

Título proyecto Integrador

“Fortalecemos los Aprendizajes con un Aula Virtual”

1. Situación significativa:

En la institución educativa de Jornada Escolar Completa ubicada en el Centro Poblado Libertad Naranjito de Camse del distrito y provincia de Cutervo, región Cajamarca, los docentes se percatan de que algunos estudiantes necesitan un espacio virtual donde puedan repasar las actividades y además, observar contenido complementario para mejorar sus aprendizajes. Mencionan que también un cierto porcentaje de estudiantes en algunas ocasiones no han podido asistir a clases por cuestiones de salud o asuntos personales, y que estos mencionan que se debería implementar un medio por el cual puedan revisar las clases que se han atrasado y poder nivelarse en los temas tratados en clase. A pesar de que la institución educativa es de Jornada Escolar Completa y que posee instalaciones y equipamiento tecnológico, esta no posee conexión a internet, además, la cobertura de las operadoras y los medios de comunicación son deficientes para poder brindar una atención y retroalimentación íntegra a todos los estudiantes. Gracias al Ministerio de Educación se pudo implementar las tabletas como medio de aprendizaje, pero que, se tuvo muchas dificultades a la hora de instalar el Gestor de Contenidos.

En un mundo digital, donde la tecnología es parte del día a día, los estudiantes no deberían estar aislados de las TICs, ni limitar sus posibilidades de aprendizaje mediante los diversos recursos y herramientas tecnológicas.

Por ello, frente a esta problemática, en reunión conjunta con los actores educativos, se propone el diseño y la aplicación de un proyecto integrador para fortalecer las competencias “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” y “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma” tal y como lo dispone el CNEB, con el fin de que

logren desempeños, que optimicen su aprendizaje autónomo y ciudadanía digital responsable.

Este consiste en un aula virtual que les permitirá tener toda la información que realiza el docente en sus experiencias de aprendizaje, así como también contenidos complementarios (audios, vídeos, contenido multimedia, etc.) para que puedan revisarlo en cualquier momento dentro de la institución educativa y no solo eso, sino que también, tener la posibilidad de descargar dicho contenido para poder visualizarlo en sus respectivos domicilios.

El docente tendrá la oportunidad de dejar contenido y la vez colocar tareas para poder revisarlas y calificarlas en cualquier momento.

En esta aula virtual se podrá compartir a cada estudiante de acuerdo a su grado y sección; tanto los docentes como estudiantes podrán ingresar a ver el contenido a través de las tabletas proporcionadas el MINEDU y de ser el caso de que algún estudiante no tenga su tableta por cuestión de reparación, tendrá la oportunidad de poder ingresar por celular inteligente o por laptop. Se diseñarán teniendo en consideración a los estudiantes atendiendo a uno de los objetivos del desarrollo sostenible como es la educación de calidad, pues al conectar el conocimiento con la tecnológica, se promueve la gestión de la información de forma más compleja y dinámica, necesaria para fomentar la investigación y el desarrollo de habilidades cognitivas de mayor demanda.

El Proyecto tendrá un gran impacto ya que el estudiante podrá fortalecer las competencias de todas las áreas, también será capaz de desarrollar su conocimiento por medios propios, es decir de manera autónoma (seleccionando lo que él quiere mejorar o repasar de acuerdo a sus necesidades). Los docentes tendrán el espacio necesario para implementar contenido acorde de las necesidades del estudiante.

De esta manera, los estudiantes podrán desarrollar nuevos hábitos de estudio basados en la investigación; asimismo, la posibilidad de perfeccionar sus habilidades de indagación en el campo de las ciencias formales y fácticas., lo que redundará en la mejora de los aprendizajes y

el logro del perfil de egreso: Desarrollar la comprensión de textos desde una perspectiva comunicativa e intercultural, hacer uso efectivo de saberes científicos y matemáticos para afrontar desafíos diversos, en contextos reales o plausibles y desde su propia perspectiva intercultural, promover el manejo sostenible de los recursos, actuar con emprendimiento, haciendo uso de diversos conocimientos y manejo de tecnologías que les permitan insertarse al mundo productivo, utilizar, innovar, generar conocimiento en diferentes contextos para enfrentar desafíos. Implica la articulación de diversas áreas, como se observa, concretamente, los estudiantes podrán elaborar un plan de indagación con base en principios científicos; interpretar y reinterpretar textos digitales realizando una lectura intertextual, elaborar afirmaciones sobre la validez de relaciones y gestionar proyectos de emprendimiento social al facilitar la comunicación y el acceso de información para todos y cada uno de los estudiantes.

