

PROGRAMA DE CURSO

Nombre del curso (en castellano y en inglés)			
Proyecto Integrado – Integrated Project			
Escuela	Carrera (s)	Código	
Educación	Educación Básica	PEB1002	
Semestre	Tipo de actividad curricular		
2	Obligatoria		
Prerrequisitos		Correquisitos	
No tiene.			
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	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprendizaje, desarrollo y diversidad en la infancia y adolescencia 2. Enseñanza y aprendizaje de las disciplinas. 3. Familia, comunidad educativa y sistema educacional 	<p>1.3. Disponer de conocimientos científicos y prácticos que enriquezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como la reflexión sobre los mismos.</p> <p>2.1 Generar en el aula un ambiente que promueva el aprendizaje y desarrollo de las competencias disciplinares a partir de las interacciones pedagógicas que enriquezcan y acompañen los procesos de aprendizaje.</p> <p>2.3 Implementar, de forma intencionada, recursos</p>	<p>1.3.1. Comprender evidencia acerca del uso del juego y otros recursos metodológicos y tecnológicos como apoyo a los procesos de desarrollo y aprendizaje.</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>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 distintos actores educativos, sobre la base de principios éticos pertinentes, enfatizando la gestión de una convivencia favorable al desarrollo de aprendizajes y bienestar socio-afectivo de los y las estudiantes</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, a favor del aprendizaje, desarrollo y bienestar de los y las estudiantes.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Propósito general del curso

El Curso de Proyecto Integrado brinda a los estudiantes la oportunidad de reflexionar sobre los desafíos de la educación y el papel del docente en el entorno escolar del siglo XXI. A través de una inmersión activa en herramientas tecnológicas, se busca fomentar la creación de proyectos educativos colaborativos e interdisciplinarios, en los cuales los recursos tecnológicos se incorporan de manera integral. Estos proyectos no solo abordan estrategias didácticas y metodológicas, sino que también tienen como objetivo primordial el desarrollo de habilidades y competencias pertinentes para el siglo XXI.

Número	RA al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
1	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	El trabajo colaborativo y el trabajo colaborativo en red	4
Contenidos		Indicadores de logro	
<ul style="list-style-type: none"> ● La era digital y Tics en la Escuela del siglo XXI. ● Rol del Docente, los estudiantes y la comunidad. ● Importancia y características del trabajo y aprendizaje colaborativo para la práctica profesional docente de Enseñanza Básica. 		<ul style="list-style-type: none"> - Identifica el Rol del Docente y estudiante en el aula del sXXI. - Reconoce la importancia, características y objetivos del trabajo y aprendizaje colaborativo. - Conoce y comprende la importancia de las nuevas tecnologías en la educación del sXXI. 	

Número	RA al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
2	3.2. Identifica problemas educativos y genera soluciones de interdisciplinarias de manera colaborativa y por medio del uso de recursos de TIC.	Proyectos Escolares	7
Contenidos		Indicadores de logro	
<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración y Formulación de Proyectos • Herramientas tecnológicas para la gestión del trabajo colaborativo (Gsuite for education) 		<ul style="list-style-type: none"> • Diseña proyectos colaborativos e interdisciplinarios relacionados con el currículo de enseñanza básica. • Identifica características de la educación en entornos virtuales y no virtuales. 	

Número	RA al que contribuye la Unidad	Nombre de la Unidad	Duración en semanas
3	2.3. Diseño de proyecto educativos utilizando lenguaje de programación como Scratch para el desarrollo de experiencias de aprendizaje contextualizadas para el desarrollo de habilidades del siglo XX	Programación y Robótica	5
Contenidos		Indicadores de logro	
<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento Computacional • Robótica educativa. 		Aplica herramientas Tics colaborativas , Scratch y Robótica educativa, para generar recursos de aprendizaje	

Metodologías	Requisitos de Aprobación y Evaluaciones del Curso
<p>Se utilizará una metodología basada en el aprendizaje colaborativo y constructivo que contemple diversas actividades presenciales y virtuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de aprendizaje, con tareas guiadas por el/la docente. • Clases presenciales que propicien el trabajo en equipo y 	<p>Asistencia 70% Evaluación U1 Individual entrega de Ensayo – 25% Evaluación U2 Grupal de Elaboración del Proyecto - 30% Evaluación U3 45%– Presentación Proyecto Final Abarcando contenidos de la Unidad 1, 2 y 3.</p>

