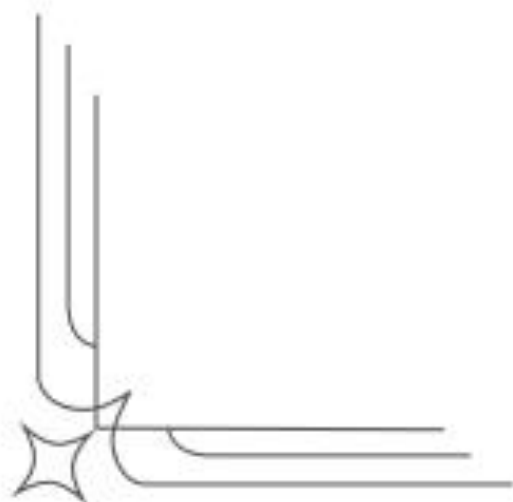




PLAN DE USO

RECURSOS TIC



PLAN INTERNO DE USOS PEDAGÓGICOS DE LAS TICS

El diseño de un plan de desarrollo nos permitirá proyectar nuestro trabajo de una forma seria y responsable, fijar plazos y buscar estrategias que nos permitan lograr nuestros propósitos de manera eficiente y eficaz.

RESPONSABLES:

Directora	Silvana Garrido Constenla
UTP	Marioli Poblete Araneda
Coordinación Informática	Rossana Pineda Retamal
Técnico Informático	José Moya Garrido

Supuestos pedagógicos que orientan el Plan

Nuestra Escuela debe poder responder a las demandas de aprendizaje de nuestros estudiantes en una sociedad en permanente cambio en donde la globalización de la información y los constantes avances tecnológicos no se detienen.

Es la escuela el lugar que debe dar respuesta a nuestros profesores y estudiantes para crear conocimiento y aplicar el que ya existe, para enfrentar los problemas del mundo real con soluciones del mundo real, ofreciendo la oportunidad de actualización constante que permitan dar respuesta a las demandas ofreciendo un medio para buscar procesos de construcción de conocimiento, en lugar de la sola producción de resultados.

Metas:

- Qué el 100% de los estudiantes se beneficie con la adquisición de habilidades tics.
- Qué el 100% de los estudiantes utilicen las tics para promover aprendizajes significativos.
- Qué el 100% de nuestros estudiantes incorpore las tecnologías de la información en todas las asignaturas en particular; Lenguaje y Matemática.

Estrategias:

- Todos los cursos asistirán a la sala de computación en un horario previamente definido.
- Los profesores incorporaran las tics en el diseño de sus planificaciones.
- Los recursos tecnológicos estarán al servicio de los estudiantes y sus docentes.
- Desarrollar destrezas sicomotoras, apresto a través de la utilización del mouse y el trabajo con software y plataformas educativas.
- Desarrollar la creatividad a través de la utilización de software y el desarrollo de proyectos con uso de las Tics.
- Desarrollar la lecto escritura utilizando softwares y plataformas.
- Desarrollar el pensamiento lógico desde Prekinder hasta Octavo año básico utilizando el softwares y plataformas que estimulen el pensamiento reflexivo.
- Ejercitar la habilidad de expresar y comunicar opiniones, ideas, sentimientos y convicciones propias con claridad y eficacia utilizando diferentes medios como: Power Point, Publisher, Word, Canva, editores de video, etc.
- Desarrollar la capacidad de resolver problemas y las capacidades de autoaprendizaje, utilizando diferentes recursos informáticos desde quinto año.
- Promover el interés y la capacidad de conocer la realidad, utilizar el conocimiento y seleccionar información relevante, utilizando Internet desde quinto año.
- Desarrollar el pensamiento reflexivo, metódico y el sentido de crítica y autocrítica desde tercero básico.
- Compartir sus ideas y potenciar el trabajo colaborativo por medio de la utilización de recursos tics desde quinto año.

Actividades sugeridas

******Las actividades realizadas por los diferentes cursos y asignaturas, serán incluidas en la página web del establecimiento y los proyectos realizados compartidos en la muestra de talleres de fin de año.

Desarrollar destrezas sicomotoras

Proyectos de curso en Educación Parvularia, utilizando plataformas y app, pintan, puntean, recorren laberintos, dibujan, establecen secuencias, identifican ><, imprimen y trabajan en su aula otras actividades complementarias.

