



DISTRITO DE TIQUIPAYA



Unidad educativa:
IV Centenario Turno Tarde.

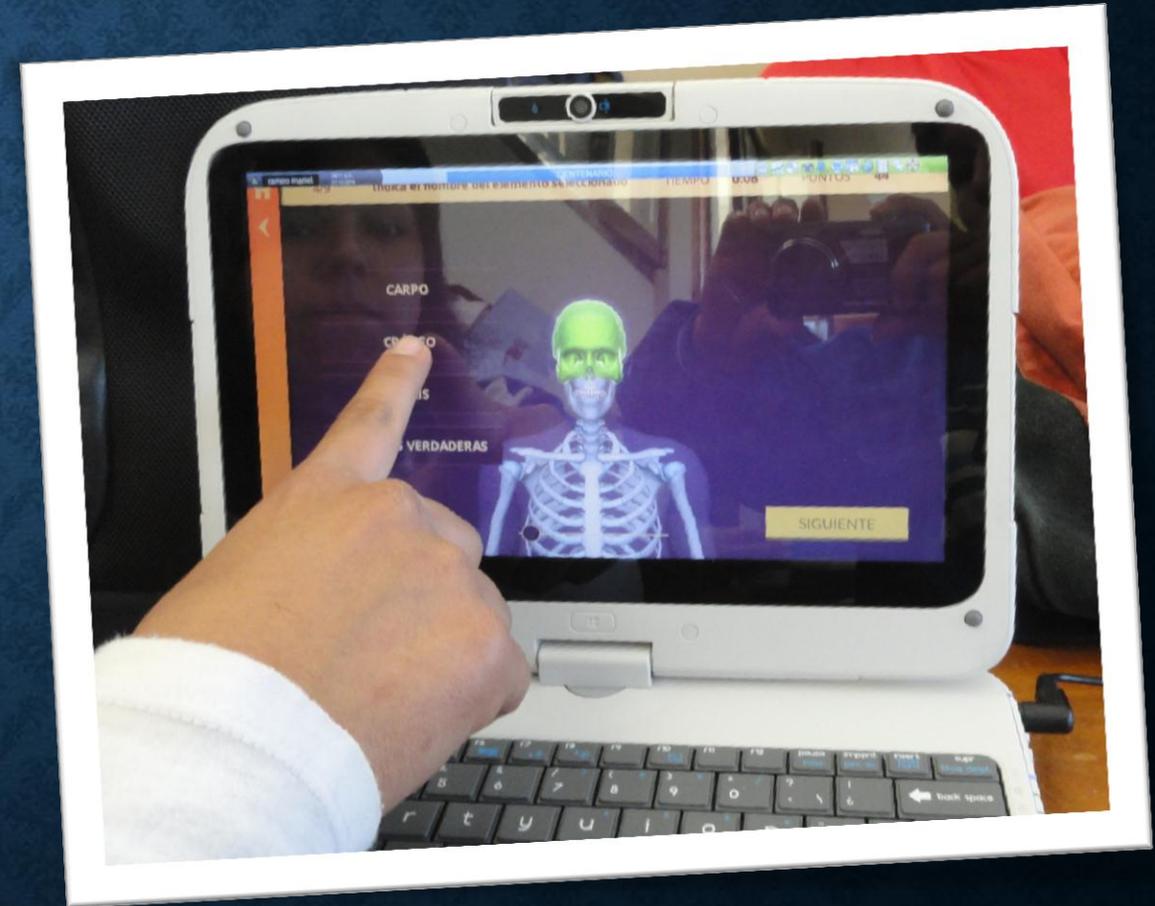
EXPERIENCIA PEDAGÓGICA INNOVADORA 2016

PROFESOR: ROMER CARMELO PITA GOMEZ

EJE TEMÁTICO: COMPUTADORAS KUAA Y TRABAJO DE
AULA

• NOMBRE DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA: "CASO
DE ÉXITO: INTERACTUANDO CON LAS KUAA"

