



Área de Diseño **INFORME 2019/20**

Área de Diseño

INFORME 2019/20

LÍNEAS DE ACCIÓN

1. COMUNICACIÓN

2. ENTORNOS DIGITALES

3. MATERIAL AUDIOVISUAL

4. EVENTOS ESPECIALES

1. COMUNICACIÓN

Definición y ejecución de estrategias de comunicación interna y externa de la Dirección. Producción contenidos de comunicación para ser difundidos a través de los canales y redes de la DGCyE. (En coordinación con equipo de comunicación)

Producción y Difusión

- . **De experiencias** relacionadas con la inclusión de Tecnologías en las escuelas de nuestra provincia para ser difundida en los canales de difusión.
- . **De buenas prácticas** (periodicidad quincenal) generadas por los facilitadores digitales o por referentes de las escuelas de la provincia.
- . **De lecturas sugeridas** (periódicas) sobre innovación educativa en nuestras redes sociales.
- . **De Campaña difusión de contenidos educativos** que aumenten las visitas a los entornos.
- . **De capacitaciones y eventos** de la dirección.

Producción audiovisual

- . **Producción de material de apoyo** Videos instructivos técnico-pedagógicos según dificultades detectadas en el territorio.
- . **Producción de material de presentación de planes,** Videos presentación e instructivos ejes y equipamiento.

Producción interactivos

- . **Producción de material de apoyo interactivo** infografía interactiva con contenido técnico-pedagógicos . Ejemplo

CANALES DE DIFUSIÓN Portal de Tecnología en Innovación Educativa de la Provincia / Twitter de Tecnología en Innovación Educativa / Fan Page de Tecnología en Innovación Educativa/ Redes sociales DGCyE/ Portal ABC / nuestro Canal de YouTube: <https://goo.gl/J4JFgC>

2. ENTORNOS DIGITALES

Creación, gestión y actualización de entornos de aprendizaje y contenidos digitales. (En coordinación con equipo de desarrollo)

Entorno EDUROBOTICA

Entorno de Robótica educativa que acompaña el Plan Provincial de Robótica Educativa con **talleres, ABP, contenidos y recursos pedagógicos**, para introducir el EDUCACIÓN DIGITAL - PENSAMIENTO COMPUTACIONAL - PROGRAMACIÓN Y ROBÓTCA.

EL OBJETIVO PRINCIPAL: es brindar un entorno digital en el que se difundan y promuevan la **utilización** de las tecnologías de la información y la comunicación (**TIC**) en el ámbito educativo para **mejorar e innovar en el proceso de los aprendizajes**. **PROYECTO E IMPLEMENTACION 2º ETAPA**

DIRIGIDO A: principalmente para docentes y talleristas pero también para toda la comunidad educativa,

ACCESO: Online. A través, de la plataforma ABC.

OBJETIVOS CONCRETOS: Relevar, evaluar y difundir contenidos pedagógicos, software educativo, publicaciones y recursos digitales de apoyo al desarrollo del PPRE. **Organizados y segmentado por area y año de NIVEL PRIMARIO y en el marco el Diseño Curricular Provincial.**

CONTENIDO para encontrar/buscar por: *Talleres, Areas, Niveles, Guías para crear actividades y experiencias tutoriales de los kits, repositorio de recursos, etc.*

POSIBLES LINEAS DE ACCIÓN - SERVICIOS A DESARROLLAR EN 2 ETAPA

- Explotar la posibilidad de extender su servicio a otros niveles.
- Desarrollar la sección de formación y autoasistidos que acompañan al docente.

REQUERIMIENTOS

Equipo (designación) Asesores pedagógicos para coordinar los diferentes niveles /

Contenidistas por niveles / Diseñadores / Desarrolladores (maquetador y programador)

Infraestructura Mantener el entorno actual. / Verificar si se necesitan nuevos recursos técnicos para mejorar el entorno.

2. ENTORNOS DIGITALES

TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Nuevo sitio de Educación Digital para la Provincia.

El nuevo sitio busca propiciar la publicación y divulgación de **contenidos y recursos pedagógicos**, que tengan como eje transversal aspectos vinculados a la **ciudadanía digital, comunidades de aprendizaje y trabajo colaborativo**.

EL OBJETIVO PRINCIPAL 2019: es brindar un entorno digital en el que se difundan y promuevan la **utilización** de las tecnologías de la información y la comunicación (**TIC**) en el ámbito educativo para **mejorar e innovar en el proceso de los aprendizajes**. PROYECTO E IMPLEMENTACION 2º ETAPA

DIRIGIDO A: principalmente para docentes pero también para toda la comunidad educativa,

ACCESO: Online. A través, de la plataforma ABC.

OBJETIVOS CONCRETOS: Relevar, evaluar y difundir contenidos pedagógicos, software educativo, publicaciones y recursos digitales de apoyo al desarrollo de los **planes y programas de inclusión tecnológica** para abordar la Propuesta Educativa Digital de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. **Organizados y segmentados por niveles y en el marco el Diseño Curricular Provincial.**

CONTENIDO para encontrar/buscar por: *Programas, Niveles, Áreas, Guías para crear actividades y experiencias, Uso de diferentes tecnologías, repositorio de recursos, etc.*

POSIBLES LINEAS DE ACCIÓN - SERVICIOS A DESARROLLAR EN 2 ETAPA

- Trabajar en sincronización con el equipo de desarrollo.
- Desarrollar Sección de formación
- Se puede brindar la posibilidad de organizar contenido favorito, creado por mí, compartido, etc. Reforzando la idea de generar **contenido colaborativo**.

