

Nombre	Destinatarios	Objetivos	Experiencia	Desafíos para el estudiante	Se sugiere como actividad para vincular con los Ramos señalados
<b>Construcción de Videos con MovieMaker</b>	Alumnos de 4° básico a 4° medio	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crear una historia donde se proponga solucionar una problemática social.</li> <li>2. Editar un video a través del software con la historia creada.</li> </ol>	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.
<b>Radio Interactiva</b>	Alumnos de enseñanza media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crear el guión de un programa de radio que trate un tema social contingente.</li> <li>2. Editar un programa de radio para transmitirlo por internet, a partir del guión elaborado.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los estudiantes en sub grupos construirán un guión para un programa de radio.</li> <li>2. Cada estudiante asumirá un rol determinado dentro de su grupo.</li> <li>3. Grabarán y editarán un programa de radio usando el software Audacity que luego será publicado en la portal web Spreaker.</li> </ol>	Muestre su habilidad para plantear soluciones a problemáticas sociales.	Arte, tecnología, ciencias sociales, lenguaje y comunicación.
<b>Integrar el teléfono Móvil en el Aula</b>	Alumnos de 7° básico a 4° medio	1. Utilizar el movil como herramienta de búsqueda para dar respuestas a diferentes áreas del conocimiento.	1. El estudiante utilizará diferentes aplicaciones móviles, que le ayudarán a resolver variados desafíos en diversas áreas del conocimiento.	Aproveche el uso cotidiano del móvil como instrumento de apoyo en su proceso de aprendizaje.	Arte, tecnología, matemáticas, ciencias sociales, lenguaje y comunicación.
<b>Robótica Aplicada con Arduino</b>	Alumnos de enseñanza media	1. Mediante la adquisición de conocimientos específicos de electrónica y programación el estudiante armará un brazo robótico.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. En sub grupos los estudiantes se organizarán para ensamblar las piezas de un brazo robótico siguiendo las instrucciones de un manual.</li> <li>2. Los estudiantes manipularán una placa de Arduino con la que podrán controlar al brazo.</li> <li>3. Los estudiantes desarrollarán una programación en Scratch para utilizar el brazo robotico en una competencia.</li> </ol>	Motivarse a continuar profundizando sus conocimientos en electrónica y programación con la finalidad a mediano y largo plazo de dar respuesta a problemas de la sociedad moderna.	Tecnología, matemáticas, ciencias naturales, física.
<b>Social Gamers</b>	Alumnos de 6° básico a 4° medio	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizando la herramienta del videojuego incentivar la investigación ordenada con resultados asertivos.</li> <li>2. Utilizando videojuegos desarrollar destrezas para cumplir metas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los estudiantes deberán realizar búsqueda de información para en forma grupal disertar y exponer al resto de sus compañeros alguno de los elementos y personajes que constituyen el videojuego.</li> <li>2. Individualmente deberán ingresar al juego y desarrollar las 5 primeras misiones que les permiten llegar al nivel básico de juego.</li> </ol>	Capacidades de investigación, síntesis, comunicación, trabajo en equipo y resolución de problemas utilizando un medio que comunmente asocian sólo a la entretenición.	Arte, tecnología, lenguaje y comunicación, ciencias sociales, Historia.
<b>Uso responsable de las Redes Sociales</b>	Alumnos de 4° a 8° básico	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Transparentados los riesgos asociados al uso de las redes sociales, los estudiantes crearán mensajes de alerta sobre su uso correcto.</li> <li>2. Con instrucciones del docente usan herramientas digitales para crear un video o afiche que comunique su mensaje.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observar las diversos riesgos que surgen del uso de las redes sociales.</li> <li>2. Inspirados en lo observado construirán un mensaje que ayude a prevenir estos riesgos.</li> <li>3. Utilizar la aplicación web Piktochart para construir un afiche con dicho mensaje.</li> </ol>	Asuma el uso cotidiano de las redes sociales de manera segura y sea capaz de identificar peligros asociados a su mal uso.	Arte, tecnología, ciencias sociales, lenguaje y comunicación.

