

## PROGRAMA DE CURSO

Nombre del curso (en castellano y en inglés)			
<i>Proyecto integrado - Integrated project</i>			
Escuela	Carrera (s)	Código	
Educación	Pedagogía Educación Básica	PEB1002	
Semestre	Tipo de actividad curricular		
2	OBLIGATORIA		
Prerrequisitos		Correquisitos	
No tiene requisitos previos			
Créditos SCT	Total horas a la semana	Horas de cátedra, seminarios, laboratorio, etc.	Horas de trabajo no presencial a la semana
4	3	3	3,5
Ámbito	Competencias a las que tributa el curso	Subcompetencias	
Enseñanza y aprendizaje de las disciplinas	<p>2.1. Generar en el aula un ambiente que promueva el aprendizaje y desarrollo de las competencias disciplinares a partir de interacciones pedagógicas que enriquezcan y acompañen los procesos de aprendizaje.</p> <p>2.3. Implementar, de forma intencionada, recursos educativos diversos y pertinentes con el propósito de crear experiencias de aprendizaje enriquecidas, multimodales y contextualizadas.</p> <p>3.2. Aportar al establecimiento de relaciones positivas y respetuosas entre los distintos actores educativos, sobre la base de principios éticos pertinentes, enfatizando la gestión de una convivencia favorable al desarrollo de aprendizajes y bienestar socioafectivo de los y las estudiantes.</p>	<p>2.1.1. Contextualizar el currículum nacional a las necesidades específicas de sus estudiantes y su entorno, planificando unidades de aprendizaje coherentes para el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>2.3.1. Seleccionar y utilizar distintas fuentes para obtener y crear recursos educativos.</p> <p>2.3.2. Adaptar distintos materiales e información de la vida cotidiana para crear experiencias de aprendizaje.</p> <p>2.3.3. Utilizar las tecnologías de la informática y la comunicación de manera eficiente, para encontrar, seleccionar, adaptar y crear sus propios recursos educativos.</p> <p>3.2.5. Liderar la gestión de proyectos de mejora a niveles micro y macro, articulando diagnósticos generados en distintos ámbitos de la comunidad, en favor del aprendizaje, desarrollo y bienestar de los y las estudiantes.</p>	

### Propósito general del curso

Proyecto Integrado es un curso que propone a los estudiantes reflexionar sobre los desafíos de la educación y el rol docente en educación para el siglo XXI. Asimismo, por medio de la inmersión en el uso de herramientas tecnológicas de programación y robótica, y el desarrollo de proyectos educativos colaborativos e interdisciplinarios buscar estrategias didácticas y metodológicas para el desarrollo de habilidades y competencias del siglo XXI.

### Resultados de aprendizaje

**2.1. Aplica los conceptos y principios del trabajo colaborativo en el desarrollo de proyectos colaborativos e interdisciplinarios que permitan el desarrollo de habilidades del sXXI.**  
**3.2. Identifica problemas educativos y genera soluciones de interdisciplinarias de manera colaborativa y por medio del uso de recursos de programación y robótica**  
**2.3. Diseña proyectos educativos utilizando lenguaje de programación como Scratch para el desarrollo de experiencias de aprendizaje contextualizadas para el desarrollo de habilidades del siglo XXI**

Número	RA al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
1	<b>2.1. Aplica los conceptos y principios del trabajo colaborativo en el desarrollo de proyectos colaborativos e interdisciplinarios que permitan el desarrollo de habilidades del sXXI</b>	El trabajo y aprendizaje colaborativo	3
2	<b>3.2. Identifica problemas educativos y genera soluciones de interdisciplinarias de manera colaborativa y por medio del uso de recursos de programación y robótica</b>	Proyectos Escolares	4
3	<b>2.3. Diseña proyectos educativos utilizando lenguaje de programación como Scratch para el desarrollo de experiencias de aprendizaje contextualizadas para el desarrollo de habilidades del siglo XXI</b>	Programación y Robótica	8

Contenidos	Indicadores de logro
<p>Unidad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La era digital y Tics en la Escuela del siglo XXI.</li> <li>• Rol del Docente, los estudiantes y la comunidad.</li> <li>• Importancia y características del trabajo y aprendizaje colaborativo para la práctica profesional docente de Enseñanza Básica.</li> </ul> <p>Unidad 2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración y Formulación de Proyectos</li> <li>• Herramientas tecnológicas para la gestión del trabajo colaborativo (Gsuite for education).</li> </ul> <p>Unidad 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento Computacional</li> <li>• Robótica educativa.</li> </ul>	<p>Unidad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica el Rol del Docente y estudiante en el aula del sXXI.</li> <li>- Reconoce la importancia, características y objetivos del trabajo y aprendizaje colaborativo.</li> <li>- Conoce y comprende la importancia de las nuevas tecnologías en la educación del sXXI.</li> </ul> <p>Unidad 2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseña proyectos colaborativos relacionados con el currículo de enseñanza básica.</li> <li>- Identifica características de la educación en entornos virtuales y no virtuales.</li> </ul> <p>Unidad 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplica herramientas Tics colaborativas , Scratch y Robótica educativa.</li> </ul>

