



MOZAIK 3D RV-SCHOOL

CARTILLA PEDAGÓGICA PARA EL EDUCADOR

LA ANTIGUA GRECIA



UNIVERSIDAD
La Gran Colombia



Ciencias de la Educación



CARTILLA PEDAGÓGICA PARA EL EDUCADOR MOZAIK 3D RV-SCHOOL LA ANTIGUA GRECIA



ALEJANDRO AUGUSTO MEJÍA RAMOS
AUTOR

LINC. CIENCIAS SOCIALES
PROGRAMA

CANVAS INC.
ILUSTRACIONES

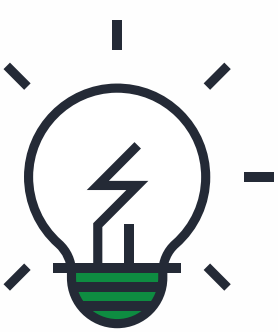
ALEJANDRO AUGUSTO MEJÍA RAMOS
DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

¿Cómo citar este documento?

Mejía Alejandro. (2020). Mozaik 3D RV-school la antigua Grecia (cartilla pedagógica para el educador) Universidad La Gran Colombia, Bogotá D.C, Colombia.



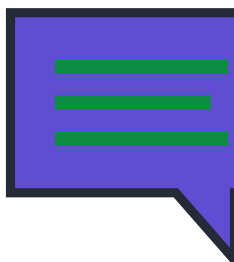
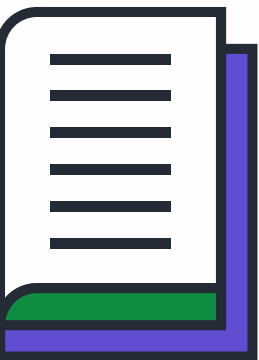
© 2020. Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.



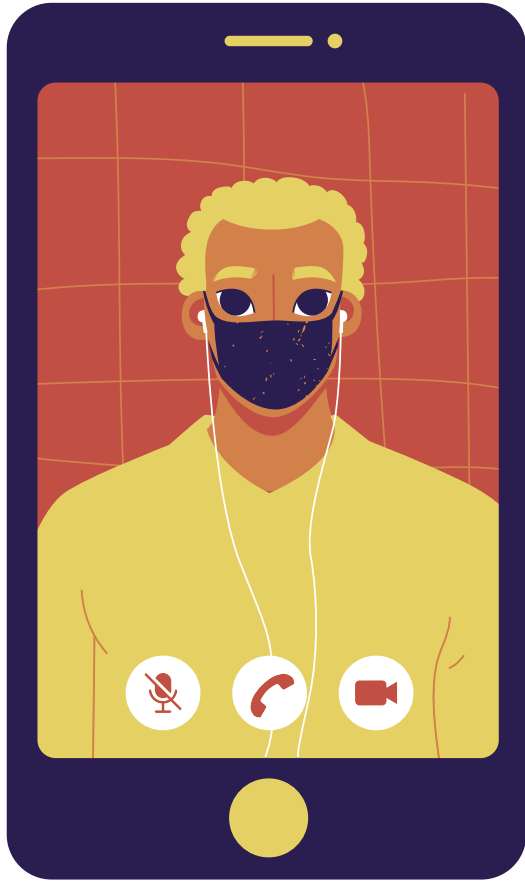
CONTENIDO



1) Introducción	4
Para los maestros	5
Pautas de secuencia para las ciencias sociales	6
¡Tenga en cuenta!	7
2) Antes de interactuar con la plataforma	8
3) Actividades preliminares	12
¿la tecnología es buena?	12
Las apps a favor de la educación	13
Familiarizándonos con Mozaik web	14
4) Viajemos a la Grecia antigua con la R.V	15
¡Preparación de las guías!	16
5) La cultura Cretomícénica	17
La ciudad de Micenas	17
El palacio de Cnosos	20
6) Periodo heroico u homérico	23
El caballo de Troya	23
7) Periodo arcaico época de nobles	26
La Acrópolis	26
Olimpia siglo V a.c	29
El teatro de Dionisio	32
Euclides de Alejandría	35
8) Periodo helenístico	38
El imperio Macedonio	38
9) Actividad de cierre	42
10) Glosario tecnológico	44
11) Glosario disciplinar	46



Introducción



Imágen de: Canvas inc

En el sistema educativo establecido en Colombia ha desarrollado diferentes estrategias y modificaciones dando prioridad a la calidad educativa, lo cual conlleva al mejoramiento de la educación, para esto se ha establecido tener profesores calificados los cuales puedan llevar metodologías innovadoras en el aula de clases por medio de los recursos y herramientas que les permitan orientar y evaluar el proceso educativo (ley 115, 1994)

Una de las herramientas propuestas en materia pedagógica son el uso de las Tics, donde no solo se usan contenidos innovadores, sino que además se plantean nuevos entornos de enseñanza aprendizaje generando la posibilidad de que el estudiante utilice tecnología para su formación continua.

Este trabajo presenta algunos talantes teóricos y metodológicos sobre la enseñanza multimedia interactiva, como una alternativa para la enseñanza de las ciencias sociales en los grados correspondientes al tercer ciclo de educación en Colombia.

Sin embargo, también muestra la apuesta a la que va encaminada la escuela del siglo XXI con el desarrollo de tecnologías digitales como la RV (realidad virtual) convirtiéndose en una herramienta que les permitirá a los maestros potencializar, estimular e interactuar con las habilidades y procesos de formación de los estudiantes, con el fin de lograr un aprendizaje significativo a través de las experiencias directas que nos recrean las nuevas tecnologías.

Para los maestros

Cuando tratamos el tema de las culturas antiguas en el salón de clases, significa abordar con los estudiantes temas tan amplios, enriquecedores y extensos. Pero, cuando hablamos de la civilización griega, es tratar con el eje central donde surgió la mayoría de la civilización occidental, donde su cosmovisión e idiosincrasia trasciende hasta nuestros días, teniéndolos como referentes en los horóscopos, en los mitos y leyendas, en los símbolos, en la filosofía, etc. Porque cuando tratamos la civilización griega hacemos conexión con uno de los puntos más enriquecedores e interesantes, de lo que conocemos acerca del mundo.

Por otro lado, el fomentar el desarrollo de los avances tecnológicos que ha venido incursionando en el mundo nos proporciona un sin fin de ventajas que podemos utilizar en pro de la educación; pero algunas veces por falta de investigación se dejan de lado, sin la posibilidad de incursionar en nuevas alternativas. En ese orden de ideas, el uso de esta cartilla puede significar un apoyo para el educador al momento de incursionar frente a las herramientas tecnológicas debido al uso que puede darle en un salón de clases, transformándolo en un escenario dinámico.



Imagen de: Canvas inc

Ahora, El uso de esta cartilla es potencializar las ventajas que nos ofrece la **realidad virtual**, aprovechando los estímulos de inmersión sensorial que esta genera en los estudiantes. Lo anterior, se llevará a cabo mediante el contenido que nos ofrece la app Mozaik 3D frente a la civilización griega. Eliminando así, un poco la monotonía de las clases, donde la comunicación se da más por parte del profesor, y el estudiante no participa en las actividades.

Pautas de secuencia en el área de ciencias sociales según el MEN

El MEN ha establecido una serie de lineamientos curriculares o guías referentes (ver figura 1) para las ciencias sociales, donde a través de preguntas problemas intenta abordar los ámbitos conceptuales disciplinares que permitan a los estudiantes colombianos investigar, resolver y entender los fenómenos sociales a los que se enfrenta; generando una adquisición de conocimientos científicos y técnicas avanzadas de manera crítica, creativa y artística.



Figura 1. Diagrama de lineamientos curriculares. elaboración propia con información tomada del MEN

¡Tenga en cuenta!

Los decágonos aparecerán en las **actividades complementarias** de la cartilla, para que el educador pueda visualizar los distintos componentes a tratar y evaluar según la temática correspondiente. (ver figura 2)