<p>la construcción del conocimiento.</p> <p>Se utilizará la plataforma Ucampus y MOODLE complementar las clases presenciales y facilitar el trabajo colaborativo en red.</p> <p>Se propondrán temas de discusión en clases, se solicitará a los estudiantes leer artículos afines a las Tecnologías educativas.</p> <p>Uso articulado de recursos de aprendizaje, los que contendrán los materiales necesarios para apropiarse de los contenidos del curso, además de las actividades que están contextualizadas en situaciones concretas y lo mas cercanas a la realidad, lo que permitirá alcanzar los objetivos planteados.</p> <p>Como producto final del curso, se espera elaborar una portafolio digital colaborativo, donde los estudiantes puedan guardar los diferentes recursos digitales, que podrían utilizar eventualmente en la planificación de sus clases</p>	
<p>Bibliografía Fundamental</p>	
<p>Abud, B. y Lujambio, J. (2015). Educar en la era digital sin perder lo esencial. Una guía que sirve para incorporar positivamente las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje. Editorial: Limusa.</p> <p>Area, M. y Adell, J. (2021). Tecnologías digitales y cambio educativo. Una aproximación crítica. REICE Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 19 (4), 83-96. https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.005</p> <p>Ministerio de Educación (2019). <i>Trabajo colaborativo y desarrollo profesional docente en la escuela</i>. Disponible en: https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/2266</p> <p>Competencias y estándares TIC para la profesión docente. Disponible en: https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/215</p>	

Bibliografía Complementaria

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

Delval, J. (enero-junio, 2013). La escuela para el siglo XXI. Sinéctica, 40. Recuperado de http://www.sinectica.iteso.mx/articulo/?id=40_la_escuela_para_el_siglo_xxi

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

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

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

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%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>

Fecha última revisión:

Programa visado por:

Información Importante

Integridad Académica

En los cursos impartidos en la Escuela de Educación se consideran faltas graves a la integridad académica y a la ética las siguientes acciones:

- Copiar y facilitar la copia de respuestas en cualquier tipo de evaluación académica;
- Adulterar cualquier documento oficial como documento de asistencias, correcciones de pruebas o trabajos de investigación, entre otros;
- Plagiar u ocultar intencionalmente el origen de la información en cualquier tipo de evaluación.
- Uso íntegro, parcial y/o sin reconocimiento de ChatGPT u otras herramientas de inteligencia artificial.

Cualquiera de las faltas graves mencionadas anteriormente, será sancionada con la suspensión inmediata de la actividad y con la aplicación de la nota mínima (1,0). Además, estas causales serán informadas al Consejo de Escuela para iniciar una investigación sumaria en caso de ser necesario.

Protocolo ante denuncias sobre acoso sexual, acoso laboral y discriminación arbitraria

De acuerdo a la misión y principios de la Universidad de O'Higgins, y siguiendo los Lineamientos para la Docencia (2022) dictaminados por la Dirección de Pregrado, se exige un uso seguro, responsable y ético de las tecnologías de la información. En este sentido, se rechazan tajantemente cualquier conducta (virtual y/o presencial) de uso inadecuado de datos personales, acoso sexual y discriminación arbitraria. Todos estos actos se encuentran considerados en el reglamento estudiantil UOH y son sancionados por la Universidad. En el caso específico de experimentar o ser testigo de acoso sexual y discriminación arbitraria contacta a tu jefatura de carrera y asesorarte por la Dirección de Equidad de Género y Diversidades: oficina.equidad.genero@uoh.cl también puedes asistir de manera presencial a la Dirección que está ubicada en la oficina 501 edificio A. Horario de atención 9:30 a 17:00.

Si vives cualquier otro tipo de situación de acoso, maltrato o abuso de otra índole que NO sea de carácter sexual o de género contacta a la jefatura de carrera y asesórate por pregrado.

Respeto por el nombre social del estudiantado

La Universidad de O'Higgins cuenta con mecanismos para realizar el procedimiento de cambio de nombre social a las personas que lo soliciten en virtud de su identidad de género. Todo integrante de la universidad puede manifestar su voluntad de utilizar su nombre social a el/la docente, así como los pronombres asociados. Además, para formalizar su uso en la Universidad debes solicitarlo a la Dirección de Equidad de Género y Diversidades. Para hacer esta solicitud, descarga el formulario de solicitud y la declaración jurada simple de la página web: <https://www.uoh.cl/#cambios-de-nombre-social>, y preséntalos presencialmente o vía email a: oficina.equidad.genero@uoh.cl

Consideración de ajustes razonables:

Si tienes alguna condición de discapacidad, o requieres comunicar cualquier información relevante para favorecer tu proceso de enseñanza-aprendizaje, contáctate con el/la docente del curso, o bien con tu jefe de carrera para evaluar ajustes razonables y/o la implementación de otras estrategias de apoyo. Para más información puedes escribir a unidad.inclusion@uoh.cl