

PROGRAMA Y PLANIFICACIÓN DE ASIGNATURA

Nombre asignatura		
Proyecto integrado		
Código	SCT	Nivel
	4	Semestre 2, año 1
Ámbito de formación		Carácter del curso
Enseñanza y aprendizaje de las disciplinas		Obligatorio
Requisitos		
No tiene requisitos previos		

Carga académica					
	Horas de cátedra	Horas de ayudantía	Horas de trabajo personal	Horas de evaluación	Total
Semanal	3	1,5	3,5	15	8

Objetivos de aprendizaje
1. Analizar los fundamentos del trabajo colaborativo, aprendizaje colaborativo y el uso de TIC en el ámbito escolar. 2. Formular Proyectos Educativos interdisciplinarios y colaborativos que involucren recursos tecnológicos para promover mejoras en el aprendizaje. 3. Conocer y utilizar herramientas tecnológicas sincrónicas y asincrónicas para la planificación y ejecución de proyectos colaborativos. 4. Utilizar el lenguaje de programación Scratch para el desarrollo de recursos didácticos.

Metodología docente
El curso se compone de: - Clases expositivas online con análisis de material teórico y documentos bibliográficos de autoras/es especializadas/os en las diferentes temáticas. - Experiencias sincrónicas y asincrónicas guiadas por el docente para la utilización de herramientas Tics y aplicaciones colaborativas.

- Talleres de inmersión y creación con herramientas con Scratch. De manera presencial si las condiciones sanitarias lo permitan.

Unidades temáticas

Unidad n° 1: El trabajo colaborativo	semanas
Contenidos: • 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 • Elaboración y Formulación de Proyectos.	6

Unidad n° 2: Tics y Educación	semanas
Contenidos: • Herramientas tecnológicas para la gestión del trabajo colaborativo (Gsuite for education). • Herramientas de colaboración y autoría como los blogs, sites, wiki. • Pensamiento Computacional/Algorítmico y Robótica educativa.	8

Información importante
<u>Sobre las ayudantías</u> ▪ La asignatura tendrá 1 ayudantía: participará en clases y actividades en línea y en la revisión y seguimiento de trabajos de cátedra. ▪ Las ayudantías comprenden un conjunto de actividades de apoyo a la docencia de cátedra. <u>Sobre la asistencia, evaluaciones y exámenes</u> ▪ El curso no tiene ningún requisito de asistencia.

- Esta asignatura no tiene examen final, salvo para aquellos estudiantes que finalicen con notas 3,7 3,8 o 3,9 quienes tendrán derecho a un examen inicial y de segunda instancia en caso que reprobren el examen inicial, y cuyo promedio de notas se mantenga en una nota igual a 3,7 3,8 o 3,9.
- Se exige de rendir el examen final del curso, aquellas/os estudiantes cuya nota final de cátedra sea igual o superior a 4,0.
- El examen de segunda instancia será oral, cubrirá los contenidos de las unidades 1 y 2, y su nota reemplazará (en caso de ser superior) a aquella del primer examen para el cálculo de la nota final de la asignatura.
- La nota final de la asignatura se obtiene a partir de la nota de presentación (70%) y la nota de examen (30%).

EVALUACIONES						
Número y porcentaje de evaluación	Semana	Fecha	Contenidos	Subcomp asociadas	Descripción de la evaluación	Indicadores de logro
Evaluación 1, 25%*	4	16 - Septiembre	Unidad 1	2.1.1 2.3.1	Bitácora estudiantes para trabajo colaborativo.	- 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.
Evaluación 2, 15%*	9	21- Octubre	Unidad 1	2.3.3	Creación de google site con sus respectivas Viñetas	- Identifica características de la educación en entornos virtuales. - Diseña proyectos tecnológicos y colaborativos relacionados con el currículo de enseñanza básica. Aplica herramientas Tics colaborativas y Scratch.
Evaluación 3, 30%*	13	2 - Diciembre	Unidad 1 y 2	2.3.2 2.3.3	Avance Proyecto; Fundamentación, Descripción, Objetivos General y Específicos, Actividades, Cronograma.	
Evaluación 4, 30%*	14	9 - Diciembre	Unidad 1 y 2	3.2.5	Presenta oral proyecto online final.	Crea proyecto colaborativo relacionados con el currículo de enseñanza básica utilizando herramientas tecnológicas Gsuite y Scratch.

*Las evaluaciones 1, 2, 3, 4 corresponden al 80% de la evaluación final. Luego de la presentación (EV.4) se deberá realizar una autoevaluación(10%) y coevaluación(10%) grupal que contempla el 20% de la evaluación final o nota de presentación.

Nota de presentación a examen:

- Evaluación 1: 25%
- Evaluación 2: 15%
- Evaluación 3: 30%
- Evaluación 4: 30%

Nota final del curso:

Nota de presentación (70%) +
nota de examen (30%)

Bibliografía**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA**

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/lastic2.pdf>, págs. 15-28

BIBLIOGRAFÍA Y MATERIAL ONLINE COMPLEMENTARIO

Las TICS en el ámbito educativo, Inmaculada Fernández Fernández. (2010).
<https://educare.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
[I El reto de las TIC en las escuelas](https://www.researchgate.net/publication/323168051_La_encrucijada_de_la_educacion_en_la_era_digital)

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/lilibras/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-Documento%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>

Competencias del perfil de egreso a las que contribuye el curso

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.

2.3. Implementar de forma intencionada, recursos educativos diversos y pertinentes, con el propósito de crear experiencias de aprendizaje enriquecidas, multimodales y contextualizadas.

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 socio afectivo de los estudiantes.

Subcompetencias

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.

2.3.1. Seleccionar y utilizar distintas fuentes para obtener y crear recursos educativos.

2.3.2. Adaptar distintos materiales e información de la vida cotidiana para crear experiencias de aprendizaje.

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.

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 estudiantes.

Vigencia desde	Semestre de elaboración, segundo semestre 2021
Elaborado por	José Luis Cáceres
Revisado por	