

2



## FICHA DE PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD O UNIDAD

### “ANIMANDO EL APRENDIZAJE CON MOVIE MAKER”

**SECTOR CURRICULAR:** HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES

PROFESORES:	NIVEL:	TIEMPO (semanas y horas pedagógicas):
EDUARDO ARANCIBIA	CUARTO BÁSICO	4 SEMANAS, 2 hrs. Por semana



### Ficha Pedagógica

#### PROPÓSITOS DEL PROYECTO

- Fortalecer los contenidos abordados en la clase de Historia, Geografía y Ciencias Sociales, a través del uso del software Movie Maker.
- Fomentar la investigación a través del uso de Internet.
- Apoyar el desarrollo de habilidades creativas a través de construcción de videos multimediales.

#### OBJETIVOS CURRICULARES

##### VERTICALES:

1. Comprender que la humanidad ha evolucionado a lo largo de millones de años y reconocer la importancia de la revolución del Neolítico para el desarrollo de la civilización.

##### TRANSVERSALES:

1. Buscar, acceder y recolectar información en páginas Web u otras fuentes, y seleccionar esta información, examinando críticamente su relevancia y calidad.
2. Desarrollar y presentar información a través del uso de procesadores de texto, plantillas de presentación (power point) y herramientas y aplicaciones de imagen, audio y video.

<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	Reconoce que la evolución de la humanidad ha sido un proceso de millones de años y que la dispersión del ser humano por el planeta fue paulatina.
<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utiliza recursos gráficos para ilustrar la evolución de ser humano hasta el presente, identificando los principales hitos.</li> <li>2. Describe el proceso de expansión del Homo Sapiens por el planeta, apoyándose en mapas.</li> <li>3. Describe apoyándose en mapas las rutas y datación del poblamiento americano, según las principales teorías que lo explican.</li> </ol>
<b>CONTENIDOS CURRICULARES</b>	<p>La Prehistoria y la revolución del Neolítico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caracterización de la revolución neolítica y su impacto en la complejización de la sociedad (domesticación de plantas y animales, sedentarización, surgimiento de las primeras ciudades, estratificación social y transformación de la organización política).</li> </ul>



## Planificación de la unidad

<b>ETAPAS DE LA UNIDAD</b>	<b>PRINCIPAL RECURSO DE APOYO</b>
<p>El profesor selecciona un video realizado en el programa movie maker y lo presenta a sus estudiantes como forma de motivarlos. Una vez observado se hace un comentario general.</p> <p>Para que los estudiantes se familiaricen con el programa se realiza una exploración autónoma de el software.</p> <p>En el laboratorio, se trabaja en parejas de manera que los estidiantes adquieran el conocimiento básico de uso de la herramienta. Esta introducción al uso del programa se hace con</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Video de un Movie Maker (Video ecológico , creado año 2010)</li> <li>2. Una pauta de trabajo con los pasos a seguir en manejo de Movie Maker.</li> </ol>

apoyo de una pauta y la tutoría del profesor y de alumnos de octavo año.

### ETAPA DE DESARROLLO DE LA UNIDAD:

El profesor, a través de una tutoría, enseña a los estudiantes a manejar el programa Atube Cátcher para bajar videos de internet.

Durante las clases en aula, los estudiantes revisan los contenidos de la Unidad señalada, desarrollan guías y van haciendo síntesis de las principales características del período Paleolítico.

En el laboratorio de informática, se trabaja en parejas usando el programa Movie Maker. Allí se desarrolla la secuencia de: aprender a crear carpetas y guardar material en ellas, reconocer y manejar técnicas de efectos y secuencia de imágenes, bajar fotos, dibujos, música y videos, editar textos en Movie Maker.

El software Movie Maker, es un programa que permite crear videos multimediales, por ello es una herramienta apropiada para reforzar contenidos y generar aprendizajes significativos dado que la multimedialidad les es atractiva y motivadora, permitiéndoles desarrollar sus habilidades creativas para la integración de distintos tipos de recursos digitales (fotos, videos, musica).

Para la creación del trabajo, los estudiantes usan la red internet para reforzar los contenidos respecto del período estudiado. De esta manera, combinando diversas técnicas de creación de Movie Maker, podrán recrear en cada video la vida en el paleolítico.

Para la creación de los productos finales el trabajo es individual, ya que debe responder a un proceso de adquisición de habilidades informáticas e investigativas que el estudiante desarrolló durante el el proyecto.

1. Sala de informática.
2. Internet.
3. Software Movie Maker y Programa Tube Catcher ambos se pueden bajar gratis de Internet.
4. Cámaras fotográficas, celulares, pendrive.

### CIERRE DE LA UNIDAD:

Se realiza la presentación de los videos de la Unidad trabajada, en esta oportunidad los estudiantes también comentan a la clase su investigación sobre el hombre del paleolítico y las sociedades recolectoras.

1. Proyector
2. Notebook o PC
3. Parlantes

Para esta presentación final se invita a profesores de otras asignaturas y familia de los estudiantes, ya que es una forma de motivar a los niños y valorar el trabajo investigativo realizado.

### EVALUACIÓN

La evaluación del proyecto se realizará en forma conjunta entre la UTP y el profesor, para ello se usan dos instrumentos de evaluación, uno de proceso “Pauta de trabajo en laboratorio de Informática” y el de producto que es una rúbrica denominada “Evaluando el Movie Maker”.

1. Pauta de trabajo en laboratorio de Informática.
2. Rúbrica “Evaluando el Movie Maker”.