

3



FICHA DE CLASE DE BUENAS PRÁCTICAS CON USO DE TICS

“ANIMANDO EL APRENDIZAJE CON MOVIE MAKER”

PLAN CLASE N°: 1
SECTOR: HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES
NIVEL: SÉPTIMO BÁSICO

PERÍODO	N° DE LA SEMANA
90 minutos	1

En este documento se espera que pueda desarrollar una de las clases que componen la unidad planificada. Recuerde indicar el uso de la tecnología en la etapa correspondiente.

MOMENTOS DIDÁCTICOS DE LA CLASE



MOMENTO DE INICIO (15 minutos)

En la sala de informática, se muestra a los estudiantes un video en Movie Maker y se conversa sobre la forma de crear este tipo de material. Luego se realiza una lluvia de ideas de cómo piensan que se puede crear uno así, luego se inicia un acercamiento al trabajo con los equipos preguntando ¿les gustaría aprender a manejar un programa que crea videos? Entonces se encienden los computadores.



MOMENTO DE DESARROLLO (60 minutos)

Con los equipos encendidos los alumnos trabajan en aprender a crear carpetas para ordenar el material que les permitirá crear los videos. En la práctica crearan tres carpetas: una para guardar fotos, otra para videos y una para guardar música en formato MP3.

Según un tema dado por el profesor, los alumnos bajan de internet: fotos, videos y música y los guardan según su formato en las carpetas antes creadas. Con este material recopilado, se abre el programa movie maker y se procede a trabajar con los estudiantes en la importación de fotografías, videos y música, para así darles la secuencia de tiempo.

Como forma de que los estudiantes se apropien del manejo del programa, se les deja jugar con la posición de fotos y efectos que entrega el programa. Es importante dejar que los niños en un principio jueguen libremente con el programa, que apliquen todos los efectos que quieran, no limitarlos, recuerden que la idea es que ellos se apropien de esta herramienta informática para después poder guiar la construcción de videos pedagógicos.

Cada cierto tiempo se les pide que compartan con sus compañeros los demos que van creando, de esta forma van demostrando los procedimientos informáticos que van adquiriendo y que serán necesarios para que los alumnos dominen el software seleccionado para realizar el trabajo final del proyecto.

Durante el trabajo es importante ir preguntando a los alumnos por ejemplo ¿Qué les parece el programa? ¿Qué efectos han descubierto? Etc.



MOMENTO DE CIERRE (15 minutos)

En los últimos minutos de la clase, se le pide a algunos estudiantes que muestren su trabajo y cuenten al grupo curso como hicieron su trabajo y que les pareció esta nueva herramienta.

Luego el profesor cierra la clase motivando a los alumnos para que la próxima sesión traigan material relacionado con el tema sobre el que deberán crear el video.