Desarrollar la creatividad

Proyectos de curso, expresan ideas, sentimientos a través de dibujos, usando imágenes crean escenas, paisajes etc.
Proyectos de curso donde crean historias para luego compartir sus creaciones en diversos formatos, comentan con sus pares, desarrollando el lenguaje oral y la confianza en sí mismos.

Desarrollar la lecto escritura

Proyectos de curso, en el que se van utilizando distintos software y estrategias para que los estudiantes cada vez adquieran mayores competencias para utilizar los tics, pero con un sentido claro y pedagógico:

Trabajan armando puzzle, rompecabezas, lateralidad, grafemas y fonemas, etc. luego van utilizando el mouse o teclado para asociar o escribir, escuchan cuentos, comentan dibujan, escriben oraciones. En el nivel siguiente escriben libremente, crean, leen, comentan, cambian el final colectivamente, diversifican personajes, dramatizan.

Desarrollar el pensamiento lógico

Desde la prebásica se promueve el desarrollo del pensamiento lógico a través de situaciones emergentes para que el aprendizaje sea significativo y tenga un sentido real y contextualizado.

Ejercitan las matemáticas, lógica, memoria y concentración por medio de aplicaciones.

Resuelven problemas a través de acierto y error, investigando, comparando, consultando, descubriendo, utilizando la vida cotidiana, software, simulaciones.

Ejercitar la habilidad de expresar y comunicar

Expresan sentimientos a través de tarjetas de saludos, invitaciones, emiten opiniones, exponen a sus compañeros y debaten el contenido.

Crean slogan comunicando sus convicciones a través del uso multimedial, atrayendo la atención e invitando a la reflexión, diseñan y construyen avisos publicitarios utilizando ideas nuevas que quieren promover.

Desarrollar la capacidad de resolver problemas, la creatividad y las capacidades de autoaprendizaje

Proponen soluciones ante situaciones simuladas o del contexto. (problemas emergentes de hardware, software, aprendizaje y / o convivencia a nivel personal y si es necesario a nivel colectivo, nacional, mundial).

Investigan sobre la temática en estudio asignada por el profesor o elegida según sus intereses, seleccionan un formato para exponer en forma creativa, utilizan recurso para debatir en línea.

Promover el interés y la capacidad de conocer la realidad, utilizar el conocimiento y seleccionar información relevante, respetando los derechos de autor.

Crean correo electrónico para el intercambio de información con sus compañeros y profesores.

Proyecto de curso, establecer vínculos por medio de correo con estudiantes de otras latitudes.

Desarrollan el pensamiento computacional, por medio de actividades lúdicas como acertijos, descomponer en sus partes una actividad cotidiana, trabajo con patrones, aplicaciones de programación.

Desarrollar el pensamiento reflexivo, metódico y el sentido de crítica y autocrítica.

Utilizan un tema contingente (la posibilidad de una guerra), investigan, analizan, comentan, profundizan sobre sus causas y consecuencias para luego emitir juicios valóricos en relación al tema.

Realizan encuestas de temas de su interés, grafican, establecen conclusiones.

Realizan una campaña visual con afiches físicos y digitales por medio de QR y página web.

PLAN DE USOS BÁSICOS CON TIC PARA APOYAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES TIC EN ESTUDIANTES

*La educadora y/o profesor de asignatura es responsable de desarrollar actividades que conlleven el desarrollo de habilidades en sus estudiantes.

Cursos	Actividades	Recursos
Desde PK	El computador Nombrar las partes del computador por su nombre y su función Utilizar el escritorio y sus elementos. Utilizar el mouse Utilizar el teclado y reconocer las funciones del teclado. Prender y apagar el computador Dominar conceptos tic básicos Cuidado y uso seguro del equipamiento Resolver problemas técnicos simples	Laboratorio de computación
Desde - P.k. a 8º	Comunicar información en diferentes tipos de formatos Preparar presentaciones considerando: Protocolos sociales, características de la audiencia, objetivo. Creación de trípticos, dípticos, textos literarios.	Computadores Internet Power point, Publisher, Canva, Word, etc. Impresora Proyector Página web Parlantes
Desde P.k. a 8º	Colaboración efectiva	Classroom Correo electrónico Canva

