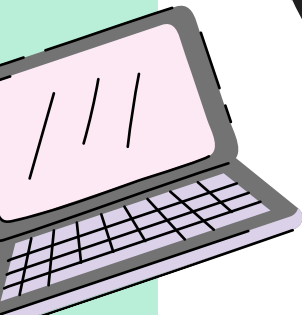


NUEVOS PIZARRONES

*Experiencias de aprendizaje en
aulas virtuales*



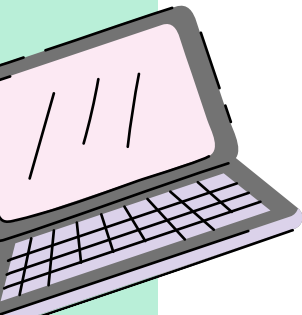
Reinventar para Compartir



Hemos aprendido muchísimo en este periodo: Cómo generar comunidad a la distancia, cómo motivar a los estudiantes y también cómo lidiar con las tecnologías. Muchas veces nos hemos visto hablando no a caras si no que a los cuadritos en negro del zoom. No sabemos si están o no, a veces nos sentimos que hablamos solos/as. Algunos estudiantes parece que solo dicen presente y luego se apagan.

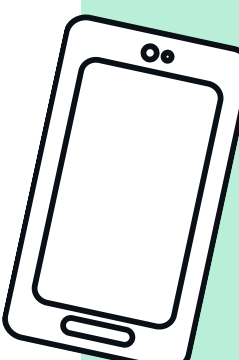
Los profesores tuvimos que reinventar nuestras prácticas, aperar nuestras casas y aprender herramientas digitales al mismo tiempo. Empoderarnos en las diferentes plataformas digitales ha sido en muchos casos agobiante, pero en ese descubrir, nos dimos cuenta que no estábamos solos investigando, tuvimos que comenzar a conectarnos entre nosotros y compartir. Aprender juntos resultó mucho más fructífero que aislados, sabíamos cuáles estrategias comenzaban a funcionar mejor y cuáles no. Y uno de los resultados lo plasmamos en este documento que generó el evento "Nuevos Pizarrones", un encuentro de profesores innovando en aulas virtuales.

Con este documento y encuentro quisimos traspasar las fronteras del colegio Altamira y compartir con otros colegas profesores nuestras prácticas de incorporación de humor, del juego o la gamificación a las clases virtuales. Este documento es una parte de los tesoros que hemos descubierto.



Las herramientas que compartimos aquí son usadas por profesores en sus aulas y las pusimos aplicadas en clases con asignaturas y estudiantes reales. Esperamos que contribuya a atreverse a navegar por estos nuevos mundos.

Construir experiencias virtuales es significativo para que nuestros estudiantes que sobrellevaron estos dolores compartan las formas y las plataformas que les ayudan a diversificar sus aulas virtuales.



Cynthia Fuentes
Directora de Innovación





Paulina Saavedra
Educadora de Párvulos



BÚSQUEDA DEL TESORO

NIVEL EDUCATIVO

Kínder (4 a 5 años)

ASIGNATURA/S

Pensamiento
matemático

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Reconocer de manera lúdica el símbolo de los
números del 1 al 15

.....
I
N
I
C
I
O

Juego motivacional de activación cerebral "Palo palito"

2
m
i
n
.

.....
D
E
S
A
R
R
O
L
L
O

Juego "Búsqueda del tesoro". En esta actividad los y las estudiantes encuentran desafíos motrices y corporales, reconociendo el símbolo de los números del 1 al 15 en plataforma Wordwall.

1
5
m
i
n
.

.....
C
I
E
R
R
E

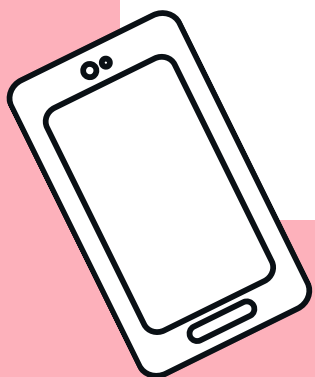
Responden preguntas para recoger estados de ánimo finales y apreciaciones sobre la actividad.

5
m
i
n
.

**MATERIAL
PEDAGÓGICO**



Wordwall





Catalina Quezada
Profesora de Lengua y Literatura



SUBRAYANDO TEXTOS

NIVEL EDUCATIVO

6° básico (11 a 12 años)

ASIGNATURA/S

Lenguaje y
Comunicación

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Extraer información de noticias aplicando la estrategia de subrayar

INICIO

Antes de la lectura: Activan sus conocimientos previos observando imágenes relacionadas con el COVID-19. Comparten experiencias e información que sepan sobre lo observado.

