

Eje contenidos digitales e interactividad



Experiencia: Narrar

Jugando



ACREDITACIÓN
INSTITUCIONAL
DE ALTA CALIDAD

Vigilada MinEducación.
Res. No. 16740, 2017-2021.



Introducción:

Plantea un proceso basado en dos sesiones donde los estudiantes aprenden a través de diferentes actividades de experimentación, a **realizar una narrativa** digital desde el conocimiento de la **estructura y construcción** del cuento con diferentes recursos de apoyo (plantillas de datos y plantilla para escribir historias), finalizando en la **grabación de la historia**.

Esta diseñada para incorporar un enfoque **STEAM**, de forma, que mientras se aprende en el desarrollo del proyecto sobre narrativa digital y el uso de herramientas para producción de recursos digitales, se promueve el **aprendizaje integral** de varias disciplinas con el objetivo de aportar valor en el desafío de la formación integral de los niños y niñas, y desde una perspectiva de pensamiento creativo y reflexivo sobre el uso de la ciencia y la tecnología.



Alcance:

“Narrar... Jugando”, busca que el participante logre comprender la **estructura narrativa** de una historia. Además, que logre **crear una historia** a partir de diferentes estrategias didácticas y llegar a una **grabación final**.

Objetivo:

Promover el **desarrollo de habilidades en producción** de estrategias didácticas para la creación de historias mediante el uso de **herramientas y recursos tecnológicos** que faciliten dicho desarrollo.

Público objetivo:

Dirigido a estudiantes de **3ro a 5to grado**.



Metodología:

1 SESIÓN

“Conociendo la estructura de un cuento” En esta sesión se trabajarán las fases de Contextualización, Observación, Ideación y Selección. Cuenta con **6 actividades** con una duración de **2 horas** enmarcadas en los **EBC** (Estándares básicos de competencia) Naturaleza de la Tecnología y apropiación y uso de la tecnología.



2 SESIÓN

“Construyendo un cuento con juegos didácticos” En esta sesión se trabajarán las fases de Prototipado, Validación y Conclusión. Cuenta con **4 actividades con** una duración de **2 horas** enmarcadas en los **EBC** (Estándares básicos de competencia) Naturaleza de la Tecnología y apropiación y uso de la tecnología.



Despliegue de experiencia:

Para el despliegue de la experiencia se iniciará con un **reconocimiento inicial de la institución** donde se validará infraestructura, recursos, tecnologías y capacidad instalada con las que cuenta la institución para el desarrollo de la actividad.

La experiencia **“Narrar... Jugando”**, se realiza en dos sesiones de **2 horas** cada una, donde se abordan 7 fases: Contextualización, observación, ideación, selección, prototipado, validación y conclusión. Fases que están inmersas en el proceso que incorpora cada experiencia en la que se vinculan **10 actividades**.

Cada experiencia cuenta con un planeador y una ficha pedagógica que orienta el proceso del facilitador ayudando al despliegue de la experiencia.

***Nota:** Para el despliegue de la experiencia se sugiere realizarlo con un grupo máximo de 20 estudiantes



Recursos:

Kits de cubos



Cubo de personajes

Cubo de escenarios.

Cubo de circunstancias.

Cubo de tiempos.

Cubo con temas del cuento.

Plantilla de anotaciones.

Grabadora



1 dispositivo para grabación de Audio.



Si está interesado en realizar esta **experiencia o activar** el programa contáctenos.

Mayor información:

Facultad de Ingeniería

PBX: 31 88000, ext. 11362

Programa CONECTA-R con STEAM

conectar@uao.edu.co

PBX: 31 88000, ext. 11310

Aliados

