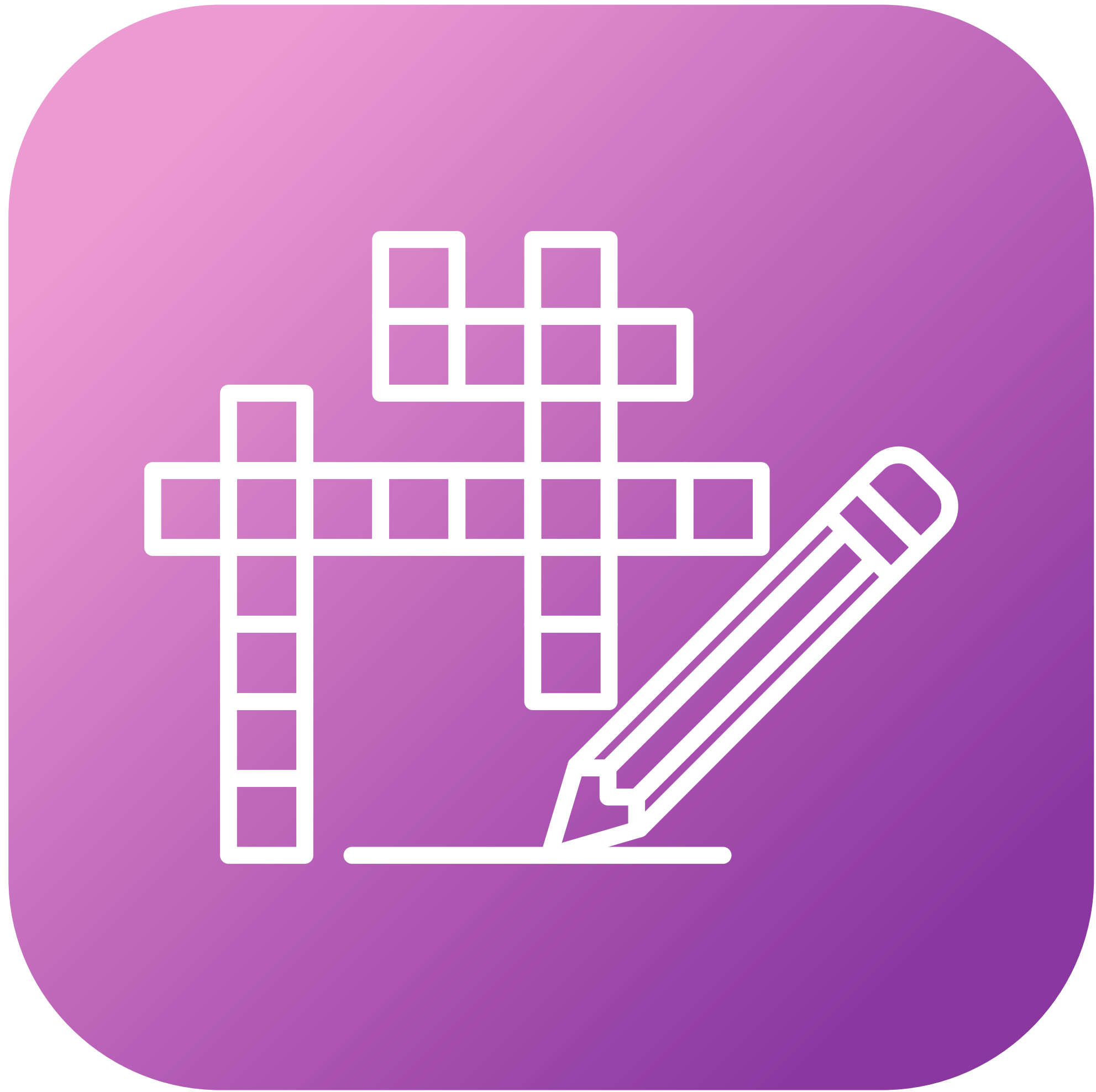
¡A jugar!

