

EDADES SUGERIDAS **+12**

DOMINIOS DE
CONOCIMIENTO

- Tecnología e ingeniería
- Lengua
- Ciudadanía global



PRESENTACIÓN

¡Acción 2! es una serie de aventuras tecnológicas. A lo largo de este capítulo descubrirás cómo detectar un problema, cuestionando lo que parece familiar y resolviendo obstáculos. Para ello utilizaremos una lupa imaginaria que nos ayudará a mirar de cerca cada dato (un número, una historia o una palabra que nos acerca a un pedacito de la realidad).

Invita a los estudiantes a buscar datos utilizando diversas fuentes: encuestas, entrevistas, examinar los datos existentes, visualización, desarrollando el pensamiento lógico y abstracto para pasar a la realidad. ¿Estás listo para conocer la lupa cazadora de datos?



HACEMOS FOCO EN EL CONOCER

¡Listos para bucear!

¿Hasta qué profundidad puede llegar un buzo? ¿Qué sucede con el oxígeno y la presión cuanto más se sumerge en el mar? ¿Qué se puede descubrir en las profundidades del océano?

Momento de investigar junto a los estudiantes



HACEMOS FOCO EN EL HACER

“Atrapadatos”: La lupa cazadora de datos

Momento de seleccionar nuestro problema y, con la ayuda de nuestra lupa “atrapadatos”, comenzar a recolectar historias, números, descripciones, detalles y todo lo que consideremos necesario. ¿Por dónde empezar?



HACEMOS FOCO EN EL SER

Jeroglíficos en el país del Nilo

Como los mensajes que quiere descifrar Vicente, intenten comprobar para qué se utilizaban los jeroglíficos en el país del río Nilo. Descubrir datos relevantes de la cultura egipcia los ayudará a comprender la forma de ser, pensar y vivir de las personas de aquella época.

ACTIVIDADES

Las actividades de las fichas Escuela Plus buscan inspirar propuestas pedagógicas en las que los alumnos puedan poner en juego el desarrollo de competencias. Perderle el miedo a la tecnología, puede ayudar a pensar soluciones para problemáticas reales, ideal para desarrollar un pensamiento crítico y creativo, ampliando la visión del mundo.



CONOCER

BUZOS AL FONDO DEL MAR

Para recabar datos es necesario investigar, preguntar, buscar, bucear cada vez más profundo, de manera de poder comprobar eso que nos preguntamos o que consideramos un problema.

Para comenzar, pensemos en algún problema del buceo en el mar. ¿Qué nos preguntamos? ¿Cuáles son las causas y consecuencias de ese problema? ¿Por qué es importante resolverlo? Invitemos a los estudiantes a investigar.



HACER

¡DE CACERÍA JUNTO A NUESTRA LUPA “ATRAPADATOS”!

Antes de salir a cazar datos, debemos seleccionar nuestro problema. Seguro tengan varios en mente, lo importante es poder focalizar en uno.

Luego, pensemos qué queremos saber y descubrir. ¿Qué datos queremos recolectar? Un dato es la representación de un hecho. Pueden hacer un listado de preguntas sobre el problema elegido.

A continuación deberán pensar cómo recolectar esos datos: a través de números, estadísticas, descripciones, historias, palabras. Recomendación: salgan a descubrir detalles sobre su problema, hagan entrevistas, encuestas, datos existentes, busquen en su comunidad, a su alrededor.

Luego anoten 5 datos encontrados. Recuerden que lo que no se conoce no puede transformarse. Traducir nuestro problema en datos es fundamental para saber si es un problema real. ¡Momento de salir a la caza de datos!



SER

JERoglÍFICOS: LA PIEDRA ROSETTA

Los jeroglíficos egipcios son un sistema de escritura que se utilizó en el antiguo Egipto durante más de 3.000 años. La piedra rosetta fue el elemento que ayudó a Jean-François Champollion a descifrar los jeroglíficos. Invita a los estudiantes a descubrir datos relevantes de la cultura egipcia, de manera de comprender la forma de ser, pensar y vivir de las personas de aquella época.

Para finalizar la actividad invítalos a compartir lo descubierto.



METACOGNICIÓN

CLEO, CLEOPATRA, LA REINA DEL NILO

CLEO, CLEOPATRA, LA REINA DEL TWIST

Como Cleopatra es buena reina del Nilo y del twist, todos somos buenos en algo. Invita a tus estudiantes a pensar en qué son buenos ellos. Cada alumno puede escribir en una hoja todas sus características positivas. Luego propónles que se nombren como “reyes/reinas de...”. Ejemplo, rey del orden, reina de la pastelería, etc. Finalmente, en base a la canción “Cleopatra la reina del twist”, cada estudiante inventará y escribirá la letra de la canción como si fuera un rey famoso y hablaran de él, deberán destacar los aspectos positivos de su propia persona. No es tarea sencilla, pero sí valiosa. Cada alumno podrá ver y expresar en qué cree que es bueno. El que desee puede compartir su canción con los demás.

CONECTANDO MUNDOS

“MUROGLÍFICO”: NUESTRO MURAL DE JEROGLÍFICOS

Proporciona a cada estudiante una lista de conceptos, sustantivos propios, adjetivos (por ejemplo: tierra, luna, gato, amistad, felicidad, su propio nombre, etc.) y pídeles que elijan uno que les gustaría representar en su jeroglífico. Los estudiantes deben dibujar su jeroglífico en una hoja de papel. Explícales que pueden combinar imágenes y símbolos para representar su concepto seleccionado. ¡Momento de ser creativo! Una vez que todos hayan terminado, pídeles que se organicen en pequeños grupos y presenten su jeroglífico al resto del grupo explicando qué concepto seleccionó y por qué eligió esos símbolos para representarlo. Finalmente arma un mural con todos los jeroglíficos e invítalos a jugar a adivinar qué concepto representa cada uno.

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x

escuela⁺