	<p>Colaborar con otros en el mismo espacio o a distancia por medio de herramientas digitales</p> <p>Exponer ideas y opiniones</p> <p>Criticar evaluando su trabajo y el de otros</p>	<p>Drive</p> <p>Meet / zoom</p>
<p>Desde P.k. a 8º</p> <p>En particular segundo ciclo Octavo año</p>	<p>Convivencia digital.</p> <p>Identificar oportunidades y riesgos en el ambiente digital.</p> <p>Conocer los derechos asociados a la información digital.</p> <p>Aplicar estrategias de protección de la información personal y la de otros.</p> <p>Respetar la propiedad intelectual</p> <p>Comprender el impacto social de los tics y redes sociales.</p>	<p>Internet</p> <p>Computadores</p> <p>Proyector</p>
<p>Desde 3º a 8º</p>	<p>Elaboran presentaciones</p> <p>Utilizan herramientas digitales como: canva u otros para la elaboración de presentaciones.</p>	<p>Computadores</p> <p>Internet</p> <p>Prezi</p> <p>Power point</p> <p>Canva</p> <p>Google slides</p> <p>Emaze</p>
<p>Desde 2º a 8º año básico</p>	<p>Desarrollo de la lectura por medio de la grabación de videos de recomendación de libros.</p> <p>Booktubers</p> <p>Difusión de actividad desde CRA</p> <p>Selección de lecturas</p> <p>Grabación</p>	<p>Profesores de lenguaje</p> <p>Profesores de tecnología</p> <p>Biblioteca Cra</p> <p>Canal de youtube</p> <p>Página web institucional</p>

	<p>**Cursos de segundo ciclo:</p> <p>Planificación de la puesta en escena</p> <p>Revisión de medios de grabación</p> <p>Revisión de guión</p> <p>Edición de video</p> <p>Publicación de video</p>	
Desde P.K a 8º	<p>Olimpiada matemática</p> <p>Elaboración de actividades de preparación para las olimpiadas (resolución de problemas, investigación, representación, resolución de ejercicios matemáticos)</p> <p>Competición entre miembros del curso</p> <p>Selección final de representantes del curso</p> <p>Competición con representantes de los diferentes niveles</p>	<p>https://crea-portaldemedios.siemens-stiftung.org/home</p>
Ed-parvularia 8º básico	<p>Pensamiento computacional</p> <p>Participar en desafíos de pensamiento computacional</p> <p>Crear sus códigos</p>	<p>https://blockly.games/</p> <p>https://pilasbloques.program.ar/</p> <p>Scratch</p> <p>La hora del código</p> <p>Bee boot</p>
Ed-parvularia 1º básico	<p>Apresto digital</p> <p>Participar en el taller de apresto digital</p> <p>Utilizar la pantalla touch (Tablet) para recorrer laberintos, unir puntos, armar rompecabezas, patrones, programar</p> <p>En el computador, usar el teclado, escribir palabras</p>	<p>Scratch Jr.</p> <p>https://www.cristic.com/1o-2o-y-3o-infantil/</p>

Desde 3º	<p>Crean su correo personal</p> <p>Uso de correos institucionales</p> <p>Escriben, adjuntan información, envían correos</p>	<p>Internet</p> <p>Computadores</p>
Desde 1º a 8º básico	<p>Creación de textos auténticos</p> <p>Escritura, redacción de textos coherentes y auténticos de distinta intencionalidad</p>	<p>Computadores</p> <p>Internet</p> <p>plataformas</p>
Desde 3º año hasta octavo	<p>Búsqueda y selección de información de textos para presentaciones orales y escritas</p> <p>Modelar la búsqueda de información.</p> <p>Definir la información que se necesita</p> <p>Buscar y acceder a información</p> <p>Evaluar y seleccionar información</p> <p>Organizar la información</p> <p>Parafrasear, síntesis.</p>	<p>Internet</p> <p>Computadores</p>
Desde 3º a Octavo año básico	<p>Presentación formal de trabajos escritos</p> <p>Planificar la elaboración del producto de información</p> <p>Preparar el texto</p> <p>Uso de citas y referencias</p> <p>Presentar información siguiendo un formato</p>	<p>Formato institucional</p> <p>Computadores</p> <p>Internet</p>
Desde 3º a Octavo año básico	<p>Creación de textos orales</p> <p>Presentación de exposición oral</p> <p>Técnicas para hablar en público</p> <p>Escuchar podcast</p> <p>Escuchar radio teatro</p>	<p>Internet</p> <p>Computadores</p> <p>Micrófono</p> <p>Editor de audio</p>

