



PLANIFICACION ETAPA 2 (ABP)

PROFESOR	Nicolás Sepúlveda Ballesteros
DIFERENCIADO	Pensamiento Computacional y Programación
DURACION DE LA ETAPA Y CANTIDAD DE CLASES	La etapa consta de 9 semanas. Se realizarán entre dos o una clase sincrónicas semanales, con un total de 12 clases. La duración de esta etapa es del 12 de octubre hasta el 11 de diciembre.
PROPOSITO	El proyecto tiene el propósito de lograr resolver problemas nacidos de necesidades concretas a través de herramientas tecnológicas que permiten desarrollar soluciones de aplicaciones al alcance de los estudiantes, poniendo en práctica la creación, desarrollo y evaluación de un producto concreto de manera colaborativa.
¿EN QUE CONSISTE EL PROYECTO?	Desarrollando apps para solucionar problemas Los estudiantes identificarán necesidades posibles de resolver mediante una app de Smartphone, desarrollándola en sus diferentes etapas de estudio previo, diseño, desarrollo de prototipos, y mejoramiento de estos a través de la retroalimentación, logrando crear una app que permita satisfacer la necesidad determinada, usando la herramienta App Inventor.
HABILIDADES POR DESARROLLAR EN EL ABP	<ul style="list-style-type: none"> - Planificar y conducir un proyecto - Diseñar soluciones a problemas - Crear y Ejecutar aplicaciones - Concluir y comunicar - Trabajar de manera colaborativa entre pares
INDICADORES DE EVALUACIÓN	<p>1. Identificación de ideas y necesidades Pensamiento Computacional y programación: Organización y planificación del proyecto 29/10 Pensamiento Computacional y programación Creación y diseño 04/11 Pensamiento Computacional y programación Ejecución y resolución de problemas 18/11 Pensamiento Computacional y programación Evaluación y mejoramiento 25/11 Pensamiento Computacional y programación Comunicación y presentación del proyecto 02/12 Pensamiento Computacional y programación Autoevaluación y Coevaluación 09/12</p>
INTRUMENTOS DE EVALUACION	<ul style="list-style-type: none"> - Planificación del proyecto (I2) - Informe Previo (I1 e I3) - Informe Final (I4) - Pauta de Producto (I5) - Pauta de Exposición (I6) - Pauta de autoevaluación y coevaluación (I7)
OTROS	Requiere uso de App Inventor

Etapa	Descripción	Semana	Clases	% Evaluación	Clases.
Etapa 1	Tema principal y conformación grupos	12 al 16 octubre	1		
Etapa 2	Identificación de ideas y necesidades	19 al 23 de octubre	2		
Etapa 3	Organización y planificación	26 al 30 de octubre	1	15	
Etapa 4	Diseño de producto	2 al 6 de noviembre	2	15	
Etapa 5	Ejecución y prueba de prototipo	9 al 13 de noviembre	1		
		16 al 20 de noviembre	1	15	
Etapa 6	Ejecución del producto final	23 al 27 de noviembre	2	15	
Etapa 7	Presentación del proyecto	30 al 4 de diciembre	1	15	
Etapa 8	Autoevaluación y Coevaluación	7 al 11 de diciembre	1	15	

*+10% Actividades Unidad 3