REQUERIMIENTOS

Equipo (designación) Asesores pedagógicos para coordinar los diferentes niveles / Contenidistas por niveles / Diseñadores / Desarrolladores (maquetador y programador)

Infraestructura Mantener el entorno actual.

2. ENTORNOS DIGITALES

RONDA, el entorno digital de Educación accesible 2 ETAPA

Es un entorno para educación especial que propone **compartir prácticas de enseñanza inclusivas** pensadas desde la diversidad.

Reúne contenidos digitales, recursos y herramientas para planificar clases desde la inclusión educativa y social teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes.

EL OBJETIVO PRINCIPAL: es publicar y difundir un entorno digital en el que se difundan y promuevan la **utilización de las tecnologías en prácticas de enseñanza inclusivas**.

DIRIGIDO A: principalmente docentes y toda la comunidad educativa.

ACCESO: Online. A través de la plataforma ABC y redes.

OBJETIVOS CONCRETOS: Aumentar visitas. Interactuar, editar o producir materiales didácticos que diversifican la forma de acceder y evaluar los logros en el aprendizaje. Planificar y desarrollar propuestas pedagógicas en clave del diseño curricular, transversales a las distintas áreas. Ampliar y potenciar las prácticas pedagógicas y las posibilidades de trabajo, dentro y fuera del aula.

CONTENIDOS: Propuestas pedagógicas que sirven de referencia para planificar una clase inclusiva. **Herramientas** como software, rampas digitales y entornos editables para uso pedagógico. **Orientaciones** con tutoriales, documentación de consulta, links de interés y una **mediateca** con recursos digitales imágenes, audios, textos, videos, presentaciones y plantillas .

SERVICIOS A DESARROLLAR EN 2 ETAPA

- Se podrá buscar y organizar contenido favorito, bajarlo, reutilizarlos, compartirlo, etc. Reforzando la idea de generar **contenido colaborativo y propio**.
- Brindar la posibilidad en una segunda etapa de crear un usuario, curar y publicar contenido propio del usuario.

2. ENTORNOS DIGITALES

SUITE Reflejando el trabajo territorial

La **SUITE** permite hacer un seguimiento de las todas las Acciones territoriales que se realizan en las escuelas.

EL OBJETIVO PRINCIPAL poder generar reportes a partir de la información subida a la Suite por el equipo territorial. Para ello es fundamental contar una la **base de datos actualizada y sólida** (que permita categorizar y filtrar de manera coherente y fehaciente), se está trabajando en esto para poder lograrlo.

ESTADO ACTUAL (sin desarrollo)

REQUERIMIENTO - ACTUALIZACIONES PERIÓDICAS Y PERMANENTES

Se realizarán actualizaciones en la herramienta según las necesidades del momento:

- Mejoras de interfaz
- Pedidos de reportes de cualquiera sus secciones
- Mejoras en los filtros
- Ajustes en interacciones puntuales
- **Así como también se irán corrigiendo errores que surjan con el uso y la carga de información.**

PAD, impulsando clases más digitales

PAD es una aplicación de recursos pedagógicos digitales para uso escolar en el Nivel Primario.

EL OBJETIVO PRINCIPAL Crear, publicar y difundir nuevos recursos. para contar con una herramienta actualizada tanto Online como offline.

ESTADO ACTUAL (offline - sin desarrollo) -

REQUERIMIENTO - ACTUALIZACIONES PERIÓDICAS Y PERMANENTES

- Montar en servidor para cambiar a su estado ONLINE.
- Se realizarán actualizaciones en la herramienta según las necesidades del momento:
- Mejoras de la versión portable
- Mejoras en el circuito de descarga de contenido
- Ajustes en interacciones puntuales

3. AUDIOVISUAL

Creación de Material Audiovisual. El equipo cuenta con amplia experiencia para acompañar las acciones de la DPITE con piezas audiovisuales.

EL OBJETIVO PRINCIPAL: Crear, publicar y difundir recursos utilizando el lenguaje audiovisual como lenguaje enriquecido para la comunicación y difusión de contenido.

PROCESO DE PIEZAS AUDIOVISUALES

- Análisis del contenido
- Guion
- Story
- Animación y edición
- Producción fina

TIPOLOGÍAS DE VIDEO

Uso - Tema	Estilo Gráfico	Medio	Destinatario	Locución	Duración
PEDAGÓGICO	INFOGRÁFICO	TWITTER	DOCENTES	CON LOC.	10 seg
DIFUSIÓN	RÍTMICO	FACEBOOK	VECINO	SIN LOC.	-1min
CURIOSIDADES	PASO A PASO	WEB	EQUIPO DPITE		+1min
TESTIMONIAL		(Plataforma o DPITE)			
NOTICIAS		INSTAGRAM			
TUTORIAL					

CANA YOUTUBE  <https://www.youtube.com/channel/UC2CIS5qTIV1hTfh2dSfBaEQ>

4. EVENTOS ESPECIALES

Creación de la fomentar la creación de proyectos y experiencias interactivas. Proyectos que propician la utilización de las netbooks, tecnología en general para producir materiales audiovisuales y sonoros para alumnos y docentes y ofrece instancias de capacitación.

OBJETIVO PRINCIPAL: Promover, fortalecer y afianzar los proyectos con inclusión tecnología que se desarrollan en las escuelas de la Provincia de Buenos Aires en sus diversos tipos y modalidades.

DIRIGIDO A: estudiantes y docentes de todos los niveles y modalidades.

SERVICIOS:

- Planificar proyecto evento
- Proponer actividades pedagógicas con desafíos colaborativos

muestra de ejemplo
COPATIC