5
m
i
n
.

DESARROLLO

Usando la plataforma Nearpod, leen dos noticias sobre el COVID-19 aplicando la estrategia de subrayar.

13
m
i
n
.

CIERRE

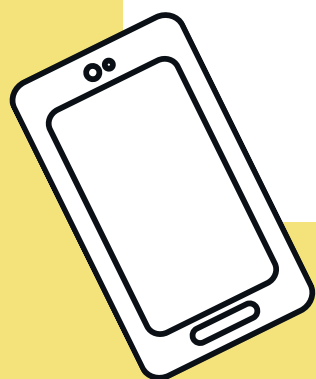
Después de la lectura: En la misma plataforma, responden preguntas de extracción explícita e implícita de ambos textos.

7
m
i
n
.

**MATERIAL
PEDAGÓGICO**



nearpod





José Cid
Profesor de Educación Musical



COMPONIENDO MÚSICA

NIVEL EDUCATIVO

IVº medio (16 a 18 años)

ASIGNATURA/S

Música

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Crear una partitura aplicando el concepto de polirritmia y figuras rítmicas

INICIO

Activan sus conocimientos previos sobre polirritmia, figuras rítmicas y duración de estas respondiendo preguntas a través de la plataforma Jamboard. Luego, escuchan conceptualización del profesor e imitan los sonidos con el cuerpo.

5
m
i
n
.

DESARROLLO

Exploran plataforma Flat.io para crear frase rítmica de 4 compases en 4/4, usando figuras: negra, corcheas y silencios de negra en forma de polirritmia, es decir, en dos líneas paralelas. Para esto, deberán elegir dos instrumentos distintos y de manera colectiva se orientará al estudiante usando el control remoto de Zoom.

1
5
m
i
n
.

CIERRE

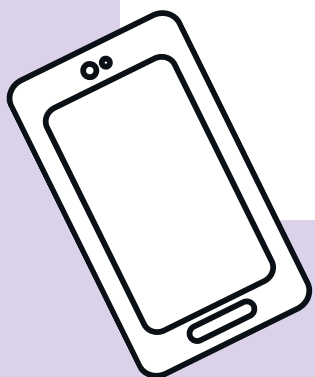
De manera voluntaria comparen la polirritmia creada y percuten individualmente. Entregan retroalimentación y comentarios sobre la composición del compañero/a.

5
m
i
n
.

**MATERIAL
PEDAGÓGICO**



Flat





Francisca Garrido
Profesora de Enseñanza Básica
Historia, Geografía y Ciencias Sociales



PAISAJES DE AMÉRICA

NIVEL EDUCATIVO

4° básico (9 a 10 años)

ASIGNATURA/S

Historia, Geografía y
Ciencias Sociales

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Describir paisajes del continente americano

INICIO

Los y las estudiantes escuchan una canción de un cantante de América y adivinan a qué país pertenece según el idioma que canta para reforzar los idiomas aprendidos la clase anterior.

5
m
i
n

DESARROLLO

A través de la plataforma Wordwall, los y las estudiantes barajan una carta que les asigna un desafío para conocer un paisaje de América en Padlet. Según el desafío, se visita el paisaje americano correspondiente y se lee la descripción.

15
m
i
n

CIERRE

Los estudiantes observan 3 nuevos paisajes de América y escriben una descripción como las aprendidas para uno de los tres. Finalmente, agregan su paisaje al Padlet.

5
m
i
n

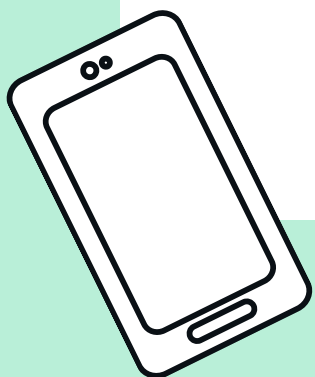
**MATERIAL
PEDAGÓGICO**



Wordwall



padlet





Juan Lienqueo
Profesor de Enseñanza Media en
Matemáticas

M^o José Holloway
Profesora de Artes Visuales y
Creatividad Digital



GEOMETRÍA CON TORTUGARTE

NIVEL EDUCATIVO

7° básico (12 a 14 años)

ASIGNATURA/S

Artes y Matemáticas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Reconocer transformaciones isométricas en Tortugarte

INICIO

Los y las estudiantes descargan la aplicación Tortugarte. Luego, se les invita a construir un cuadrado de manera exploratoria en la aplicación.

