

## PROGRAMA DE ASIGNATURA

<b>Asignatura</b>	<b>Práctica III: Evaluación Docente</b>
<b>Carrera</b>	<i>Pedagogía en Matemática y Computación</i>
<b>Código</b>	22338
<b>Créditos</b>	6
<b>Nivel</b>	7
<b>Requisitos</b>	<i>Práctica II: Diversidad e Inclusión</i>
<b>Categoría</b>	
<b>Área de conocimiento</b>	<i>Ciencias Sociales</i>
<b>Descripción</b>	<p><b>Contribución al sello institucional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adaptabilidad a las condiciones y características de los diferentes escenarios profesionales.</li> </ul> <p><b>Contribución al Perfil de Egreso:</b></p> <p>Esta asignatura contribuye a los desempeños integrales 1,2,3,4,5,6,7,8 y 9 específicamente en:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Aplica en diferentes contextos educativos situaciones de aprendizaje de la matemática y la computación, considerando la funcionalidad de los saberes disciplinares, las didácticas específicas y la inclusión educativa.</i></li> <li>2. <i>Implementar recursos pedagógicos, escenarios didácticos o soluciones a problemas del entorno social, escolar y productivo, en base a la interpretación computacional de conceptos de la matemática, la ciencia de la computación y la estadística</i></li> <li>3. <i>Implementar procesos de enseñanza utilizando diversas estrategias para el desarrollo del pensamiento matemático y computacional de los estudiantes, considerando los conocimientos y habilidades sobre la gestión del aula, la inclusión educativa, la comunicación efectiva, la optimización del tiempo y los recursos disponibles.</i></li> <li>4. <i>Diseñar instrumentos evaluativos válidos y confiables que le permitan tomar decisiones pedagógicas contextualizadas, así como contrastar sus evidencias con los resultados evaluativos externos.</i></li> <li>5. <i>Construye proyectos de innovación fundamentados en los avances de la didáctica de la matemática y la didáctica de la computación, reflexionando sobre las dinámicas del sistema educativo, el desarrollo profesional docente y las interrelaciones entre los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación cuando son situados en las salas de clases.</i></li> <li>6. <i>Identifica problemas de investigación en los campos de la educación matemática y la computación, a partir del contraste entre las situaciones contextualizadas de la práctica pedagógica y los resultados de la producción académica local e internacional, tomando posturas críticas y propositivas derivadas del estudio de variadas metodologías y técnicas de análisis aplicadas a la investigación educativa.</i></li> <li>7. <i>Construye instrumentos y criterios de evaluación que le permitan recoger información directa de su práctica, la opinión de sus pares y la de sus superiores,</i></li> </ol>