"INTERACTUANDO CON LAS TIC A TRAVÉS
DE LAS COMPUTADORAS KUAA"

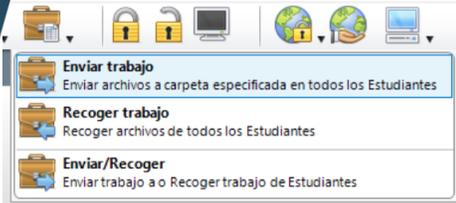




Guía de trabajo(ver anexo 1) ¿De qué estamos formados los seres vivos?; el mismo que se envió a través del

Classroom Management

Herramienta:



Para complementar la actividad, realizamos la actividad de realidad aumentada.



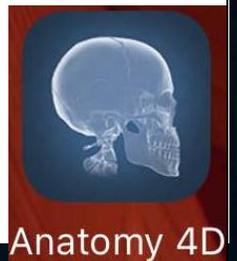
Los estudiantes responden la pregunta problematizadora.



La actividad la realizaremos con la aplicación de LABCAM, que es nuestro microscopio digital.



Mediante el emulador Android, realizamos la actividad de REALIDAD AUMENTADA, que es una actividad de experimentación. Utilizamos la app de Anatomy 4D







Posteriormente realizamos una actividad de preguntas interactivas. Realizado en Power Point. "Juego de la Biogeografía"

El mismo que se envió a través del Classroom Management Herramienta:



Para desarrollar la Temática de: LA VIDA RELACIONADO AL MEDIO NATURAL.

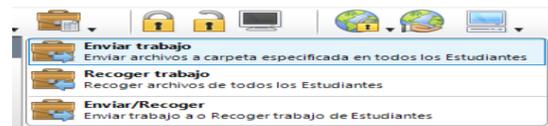
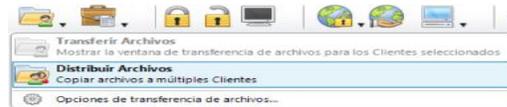
La biogeografía y los biomas de la naturaleza.

Se realizó la presentación electrónica y videos:



- Biogeografía de Bolivia.pptx
- Desarrollo Sustentable y calidad de vida.mp4
- Producción Sustentable y Rotación de Cultivos.pptx
- ROTACION DE CULTIVOS.mp4

El mismo que se envió a través del Classroom Management Herramienta:



Los estudiantes realizan la actividad de Power Point. "Juego de la Biogeografía"



Los estudiantes revisaban los archivos y analizaban en grupos de 2.



Para posteriormente realizar un documento en Word, Respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué flora y fauna esta en extinción en tu comunidad y qué pueden hacer por ellos?

Para cultivar mejor los alimentos y desarrollar una soberanía alimentaria, qué procedimientos agropecuarios son necesarios?





Para complementar la actividad, realizamos la actividad "Palabra correcta"; la misma que ayudará, a modo de juego, mejorar nuestro léxico.



Mediante el emulador Android, realizamos la actividad de "PALABRA CORRECTA", que es una actividad de juego para mejorar nuestro léxico. Utilizamos la app de



