


Industria para “Escuela de Verano”

CUADRO 1

Proyecto: Taumatropo			
DÍA: Lunes a Viernes	Horario: 40 minutos	Nivel Educativo: Preescolar Primaria baja Primaria alta	
Eje: @prender con TIC	Propósito: Introducir a los alumnos a conceptos de ciencia y tecnología e incentivar el uso de materiales digitales para el desarrollo de habilidades tecnológicas.		
Módulo: Robótica y tecnología	Por medio de actividades lúdicas, los alumnos aprenderán conceptos como: mecánica, robótica, ciencia y cuerpos geométricos.		

CUADRO 2 -

Actividad	Orientaciones	Recursos
“Taumatropo”	<p>¿Quién promueve la iniciativa? Robotix</p> <p>¿Cuánto dura? 40 minutos</p> <p>¿A cuál de los siguientes niveles de educación se orienta?</p> <p>Preescolar</p> <p>Primaria baja (1° a 3°)</p> <p>● Primaria alta (4° a 6°)</p> <p>¿Cuál es el propósito? Por medio de actividades lúdicas, los alumnos aprenderán conceptos como: mecánica, robótica, ciencia y cuerpos geométricos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Impresión taumatropo • Tijeras • Pegamento • Cordón/resorte/hilo
“Los drones”	<p>Warm up: Iniciarás con alguna actividad de bienvenida (ver anexo actividades)</p> <p>5 minutos</p> <p>Explicarás a los alumnos ¿Qué es un taumatropo?, ¿Qué es una ilusión óptica?, y comentarás un dato sobre los drones. (ver presentación anexa).</p> <p>10 minutos</p> <p>Los niños realizarán una actividad donde armarán un taumatropo, el cual tiene la imagen de un dron. Al término de la actividad, moverán su taumatropo y verán una ilusión óptica con el dron.</p> <p>20 minutos</p>	



	<p>Cierre Actividad reforzadora: Realizarás alguna actividad de cierre reforzando los conocimientos vistos en la actividad 5 minutos</p>	
--	--	--