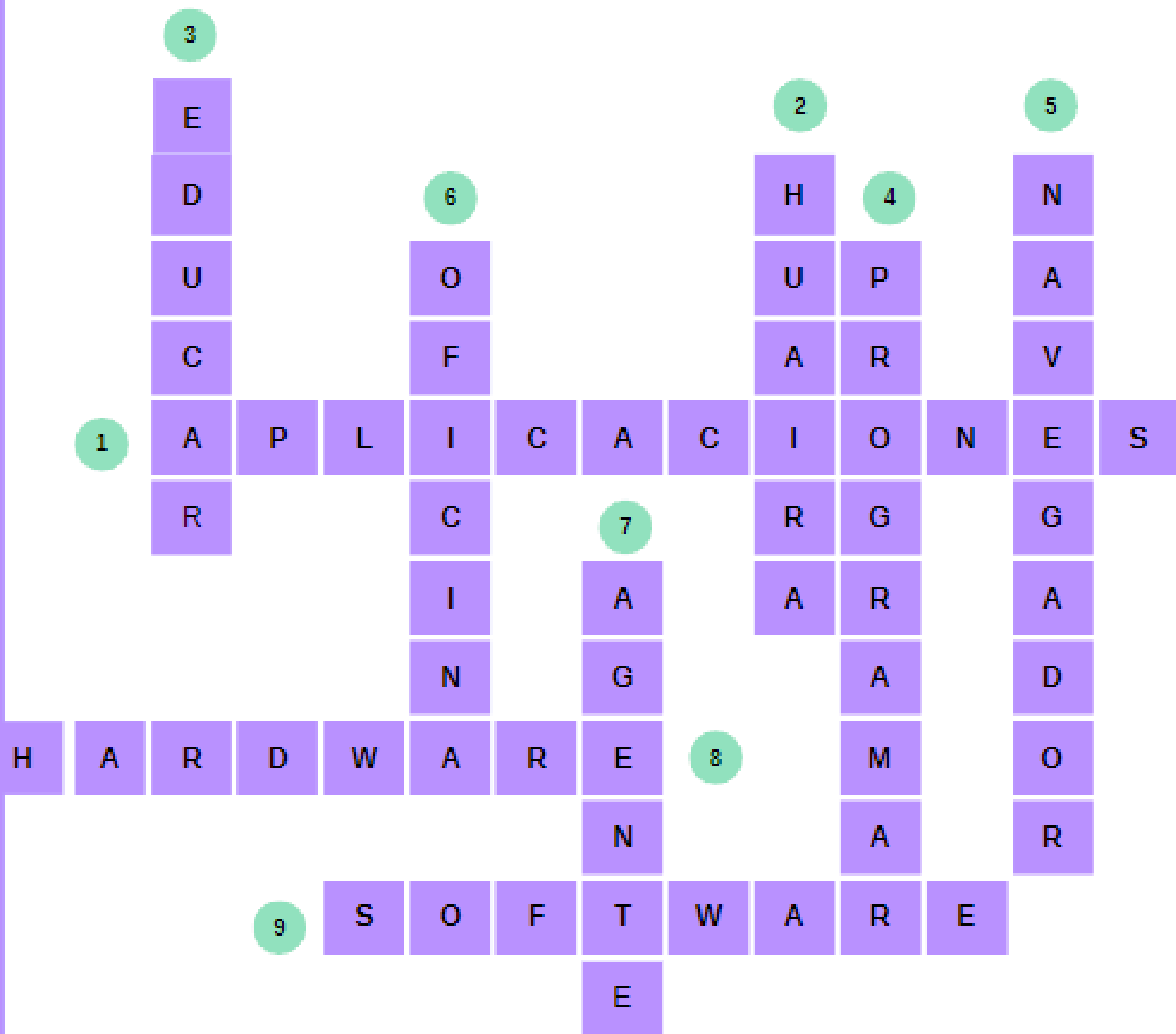


SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E
INVESTIGACIÓN



Habilidades
Pedagógicas
Disruptivas



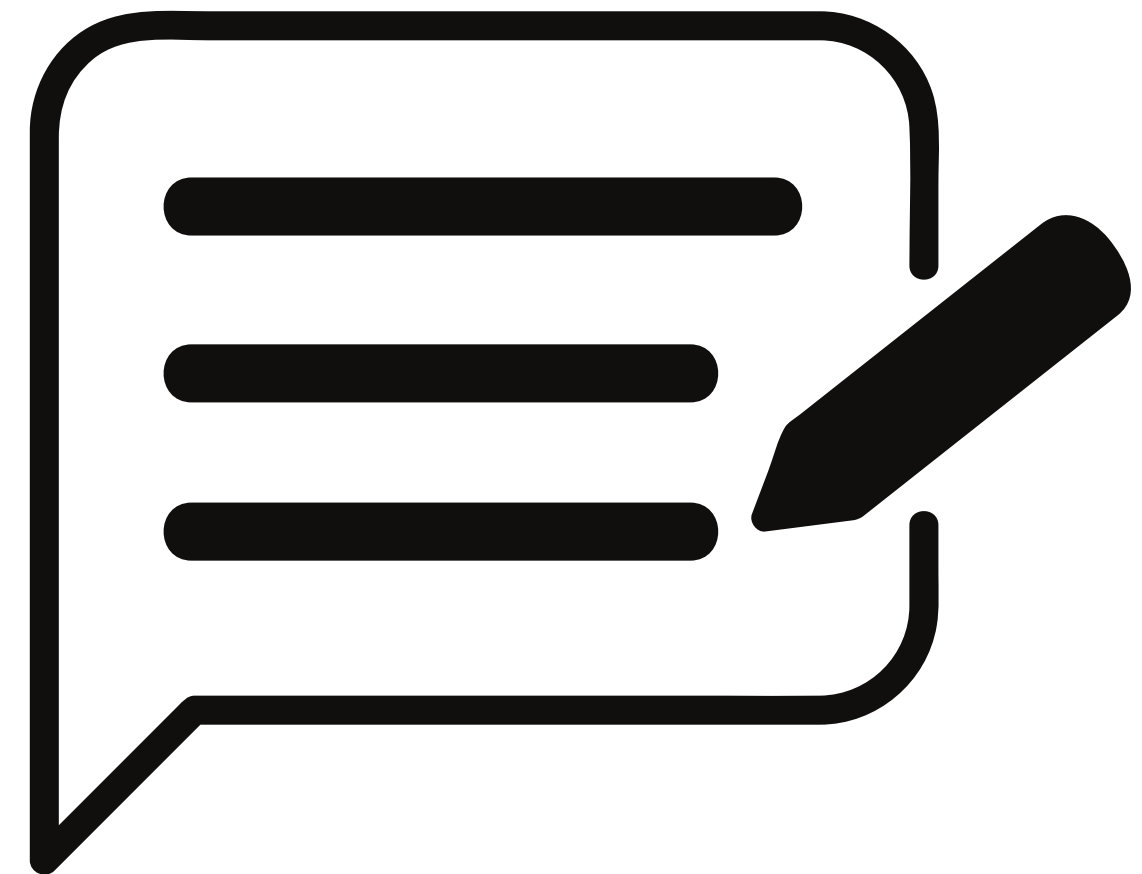


Ticket de salida: **blog**

Encuentro 15/05: ¿Qué desafíos anticipas o imaginas al integrar estas tecnologías en tu currículum y cómo planeas superarlos?



:Padlet



Recursos vistos y utilizados:

- Sistema de arranque dual: **Windows y Huayra.**
- **Hardware y Software.**
- Reconocimiento de las herramientas.
- Asistencia en **Formulario de Google.**
- Crucigrama en **Canva.**
- Ruleta en **WordWall.**
- Ticket de salida o blog en **Padlet.**



Gracias.

Nos volvemos a encontrar el 19 de junio por esta vía.



MISIONES

Ministerio Educación,
Ciencia y Tecnología



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E
INVESTIGACIÓN



Habilidades
Pedagógicas
Disruptivas