5
min.

DESARROLLO

Los y las estudiantes indagan la manera en la que los cuadrados fueron contruidos. Para esto, dos voluntarios comparten su pantalla y reflexionan en torno a las dos formas de crearlo a partir de la experimentación con los bloques.

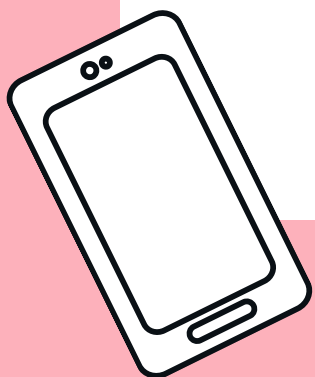
13
min.

CIERRE

Como último desafío, construyen un círculo sin usar la herramienta de la plataforma para hacer esta figura. Finalmente, discuten las distintas maneras para realizar la construcción.

7
min.

**MATERIAL
PEDAGÓGICO**





Alejandra Goñi
Profesora de Artes Visuales



UN VIAJE CON FRIDA KAHLO

NIVEL EDUCATIVO

IVº medio (16 a 18 años)

ASIGNATURA/S

Artes

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Identificar parte de la vida y obra de Frida Kahlo como exponente del Surrealismo

INICIO

Activación de conocimientos previos sobre el Surrealismo. Para esto, responden qué es el Surrealismo y qué artista de este movimiento conocen a través de la plataforma Mentimeter.

5 min.

DESARROLLO

Inician un viaje desde Chile hacia el Museo de Frida Kahlo en México usando la plataforma Google Earth. En él observan la página del recorrido virtual y comentan parte de la historia de la artista. Además, reconocen hitos dentro del trayecto y conversan sobre la autobiografía y surrealismo en las obras de Frida Kahlo.

15 min.

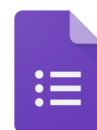
CIERRE

Identifican datos de la artista y describen lo aprendido en relación al Surrealismo y obras de Frida Kahlo usando la plataforma Google Forms.

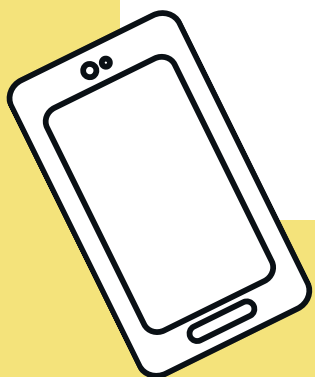
5 min.

MATERIAL PEDAGÓGICO

 **Mentimeter**
3344 9603



Google Forms





Mariano León
Profesor de Lengua y Literatura



EL MICROCUENTO

NIVEL EDUCATIVO

11º medio (15 a 17 años)

ASIGNATURA/S

Lengua y Literatura

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Comprender un microcuento

INICIO

Antes de la lectura: observan y analizan una infografía del escritor Augusto Monterroso Bonilla para comprender el contexto de producción e identificar datos generales. Además, responden de qué creen que se tratará el microcuento a partir del título.

5
m
i
n
.

DESARROLLO

Leen y subrayan de manera individual el microcuento "El Eclipse" del mismo escritor. Luego, responden preguntas de extracción de información explícita e implícita.

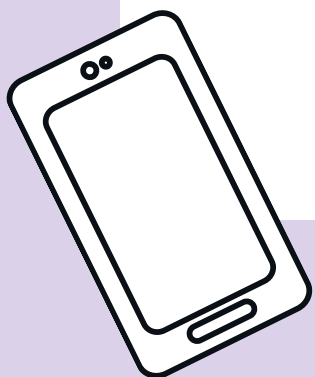
1
7
m
i
n
.

CIERRE

Después de la lectura: reflexionan en un tablero colaborativo acerca de si el relato y análisis trabajado permiten pensar en tu forma de relacionarte con quienes son distintos a ti.

3
m
i
n
.

**MATERIAL
PEDAGÓGICO**





Conzuelo Casanova
Profesora de Historia, Geografía y
Ciencias Sociales



¡VIAJEMOS A...!

NIVEL EDUCATIVO

6° básico (10 a 12 años)

ASIGNATURA/S

Historia, Geografía y
Ciencias Sociales

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Reconocer aspectos geográficos de un lugar (país o ciudad)

INICIO

Los y las estudiantes identifican el estado de ánimo en el que vienen respondiendo por el chat con el número de la escala con el que se identifican. Luego, se presenta la actividad "Viajemos juntos: Crea tu folleto"

2
m
i
n
.

