

Nombre	Destinatarios	Objetivos	Experiencia	Desafíos para el estudiante	Se sugiere como actividad para vincular con los Ramos señalados
Creación de imágenes en 3D y Realidad Aumentada	Alumnos de 7° básico a 4° medio	1. Utilizar un software de modelado tridimensional para construir una casa. 2. Editar fotografías otorgándoles un nuevo lenguaje visual y su posterior difusión en la web.	1. Los alumnos crean un escenario en 3D que incluye una casa y su entorno. 2. Los estudiantes presentan al resto de la clase el modelo creado a través de la tecnología de Realidad Aumentada.	Apliquen lo aprendido para representar espacios y objetos de la realidad en imágenes tridimensionales.	Arte, tecnología, geografía, lenguaje y comunicación.
Retoque y Edición de Fotografías para la web	Alumnos 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.	Aplique los conocimientos adquiridos al retocar y editar fotografías.	Arte, tecnología, ciencias sociales, matemáticas, geografía, lenguaje y comunicación.
Estampados y Afiches Digitales *Taller Integrado	1° a 4° medio	1. Luego de observar las muestras expuestas en la Sala de Arte, construir una historia. 2. Crear un afiche que muestre dicha historia	1. Observar las muestras expuestas en la Sala de Arte (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.
Novela Gráfica *Taller Integrado	Alumnos 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 la Sala de Arte (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.
Tecno Escultura *Taller Integrado	Alumnos de enseñanza media	1. Modelar una escultura con diversos materiales 2. Representar el objeto mediante un software de modelado tridimensional.	1. El estudiante utilizará los materiales entregados para el diseño de su escultura. 2. Utilizando un software de modelado tridimensional el estudiante representará digitalmente su escultura.	Muestren su creatividad a través de lo manual y lo digital.	Arte, tecnología, lenguaje y comunicación.
Robótica	Alumnos de 5° básico a 4° medio	1. Mediante la construcción de un Robot los estudiantes desarrollarán su capacidad de trabajo en equipo. 2. Desarrollar la capacidad de resolver problemas mediante la programación.	1. En sub grupos los estudiantes se organizarán para ensamblar las piezas de un Robot siguiendo las instrucciones de un manual gráfico. 2. Utilizando el software de programación LEGO Mindstorm los alumnos resuelven desafíos que el robot sorteará mediante movimientos y uso de sensores. 3. Los estudiantes consensurán y añadirán nuevas funcionalidades al robot para participar en una competencia.	Capacidad para trabajar en equipo, resolver problemas de manera secuencial y plantearse desafíos a partir de propuestas creativas.	Tecnología, ciencias sociales, matemáticas
Crear un sitio web	Alumnos de 7° básico a 4° medio	Con la utilización de una aplicación web los alumnos construyen un sitio web.	1. Siguiendo instrucciones del docente el alumno utilizará las diversas herramientas de la aplicación wix.com para crear un sitio web.	Aplique el conocimiento adquirido al crear su propio sitio web.	Arte, tecnología, ciencias sociales, lenguaje y comunicación.
Conociéndonos en la Diversidad *Taller Integrado	Alumnos 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.

Cuentos Interactivos Para la Comprensión Lectora	Alumnos de 1° a 8° básico	Mediante el uso de animaciones y cuentos interactivos incentivar la lecto-escritura	1. Los alumnos participan de la lectura de un audio cuento. 2. El docente muestra diversas actividades interactivas en que el alumno debe completar frases, construir y reconocer palabras, números y símbolos.	Disfrute de la lecto escritura a través de medios interactivos.	Arte, tecnología, lenguaje y comunicación.
Crear Cuentos Digitales y Dibujos Animados	Alumnos de 3° a 8° básico	Basado en un diálogo creado por los alumnos utilizar una aplicación web para crear un cortometraje de dibujos animados.	1. Crearán un guión. 2. Siguiendo las instrucciones del docente los alumnos utilizarán el sitio web Go Animate para animar el guión en forma de cortometraje de dibujos animados.	Demuestren su creatividad y coherencia al construir una historia.	Arte, tecnología, lenguaje y comunicación.
Comic Digital	Alumnos 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.
Creación de una Revista Digital	Alumnos 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.
Crear Videojuegos	Alumnos de 4° básico a 4° medio	Mediante el uso de una aplicación crean un videojuego.	Los alumnos siguiendo las instrucciones del docente son invitados a desarrollar un videojuego, diseñando y construyendo mundos, situaciones y etapas, involucrando personajes y objetos.	Muestre su creatividad en el diseño de un videojuego propio.	Matemáticas, ciencias naturales