	<p>Leer textos</p> <p>Valorar argumentos y opiniones</p> <p>Crear textos para compartir con otros</p> <p>Producir podcast, radio teatro</p> <p>Edición de audio</p>	
Desde 3º a Octavo año básico	<p>Presentación por medio de videos de diferentes tipos de actividades, según asignatura.</p> <p>Planificar actividades que involucren la producción de video.</p> <p>Edición de video</p> <p>Desafiar a los estudiantes a diseñar y presentar videos según sea el contexto.</p>	<p>Internet</p> <p>Computadores</p> <p>Proyector</p> <p>Cámara de video</p> <p>Editor de video</p>
Desde 3º a Octavo año básico	<p>Reporteros</p> <p>Los estudiantes seleccionan noticias</p> <p>Investigan contexto</p> <p>Preparan apoyo visual</p> <p>Presentan al curso</p>	<p>Internet</p> <p>Computadores</p> <p>Cámara de video</p> <p>Micrófono</p>
Desde 3º a Octavo año básico	<p>Mapas conceptuales</p> <p>Revisión de diferentes tipos de mapas conceptuales</p> <p>Selección de programa de mapas conceptuales</p> <p>Indagación de tema de interés</p> <p>Selección de información</p> <p>Elaboración de mapas conceptuales</p> <p>Presentación del mapa conceptual</p>	<p>Internet</p> <p>Computadores</p> <p>Proyector</p>
Desde 3º a Octavo año básico	<p>Crear textos, utilizando word, excel, power point.</p> <p>Elegir diseño</p>	<p>Computadores</p> <p>Cada trabajo que sea asignado por un profesor de</p>

	<p>Insertar imagen</p> <p>Insertar sonido</p> <p>Insertar movimiento</p> <p>Insertar texto</p> <p>Ennegrecer letras</p> <p>Agrandar y achicar texto e imagen</p> <p>Poner fondo en color, textura etc.</p> <p>Hipervínculo</p> <p>Crear secuencias en avance y retroceso.</p> <p>Justificar</p> <p>Utilizar viñetas</p> <p>Copiar, cortar, pegar</p> <p>Configurar pagina</p> <p>Determinar margen</p> <p>Imprimir</p> <p>Grabar sonido</p> <p>Solucionar problemas sencillos de los equipos.</p>	<p>asignatura, primero debe ser explicado por el profesor, no dar por supuesto que el alumno conoce como se hace.</p>
Desde 5° a 8°	<p>Ciencias</p> <p>Experimentación, los estudiantes participan en simulaciones en plataformas virtuales.</p> <p>Crean sus hipótesis</p> <p>Presentan a sus pares</p>	<p>https://crea-portaldemedios.siemens-stiftung.org/experimento</p>

Acciones de desarrollo profesional docente para avanzar en el uso de recursos tecnológicos y de entornos virtuales

Tema o estrategia de DPD	Acciones preparatorias	Plazo	Responsable	Recursos necesarios
Actualización en uso de recursos de la ofimática: Procesador de texto, hoja de cálculo, impresión en red, ingreso de calificaciones, asistencia, solicitud de reservas.	Calendarización de sesiones de capacitación	Marzo a diciembre	Coordinación informática	Internet Equipos computacionales
Capacitación en editores de video	Calendarización de jornadas de capacitación Selección de editor de video Capacitación en el uso de editor de video	Marzo a diciembre	Coordinación informática	Internet Equipos computacionales
Capacitación en classroom	Calendarización en uso de classroom Uso para trabajo asincrónico complementario Revisión de tareas y uso de rubricas Información de tareas y	Marzo a diciembre	Coordinación informática	Internet Equipos computacionales

	calificaciones formativas a los padres			
Generación de recursos interactivos	Capacitación a docentes que lo requieran: Selección de recursos Paginas educativas, software, ruletas, videos, juegos educativos. Elaboración de recursos.	Marzo a diciembre	Coordinación informática	Internet Equipos computacionales
Corrector de pruebas	Capacitación en corrector de pruebas	Marzo a diciembre	Coordinación informática	Internet Equipos computacionales

Reglamento de uso equipos tecnológicos

El reglamento de la Sala de computación y Recursos Tecnológicos (TIC), tiene como objetivo definir las reglas del buen uso y funcionamiento adecuado de éstos, favoreciendo así al óptimo aprovechamiento y conservación de sus instalaciones para el beneficio de nuestra comunidad educativa.