2. Producto final:

Define y describe con precisión y amplitud el producto final que se plantea, así como el desafío que el proyecto propone alcanzar

a. ¿Qué queremos conseguir?

- ✓ Desarrollar las competencias “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” y “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma” de los estudiantes del VI Ciclo, mediante la aplicación de un proyecto educativo integrado que involucre las áreas de Ciencias, Comunicación, EPT y Matemática.
- ✓ Emplear la aplicación MOODLE para la creación de nuestra Aula Virtual de forma local sin acceso a internet en la I.E.
- ✓ Elaborar un proyecto educativo integrado donde permita a los estudiantes, docentes y padres de familia, desarrollar sus competencias digitales y con el objetivo primordial de mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes.

- ✓ Brindar un espacio virtual donde el estudiante explore y le permita utilizar contenidos de acorde a sus necesidades.

b. ¿Qué retos queremos resolver?

- ✓ Desarrollar las competencias “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” y “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma” de los estudiantes del VI Ciclo de la I.E. “José Antonio Arrascue Chupillón”.
- ✓ Encontrar la forma más significativa y productiva de implementar herramientas TICs en la I.E. sin acceso a internet.
- ✓ Complementar los aprendizajes que recibe el estudiante en aula, permitiéndole interactúe con las TIC.
- ✓ Enriquecer los contenidos impartidos en las sesiones de aprendizaje.

c. ¿A qué problemas queremos dar solución?

- ✓ La falta de cobertura en la zona
- ✓ Dar un uso adecuado a sus dispositivos tecnológicos (Celular y Tableta)
- ✓ Complementar sus aprendizajes en los siguientes casos: por haberse atrasado, dudas en los temas, mejorar y enriquecer sus conocimientos.
- ✓ Poner en práctica sus capacidades digitales y mejorarlas, tanto de estudiantes, docentes y padres de familia.
- ✓ Brindar un espacio activo las 24 horas del día para que el estudiante pueda descargar contenidos de acuerdo a las necesidades y además, que el docente complemente sus clases.

3. Tareas:

Realiza una descripción amplia y bien detallada de cada una de las tareas que se tienen que hacer para alcanzar el producto final del proyecto. Estas tareas están asociadas a los diversos roles de los integrantes el equipo y otros roles de la propia institución educativa o comunidad.

(¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?)

Las tareas determinadas para este proyecto se describirán, a continuación, siguiendo el siguiente proceso:

a. Observa:

Los estudiantes se preguntan:

- ✓ ¿Habrá contenidos adicionales a cada área?
- ✓ ¿Cómo puedo navegar por el aula virtual?

b. Investiga:

- ✓ Emplean la aplicación Moodle en sus tabletas para navegar en el aula virtual
- ✓ Utilizan sus conocimientos en el manejo de las TIC para buscar contenidos
- ✓ Seleccionan los contenidos acordes a sus necesidades
- ✓ Descargan contenidos del aula virtual y los estudian en casa

c. Construye hipótesis

- ✓ Las palabras clave (keywords) contribuyen a la ubicación de contenido temático
- ✓ El aula virtual contiene información comprobada.
- ✓ El contenido del aula virtual está activo las 24 horas del día
- ✓ La mayoría de contenidos fortalece los aprendizajes.

d. Comprueba

- ✓ Desarrollan una lista de temas de su interés.
- ✓ Desarrollan tareas para cada tema y la suben a aula virtual.
- ✓ Demuestran lo aprendido en las sesiones presenciales

4. DIFUSIÓN

Detalla y explica ampliamente el plan de difusión para el proyecto que están diseñando. Esta difusión es viable y recoge los recursos que se tienen al interior de la institución educativa o de la comunidad.

