

Talleres educativos vinculados al programa educativo diseñado para acompañar la muestra World Press Photo 2017.

	Nombre	Destinatarios	Objetivos	Breve descripción	Desafíos para el estudiante	Se sugiere como actividad para vincular con las asignaturas señaladas
1	Construcción de Videos con MovieMaker	Estudiantes de 4° básico a 4° medio	1. Crear una historia donde se proponga solucionar una problemática social. 2. Editar un video a través del software con la historia creada.	Los estudiantes crean una historia donde se evidencie una propuesta que solucione una problemática social y luego mediante el uso de MovieMaker lo transforman en un video.	Aplice los conocimientos adquiridos para hacerse partícipe en la solución de problemáticas sociales, utilizando como medio de comunicación, un video.	Arte, tecnología, matemáticas, ciencias sociales, lenguaje y comunicación.
2	Radio Interactiva	Estudiantes de enseñanza media	1. Crear el guión de un programa de radio que trate un tema social contingente. 2. Editar un programa de radio para transmitirlo por internet, que trate un tema social contingente. 3. Editar un programa de radio para transmitirlo por internet, a partir del guión elaborado.	1. Los estudiantes en sub grupos construirán un guión para un programa de radio. 2. Cada estudiante asumirá un rol determinado dentro de su grupo. 4. Grabarán y editarán un programa de radio usando el software Audacity que luego será publicado en la portal web Spreaker.	Muestre su habilidad para plantear soluciones a problemáticas sociales. Haga uso efectivo de las herramientas tecnológicas adquiridas para solucionar problemáticas sociales.	Arte, tecnología, ciencias sociales, lenguaje y comunicación.
3	Drones: nueva mirada fotográfica	Estudiantes de enseñanza media	1. Mediante la adquisición de conocimientos específicos de electrónica y programación el estudiante armará un dron.	1. En sub grupos los estudiantes se organizarán para ensamblar las piezas de un dron siguiendo las instrucciones de un manual. 2. Los estudiantes manipularán mediante control remoto el aparato. 3. Los estudiantes desarrollarán tomas fotográficas utilizando el dron. Importante: En todo momento el estudiante estará acompañado por los profesionales responsables del trabajo desarrollado para manipular el dron. El aparato será manipulado en un espacio cerrado dentro de las instalaciones del Espacio FT.	Motivarse a continuar profundizando sus conocimientos en electrónica y programación con la finalidad a mediano y largo plazo dar respuesta a problemas de la sociedad moderna.	Tecnología, matemáticas, ciencias naturales, física.
4	Cortometrajes y animaciones Stop Motion	Estudiantes de 4° básico a 4° medio	1. Crear el guión de un cortometraje inspirado en una muestra artística visualizada en las salas del EFT. 2. Implementar el guión con diversos materiales y crear una secuencia de fotografías. 3. Utilizando un software convertir la secuencia de fotografías en un video.	1. Los estudiantes en sub grupos construirán un guión para un cortometraje. 2. Cada estudiante asumirá un rol determinado dentro de su grupo para poder fotografiar los objetos con los que llevarán a cabo el guión. 3. Fotografiarán y luego editarán con el programa MovieMaker para construir el video a partir de las fotografías, agregando audio y créditos.	Muestren su creatividad para crear un cortometraje utilizando la técnica de animación Stop Motion	Arte, tecnología, lenguaje y comunicación.
5	Crear un reportaje	Estudiantes de 1° a 4° medio	1. Mediante diversas fuentes informativas reconocer los sesgos informativos. 2. Utilizando un software de edición construir un noticiero en video	1. Observarán imágenes y fuentes noticiosas. 2. En sub grupos construirán el guión de un noticiero. 3. Siguiendo las instrucciones del docente los alumnos utilizarán teléfonos móviles para filmar y luego editar en el computador usando MovieMaker su noticiero.	Mostrar su capacidad crítica y de creatividad para contar una noticia	Arte, tecnología, Ciencias Sociales, lenguaje y comunicación.
