

Objeto de Aprendizaje: “Consumo vampiro”.

Descripción

La animación muestra un ambiente de casa con un router activado, mientras sigue conectado aparecen sobre el router alas y colmillos de vampiro, para indicar que el consumo de energía eléctrica es de manera continua, si el aparato no se desenchufa.

El consumo vampiro, es un consumo “extra” de energía, que se produce cuando los aparatos no están siendo utilizados, se encuentran apagados o en modo de espera, como ocurre con los hervidores eléctricos, equipos de música o cargadores de celular. Estudios indican que puede alcanzar entre el 5 y 8% del consumo de energía de un hogar.

PRESENTACIÓN DEL OBJETO

Este Objeto de Aprendizaje consta de una animación para 5° básico, que aborda el tema del cuidado de la energía, enfocado en el consumo vampiro.

TEMA PRINCIPAL

Cuidado de la energía

TEMA SECUNDARIO

No definido

CURSO PRINCIPAL

5° básico

CURSO SECUNDARIO

No definido

ASIGNATURA PRINCIPAL

Historia, Geografía y Ciencias Sociales

ASIGNATURA SECUNDARIA

Tecnología

PALABRAS CLAVE

Cuidado de la energía,
Consumo vampiro, Cuidado del medio ambiente

TIPO DE RECURSO

Animación

Otros recursos con los que dialoga:

PowerPoint "Cuidemos la energía"
Kamishibai "Pablo y la energía"

Relación con el Currículo

Asignatura	Curso	Objetivo de Aprendizaje
Historia, Geografía y Ciencias Sociales	5° básico	OA 16: Demostrar actitudes cívicas con acciones en su vida diaria, como: cuidar y valorar el patrimonio y el medioambiente (ejemplos: realizar campañas de información y cuidado de nuestro patrimonio, usar la energía de manera eficiente, etc.)

Trabajo interdisciplinario

Tecnología

OA_7 Usar internet y comunicación en línea para compartir información de diferente carácter con otras personas, considerando la seguridad de la fuente y las normas de privacidad.

Experiencia de aprendizaje

Inicio: El docente activa los conocimientos previos de los estudiantes, mediante la pregunta ¿Cómo los ciudadanos podemos cuidar nuestro ambiente? Luego presenta el objetivo de la clase.

Desarrollo: Se proyecta la animación y el docente realiza las preguntas: ¿Qué es el consumo vampiro? ¿Cómo opera? El docente registra las respuestas de los niños y niñas en el pizarrón.

Luego, se les solicita que se conviertan en caza vampiros. Usando el celular, se tomará registro con fotos y videos de "Vampiros de energía operando". Se puede grabar y fotografiar en la escuela, la casa, la calle, el supermercado ¡Cualquier lugar es bueno para cazar vampiros!

A la siguiente clase se revisan las imágenes de cada uno. Se discute en torno a estas imágenes y el uso eficiente de la energía.

El docente comenta a los estudiantes que entre el 5 y 8% de la energía que se consume en una casa al mes podría ser "consumo vampiro".

Luego, los estudiantes seleccionan las imágenes de sus "vampiros favoritos" y proponen medidas y recomendaciones para acabar con ellos. Usando los computadores, se integra en las fotos una imagen de consumo vampiro, y una recomendación para acabar con éste.

Cierre: Se invita a los estudiantes a compartir sus imágenes con las familias, amigos y en redes sociales, bajo supervisión de padres o el docente.

Sugerencia al docente

Se sugiere realizar un trabajo interdisciplinario con la asignatura de Tecnología, usando computadores para la elaboración de imágenes de los vampiros de energía. Integrar las fotos que capturaron, o buscar nuevas imágenes en la web y las adaptan para comunicar el mensaje que quieren. Se les pide integrar a esta imagen un mensaje de recomendación para evitar estos vampiros de energía y luego compartirlas en redes sociales. Además, se sugiere revisar la historia Kamishibai "Pablo y la energía" y articular con el uso del powerpoint "Cuidemos la energía"

Indicadores de Evaluación propuestos por el MINEDUC

A continuación, se presenta una sugerencia de indicadores de evaluación de la experiencia de aprendizaje trabajada, donde se puede evaluar el objetivo propuesto, como también profundizar en habilidades propias de desarrollo del pensamiento crítico, por parte del alumno, sobre los temas planteados.

La tabla de evaluación está compuesta por el objetivo de aprendizaje e indicadores de evaluación que permiten vincular la asignatura, el curso y su relación con el currículo. El

docente puede basarse en los indicadores que responden a los contenidos expuestos en el objeto de aprendizaje para su evaluación.

Objetivo de aprendizaje	Indicadores de evaluación
OA 16: Demostrar actitudes cívicas con acciones en su vida diaria, como: cuidar y valorar el patrimonio y el medioambiente (ejemplos: realizar campañas de información y cuidado de nuestro patrimonio, usar la energía de manera eficiente, etc.)	Cumplen las normas de convivencia de la sala de clase, tales como respetar los acuerdos, evitar el plagio escolar y actuar con responsabilidad en el cumplimiento de sus deberes escolares
	Manifiestan una actitud de tolerancia frente a opiniones distintas
	Argumentan la importancia de cuidar el patrimonio natural y cultural de Chile y de su región.
	Ejercen con respeto sus derechos en la escuela.
	Se informan a través de diversos medios sobre algunos problemas relacionados con su localidad y proponen maneras de solucionarlos.
	Desarrollan propuestas para contribuir a que se respeten los derechos de todas las personas.
Dan ejemplos de actitudes ciudadanas que contribuyen al bienestar común.	

Tenga presente que estos objetivos de aprendizaje (OA) se deben trabajar en forma integrada con los OA de habilidades.

Con la finalidad de relevar la formación ambiental, sugerimos observar dentro de los objetivos de aprendizaje transversales (OAT), aquel relacionado a la dimensión socio-cultural, referida a “Proteger el entorno y sus recursos como contexto de desarrollo humano”. Esta sugerencia no excluye el poder reconocer otras dimensiones de los OAT susceptibles de fortalecer la mirada integradora de la educación ambiental.