- Sala de computación
- Sala de inglés
- Tablets / notebook
- Cámaras
- Micrófonos
- Parlante
- Proyector

REGLAMENTO DE USO

1. Bajo ninguna circunstancia se debe interrumpir las clases impartidas en alguno de los laboratorios.
2. Se dispondrá de un horario programado de uso del equipamiento tecnológico. (sala de computación, laboratorio de inglés)
3. El horario de uso de los laboratorios móviles de notebook y Tablet, así como otros recursos disponibles podrán ser solicitados según planificación del profesor previa reserva.
4. Las horas disponibles de uso de equipos tecnológicos deben ser solicitadas con mínimo un día de anticipación.
5. Los docentes que utilicen los recursos tecnológicos deben completar una bitácora de uso, en la cual deje constancia del objetivo a desarrollar, curso, responsable, recursos y posibles observaciones.
6. Cada funcionario que solicite uno de los recursos tecnológicos del establecimiento es responsable de: solicitar el recurso, velar por el uso correcto, completar la bitácora, devolver en óptimas condiciones.
7. Las Tablet y/o notebooks solicitados, deben ser devueltos por el responsable que lo solicitó directamente al encargado de la sala de computación.
8. Los parlantes, cámaras u otro recurso solicitado debe ser devuelto por el responsable que lo solicito directamente.
9. La instalación de softwares debe ser solicitada al informático con una semana de anticipación como mínimo.
10. Se dispondrá de días de mantención de los equipos los que serán notificados previamente en la calendarización de la sala de computación.

11. En los días de mantención, el informático no podrá ser solicitado para otras funciones.
12. La organización del curso y uso adecuado de recursos dentro de la hora de clases es responsabilidad del profesor a cargo del curso.
13. Cada uno de los recursos tecnológicos disponibles son para uso exclusivo de actividades de aprendizaje.
14. No está autorizado el uso de “juegos” que no conlleven una intencionalidad pedagógica.

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN Y LABORATORIO DE INGLÉS

1. El laboratorio es una sala de clases, por lo tanto, el respeto es fundamental entre todos los estudiantes y adultos.
2. La sala de computación dispondrá de un horario de uso previamente informado por la coordinadora.
3. Los cursos deberán asistir con su profesor en los horarios asignados según curso y asignatura.
4. En el caso que un curso no pueda asistir por razones justificadas, el profesor debe informar previamente para liberar el horario para otro curso.
5. Los docentes deben implementar una clase previamente planificada.
6. El uso de internet y recursos disponibles son de uso exclusivo para actividades pedagógicas.
7. La visita a páginas no autorizadas como plataformas de juegos o pornográficas entre otras, deberá ser registrada en la bitácora y en la hoja de vida del estudiante.
8. Las páginas de juegos autorizadas por el profesor deben ser de intención pedagógica.

9. El docente debe registrar en la bitácora: fecha, hora de ingreso y salida, la actividad implementada, recurso y observaciones en caso de ser necesario.
10. El docente o asistente de la educación que ingrese al aula es responsable del curso.
11. El responsable del curso debe resguardar que el ingreso a la sala sea de forma ordenada, con las manos limpias y se mantenga el buen uso de los equipos y recursos.
12. En caso de algún problema técnico este debe ser registrado en la bitácora e informado al técnico en informática para ser resuelto.
13. En caso de observar problemas simples como mouse, teclados o cables de red en mal estado, se debe informar al responsable de la sala de computación, en ausencia de él, al adulto responsable, en ningún caso el alumno puede cambiar o manipular elementos sin supervisión de un adulto.
14. Está prohibido la ingesta de alimentos y líquidos al interior de la sala.
15. Está prohibida la descarga de juegos o softwares.
16. En caso de requerir la instalación de un programa para el uso pedagógico, el docente debe solicitar con al menos una semana de anticipación al encargado del aula.