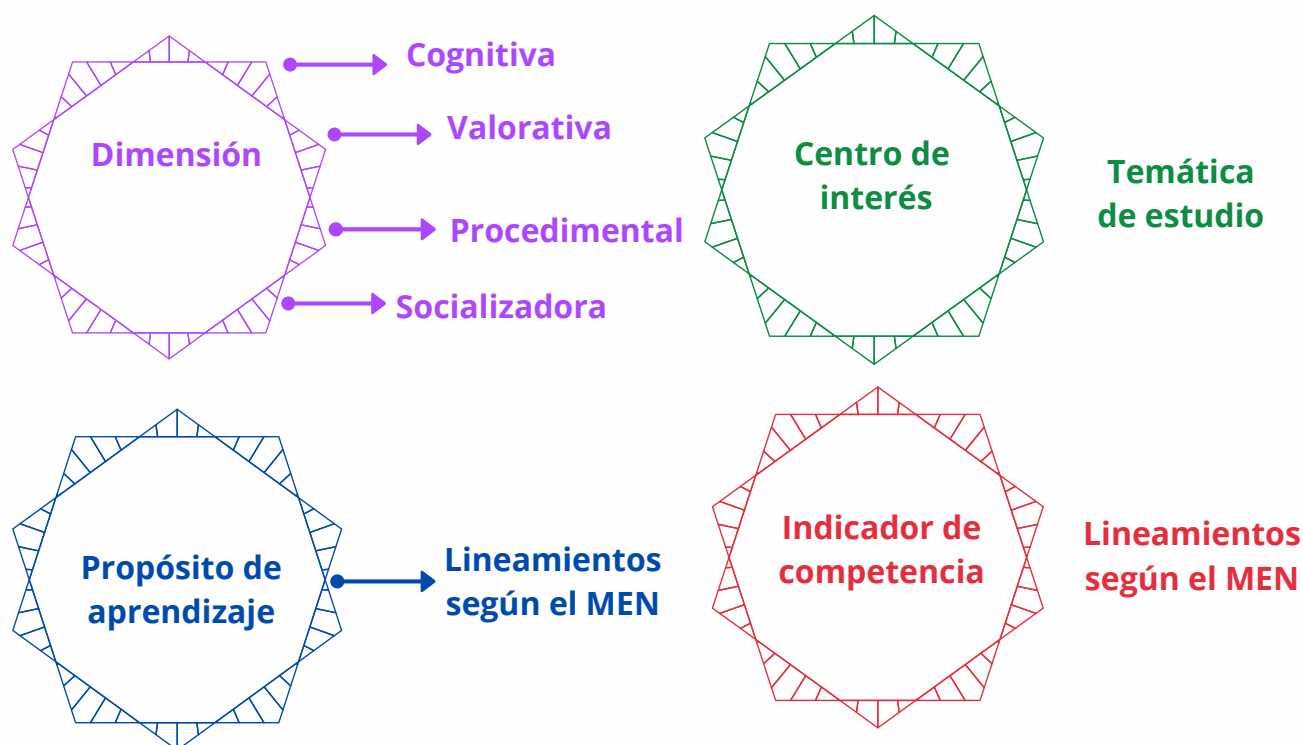


Figura 2. decágonos informadores. elaboración propia con información tomada del MEN

Lo anterior le permitirá al educador **conocer** y **saber** lo que aprenden los niños, niñas y jóvenes de Colombia con respecto a las ciencias sociales en el tercer ciclo de educación (grado sexto), respondiendo a la formación de la ciudadanía de manera integral y gradual. Aproximándose como científicos sociales bajo los lineamientos que propone el MEN.



Antes de interactuar con la plataforma



Todo los salones virtuales cuenta con su barra de herramientas que facilitan la navegación del lugar



Íconos importantes de la barra de herramientas



Permite al estudiante navegar libremente con ayuda del joystick por el lugar

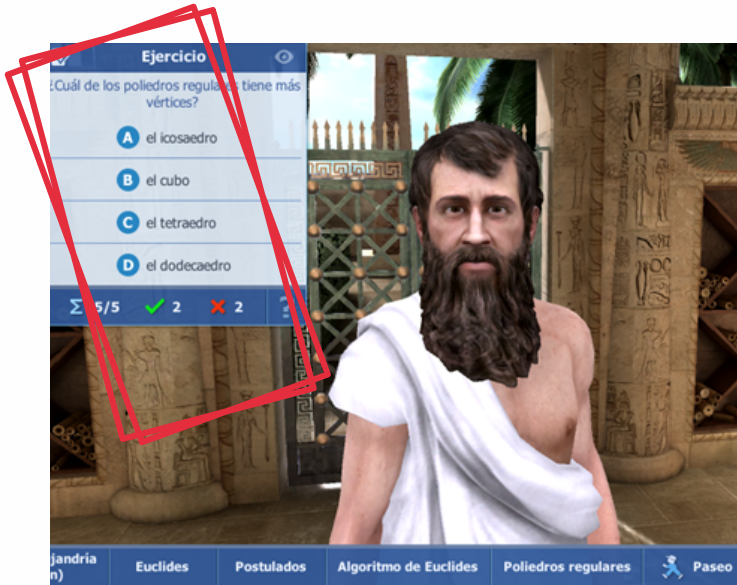


Opción que brinda el salón virtual para realizar un recorrido guiado por la plataforma



Opción que brinda el salón virtual para realizar un test, una vez finalice la lección

Antes de interactuar con la plataforma



Imágen de: Mozaik 3D



Cuando selecciones la opción de **ejercicio** en el salón virtual, te aparecerá un recuadro que te indica cuantas respuestas haz acertado o fallado.



Imágen de: Mozaik 3D



Cuando selecciones la opción de **paseo** en el salón virtual, te aparecerá el ícono de un Joystick que te permitirá recorrer el salón virtual a tu gusto.

Uso exclusivo para el Joystick , cuando el estudiante se coloque sus gafas R.V



Antes de interactuar con la plataforma

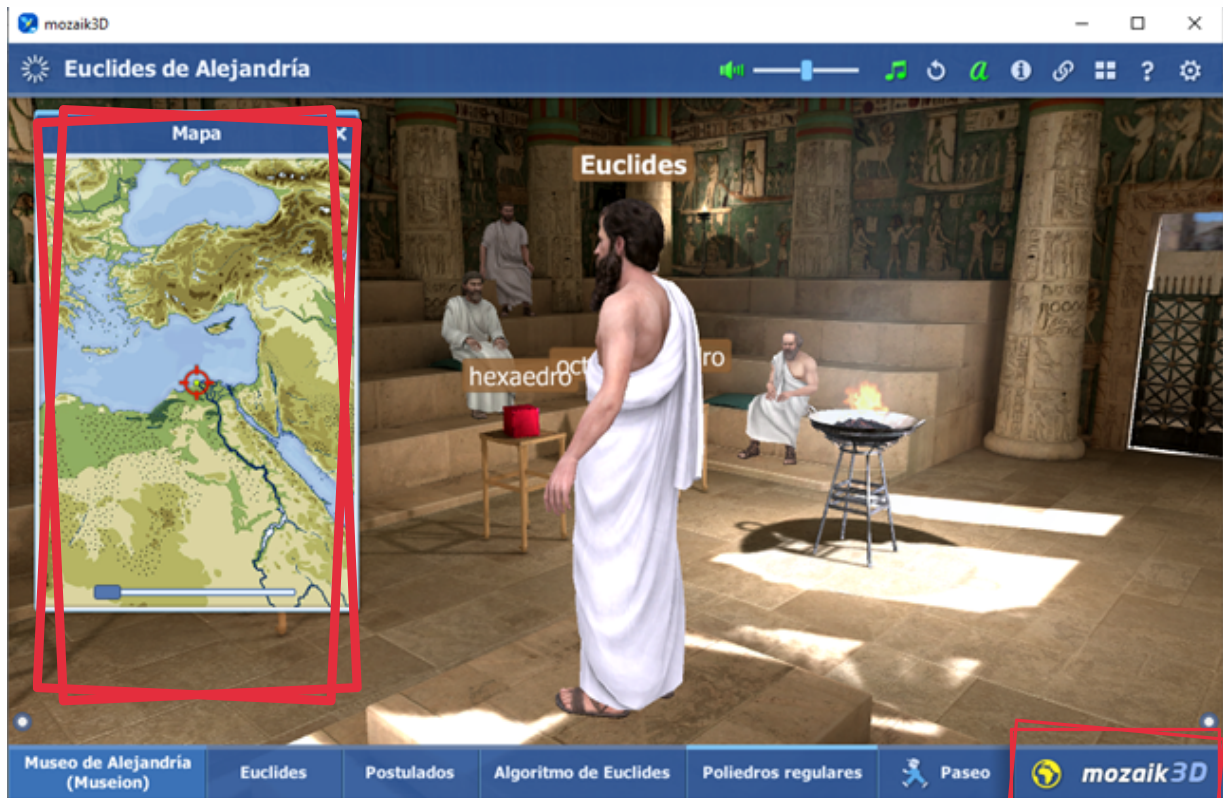


Imagen de: Mozaik 3D

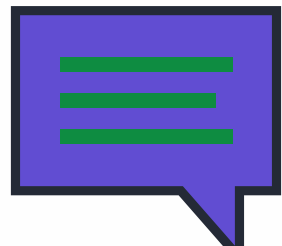
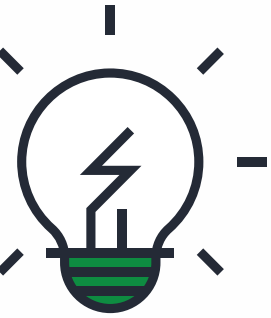
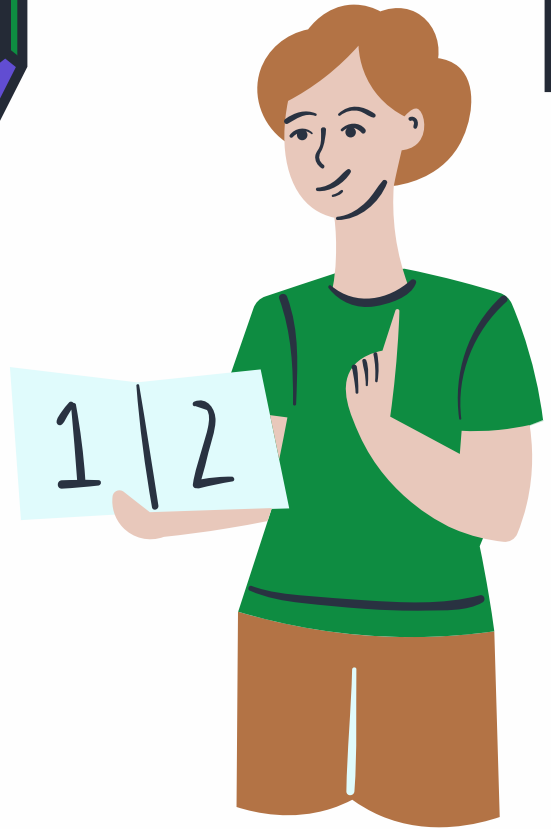
Por último, cuando aparezca la opción del globo terráqueo en el salón virtual, significa que la plataforma nos ofrece **(un mapa a escala del lugar que se está estudiando)** con la finalidad de brindar al maestro un apoyo geo-espacial en la lección de clases.



