

Nuevas experiencias educativas del área de Conocimiento y Cultura Digital de Campus Fundación Telefónica Movistar

*Incentivando el uso de tecnologías en la exploración
de nuestro entorno cultural.*



0

ANTES

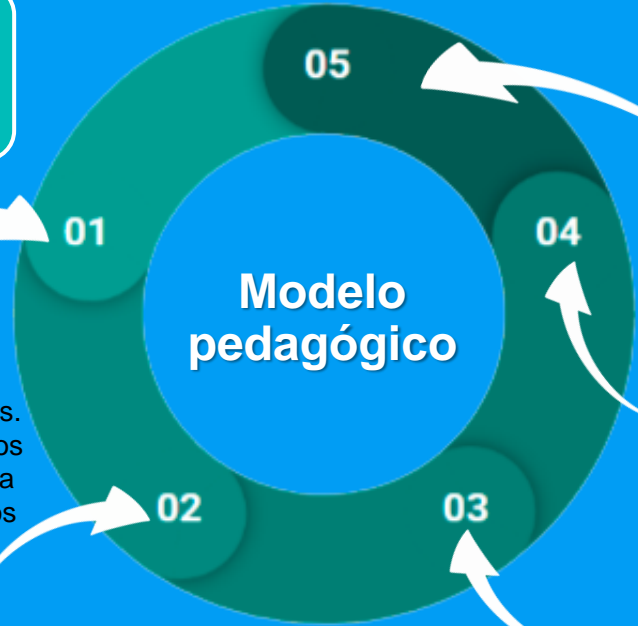
Orientaciones pedagógicas para que el docente trabaje con sus estudiantes, previo a las actividades virtuales.

Empatizar e imaginar

Activación lúdica para conectar emocionalmente con los participantes. Activar el andamiaje de conocimientos previos del estudiante, para facilitar la asimilación y acomodación de nuevos aprendizajes.

Descubrir

Visita virtual a la exposición o recursos educativos que sirve de motivación y fuente de contenidos a la experiencia educativa.



6

DESPUÉS

Compartir con los participantes instrumentos de evaluación y material pedagógico adicional.

Comunicar

Dinámicas para que los participantes muestren sus aprendizajes o compartan sus creaciones.

Crear

Participantes son invitados a colaborar y resolver un desafío creativo conectado a la resolución de problemas usando tecnología y pensamiento computacional.

Experimentar

Modelar una herramienta tecnológica para que los participantes la utilicen en la fase de creación.

Tres diferentes experiencias educativas diseñadas para acompañar a niños y niñas en la observación del entorno natural y artístico a través del uso de tecnología digital, inspirando y motivando el conocimiento y manejo de herramientas TIC.



CONSTRUYE TU PARQUE

OBJETIVO	HABILIDADES A DESARROLLAR
<p>Potenciar y profundizar los conocimientos en Artes Visuales y Ciencias Naturales por medio de la creación de un producto final que integre herramientas TIC.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Conocimiento computacional en el uso de aplicaciones.• Intercambio de ideas sobre la apreciación del entorno artístico.• Comprender las diferencias y similitudes entre tipos de flora y fauna.
COMPETENCIAS CLAVES	APTITUDES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none">• Pensamiento reflexivo y divergente.• Pensamiento computacional.• Trabajo colaborativo.	<ul style="list-style-type: none">• Demostrar disposición en desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.• Tener interés en aprender a utilizar nuevas herramientas digitales.
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO	TAREAS
<p>Enseñanza básica Artes Visuales - Expresar y crear trabajo de arte a partir de la observación del entorno artístico. - Experimentar y aplicar elementos de lenguaje visual; línea (vertical, horizontal, diagonal, espiral y quebrada) y color (primarios y secundarios).</p> <p>Ciencias Naturales - Observar y comparar flora y fauna de acuerdo a sus características físicas y hábitat. - Analizar los efectos de la actividad humana en ecosistemas de Chile, proponiendo medidas para protegerlos (parques nacionales y vedas, entre otras). Tecnología</p> <p>Tecnología - Crear un producto final que contenga dimensión técnica, estética y científica por medio de las herramientas TIC.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Recorrer de forma virtual la exposición Nuestra Naturaleza y aprender sobre nuestro entorno natural.• Reconocer elementos de la naturaleza (animales, Comentar la experiencia virtual mediante una pizarra virtual (Jamboard).• Crear un producto digital vinculado a los parques naturales.
HERRAMIENTAS TIC	DESAFÍO PRODUCTO FINAL
<ul style="list-style-type: none">• Internet• Computador o Tablet• Meet• Jamboard	<p>Creación de un producto vinculado a los parques naturales.</p>
MÉTODO DE EVALUACIÓN	DIFUSIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Autoevaluación• Participación en dinámica de activación• Encuesta de salida	<ul style="list-style-type: none">• Colgando la actividad y los trabajos en el canal digital de su institución.• Compartiendo sus trabajos durante la sesión Meet.• Mediante RRSS.

