



## CLASE POR CONTINGENCIA SANITARIA COVID-19

<b>Asignatura</b>	<b>Tecnología</b>
<b>Curso</b>	<b>Primero</b>
<b>Docente de Asignatura</b>	<b>Eduardo Esteban Romero Escudero</b>
<b>Semana de cobertura</b>	<b>6 al 10 de Abril</b>
<b>Objetivo/s de aprendizaje tratados</b>	OA6: Explorar y usar una variedad de software educativos (simuladores, libros digitales, interactivos y creativos, entre otros) para lograr aprendizajes significativos y una interacción apropiada con las TIC.
<b>Objetivo de la sesión de trabajo</b>	<b>Objetivo Semanal:</b> Aprender a jugar un juego de teléfono a elección, mejorando su performance.
<b>Fecha de entrega productos de la sesión</b>	<b>10 de Abril</b>

<b>Descripción de actividades de la sesión</b>		
<b>INTRODUCCIÓN AL TEMA:</b> Durante esta semana los estudiantes deberán jugar.... Sí, jugar en un teléfono avanzando etapas e ir reconstruyendo la experiencia posterior a fallas que los hagan perder para avanzar a distintos niveles de complejidad.		
FASE	DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> <li>Prepara el espacio adecuado y tu material de trabajo óptimo para el desarrollo de tu actividad.</li> <li>Observa atentamente la clase grabada que ha sido preparada para una mayor comprensión. Reprodúcela las veces que estimes conveniente. Obtén acceso a él, en el siguiente link: <b>(a la espera de autorización de utp)</b></li> <li>Revisa también el material en power point preparado para la clase videograbada y que acompaña tus actividades</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Smartphone</li> <li>Computador</li> <li>Conexión a Internet</li> <li>Youtube</li> </ul>
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> <li>Activar la función de grabación de pantalla de un smartphone y registrar la experiencia de juego del estudiante.</li> <li>Jugar un juego a elección durante 3 minutos sin parar, reiniciando cuantas veces sea necesario en caso de perder.</li> <li>Comentar durante la experiencia</li> <li>Necesito que un adulto esté presente comentando y sacando información verbal al niñ@ durante el desarrollo de su performance. Se sorprenderán de cantidad de atenciones que pueden tener.</li> <li>No olviden registrar en el audio ambiente el nombre y curso del estudiant@</li> <li>Idealmente elijan un juego de habilidad ligado al desarrollo de algún área del conocimiento.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teléfono Smartphone</li> <li>Aplicación de juego educativo</li> </ul>
CIERRE	<p>Al cierre de tu actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>No olvides levantar registro fotográfico de tu actividad y enviar a tu profesor jefe para su posterior revisión DENTRO DEL PLAZO INDICADO.</li> <li>Las retroalimentaciones y/o solucionarios serán parte del inicio de la clase siguiente.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teléfono con cámara</li> <li>Conexión a internet</li> <li>Whatsapp</li> </ul>



Complemento a la clase: Los nativos digitales (niños de hoy), nos vienen a enseñar acerca de la plasticidad del cerebro humano y cómo, la evolución de la tecnología informática de la comunicación, las TIC, están pensadas en la tridimensionalidad de sus percepciones. Muchos crecimos con PACMAN, aquel juego de direcciones, comparen el ejercicio mental que era jugar PACMAN al de jugar FORTNITE por ejemplo en donde son 27 las zonas de control y dirección que el jugador debe dominar para tener éxito. ¿Recuerdan los ataris?... una palanca o joystick con un botos... han visto los controles de Xbox?, ps4?, Nintendo?... esta generación sabrá conducir nuestras ambulancias del futuro... cultivemos con responsabilidad y no restrinjamos el acceso responsable a estas herramientas...

Saludos del profe!!!