¡OJO! este ícono no aparece en todos los salones virtuales



Imagen de: Canvas inc



Actividades preliminares

¿La tecnología es buena?

Plantee esta pregunta a sus estudiantes, discutan acerca de las ventajas y desventajas que suscita la esfera tecnología, puede comenzar con preguntas tales como: ¿Qué **sistema operativo** es mejor **Android** o **iOS**? ¿Qué **navegador web** te gusta más: Google, Mozilla Firefox, Opera? ¿Cuáles son tus videos juegos favoritos? Una vez haya finalizado con las preguntas, encamine la discusión a los beneficios que esta le otorga a la educación hilando las repuesta de los estudiantes, por ejemplo:

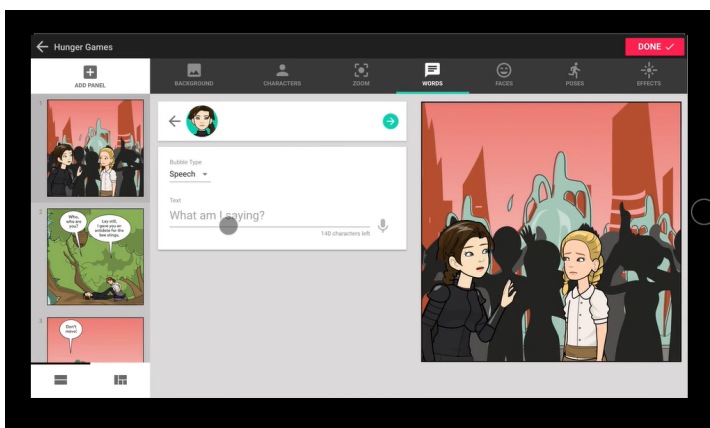
TABLA 1. Importancia de la tecnología. elaboración propia

Herramienta tecnológica	¿Por qué me gusta?	¿Qué puedo aprender?
Google Maps	Porque puedo ir a cualquier lado	Hacer mapas...
Prezi	Tiene bonitos diseños	Lindas presentaciones
God of war	La serie del video juego	Historia

Fuente elaboración propia

Actividad:

Pida a los estudiantes que elaboren un comic, cuya narración involucre el uso de la tecnología en la vida cotidiana. ¡Escanea el código QR! Y explora la página web de Pixton.



Imágen de: Pixton



Las Apps a favor de la educación

¡Hagamos nuestra propia app!

Una vez hayan socializado acerca de las distintas herramientas tecnológicas, sugiera a los estudiantes que indaguen por la web acerca de plataformas o Apps educativas; que investiguen su uso y aplicabilidad; las posibilidades y beneficios que otorgan a los estudiantes; y lo más importante ¿por qué? la usarían y recomendarían.

Con la información recolectada por los estudiantes y habiendo expuesto sus consultas con la clase, propóngales que realicen un vídeo donde expliquen en que consiste el diseño de su propia app educativa, que ellos mismos realizaran a través de las **herramientas de office** como: Power Point, Publisher, Word, etc.

una vez los estudiantes hayan finalizado el vídeo con su respectiva explicación, cargue los videos a una plataforma digital para realizar una videoconferencia, con el fin de retroalimentar a todos los estudiantes y enfatizar las posibilidades que nos brinda la tecnología en pro a la educacion.

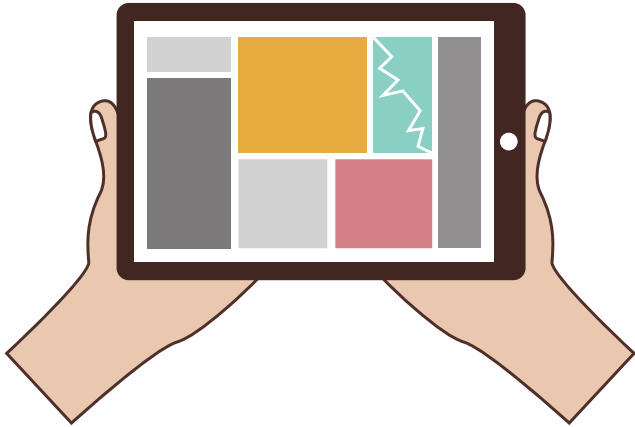
Parámetros de la actividad:

El vídeo debe ser corto (no mayor a 5 mín.) puede ser un trabajo colaborativo (máx. tres estudiantes por vídeo) El vídeo debe presentarse en forma de comercial, mostrando un posible uso de la app en la vida cotidiana, una vez finalizado el vídeo cárguenlo a un canal de YouTube para que todos puedan verlo.



Familiarizándonos con la app Mozaik 3D

¡Presentemos nuestra app!



Diríjase al **portal web** www.mozaweb.com y muestre a los estudiantes las imágenes en 3D e inicie una interacción con el portal web.

Una vez hecho esto, pídale a los estudiantes que descarguen la aplicación en sus móviles, pídeles que busquen la escena en 3D que más les llame la atención y genere una discusión sobre el parecido que puede tener nuestra app a utilizar con las distintas apps educativas investigadas.

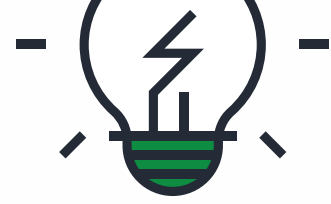
Pregunte al estudiante:

¿por qué selecciono esa escena?

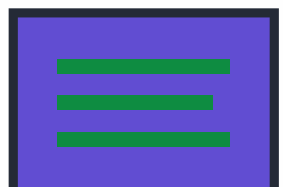
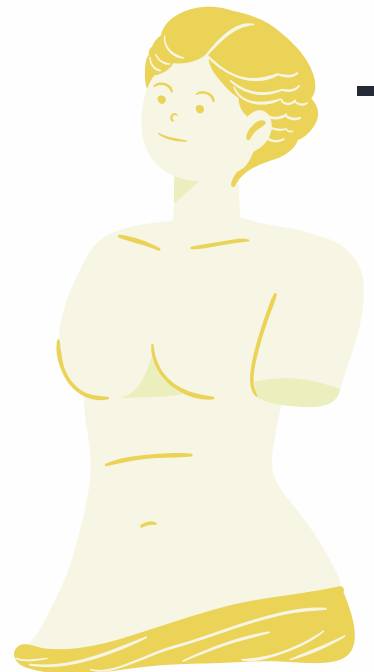
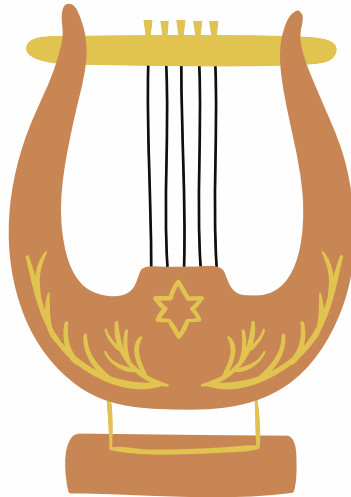
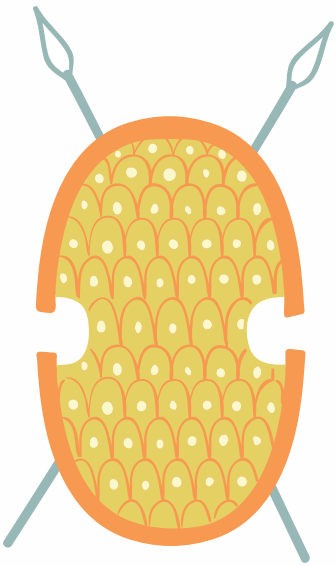
¿Cómo considera la recreación en 3D de las escenas que nos ofrece la app?



¡Escanea el código QR para ir
Mozik 3D!



Viajemos a la antigua Grecia con la R.V



¡Preparación de las guías!

A continuación presentamos algunos ítems que se encontrarán en las guías y actividades de esta cartilla; en la cual el educador podrá relacionarse con los trabajos a futuro que realizarán los estudiantes con el fin de complementar y fortalecer la información compartida en el aula de clases.

Ahora, recuerde que la cartilla aborda ocho temas disciplinares los cuales están divididos cada uno en tres momentos (**Tema principal, Visita guiada y Las actividades refuerzo**)

¡Observa con atención!



Tema principal

En todos los temas principales encontrarás lo siguiente:

- 1) Nombre del periodo histórico (título) tema a tratar (subtítulo)
- 2) ¿sabías qué? datos curiosos acerca del tema
- 3) ¡exploremos en la app! pasos a seguir.



Visita guiada

Las visitas guiadas ofrecen posibles imágenes las cuales encontrará durante el recorrido en la app, se identificarán con el título: ¡cuando estén en el salón virtual! con las formas amarillas y rojas en la parte superior e inferior.



Actv. Refuerzo

En este espacio el educador encontrará las actividades complementarias que ofrece la cartilla frente al tema de estudio, allí encontraremos los decágonos evaluadores. las actividades de refuerzo se identifican por su página color azul

la cultura Cretomicénica

La ciudad de Micenas

¿Sabias qué?

Esta ciudad fue la que dio nombre a la civilización micénica, fue la primera población que contó con una ciudadela.

¡Exploremos en la app!

