

**Nombre de la actividad:** ¿Conoces el Biotopo?

**Asignatura:** Artes visuales

**Curso:** 7° Básico

OA3

Crear trabajos visuales a partir de la imaginación, experimentando con medios digitales de expresión contemporáneos como fotografía y edición de imágenes.

**Indicadores de Evaluación sugeridos**

- Analizan diferentes fotografías descubriendo estrategias de representación, como montaje, collage, historia, cita.
- Experimentan con herramientas de edición digital descubriendo sus posibilidades expresivas.
- Desarrollan ideas por medio de bocetos, para la creación de manifestaciones visuales digitales, como fotomontaje y collage.

## ACTIVIDAD SUGERIDA

## RECURSOS Y DURACIÓN

Los estudiantes, en la sala de clases, observan un breve video informativo. La intención es que conozcan una forma creativa de difundir un contenido e identifiquen las herramientas necesarias para realizarlo.

- Video: <https://www.youtube.com/watch?v=69-C4XRHtt4>
- Proyector.
- 15 min.

El docente lleva a los estudiantes al biotopo, les explica la historia de la creación de los biotopos del Maipo y el proyecto en sí. Luego forman grupos de trabajo de 5 a 6 estudiantes y con las tablets y cámaras del liceo deben crear un video informativo y creativo del biotopo y su historia, para que sea difundido en las redes sociales y promocionar este espacio en la comunidad educativa.  
Los estudiantes toman fotos, hacen videos y organizan sus ideas para la creación del video.

- Tablets, teléfonos celulares, cámaras de video (dependiendo del recurso con el que cuenten).
- 50 min.

Los estudiantes regresan a la sala de clases, revisan las fotos y videos que tomaron y comentan la actividad realizada.

- Tablets, teléfonos celulares, cámaras de video (dependiendo del recurso con el que cuentan).
- 25 min.

INICIO

DESARROLLO

CIERRE

**Evaluación:** Formativa



**Propuesta de articulación curricular:**

Tecnología, OA4: Comunicar el diseño, la planificación u otros procesos de la resolución de necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, utilizando herramientas TIC, considerando el objetivo, la audiencia y aspectos éticos.