<p>para cuestionar los supuestos y acciones de su desempeño profesional como profesor/a de matemática y computación, proponiendo cambios y tomando decisiones relacionadas con elementos disciplinares, didácticos y pedagógicos.</p> <p>8. <i>Interactúa en una comunidad educativa, contribuyendo al desarrollo de actividades de trabajo colaborativo, que promuevan los aprendizajes matemáticos y computacionales velando por el uso eficiente de los recursos.</i></p> <p>9. <i>Replantea un proyecto educativo desde la matemática, computación y la inclusión de las TIC para la enseñanza con el fin de producir mejoras en el aprendizaje y fortaleciendo el desarrollo de la convivencia escolar.</i></p>	
<p><b>Resultado de aprendizaje general</b></p> <p><i>Analiza y diseña situaciones de aprendizaje para la enseñanza de la matemática y Computación desde lo pedagógico, lo didáctico y curricular, integra recursos tecnológicos y medios educativos de acuerdo con el contexto del establecimiento donde realiza la práctica, para que los y las estudiantes tengan un aprendizaje innovador para la resolución de problemas del entorno social, educativo y productivo. Evalúa los aprendizajes de los y las estudiantes con instrumentos válidos y confiables para la retroalimentación y la toma de decisiones contextualizadas de acuerdo con los acontecimientos en la sala de clases. Investiga y reflexiona sobre su práctica como profesor/a de matemática y computación, con fundamentos teóricos y epistemológicos y metodología y técnicas de análisis para innovar los procesos de enseñanza.</i></p>	
<p><b>Resultados de aprendizaje específicos</b></p> <p><i>Panifica situaciones de aprendizaje desde lo matemático, lo pedagógico, lo didáctico y curricular.</i></p> <p><i>Diseña situaciones didáctica incorpora lo tecnológico para la enseñanza y aprendizaje de la matemática y computación situada y significativa para resolución de problemas.</i></p> <p><i>Analiza resultados de aprendizaje y problemáticas presentes en el contexto de aula y la toma de decisiones.</i></p> <p><i>Investiga sobre su práctica pedagógica identifica problemática y la toma de decisiones para la mejora de los aprendizajes.</i></p>	<p><b>Unidades temáticas</b></p> <p><i>Unidad 1: Planificación para la enseñanza.</i></p> <p><i>Unidad 2: Diseño didáctico</i></p> <p><i>Unidad 3: Evaluación y currículo</i></p> <p><i>Unidad 4: Evaluación de su práctica pedagógica.</i></p>
<p><b>Metodologías de enseñanza y de aprendizaje</b></p> <p>La estrategia integra actividades individuales, grupales y colectivas dirigidas a que estudiante movilice y aplique los conocimientos en dos productos.</p> <p>El primero, que realice la planificación de la enseñanza de los contenidos de matemática y computación, realice un diseño de situaciones didácticas, integre</p>	

	<p>recursos tecnológicos, lo pedagógico y curricular que consideren la diversidad de los y las estudiantes y la funcionalidad del conocimiento matemático y computación en la resolución de problemas. Evaluar los aprendizajes con instrumentos evaluativos para la retroalimentación y la toma de decisiones.</p> <p>El segundo, a partir de los resultados obtenidos en las evaluaciones de los y las estudiantes en el aprendizaje de la matemática y computación realizar un análisis crítico desde lo curricular, lo didáctico y las observaciones de problemáticas presentes en la sala de clase, evaluar su práctica como profesor de matemática y computación con fundamentos teóricos-epistemológicos, investigaciones, reflexionando de manera crítica en forma individual y colectiva en la reflexión pedagógica y tomar decisiones para la mejora de su práctica como profesor/a de matemática y computación.</p> <p>Deberá en cada producto incorporar la reflexión pedagógica relacionada con su percepción de lo recogido en el establecimiento y su proceso de construcción profesional.</p> <p>En el proceso el estudiante practicante se relaciona con el profesor guía del colegio y con el profesor supervisor de la Universidad. El conocimiento particular que el estudiante adquiere por el contexto específico del establecimiento que participó se amplía con sesiones realizadas en talleres con su profesor supervisor y en conjunto con sus pares.</p>
	<p><b>Procedimientos de evaluación</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Talleres 20%</li> <li>2. Profesor/a Tutor/a 20%</li> <li>3. Profesor Guía 20%</li> <li>4. Informe 1 (Reflexión-Acción para la práctica) 20%</li> <li>5. Informe 2 (Reflexión-Acción sobre la práctica) 20%</li> </ol>
	<p><b>Bibliografía básica</b></p> <p>Mineduc, (2007). Jornada de planificación y diseño de la enseñanza. Santiago: Ministerio de Educación. Herramientas para la Formación de Profesores de Matemática (2012).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto Fondef. Chile. Ramos, M. (2003).</li> <li>• Descripción de la Práctica Docente en las Escuelas Secundarias. Disponible en <a href="http://educar.jalisco.gob.mx/01/01Mario.html">http://educar.jalisco.gob.mx/01/01Mario.html</a>.</li> </ul> <p>Sierra, A. (2006). Lo Matemático en el Diseño y Análisis de Organizaciones Didácticas: Los Sistemas de Numeración y la Medida de Magnitudes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tesis Doctoral. Universidad de Complutense. Madrid. Valiente, S. (2000). Didáctica de la Matemática. Madrid: Ibérica Gráfica, S.A.</li> </ul>