6	El poder de la imagen en los medios de comunicación	Estudiantes de 1° a 4° medio	Mediante la observación de imágenes los estudiantes reflexionan sobre las formas en cómo se muestran las noticias en los medios.	1. Los estudiantes en sub grupos escogerán una fotografía de las exhibidas en las salas de arte y con ella construirán una historia. 2. Siguiendo las instrucciones del docente los estudiantes construirán una revista digital que contenga la historia que ellos crearon, y que además mostrará de forma comparativa, la noticia "real" de la imagen escogida.	Muestre su capacidad crítica y de creatividad para contar una noticia extraída de una imagen.	Arte, tecnología, ciencias sociales, lenguaje y comunicación.
7	Retoque y Edición de Fotografías para la web	Estudiantes de 5° básico a 4° medio	1. Utilizar software gratuito para retocar. 2. Editar fotografías otorgándoles un nuevo lenguaje visual y su posterior difusión en la web.	Los estudiantes retocarán y editarán fotografías a través del software GIMP.	Aplice los conocimientos adquiridos al retocar y editar fotografías.	Arte, tecnología, ciencias sociales, matemáticas, geografía, lenguaje y comunicación.
8	Afiches Digitales	Estudiantes de 1° a 4° medio	1. Luego de observar las muestras expuestas en las sala, construir una historia. 2. Crear un afiche que muestre dicha historia	1. Observar las muestras expuestas en las salas (fotos, esculturas, pinturas, videos, etc.) 2. De lo observado construir una historia. 3. Utilizar la aplicación web Piktochart para construir un afiche con la historia creada.	Construya coherentemente una historia surgida a partir de la observación.	Arte, tecnología, ciencias sociales, lenguaje y comunicación.
9	Novela Gráfica	Estudiantes de enseñanza media	1. Luego de observar las muestras expuestas en la Sala de Arte, construir una historia. 2. Crear una novela gráfica que muestre dicha historia.	1. Observar las muestras expuestas en las salas (fotos, videos, denuncia). 2. Inspirados en lo observado construirán una historia. 3. Utilizar la aplicación web Joomag para construir una Novela Gráfica con la historia creada.	Manifieste su opinión construyendo una historia representada en un lenguaje puramente visual.	Arte, tecnología, ciencias sociales, lenguaje y comunicación.
10	Conociéndonos en la Diversidad	Estudiantes de 7° básico a 4° medio	Exponer la figura del inmigrante como un sujeto social similar o igual a cada persona que asiste al taller, para cuestionar los modelos de estereotipo como "lo distinto a mí"	1. Los estudiantes construirán un guión para un comic. 2. Siguiendo las instrucciones del docente los alumnos utilizarán las herramientas del sitio web pixton.com para crear un comic.	Manifieste su opinión construyendo una historia representada en un comic.	Ciencias sociales, lenguaje y comunicación.
11	Comic Digital	Estudiantes de 3° básico a 4° medio	Mediante el uso de una aplicación web crear un comic basado en diálogos y personajes creados por los alumnos.	Siguiendo las instrucciones del docente los estudiantes crean sus propias historias de comic haciendo uso de las herramientas del sitio web Pixton.com	Utilice sus conocimientos de lecto-escritura y creatividad para contar una historia por medio de un comic.	Arte, tecnología, lenguaje y comunicación.
12	Creación de una Revista Digital	Estudiantes de 7° básico a 4° medio	Mediante el uso de una aplicación web crear una revista digital.	1. Inspirados en sus intereses personales los alumnos en sub grupos construirán un reportaje. 2. Utilizar la aplicación web Joomag para construir una Revista Digital con el reportaje.	Demuestre su creatividad y sus habilidades de investigación en internet para compartir una temática de su interés.	Arte, tecnología, ciencias sociales, lenguaje y comunicación.
13	Construye tu lente de Realidad Virtual	Estudiantes de 5° básico a 4° medio	Mediante el uso de una plantilla los alumnos construirán un lente de realidad virtual.	Siguiendo las instrucciones del docente los estudiantes recortaran una plantilla, luego pegarán y armarán la estructura de lentes de realidad virtual que mediante el uso de un telefono móvil permiten apreciar vistas inmersivas en 360°	Utilice sus habilidades manuales para construir un dispositivo tecnológico.	Arte, tecnología.