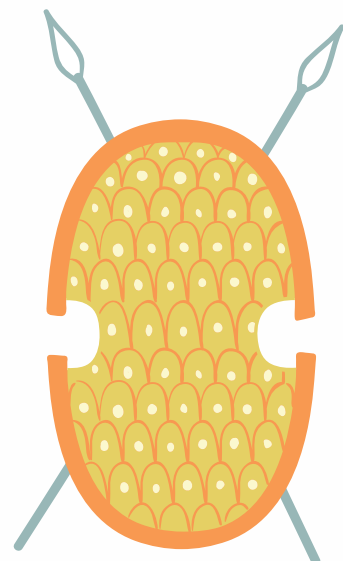
1) ingresa a la app, y en el buscador escriba CIUDAD DE MICENAS.

2) Pida el favor a un estudiante que participe en la experiencia de inmersión. Una vez puestas las gafas R.V y tenga el joystick, pídale que de un paseo por la ciudad.

3) pida a los estudiantes que investiguen acerca de los lugares emblemáticos de la ciudad tal como: *el tesoro de Atreo, el palacio y los talleres, la puerta de los leones, etc.*



Imágenes de: Canvas inc



¡Buena suerte!

¡Cuando estén en el salón virtual!



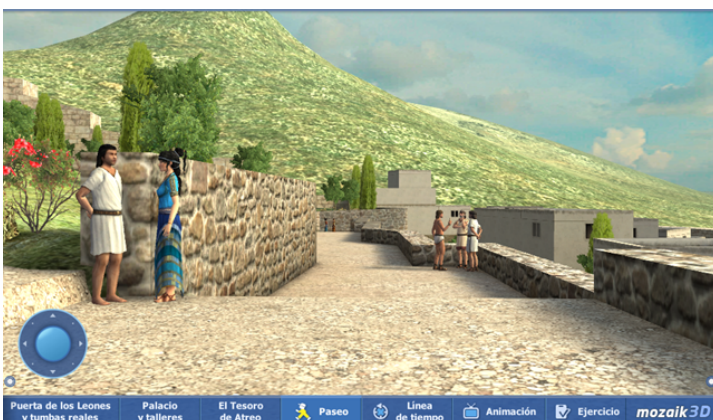
Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y la app ofrezca una vista panorámica de la ciudad, es momento de recordar que esta ciudad es considerada una **fortaleza**.

Quando estén en el salón virtual y lleguen a la **puerta de los leones**, no olviden hacer Zoom y observar con detalle el antes y el después de este vestigio histórico.



Imágenes de: Mozaik 3D



Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y paseen por la ciudad, recuerden: "los bloques de varias toneladas propiciaron la leyenda que la ciudad fue construida por gigantes".

La ciudad de Micenas Actividad complementaria

Pida a los estudiantes elaborar un cuento cuya narrativa tenga protagonismo en algún lugar remoto de Colombia, donde evidencie la arquitectura, vestimenta del lugar estudiado, cultura, etc.

Centro de interés

La cultura cretomicénica

Dimensión

Cognitiva

Propósito de aprendizaje

Comparar diferentes culturas con la sociedad colombiana actual, y propongo explicaciones para las semejanzas y diferencias que encuentro.

Indicador de competencia

Utilizo diversas formas de expresión (escritos, exposiciones orales, carteleras...), para comunicar los resultados de mi investigación.

la cultura Cretomícénica

El palacio de Cnosos



¿Sabías qué?

Este fue el complejo de edificios más grande de la Creta de la Edad del Bronce era. Probablemente, el centro de la civilización minoica.

¡Exploremos en la app!

1) ingresa a la app, y en el buscador escriba PALACIO DE CNOSOS.

2) Pida el favor a un estudiante que participe en la experiencia de inmersión. Una vez puestas las gafas R.V y tenga el joystick, pídale que de un paseo por la ciudad.

3) Pida a los estudiantes que investiguen acerca de los lugares emblemáticos de la ciudad tal como: *los frescos o pintura de los murales, el mito del minotauro , etc.*

¡Buena suerte!



¡Cuando estén en el salón virtual!



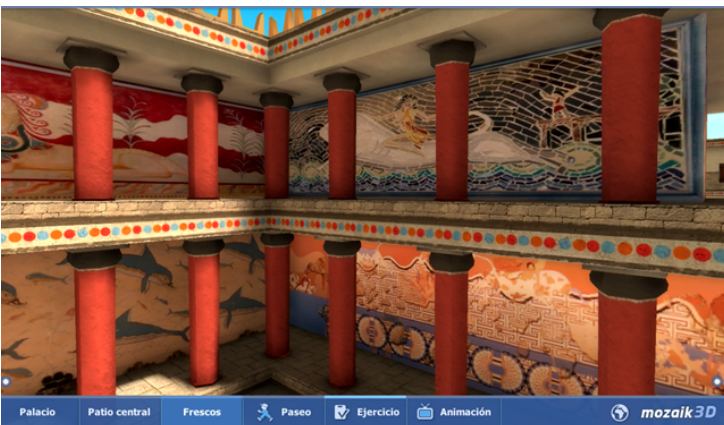
Imágenes de: Mozaik 3D

Cuando estén en el salón virtual y la app ofrezca una vista panorámica de la ciudad, es momento de recordar que esta ciudad es considerada un **laberinto** por sus 1.500 habitaciones

Cuando estén en el salón virtual y lleguen al patio central no olvides hacer Zoom y observar con detalle **los estilos modernos arquitectónicos** que posee la ciudad.



Imágenes de: Mozaik 3D

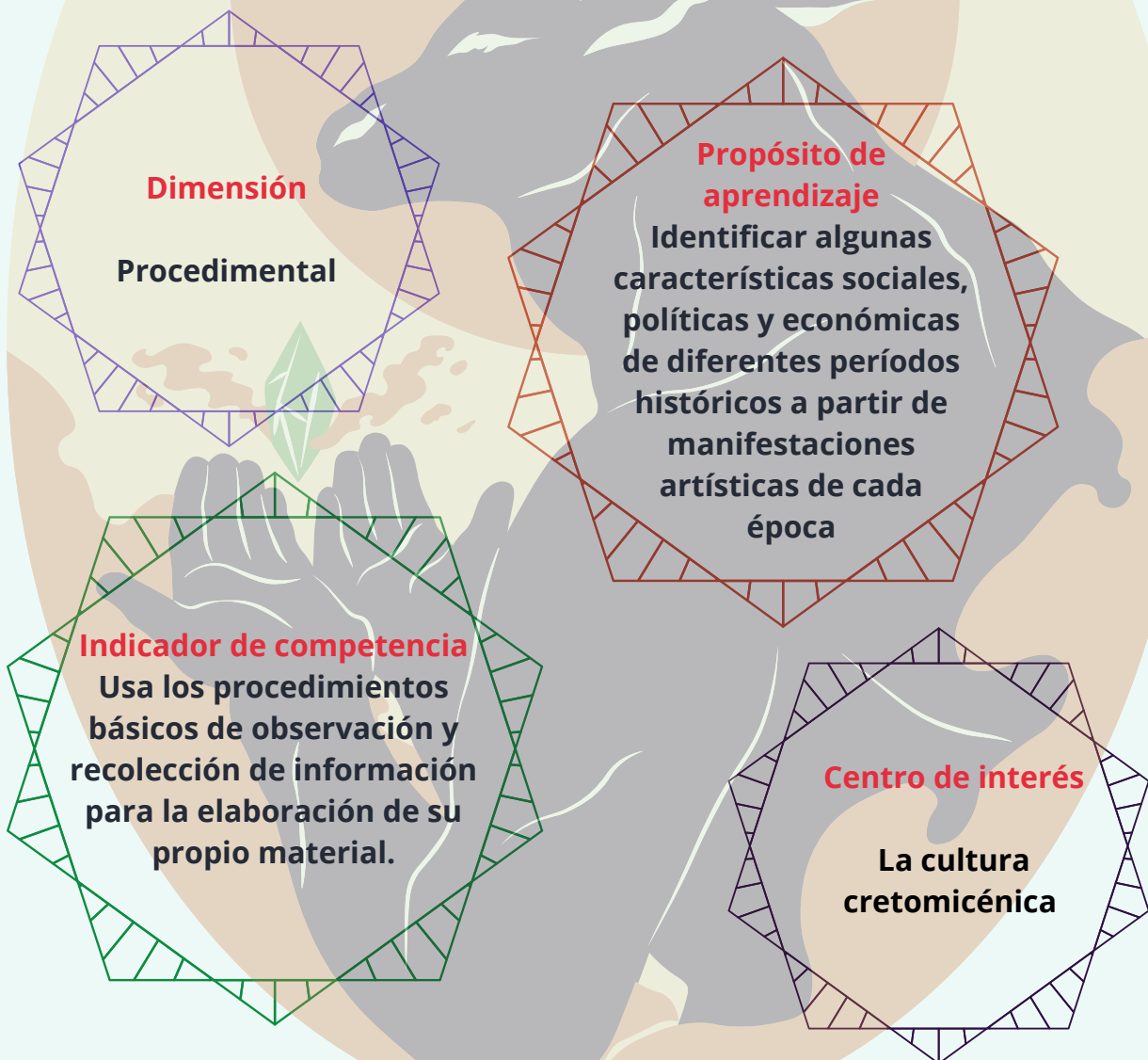


Imágenes de: Mozaik 3D

Cuando estén en el salón virtual y estén observando **los frescos del palacio**, traten de encontrar el del Toro y recrear la historia del minotauro.

El palacio de Cnosos, actividad complementaria

¡Haz tu propio mosaico! Una vez visto los frescos del palacio de Cnosos, pida a los estudiantes materiales como: *Folios de colores, pegamento, stickers, regla.* Reunido lo anterior, los estudiantes elaboran sus mosaicos con base a los frescos estudiados o la cultura cretomicénica



Periodo heroico u homérico

El caballo de Troya

¿Sabias qué?