DE DIBUJO MANUAL A DIGITAL

OBJETIVO	HABILIDADES A DESARROLLAR
Potenciar y profundizar los conocimientos en Artes Visuales y Matemáticas por medio de la creación de un producto final que integre herramientas TIC.	<ul style="list-style-type: none">• Conocimiento computacional en el uso de aplicaciones.• Intercambio de ideas sobre la apreciación del entorno artístico.• Diferencias las figuras geométricas.
COMPETENCIAS CLAVES	APTITUDES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none">• Pensamiento reflexivo y divergente.• Pensamiento computacional.• Trabajo colaborativo.	<ul style="list-style-type: none">• Demostrar disposición en desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.• Tener interés en aprender a utilizar nuevas herramientas digitales.
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO	TAREAS
<p>Enseñanza básica Artes Visuales</p> <ul style="list-style-type: none">- Expresar y crear trabajo de arte a partir de la observación del entorno artístico.- Experimentar y aplicar elementos de lenguaje visual; línea (vertical, horizontal, diagonal, espiral y quebrada) y color (primarios y secundarios). <p>Matemáticas</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificar las figuras geométricas.- Describir la localización de un objeto en un mapa simple (izquierda - derecha - arriba o abajo). <p>Tecnología</p> <ul style="list-style-type: none">- Crear un producto final que contenga dimensión técnica, estética y científica por medio de las herramientas TIC.	<ul style="list-style-type: none">• Recorrer de forma virtual la exposición Destacados y aprender sobre las obras artísticas.• Reconocer elementos y materiales de nuestro entorno en la creación de imágenes.• Comentar la experiencia virtual mediante una pizarra virtual (Jamboard).• Crear un dibujo manual que obtenga movimiento por medio de una aplicación.
HERRAMIENTAS TIC	DESAFÍO PRODUCTO FINAL
<ul style="list-style-type: none">• Internet• Computador o Tablet• Meet• Jamboard	Utilizando una aplicación digital, se debe animar un dibujo manual.
MÉTODO DE EVALUACIÓN	DIFUSIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Autoevaluación• Participación en dinámica de activación• Encuesta de salida	<ul style="list-style-type: none">• Colgando la actividad y los trabajos en el canal digital de su institución.• Compartiendo sus trabajos durante la sesión Meet.• Mediante RRSS.

COMIC DIGITAL

OBJETIVO

Potenciar y profundizar los conocimientos en Lenguaje y Comunicaciones y Artes Visuales por medio de la creación de un producto final que integre herramientas TIC.

HABILIDADES A DESARROLLAR

- Conocimiento computacional en el uso de aplicaciones.
- Intercambio de ideas sobre la apreciación del entorno artístico.
- Comprender las características del cómic para crear uno.
- Expresar su imaginación y creatividad por medio del lenguaje escrito y visual.

COMPETENCIAS CLAVES

- Pensamiento reflexivo y divergente.
- Pensamiento computacional.
- Trabajo colaborativo.

APTITUDES ESPERADAS

- Demostrar disposición en desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- Tener interés en aprender a utilizar nuevas herramientas digitales.

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Enseñanza básica

Artes Visuales

- Aplicar elementos del lenguaje visual en sus trabajos de arte: color y forma (figurativa y no figurativa).

Lenguaje y Comunicaciones

- Identificar en una historia quién es el emisor, cuál es su propósito y a quién se dirige el mensaje.

Tecnología

- Crear un producto final que contenga dimensión técnica, estética y científica por medio de las herramientas TIC.

TAREAS

- Recorrer de forma virtual la exposición Chile cromático y aprender sobre nuestro entorno natural.
- Reconocer elementos de la naturaleza (animales, Comentar la experiencia virtual mediante una pizarra virtual (Jamboard).
- Crear un producto digital vinculado a su experiencia personal con el entorno cultural.

HERRAMIENTAS TIC

- Internet
- Computador o Tablet
- Meet
- Jamboard

DESAFÍO PRODUCTO FINAL

Creación de un cómic digital.

MÉTODO DE EVALUACIÓN

- Autoevaluación
- Participación en dinámica de activación
- Encuesta de salida

DIFUSIÓN

- Colgando la actividad y los trabajos en el canal digital de su institución.
- Compartiendo sus trabajos durante la sesión Meet.
- Mediante RRSS.