

Talleres sugeridos Exposición Intangibles

A continuación se presentan talleres sugeridos, es importante que el/la docente, aborde previamente el material pedagógico complementario, especialmente la lista de conceptos claves.

Taller	Dirigido	Breve descripción	Objetivos	Conocimientos previos
De lo intangible a lo tangible	6º Básico a 4 Medio	Los/las participantes interactuarán con un software de dibujo en 3D para diseñar las partes de un objeto complejo, que posteriormente tendrán el desafío en grupos de medir y modelar para finalmente lograr imprimirlo en una impresora 3D.	Que los y las estudiantes adquieran conocimientos de herramientas tecnológicas que facilitan el diseño de objetos concretos.	-Dimensiones -Escala -Comprensión lectora.
Crea tu asistente	7º Básico a 4 Medio	Mediante la utilización de un software de programación en bloques los/las participantes, diseñarán una aplicación que responda preguntas predeterminadas.	Acercar a los/las participantes al conocimiento sobre qué es la inteligencia artificial.	-Secuencias -Concepto de inteligencia
Creando holografías	1º a 4º Básico	Los/las participantes serán invitados a usar conceptos de geometría y planos cartesianos, para crear un objeto similar a una pirámide que posteriormente deberán utilizar para proyectar un video holográfico creado por ellos.	Mediante el taller se espera acercar a los/las estudiantes al conocimiento de RV (realidad virtual)	-Matemática básica. -Geometría -Comprensión lectora
Dibujo digital	1º a 8º Básico	Inspirados en la instalación Psychological Morphology (Roberto Matta), los y las estudiantes serán invitados a interactuar con la herramienta digital Autodesk Sketchbook para diseñar un dibujo de su preferencia. La herramienta facilita la creación digital.	Propiciar que los/las participante activen su pensamiento creativo a través de herramientas tecnológicas.	-Comprensión lectora. -Secuencia -Motricidad fina

Creando un CiberPintor	6° Básico a IV° medio	Los/las participantes serán invitados a construir y programar un dispositivo electrónico mediante Arduino y Scratch, que le ayudarán a crear una obra plástica que mezcla colores y posiciones.	Propiciar que los/las participantes activen su pensamiento creativo a través de herramientas tecnológicas.	-Comprensión lectora -electrónica -programación -sensores
-----------------------------------	--	---	--	--