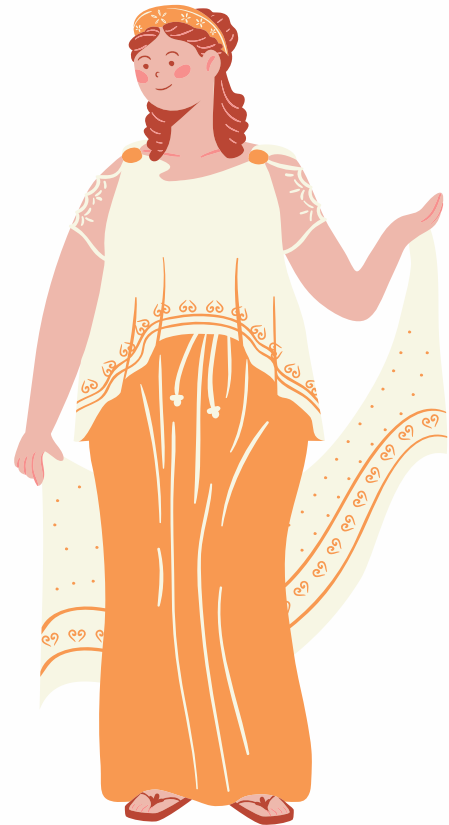
Según la epopeya de Homero, la estratagema de Odiseo causó la caída de Troya.

¡Exploremos en la app!

1) ingresa a la app, y en el buscador escriba **CABALLO DE TROYA**

2) Pida el favor a un estudiante que participe en la experiencia de inmersión. Una vez puestas las gafas R.V y tenga el joystick, pídale que de un paseo por la ciudad.

3) Pida a los estudiantes que investiguen acerca de los sucesos y personajes importantes de este acontecimiento tal como: **Aquiles, Héctor, Ulises, los dioses griegos, la Ilíada y la Odisea.**



¡Buena suerte!



¡Cuando estén en el salón virtual!

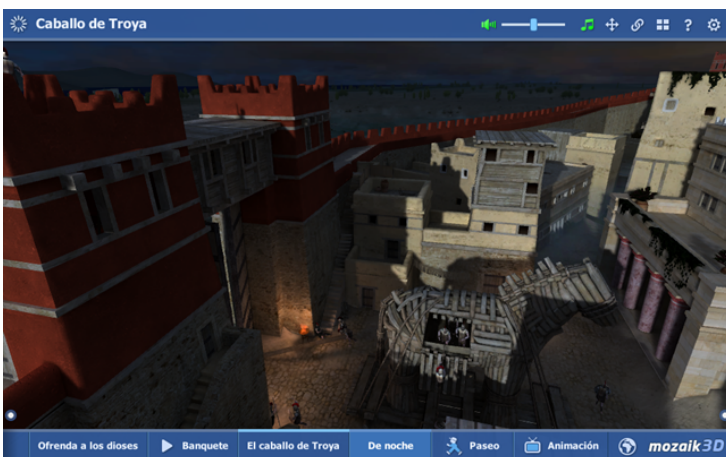


Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y la app recree la entrada del caballo a la ciudad, Recuerdele a los estudiantes que este suceso fue narrado en las epopeyas de la **Ilíada** y la **odisea**.



Imágenes de: Mozaik 3D



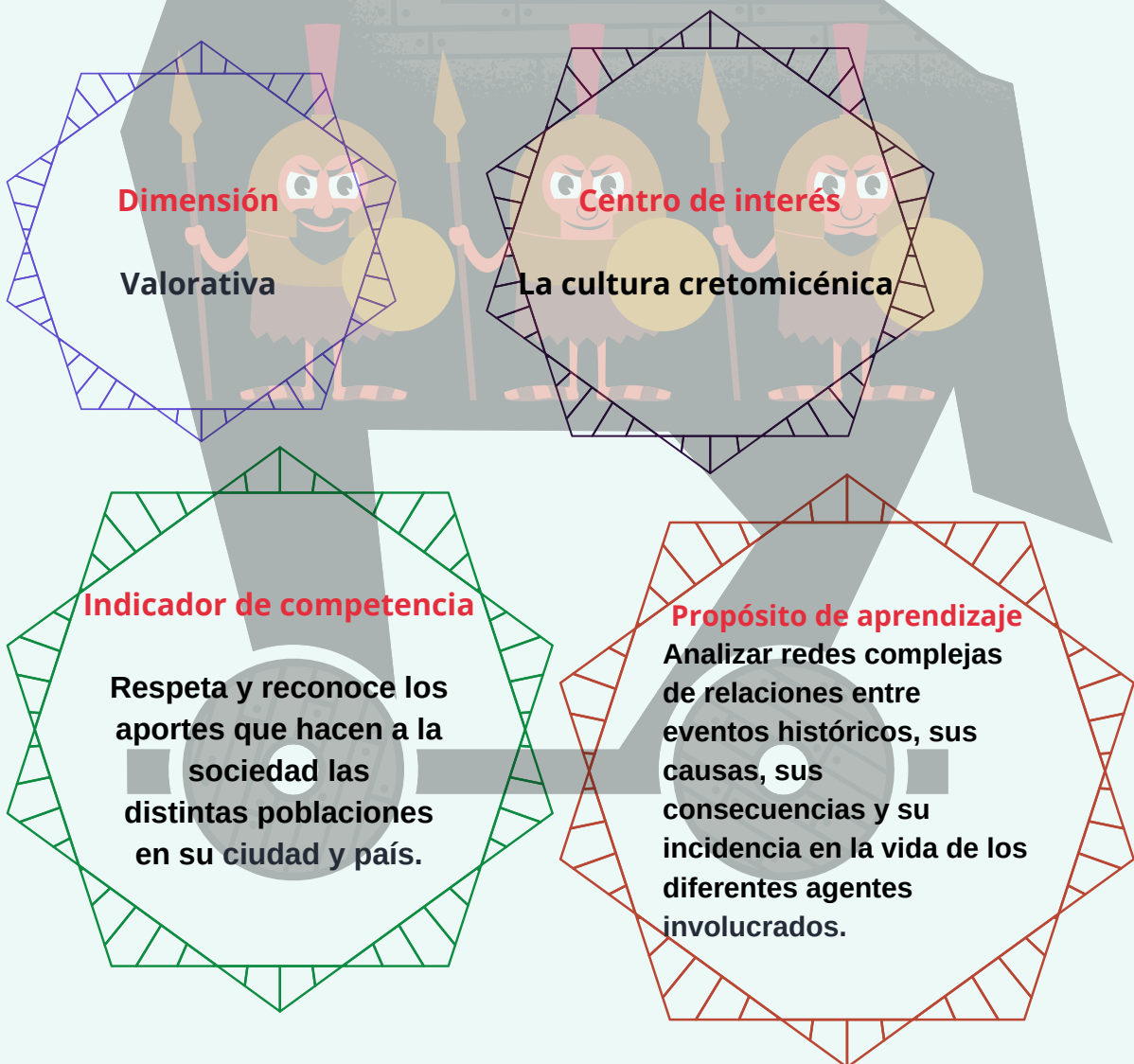
Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y la app nos brinde una visión panorámica de las entradas de la ciudad, hablemos de **Heinrich Schliemann** y el descubrimiento arqueológico de la ciudad de Troya.

Quando estén en el salón virtual y estén paseando por el asalto que hicieron los Aqueos a los Troyanos, recuerde a los estudiantes que para ese momento de la historia los griegos hacían la transición del bronce al hierro.

El caballo de Troya, actividad complementaria

¡Cambia la historia! Después de finalizar la sesión de inmersión, pídale a los estudiantes los materiales necesarios para elaborar una historieta donde el final de la Epopeya griega muestre un carácter humanista, llegando a una resolución del conflicto a través del perdón y la reconciliación.



Periodo arcaico, época de nobles

La Acrópolis



¡Sabias qué?

La Acrópolis, tal vez fue la ciudadela más famosa del mundo, además, fue construida en la época de paz de Pericles.

¡Exploremos en la app!

1) ingresa a la app, y en el buscador escriba Acrópolis.

2) Pida el favor a un estudiante que participe en la experiencia de inmersión. Una vez puestas las gafas R.V y tenga el joystick, pídale que de un paseo por la Acrópolis.

3) pídale a los estudiantes investigar acerca de los lugares emblemáticos de la ciudad tal como: **Pericles, gobierno, democracia, ciudadano.**

¡Buena suerte!



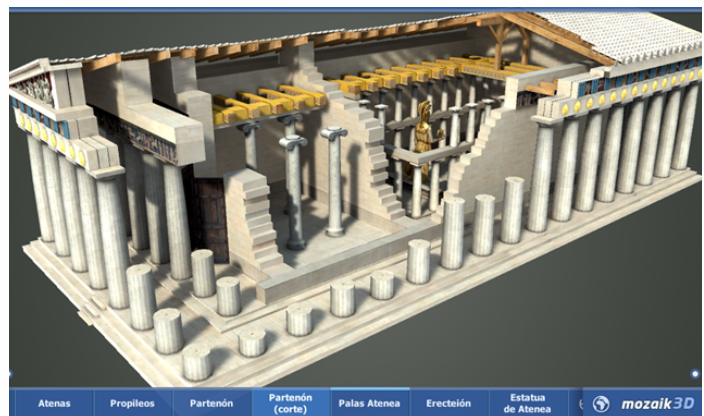
¡Cuando estén en el salón virtual!



Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y la app nos brinde una visión panorámica de la ciudad, recordemos que estas se construían en la parte más alta de la ciudad, y servía de santuario a los dioses locales.

Quando estén en el salón virtual y la app recree los componentes del Partenón, hagan Zoom y observen con detalle el antes y después de este arquetipo histórico.