<b>Ofimática</b>	Alumnos de 7° básico a 4° medio	1. Mediante el uso de aplicaciones de ofimática los alumnos desarrollan su capacidad de gestionar información en actividades académicas	1. Los estudiantes construyen un calendario, libreta de notas y una base de datos de clientes en una planilla electrónica usando diversas funciones automáticas. 2. Utilizando los datos de la base, el alumno usa las herramientas de combinación de correspondencia para crear grandes flujos de documentos personalizados en un procesador de textos. 3. Lo alumnos construyen una presentación mostrando los resultados de su libreta de notas.	Utilice los software de ofimática como una herramienta útil en sus actividades académicas y cotidianas.	Matemáticas, Tecnología, Lenguaje y Comunicación
<b>Geometría del Origami</b>	1° a 4° medio	1. Concientizar sobre la necesidad de la geometría para la realización de objetos tridimensionales. 2. Utilizando un software construir demostraciones gráficas de conceptos básicos de geometría.	1. Siguiendo instrucciones del docente el alumno creará figuras con la técnica del origami. 2. Utilizando la aplicación Geogebra se repararán y demostrarán parte de los contenidos básicos de Geometría hasta segundo ciclo.	Aplique los conocimientos adquiridos para demostrar académicamente su dominio de los contenidos y conceptos básicos de geometría.	Matemáticas, Artes visuales.
<b>Tu Rostro según Pitágoras</b>	Alumnos de 1° básico a 4° medio	1. Destacar la importancia de la geometría en el reconocimiento de los rostros y figuras cotidianas. 2. Utilizando un software construir demostraciones gráficas de conceptos básicos de geometría.	1. Siguiendo instrucciones del docente el alumno creará una máscara seleccionando diversos materiales y figuras geométricas predeterminadas que distingan en su rostro. 2. Utilizando la aplicación Geogebra se repararán y demostrarán parte de los contenidos básicos de Geometría hasta segundo ciclo.	Aplique los conocimientos adquiridos para demostrar académicamente su dominio de los contenidos y conceptos básicos de geometría.	Matemáticas, Artes visuales.
<b>Geometría Interactiva con Geogebra Prim</b>	Alumnos de 4° a 8° básico	1. Utilizando un software construir demostraciones gráficas de conceptos básicos de geometría.	1. Utilizando la aplicación Geogebra se repararán y demostrarán parte de los contenidos básicos de Geometría hasta segundo ciclo.	Utilizará la herramienta para demostrar la adquisición conceptual y práctica de geometría, de acuerdo al nivel.	Matemáticas.
<b>Construye un videojuego en 3D</b>	Enseñanza Media	A través del uso de la herramienta de creación de videojuego en 3D el estudiante comprueba su dominio de conceptos físicos, matemáticos y de artes visuales.	1. El estudiante utiliza la aplicación 3D Rad y con las instrucciones del docente construye un videojuego en 3D que consta de un vehículo interactivo y el paisaje donde interactúa. El estudiante deberá aplicar conceptos de física y mecánica para lograr el objetivo.	Aplique los conocimientos adquiridos para demostrar académicamente su dominio de los contenidos y conceptos básicos de física, matemáticas y artes visuales.	Matemáticas, física, ciencias naturales, artes visuales.
<b>Cortometrajes y animaciones Stop Motion</b>	Alumnos de 4° básico a 4° medio	1. Crear el guión de un cortometraje inspirado en una muestra artística visualizada en la Sala de Arte. 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 movimaker 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.
<b>Crear un reportaje *Taller Integrado</b>	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 movimaker su noticiero.	Mostrar su capacidad crítica y de creatividad para contar una noticia	Arte, tecnología, Ciencias Sociales, lenguaje y comunicación.

<b>El poder de la imagen en los medios de comunicación</b> *Taller Integrado	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 escogieran una fotografía de las exhibidas en la Sala de Arte y con ella construirán una historia. 2. Siguiendo las instrucciones del docente los alumnos 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 capacidad crítica y de creatividad para contar una noticia extraída de una imagen.	Arte, tecnología, ciencias sociales, lenguaje y comunicación.
<b>Conoce y utiliza las Energías Renovables</b>	Alumnos de 4° básico a 4° medio	Sensibilizar a los alumnos para el correcto uso de la energía.	1. Mostrar a los estudiantes videos que les permitan conocer y valorar las energías limpias (eólica, hidráulica, solar, etc.). 2. Usar el kit Lego de Energías Renovables 9688, para construir fuentes de energía renovables (molinos eólicos, autos solares, dispositivos mecánicos, etc.)	Manifieste una actitud consciente hacia el consumo y derroche energético.	Matemáticas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Física, Química
<b>Yo conozco mi Huella de Carbono</b>	Alumnos de 4° básico a 4° medio	1. Mostrar a los alumnos en qué consiste y cómo se calcula la Huella de Carbono. 2. Relacionar el efecto de la huella de Carbono con fenómenos como el cambio climático, para que ellos realicen mensajes de prevención	1. Con las instrucciones del docente y utilizando datos sobre consumo energético, los alumnos calcularán su Huella de Carbono. 2. Mediante las instrucciones del docente los alumnos utilizan la herramienta web PiktoChart para construir afiches que hagan campañas de alerta.	Muestre a través de sus creaciones una actitud crítica en el uso de la energía.	Matemáticas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Física, Química
<b>Crear campañas de Prevención de Drogas y Alcohol</b>	Alumnos de 5° básico a 4° medio	1. Describir factores de riesgo y medidas de prevención relacionadas con el consumo de drogas. 2. Construir recursos digitales para la difusión de campañas de prevención del consumo de drogas.	1. El docente muestra a los alumnos diversas campañas y estudios que hablan sobre los efectos del consumo de drogas. 2. Cada estudiante deberá reflexionar y construir un mensaje de prevención. 3. Siguiendo las instrucciones del docente podrá construir un afiche en la aplicación web Piktochart.	Manifieste una actitud consciente y crítica hacia el consumo de drogas.	Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Física, Química, Lenguaje y comunicación.
<b>Paseo por la Historia de las Telecomunicaciones en Chile</b>	Educación media y técnico profesional	Descubrir al recorrer el Paseo por la Historia de las Telecomunicaciones la importancia de las telecomunicaciones en diversos aspectos del progreso de la sociedad.	1. El docente guía a los estudiantes por las 13 vitrinas que componen la muestra y que hacen un recorrido por aspectos culturales, históricos, sociales y tecnológicos de las Telecomunicaciones en Chile. 2. En el Laboratorio de Innovación Educativa el Docente invita a los alumnos a manipular diversos artefactos que muestran algunos de los adelantos tecnológicos vistos en la muestra.	Muestre su interés hacia el aporte de las Telecomunicaciones en diversas áreas de nuestra vida.	Ciencias Naturales, Tecnología, Telecomunicaciones, Historia y Geografía.