DESARROLLO

Escogen un país o ciudad y completan en grupos o parejas la plantilla de un folleto en Canva reconociendo aspectos geográficos del lugar seleccionado.

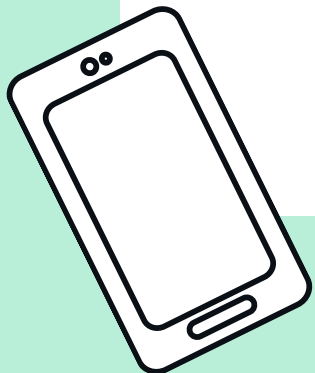
1
8
m
i
n
.

CIERRE

Comparten sus folletos a través de la opción en Canva "devolver al docente" quien entrega retroalimentación oral y también, los compañeros/as entregan comentarios al grupo.

5
m
i
n
.

**MATERIAL
PEDAGÓGICO**





Eric Ojeda
Profesor de Inglés



WHAT HAVE YOU GOT ON...?

NIVEL EDUCATIVO

4° básico (8 a 10 años)

ASIGNATURA/S

Inglés

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Usar conocimiento y vocabulario aprendido en asignaturas escolares

INICIO

Juegan "Simon says" a través de la plataforma Baamboozle en la que seleccionan un número y deben realizar la acción. Luego, identifican el estado emocional en el que vienen a través de un meme.

5
m
i
n
.

DESARROLLO

Activación de conocimientos previos a través de la asociación imagen-palabra sobre asignaturas de la escuela. Observan un horario y responden What have you got on ..? y responden según lo observado. A través de la plataforma Whiteboard crean su horario de clases ideal.

1
5
m
i
n
.

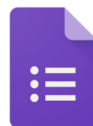
CIERRE

Autoevalúan su desempeño en la clase usando Google Forms. Finalmente, seleccionan una reacción o emoji que identifique la manera en la que terminan la clase y la representan en la cámara.

5
m
i
n
.

**MATERIAL
PEDAGÓGICO**

Baamboozle



Google Forms

Whiteboard.fi





Pedro Quezada
Profesor de Educación Física y
Creatividad Digital



CONTANDO HISTORIAS ANIMADAS

NIVEL EDUCATIVO

5° básico (9 a 11 años)

ASIGNATURA/S

Transversal

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Relatar una historia animándola en Scratch

.....

**I
N
I
C
I
O**

Los y las estudiantes conversan sobre sus mascotas. Cuáles son sus favoritas, qué mascotas tienen, etc.

3
m
i
n
.

.....

**D
E
S
A
R
R
O
L
L
O**

El docente escoge una mascota y modela cómo realizar una historia animándola en Scratch. Finalmente, cada estudiante crea su propia animación usando las funciones: enviar y recibir mensajes, fondo y personaje.

1
7
m
i
n
.

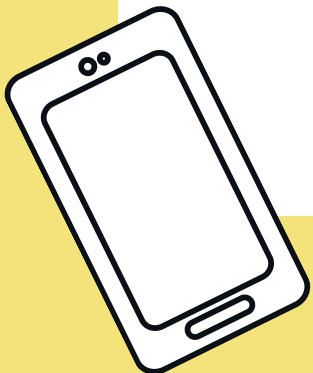
.....

**C
I
E
R
R
E**

De manera voluntaria, los y las estudiantes comparten su pantalla para mostrar sus creaciones y explicar el proceso creativo que realizaron para la animación.

5
m
i
n
.

MATERIAL
PEDAGÓGICO





Roxana Ignamarca
Profesora de Enseñanza Básica en
Lenguaje y Comunicación



COMPRENDIENDO UN CUENTO

NIVEL EDUCATIVO

4° básico (9 a 10 años)

ASIGNATURA/S

Lenguaje y
Comunicación

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Leer y comprender un cuento

INICIO

Antes de la lectura: arman de manera individual un puzzle con la imagen de una loica. Luego, conversan en torno a qué saben de esta ave y escuchan el canto para hacer preguntas de predicción acerca del lugar donde habita, qué personajes podrían participar, etc.

3
m
i
n
.

DESARROLLO

Durante la lectura: escuchan los datos de la escritura para leer el cuento de manera individual o en parejas. Además, resuelven dudas sobre algunas palabras de vocabulario.