Imágenes de: Mozaik 3D



Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y estén paseando por la acrópolis no olviden visitar la estatua de Atenea. Cuestionéense porque era tan venerada para los atenienses.

La Acrópolis, actividad complementaria

¡Entendamos la diferencia!

Realicemos un vídeo foro donde debatamos acerca de las tribus urbanas, como lo harían los antiguos griegos. Recuerde a los estudiantes que deben ser creativos.

Centro de interés

periodo arcaico, época de nobles

Dimensión

socializadora

Indicador de competencia

Promueve pactos de respeto y no agresión entre diferentes culturas juveniles.

Propósito de aprendizaje

Reconocer y respetar las diferentes posturas frente a los fenómenos sociales.

Periodo arcaico, época de nobles

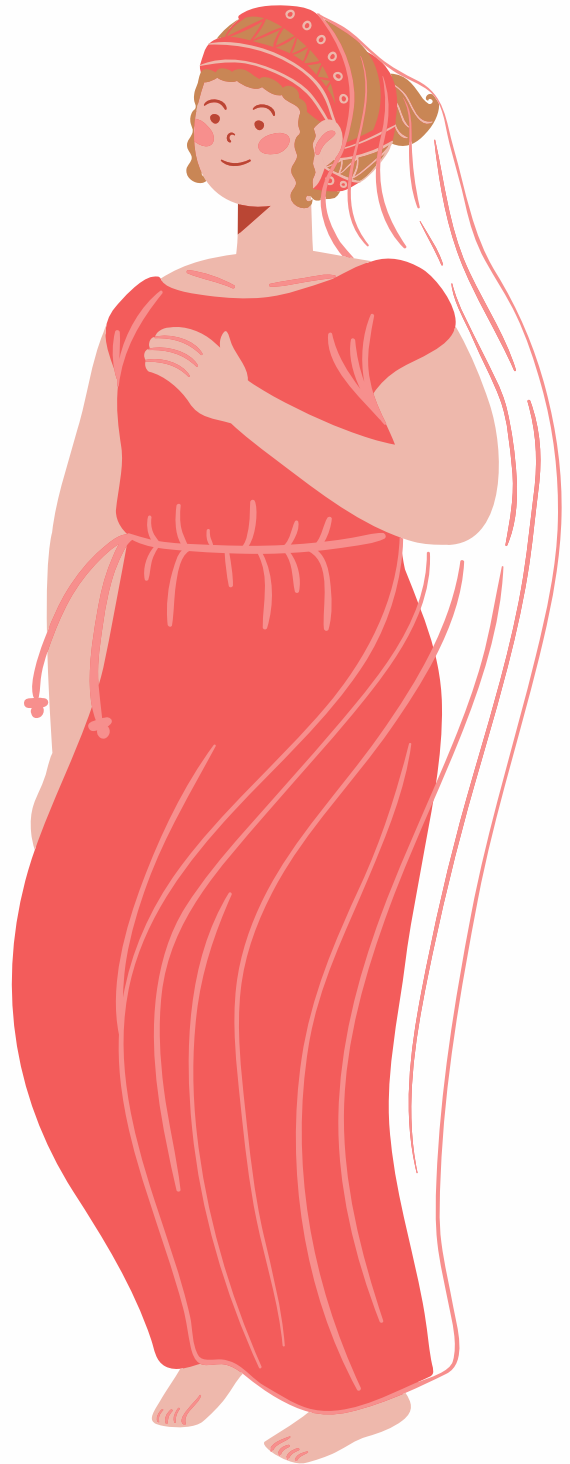
Olimpia (Siglo V A.C)

¿Sabías qué?

Los acontecimientos religiosos y deportivos, celebrados cada cuatro años desde el 776 a. C., convirtieron esta ciudad de Olimpia, en uno de los centros de la Antigua Grecia.

¡Exploremos en la app!

- 1) ingresa a la app, y en el buscador escriba OLIMPIA
- 2) Pida el favor a un estudiante que participe en la experiencia de inmersión. Una vez puestas las gafas R.V y tenga el joystick, pídale que de un paseo por la ciudad.
- 3) Pida a los estudiantes investigar acerca de los sucesos y personajes importantes de este acontecimiento tal como: **Los juegos olímpicos, los dioses griegos.**



¡Buena suerte!

¡Cuando estén en el salón virtual!



Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y la app nos brinde una visión panorámica de la ciudad de Olimpia, recordemos que los arquetipos más emblemáticos de esta, por ejemplo: el estadio, el leonideo y el templo a Zeus.

Quando estén en el salón virtual y estén paseando por la ciudad de Olimpia no olviden visitar las estatuas del estadio. Cuestionéense que deporte practicaban los griegos como tradición.



Imágenes de: Mozaik 3D



Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y la app recree los componentes del templo de Zeus, hagan Zoom y observen con detalle el antes y después de este arquetipo histórico.

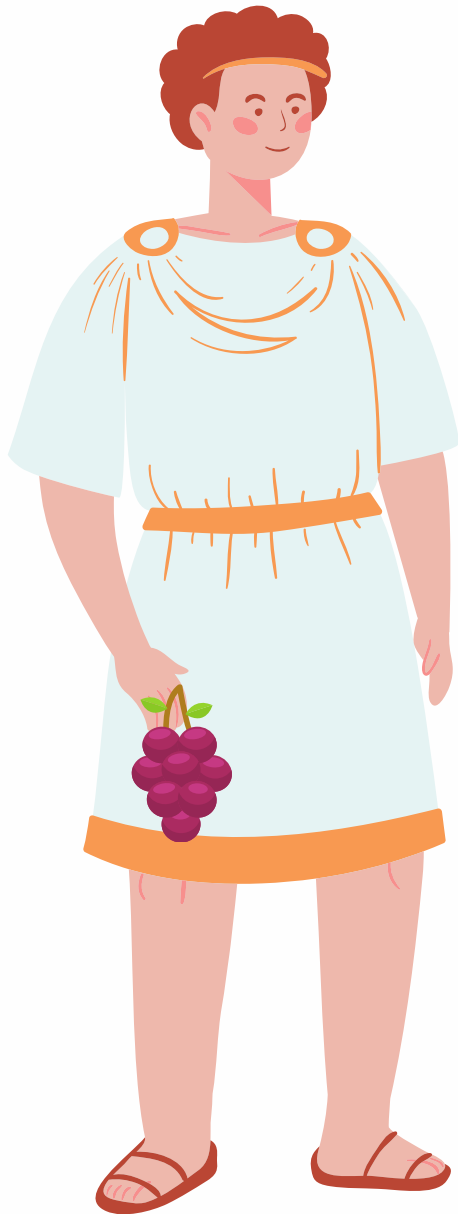
La ciudad de Olimpia, actividad complementaria

Pida al estudiante que indague por los sitios deportivos que tiene su ciudad. luego, pida que realice una cartelera o poster donde explique que similitud encuentra con los deportes que jugaban los griegos.



Periodo histórico o clásico

El teatro de Dioniso,
Atenas Siglo IV a.c



¡Sabias qué?

El Teatro de Dioniso, tuvo una forma especial y excelente acústica, se situaba al lado de la Acrópolis de Atenas.

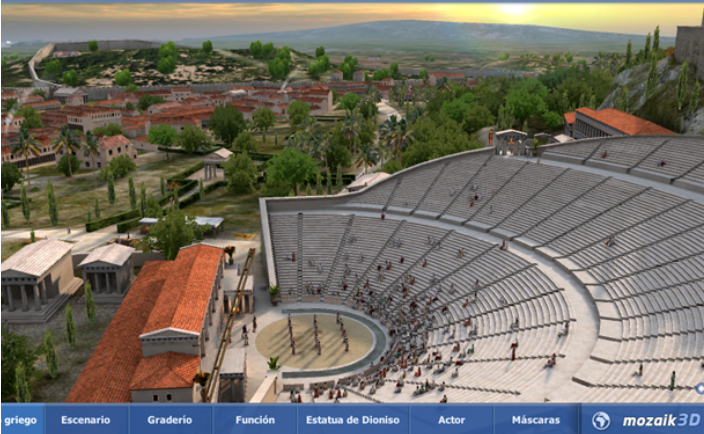
¡Exploremos en la app!

- 1) ingresa a la app, y en el buscador escriba Teatro de Dioniso.
- 2) Pida el favor a un estudiante que participe en la experiencia de inmersión. Una vez puestas las gafas R.V y tenga el joystick, pídale que explore el teatro.
- 3) Pida a los estudiantes investigar acerca de los lugares emblemáticos del teatro tal como: **El dios Dioniso o Baco, las máscaras griegas, los actores griegos, etc.**



¡Buena suerte!

¡Cuando estén en el salón virtual!



Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y la app nos brinde una visión panorámica del teatro de Dioniso, no olviden que este se construyó detrás de la acrópolis, y a sus funciones solo podían asistir los **ciudadanos**.

Quando estén en el salón virtual y estén paseando por el teatro de Dioniso, no olviden buscar el mejor ángulo del **graderío** para observar la función. ¡saquen sus propias conclusiones!



Imágenes de: Mozaik 3D



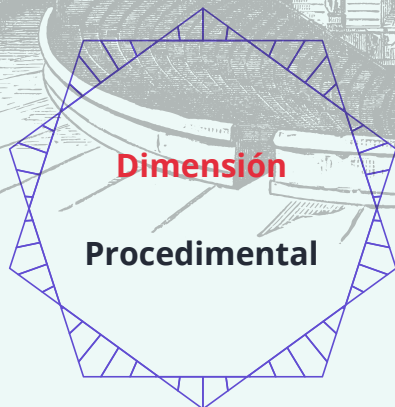
Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y la app recree la función de los actores hagan Zoom y observen con detalle a los elementos de los **vestuarios**. Pregúntense ¿quienes interpretaban el papel de las mujeres?