OBJETIVOS:

General:

- Difundir el proyecto integrador, con la finalidad de dar a conocer a la comunidad educativa el plan de fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes con el uso de recursos y herramientas tecnológicas implementadas dentro de la institución educativa.

Específicos:

- Promover una cultura de investigación.
- Extender y afianzar el conocimiento
- Aprovechar y optimizar los recursos y herramientas tecnológicas de la institución educativa.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

La difusión, sensibilización y capacitación, deben ser actividades permanentes a lo largo de todo el proceso, con lo cual se promueve y se mantiene la participación activa del equipo de trabajo y de los miembros de la I.E.

- Comunicación virtual y física: Se publicarán en las redes sociales, medios de comunicación más comunes y a través de volantes impresos, con la finalidad de informar sobre la naturaleza y fines del proyecto integrador.
- Talleres de inducción para mostrar y explicar cada parte del aula virtual.
- Charlas de difusión: Persigue comprometer a todos los estudiantes y docentes en colaborar con la implementación del proyecto integrador.

COMPETENCIAS

- Define y describe ampliamente las competencias claves que se desarrollarán en el proyecto. Las competencias claves guardan relación con la temática del proyecto.
- Define y describe los estándares de aprendizaje (metas) que se pretenden alcanzar a través del proyecto. Estos estándares guardan relación con el producto final.

AREA	COMPETENCIA	ESTANDAR VI CICLO
COMUNICACIÓN COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; infiere el tema, propósito, hechos y conclusiones a partir de información explícita e implícita, e interpreta la intención del interlocutor en discursos que contienen ironías y sesgos. Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema y las relaciona mediante el uso de diversos conectores y referentes, así como de un vocabulario variado y pertinente. Enfatiza significados mediante el uso de recursos no verbales y paraverbales. Reflexiona sobre el texto y evalúa su fiabilidad de acuerdo a sus conocimientos y al contexto sociocultural. Se expresa adecuándose a situaciones comunicativas formal e informal. En un intercambio, hace preguntas y utiliza las respuestas escuchadas para desarrollar sus ideas, y sus contribuciones tomando en cuenta los puntos de vista de otros.
	Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.	- Lee diversos tipos de texto con estructuras complejas y vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto. Interpreta el texto considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global, valiéndose de otros textos. Reflexiona sobre formas y contenidos del texto a partir de su conocimiento y experiencia. Evalúa el uso del lenguaje, la intención de los recursos textuales y el efecto del texto en el lector a partir de su conocimiento y del contexto sociocultural.
MATEMÁTICA MATEMÁTICA	Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	Resuelve problemas en los que plantea temas de estudio identificando la población pertinente y las variables cuantitativas continuas, así como cualitativas nominales y ordinales. Recolecta datos mediante encuestas y los registra en tablas de datos agrupados, así también determina la media aritmética y mediana de datos discretos; representa su comportamiento en histogramas o polígonos de frecuencia, tablas de frecuencia y medidas de tendencia central; usa el significado de las medidas de tendencia central para interpretar y comparar la información contenida en estos. En base a esto, plantea y contrasta conclusiones, sobre las características de una población. Expresa la probabilidad de un evento aleatorio como decimal o fracción, así como su espacio muestral; e interpreta que un suceso seguro, probable e imposible se asocia a los valores entre 0 y 1. Hace predicciones sobre la ocurrencia de eventos y las justifica.