Metodologías	Requisitos de Aprobación y Evaluaciones del Curso
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clases expositivas con análisis de material teórico y documentos bibliográficos de autoras/es especializadas/os en las diferentes temáticas.</li> <li>- Desarrollo de proyectos por equipo. (ABP)</li> <li>- Registro mediante bitácora.</li> <li>- Experiencias guiadas por el docente para la utilización de herramientas Tics y aplicaciones colaborativas.</li> <li>- Talleres de inmersión y creación.</li> </ul>	<p><b>Asistencia 80%</b></p> <p><b>Evaluación 1</b> - Análisis bibliográfico - 20%</p> <p><b>Evaluación 2</b> - Proceso de Elaboración de proyecto - 30%</p> <p><b>Evaluación 3</b> - Taller de Inmersión - 20%</p> <p><b>Evaluación 4</b> - Presentación de proyecto - 30%</p> <p>Las notas correspondientes a la <b>Evaluación 1-2-3-4</b> corresponden al 80% de la calificación final. Luego de la <b>Evaluación 4</b> se deberá realizar una autoevaluación(10%) y coevaluación(10%) grupal que contempla el 20% de la evaluación final.</p> <p>No hay examen, sin embargo los y las estudiantes que obtengan 3,7 - 3,8 - 3,9 podrán realizar un examen</p> <p>Nota final del curso: Nota de presentación (70%) + nota de examen (30%)</p>

### Bibliografía Fundamental

Abud, B. y Lujambio, J. (2015). *Educación en la era digital sin perder lo esencial. Una guía que sirve para incorporar positivamente las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Editorial: Limusa.

Collazos, C. y Otros (2001) Aprendizaje Colaborativo: un cambio en el rol del profesor  
<https://users.dcc.uchile.cl/~luguerre/papers/CESC-01.pdf>

Ministerio de Educación (2019). *Trabajo colaborativo y desarrollo profesional docente en la escuela*. Disponible en: <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/2266>

Carneiro, R. (2009). *Las TIC y los nuevos paradigmas educativos: la transformación de la escuela en una sociedad que se transforma*. En "Los desafíos de las TIC para el cambio educativo / coord. por Roberto Carneiro, Juan Carlos Toscano, Tamara Díaz Fouz,  
<https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/latic2.pdf>, págs. 15-28

### Bibliografía Complementaria

Las TICs en el ámbito educativo, Inmaculada Fernández Fernández. (2010).  
<https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>

Educarchile. La colaboración en el aula. Disponible en:  
<https://www.educarchile.cl/comunidades/la-colaboracion-en-el-aula>

Duran, Jordi & Macías, Sonia & Cambrón, Alfonso & Freixa, xavi r & Esteban, Adrià. (2018). La encrucijada de la educación en la era digital. El reto de las TIC en las escuelas...  
[https://www.researchgate.net/publication/323168051\\_La\\_encrucijada\\_de\\_la\\_educacion\\_en\\_la\\_era\\_digital\\_El\\_reto\\_de\\_las\\_TIC\\_en\\_las\\_escuelas](https://www.researchgate.net/publication/323168051_La_encrucijada_de_la_educacion_en_la_era_digital_El_reto_de_las_TIC_en_las_escuelas)

Competencias y estándares TIC para la profesión docente. Disponible en:  
<https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/2151>

Experiencias educativas en las aulas del siglo XXI. Innovación con TIC. Disponible en:  
<https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/publicaciones/87/>

Experiencias de gamificación en las aulas. Disponible en:  
<https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>

Fábrega, R., Fábrega, J; Blair, A. (2016). La Enseñanza de Lenguajes de Programación en la Escuela; ¿Por qué hay que prestar atención?. Fundación Telefónica,  
<http://www.fundaciontelefonica.cl/wp-content/uploads/descargas/1495212855-Documen-to%20Ense%C3%B1anza%20de%20Lenguajes.pdf>

Basogain, X., Olabe, M. Á., y Olabe, J. C. (2015). Pensamiento Computacional a través de la Programación: Paradigma de Aprendizaje. Revista de Educación a Distancia, (46). Recuperado de: <http://revistas.um.es/red/article/view/240011/182851>

Vidal, Cristian L, Cabezas, Carlos, Parra, José H, & López, Leopoldo P. (2015). Experiencias Prácticas con el Uso del Lenguaje de Programación Scratch para Desarrollar el Pensamiento Algorítmico de Estudiantes en Chile. *Formación universitaria*, 8(4), 23-32. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062015000400004>

<b>Fecha última revisión:</b>	
<b>Programa visado por:</b>	