El teatro de Dionisio actividad complementaria

¡Vamos a disfrazarnos!

Pida a los estudiantes que busquen información en la web acerca de pinturas, retratos, oleos o lienzos famosos. Con el fin de que recreen cuadros de la historia del arte, cuando ellos represente su cuadro artístico, pídale que expliquen su elección, el autor, etc.



Periodo histórico o clásico

Euclides de Alejandría

¿Sabías qué?

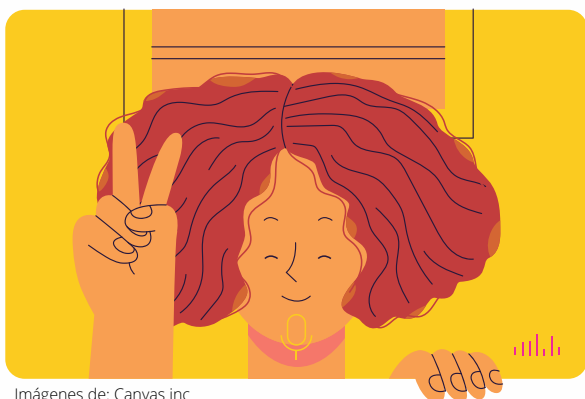
El científico de la antigua Grecia, Euclides de Alejandría, es conocido como el "padre de la geometría".

¡Exploremos en la app!

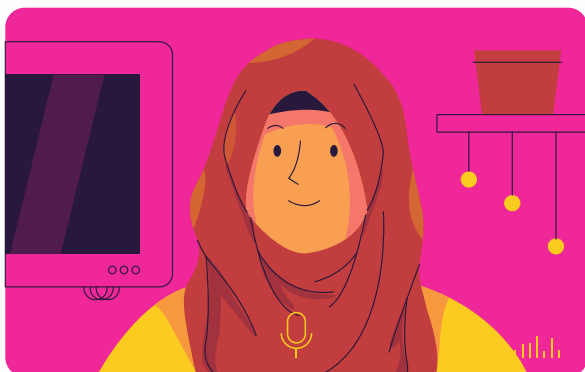
1) ingresa a la app, y en el buscador escriba EUCLIDES

2) Pida el favor a un estudiante que participe en la experiencia de inmersión. Una vez puestas las gafas R.V y tenga el joystick, pídale que de un paseo por la ciudad.

3) Pídale a los estudiantes investigar acerca de los sucesos y personajes importantes de este acontecimiento tal como: **Los 7 sabios de grecia, Arquímedes, Eratóstenes, B. Alejandría.**



Imágenes de: Canvas inc



Imágenes de: Canvas inc

¡Buena suerte!

Imágenes de: Canvas inc

¡Cuando estén en el salón virtual!



Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y la app nos brinde una visión panorámica del recinto de estudio de analicen los poliedros regulares, después aborden un poco de la vida de Euclides y su famoso libro: **los elementos**.

Quando estén en el salón virtual y estén paseando por el recinto de estudio de Euclides, interróguense acerca del porque el lugar tiene **elementos egipcios**, luego consulten el mapa e indaguen la respuesta.



Imágenes de: Mozaik 3D



Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y la app recree el oficio de Euclides, indaguen acerca de la gran **biblioteca de Alejandría** y su contribución académica al mundo antiguo.

Euclides de Alejandría

actividad complementaria

¡Que viva la ciencia!

Recalque a los estudiantes la importancia y contribuciones que han hecho los científicos hoy en día, como en la antigüedad. Genere un foro de discusión acerca de los experimentos realizados en la antigüedad, aún cuando carecían de medios tecnológicos recurriendo al ingenio.

Dimensión

Socializadora

Propósito de aprendizaje

Promover una jornada educativa sobre la importancia y sentido de las ciencias a través de foros, obras de teatro y exposición fotográfica.

Centro de interés

periodo histórico o clásico

Indicador de competencia

Identifico las características básicas de los documentos que utilizo (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla)

Periodo helenístico

El imperio Macedonio



Imágenes de: Canvas inc

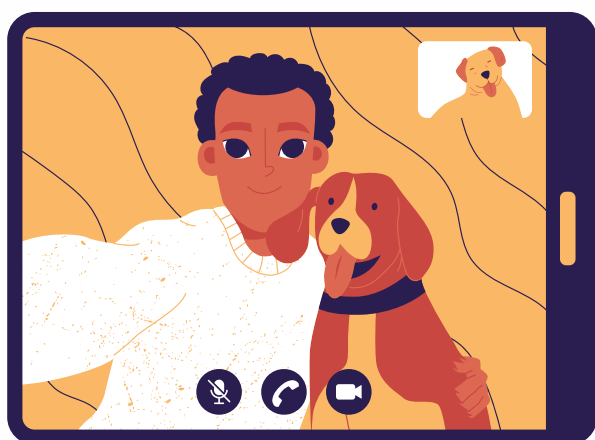
¿Sabias qué?

El legendario rey y general macedonio, Alejandro Magno estableció un vasto imperio.

¡Exploremos en la app!

- 1) ingresa a la app, y en el buscador escriba El imperio macedonio
- 2) Pida el favor a un estudiante que participe en la experiencia de inmersión. Una vez puestas las gafas R.V y tenga el joystick, pídale que explore el teatro.
- 3) Pídale a los estudiantes que investiguen acerca de los lugares y acontecimientos que muestra el mapa: **Alejandro Magno, la Ciudad de Alejandría, la historia de Alejandro y Diógenes de Sinope.**

¡Buena suerte!

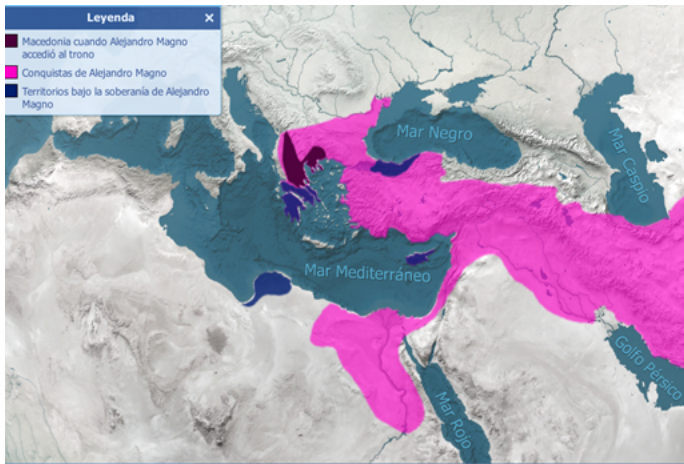


Imágenes de: Canvas inc



Imágenes de: Canvas inc

¡Cuando estén en el salón virtual!



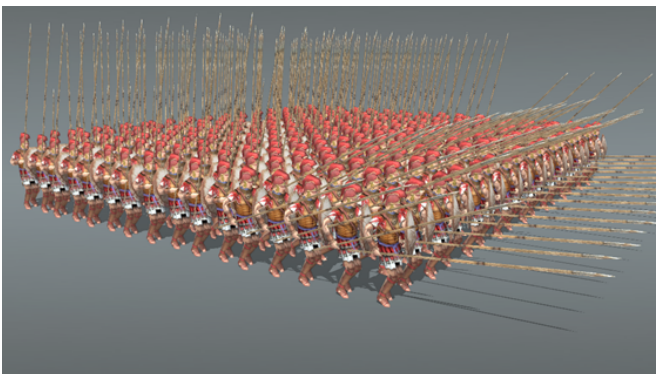
Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y la app nos brinde una visión panorámica del mapa de las conquistas de **Alejandro Magno** y analicen la expansión del ejército griego.

Quando estén en el salón virtual y la app recree el uniforme de un soldado macedonio, hagan Zoom y fíjense con detalle a elementos como el escudo el casco, etc. Y cuestionense la **simbología** de esos elementos



Imágenes de: Mozaik 3D



Imágenes de: Mozaik 3D

Quando estén en el salón virtual y la app recree los movimientos de guerra del ejército macedonio, investiguen acerca de las **estratagemas** que hacían los ejércitos de la época y debatan¿ cuál era la mejor?

El imperio macedonio actividad complementaria

¿Qué tan grande era el imperio Macedonio?

Una vez recreada en R.V las conquista del imperio macedonio, pídales a los estudiantes recrear en un frizo a modo de historieta con mapas, leyendas, etc. los triunfos de Alejandro Magno.

Dimensión

Cognitiva

Indicador de competencia

Localizo diversas culturas en el espacio geográfico y reconozco las principales características físicas de su entorno.