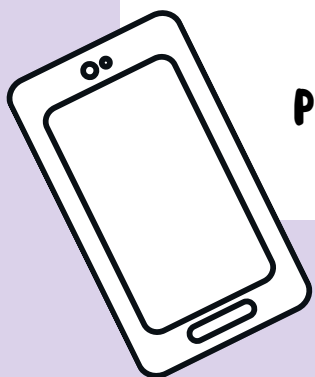
1
7
m
i
n
.

CIERRE

Después de la lectura: comentan el cuento y ordenan 4 acciones. Luego, responden a través de la plataforma Quizizz y Jamboard preguntas de extracción de información explícita e implícita y también de reflexión.

5
m
i
n
.

**MATERIAL
PEDAGÓGICO**





Pamela Soto
Profesora de Enseñanza Básica en
Matemáticas



RAZONES EN LA COTIDIANIDAD

NIVEL EDUCATIVO

5° básico (9 a 11 años)

ASIGNATURA/S

Matemáticas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Identificar razones en situaciones cotidianas

INICIO

Actividad para recoger estados de ánimo iniciales en la escala de fotografías de Chayanne. Activan sus conocimientos previos con publicidad de la marca Whiskas y luego, aplican las razones comparando cámaras encendidas y apagadas.

5
m
i
n
.

DESARROLLO

Resuelven problemas de razones de manera individual en plataforma Classkick. Una vez finalizado esto, la profesora explica el concepto de razón y la expresión algebraica para dar retroalimentación general al grupo sobre los problemas realizados.

1
7
m
i
n
.

CIERRE

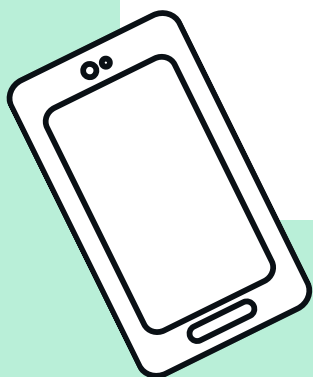
En plataforma Jamboard, responden una autoevaluación señalando el nivel de logro del objetivo de la clase.

3
m
i
n
.

MATERIAL
PEDAGÓGICO

 classkick

 Jamboard





Patricio Vargas
Profesor de Historia, Geografía y
Ciencias Sociales



EL TERRITORIO QUE HABITAMOS

NIVEL EDUCATIVO

11° medio (14 a 16 años)

ASIGNATURA/S

Historia, Geografía y
Ciencias Sociales

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Identificar y reflexionar sobre el territorio que
habitamos

.....
I
N
I
C
I
O

Los y las estudiantes conversan en torno a cómo son los distintos territorios y lugares de Latinoamérica tanto en aspectos geográficos como en culturales.

5
m
i
n
.

.....
D
E
S
A
R
R
O
L
L
O

En grupos utilizando la plataforma Jamboard, construyen un esquema de un lugar en Latinoamérica usando mapas, íconos e imágenes representativas.

1
5
m
i
n
.

.....
C
I
E
R
R
E

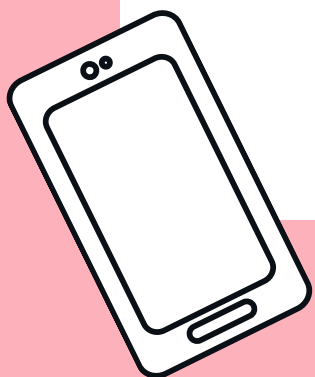
Finalmente, reflexionan en torno a por qué se producen los cambios de un territorio a otro como también sobre qué aspectos positivos y negativos reconocen de estas transformaciones.

5
m
i
n
.

**MATERIAL
PEDAGÓGICO**



Jamboard





Johanna Dagnino
Profesora de Lengua y Literatura



¿CÓMO ES UN HÉROE?

NIVEL EDUCATIVO

8° básico (12 a 14 años)

ASIGNATURA/S

Lengua y Literatura

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Interpretar los textos leídos coherente con su análisis y experiencias personales

INICIO

Los y las estudiantes a través de la plataforma Nearpod responden cómo se sienten en la escala de Kung Fu Panda. Luego, observan el trailer de la película Mulán e identifican dos acciones importantes de la historia.

3 min.

DESARROLLO

Conversan acerca de porqué Mulán es una figura heroica para aplicar los conceptos trabajados las clases anteriores. Después, analizan dos fragmentos de la película según los conceptos de "honor" y "virtud".

17 min.

CIERRE

Finalmente, responden un ticket de salida en Google Forms (asociado con la plataforma Nearpod) para reflexionar y opinar sobre los estereotipos y roles de género presentes o abordados en Mulán.

5 min.

MATERIAL PEDAGÓGICO