17. En caso de requerir la instalación de un software durante el desarrollo de la clase, tanto el estudiante como el profesor no pueden realizarlo sin la autorización del encargado de la sala de computación.
18. El uso de pendrive o dispositivos de almacenamiento externos deben ser escaneados previo a su uso.
19. En caso de que un estudiante o funcionario se encuentre con una cuenta de correo, classroom u otra plataforma abierta de otro usuario, debe informar a su profesor y/o encargado para que sea registrado en la bitácora y cerrada la cuenta.
20. Está prohibido denostar o agredir a otro por ningún medio.
21. Está prohibido cambiar configuraciones de los equipos, fondos de pantalla, mouse, etc.
22. La reproducción de música o cualquier tipo de sonidos debe ser autorizado por el docente y siempre que no afecte el trabajo pedagógico.
23. El deterioro de mesas, sillas, paredes o equipos por parte de un estudiante debe ser informado y sancionado.
24. En caso de que un estudiante falte al respeto del encargado de la sala de computación, esto debe ser informado al profesor a cargo, en caso de no estar presente un profesor a cargo del curso, se notifica al coordinador de informática.
25. Aquellos estudiantes que incumplan las normas de uso, serán registrados en bitácora de uso y en su hoja de vida para la aplicación del reglamento de convivencia escolar.
26. El uso autónomo de la sala fuera del horario de clases, ya sea por funcionarios, padres o estudiantes debe ser autorizado por el encargado de la sala de computación y quedar registrado en la bitácora, consignando nombre, actividad desarrollada, n° de equipo que utilizó, hora de entrada y salida, observaciones en caso de ser necesario.
27. El encargado de la sala de computación podrá negar el ingreso de estudiantes, apoderados o funcionarios en el horario de recreo o luego de la jornada escolar si considera que no existe una buena actitud de parte de alguno de ellos o se incumplen alguna de las normas.

Uso de impresoras

En sala de computación

Los estudiantes que requieran imprimir durante su clase en la sala de computación, deberán enviar sus archivos a la carpeta compartida para dicho fin, previa autorización del profesor o encargado.

Estudiantes y funcionarios que requieran realizar impresiones, nunca deben interrumpir una clase que se encuentre ocupando la sala de computación.

Tanto profesores, asistentes y alumnos podrán realizar impresiones durante el recreo o luego de finalizadas las clases, siempre que el informático lo autorice

Las impresiones deben cumplir un fin pedagógico. (informes, recursos para las clases)

En sala de profesores - Educación parvularia

Las impresiones están autorizadas para todos los profesionales que requieran hacer uso de ellas.

Las impresiones deben ser todas con una intencionalidad pedagógica.

Se solicita que se privilegie imprimir una copia y llevar a fotocopidora, en caso de requerir todas las hojas en color puede hacer uso de la impresora.

Debe registrar cada impresión realizada o anomalía en el registro de impresiones.

En biblioteca

Las impresiones están autorizadas para todos los profesionales y estudiantes que requieran hacer uso de ellas.

Las impresiones deben ser todas con una intencionalidad pedagógica.

Se solicita que se privilegie imprimir una copia y llevar a fotocopidora, en caso de requerir todas las hojas en color puede hacer uso de la impresora.

Debe registrar cada impresión realizada o anomalía en el registro de impresiones.

Los estudiantes que requieran imprimir no deben interrumpir el desarrollo del trabajo de la biblioteca.

La encargada de biblioteca velará porque la cantidad de impresiones sea criteriosa.

Reglamento de uso para equipos móviles

Laboratorio móvil de Tablet – Laboratorio móvil de notebook

1. El uso de cada uno de los laboratorios móviles es responsabilidad del profesional que realiza la reserva.
2. Los equipos serán llevados hasta el aula por un adulto responsable, profesor, informático, asistente de la educación. No se entregarán equipos a estudiantes sin la supervisión de un adulto.
3. El docente responsable, entregará de forma individual el equipo a cada estudiante según su número de lista. (cada equipo cuenta con numeración), en caso de algún cambio, registrar la razón en la bitácora.
4. El estudiante debe ser cuidadoso con el trato que le dé al equipo, evitando movimientos bruscos, golpes, ingerir líquidos o comidas en el momento del uso.
5. El equipo facilitado al profesional y al estudiante es para uso exclusivo de actividades de aprendizaje, queda prohibido el ingreso a páginas de contenido de adultos, juegos, redes sociales o páginas no autorizadas.
6. En caso de que un estudiante, provoque el deterioro, dañe a un equipo o infrinja una norma, esto debe ser registrado en la bitácora y hoja de vida del estudiante para aplicación de reglamento interno.
7. Los estudiantes deben cerrar todas las aplicaciones utilizadas, cuentas y apagar su equipo para ser entregado al profesional responsable, quien deberá registrar cualquier anomalía en la bitácora.
8. Antes de finalizar la clase los equipos deben estar apagados y ordenados para ser retirados por el asistente de la educación a cargo.