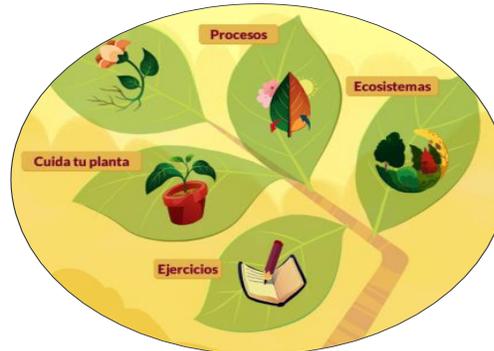
PALABRA CORRECTA

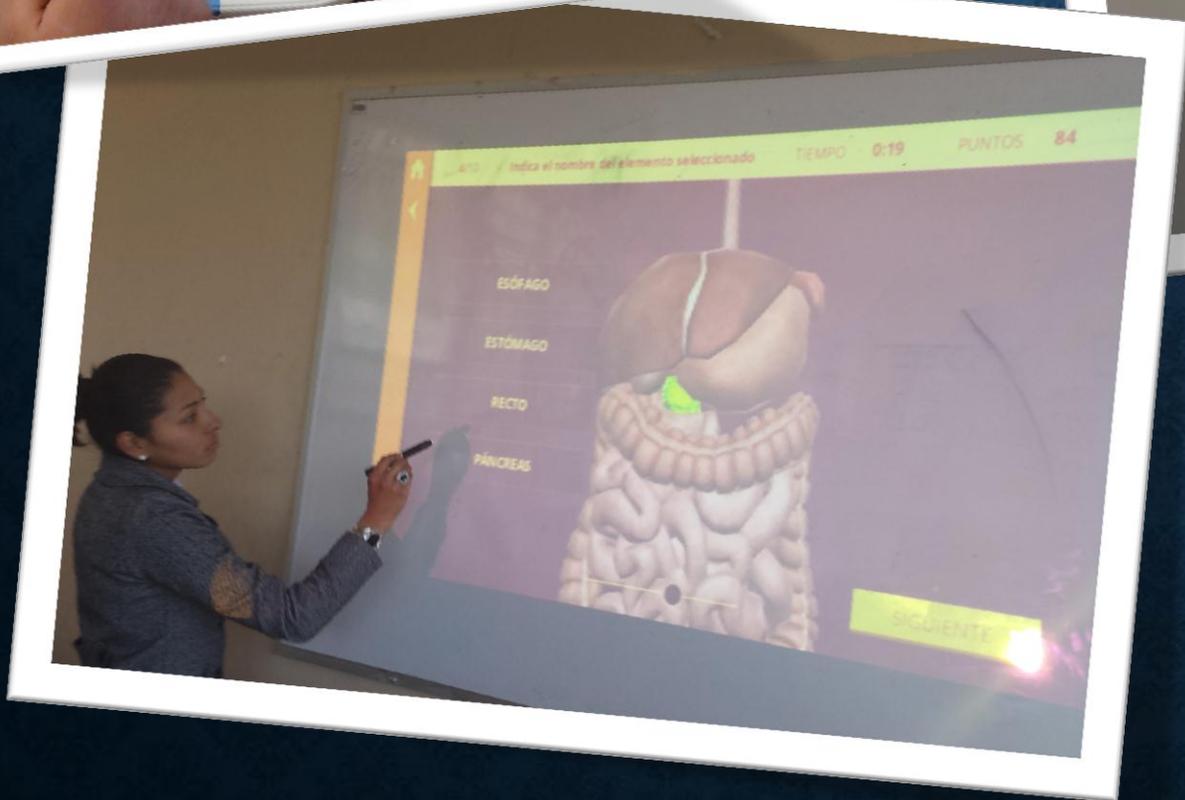
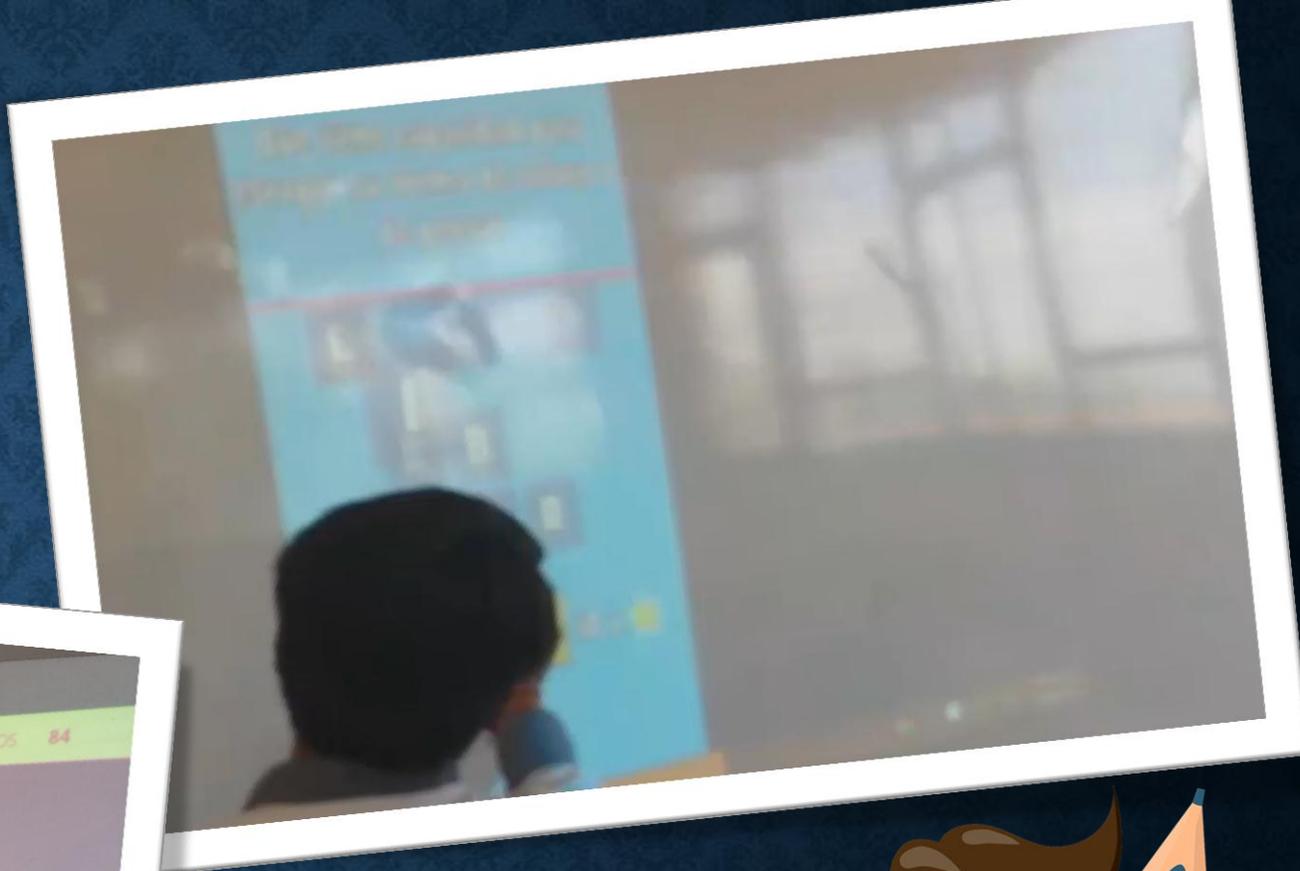
Posteriormente, como actividad de juego y valoración, se propone a los estudiantes explorar la aplicación de ANATOMY, para valorar el aprendizaje alcanzado en el nivel primario y secundario; tomando en cuenta que es parte de nuestra temática. Conociendo así al mamífero que tiene el poder de cambiar y mejorar su comunidad, conocido científicamente como: HOMO SAPIENS SAPIENS.

Los estudiantes exploran la aplicación: ANATOMY



De igual forma se realizó la actividad de valoración de LA FLORA y cuidado de nuestra planta virtual con la aplicación de: PLANTS







Para la actividad de producción, fue necesario una retroalimentación de todo lo realizado, usando como medio tecnológico la pizarra digital. Una vez consolidado la temática de **VIDA RELACIONADO AL MEDIO NATURAL. La biogeografía y los biomas de la naturaleza.** Se indicó a los estudiantes trabajar en la síntesis del tema, tomando en cuenta la investigación, donde demuestren lo aprendido; realizando una presentación electrónica; **indicando la flora y la fauna de su comunidad,**

también indicar los medios tecnológicos agropecuarios que promueven una cosecha y siembra sustentable y natural de los alimentos.





GRACIAS POR LA ATENCIÓN