	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Resuelve problemas en los que modela características de objetos mediante prismas, pirámides y polígonos, sus elementos y propiedades, y la semejanza y congruencia de formas geométricas; así como la ubicación y movimiento mediante coordenadas en el plano cartesiano, mapas y planos a escala y transformaciones. Expresa su comprensión de las formas congruentes y semejantes, la relación entre una forma geométrica y sus diferentes perspectivas; usando dibujos y construcciones. Clasifica prismas, pirámides, polígonos y círculos, según sus propiedades. Selecciona y emplea estrategias, procedimientos y recursos para determinar la longitud, área o volumen de formas geométricas en unidades convencionales y para construir formas geométricas a escala. Plantea afirmaciones sobre la semejanza y congruencia de formas, entre relaciones entre áreas de formas geométricas; las justifica mediante ejemplos y propiedades geométricas.
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo. (C21)	Explica, con base en evidencia con respaldo científico, las relaciones cualitativas y las cuantificables entre: el campo eléctrico con la estructura del átomo, la energía con el trabajo o el movimiento, las funciones de la célula con sus requerimientos de energía y materia, la selección natural o artificial con el origen y evolución de especies, los flujos de materia y energía en la Tierra o los fenómenos meteorológicos con el funcionamiento de la biosfera. Argumenta su posición frente a las implicancias sociales y ambientales de situaciones sociocientíficas o frente a cambios en la cosmovisión suscitados por el desarrollo de la ciencia y tecnología.
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. (C27)	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica. Implementa sus ideas empleando habilidades técnicas, anticipa las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente cumpliendo sus roles y deberes individuales para el logro de una meta común, propone actividades y facilita a la iniciativa y perseverancia colectiva. Evalúa el logro de resultados parciales relacionando la cantidad de insumos empleados con los beneficios sociales y ambientales generados; realiza mejoras considerando además las opiniones de los usuarios y las lecciones aprendidas.

5. METODOLOGÍA

Se realiza una descripción amplia y bien detallada de cada una de las estrategias y técnicas que se requieren para alcanzar el producto final del proyecto.

¿Qué estrategias y técnicas innovadoras vamos a aplicar?

- Design thinking
- ABP
- Flipped classroom
- Canvas para el diseño del proyecto

6. RECURSOS

Se realiza una descripción amplia y bien detallada de cada uno de los recursos que se requieren para alcanzar el producto final del proyecto. Estos recursos son viables, oportunos y están a disposición en la institución educativa

Se identifica y explica cómo se realizará la agrupación de los estudiantes durante la implementación del proyecto. Asimismo, se detalla con precisión cómo se organizarán los espacios de la institución educativa.

a) ¿Qué actores educativos van a participar en el proyecto?

- Número aprox. de estudiantes: 30
- Número de docentes: 4
- Padres de familia: 30

b) ¿Qué ambientes y equipos vamos a utilizar en el proyecto?

- Aula de Innovación Pedagógica
- Laptop
- Router
- Servidor

c) ¿Qué otros recursos impresos, virtuales, etc. vamos a emplear en el proyecto?

- Play Store
- Plataforma Aprendo en Casa
- Libros, infografías, audios, videos, textos y contenidos interactivos de las áreas involucradas

- Contenido interactivo
- Boletines impresos de uso del aula virtual

7. HERRAMIENTAS

Define y describe cada una de las herramientas TIC que se necesitan para alcanzar el producto final del proyecto. Estos recursos TIC son viables, oportunos y están bien identificados en su institución educativa.

a. ¿Qué aplicaciones, entornos virtuales o herramientas TIC emplearemos en el proyecto?

- Servidor Web Local Xampp
- Moodle (aplicativo para smarphone y para PC)

c) ¿Qué servicios web vamos a usar?

- Buscadores: Google Académico, esencialmente para el docente, para complementar contenido recogido de la web.
- Navegadores: Google Chrome (En el caso no se pueda instalar el aplicativo Moodle en la tableta o Smartphone).

d) ¿Cómo se vinculan con las tareas?

Permiten implementar un sistema de gestor de contenidos local en el cual la navegación será intuitiva, luego, el estudiante será capaz de explorar y recuperar diversos contenidos educativos. Selecciona información importante para la mejora en su aprendizaje. Analizan contenidos recuperados y responde utilizando medios virtuales. Fortalecen su competencia “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” y “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”.

8. EVALUACIÓN

Se describe ampliamente el sistema de evaluación y los diversos métodos (y herramientas) que se utilizarán para realizar la evaluación del proyecto. Esta evaluación guarda relación directa con el producto final, con las tareas, con los recursos y con las metas de aprendizaje.

En el proyecto integrador “Fortalecemos los Aprendizajes con un Aula Virtual” se tendrá como apoyo en la evaluación una Rubrica, la cual permitirá evaluar de forma clara y precisa aspectos importantes en el diseño y elaboración del proyecto.

9. ANEXOS