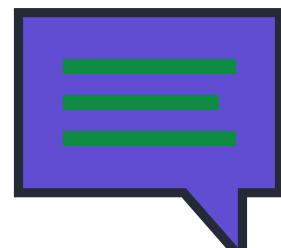
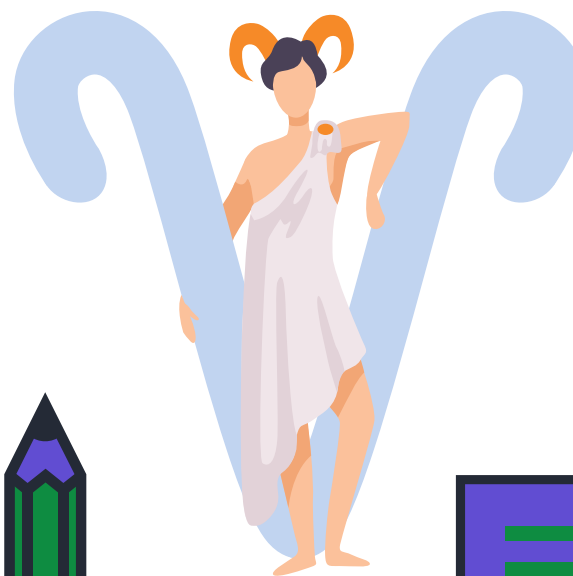
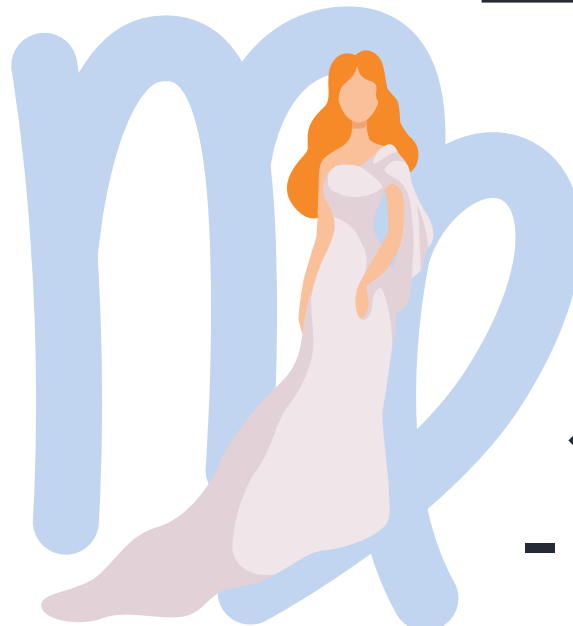
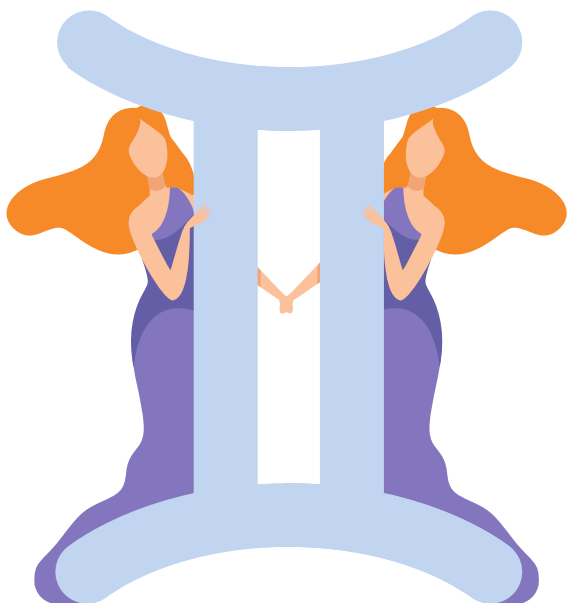
Propósito de aprendizaje

Elaborar un material didáctico, que permita al estudiante recordar los acontecimientos históricos, del periodo helenístico.

Centro de interés

periodo helenístico






ACTIVIDAD DE CIERRE

Como fase final, pida a los estudiantes elaborar un juego donde implementen el uso de las TIC'S, con reglas y objetivos sobre un tema de la cartilla que más les haya llamado la atención. Esta actividad final le permitirá al educador evaluar el aprendizaje de los estudiantes según las competencias, capacidades y desempeños que establece el MEN.

¡Puedes usar este formato para evaluar!


Nombre de los estudiantes:




OBJETIVOS:



RESEÑA DEL JUEGO::



DURACIÓN DEL JUEGO:



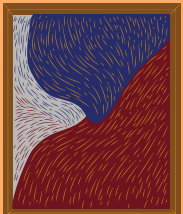
Reglas del juego



**Escenario:
Guía a trabajar**



**Herramientas
TIC a utilizar**



EVALUÉ LOS JUEGOS SEGÚN LOS LINEAMIENTOS



COMPETENCIAS

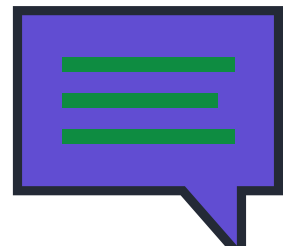
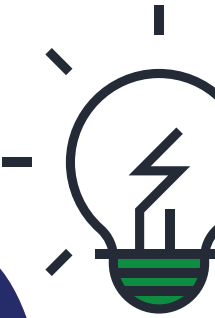
- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____

CAPACIDADES

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____

DESEMPEÑOS

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____



Glosario tecnológico

Android:

Es una plataforma abierta para teléfonos móviles que fue desarrollado por Google y por el Open Handset Alliance.

Apple:

Empresa fundada en 1976 por Steve Wozniak y Steve Jobs, pionera de tecnología, que cuenta con una extensa línea de productos como computadoras de escritorio y laptops (ej. Macbook Pro, Mac Air), reproductores de Mp3 (ej. iPod Touch, iPod Nano), tablets PC (iPad), tiendas de software (app store) y música en línea (itunes) entre otros.



Apps:

Son aquellos programas que nos ayudan a tareas específicas como edición de textos, imágenes, calculos, etc. también conocidos como aplicaciones.

Barra de herramientas:


Fila o columna de botones en pantalla que se utiliza para activar diversas funciones de la aplicación.



IOS:

(Internet Operating System). Reunión de aplicaciones ya conocidas (Buscadores, News, IM...), desarrollada por una misma empresa (Rebol) y puestas a disposición de todo usuario de Internet.

Joystick:



Es un dispositivo de entrada que es utilizado, comúnmente en juego de consola o PC. Literalmente, palanca de juegos.

Navegador

web:

Aplicación o programa que permite al usuario visualizar documentos de la World Wide Web (WWW).




Office:

Grupo de aplicaciones Windows de Microsoft que incluye Mail, Access, PowerPoint, Word y Excel.

Sistema

operativo:

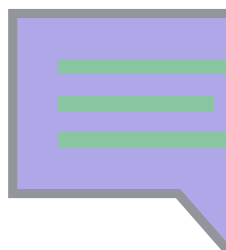


Conjunto de programas fundamentales sin los cuales no sería posible hacer funcionar el ordenador con los programas de aplicación que se desee utilizar.

Realidad

virtual:

Concepto con el que se conoce a una serie de tecnologías que pretenden reproducir la realidad mediante la utilización de ordenadores y elementos añadidos.



Para mayor información consulte la página web la web del programador, donde fue tomado el significado de los conceptos del glosario.

Glosario disciplinar

Acrópolis:

Lugar alto y fortificado de las antiguas ciudades griegas, que incluía templos y santuarios.

Ágora:

Plaza abierta de las antiguas ciudades-Estado griegas, que oficiaba de centro administrativo, religioso, comercial y político. Era el centro de la vida pública.

Bárbaro:

Denominación que otorgaban los griegos a todo aquel que no hablase su idioma perteneciendo al área de influencia de su cultura.



Diarquía:

Gobierno simultáneo de dos soberanos. En el caso de Esparta, se refiere a los dos magistrados que, con carácter vitalicio, conducían el ejército en la guerra, al modo de los estrategas en Atenas y otras polis.

Gimnasio:

Establecimiento griego de origen muy antiguo, probablemente homérica. Hacia el siglo IV a.C., los gimnasios estaban constituidos por varias salas, una palestra, sala de lucha, de pugilato, estadio y baños. Eran también un centro de relación social.



Héroes:



En la mitología griega son hijos de un mortal y un dios. En Homero, está representado por la figura de un guerrero notable por su bravura. En Hesíodo es un ser mítico, que habita las islas Afortunadas bajo la égida de Cronos. A partir del siglo V a.C., pasó a ser un mortal divinizado al que se le rendía culto.



Logos:

literalmente, significa “palabra” aunque su uso se hizo extensivo a todo pensamiento especulativo articulado en palabras y, por lo tanto, a todo razonamiento. El concepto de logos es considerado uno de los grandes aportes griegos a la filosofía.




Micénicos:

Ciudadanos de Micenas. Se refiere a los pueblos que habitaron el sur del Peloponeso hacia el 2000 a.C

Minotauro:

Monstruo de cuerpo humano y cabeza de toro, hijo de Pasífae y de un toro blanco enviado por Poseidón.



Partenón:

Templo de la diosa Atenea en la Acrópolis de Atenas, erigido entre el 447 y el 432 a.C.

Presocráticos:

Se dice del pensamiento de los filósofos y pensadores anteriores a Sócrates.



Para mayor información consulte la página web [Social hizo ¡Vive las ciencias sociales,](#)
Donde fue tomado el significado de los conceptos del glosario.





Referencias

MEN (2001) "Serie lineamientos curriculares ciencias sociales"



MEN (2004) "Formar en ciencias el desafío - lo que necesitamos saber"



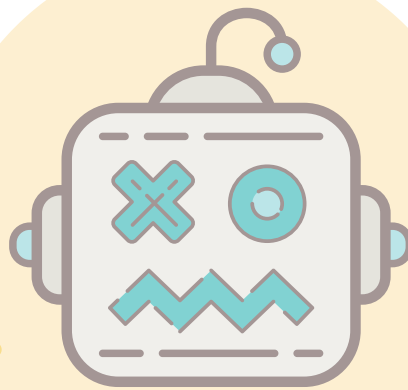
**Página web {lwp}
<www.lawebdelprogramador.com>**

**Página web Mozaik 3D
<www.mozaweb.com>**



**Página web Social hizo
<www.socialhizo.com>**





*"Siempre parece imposible...
hasta que se hace."*

Nelson Mandela

