

MANUAL DE USO

Este manual está diseñado para facilitar la interacción y enriquecer la experiencia del usuario con la herramienta multimedia Currículos exploratorios en TIC.

¿Qué son los Currículos exploratorios en TIC?

Los Currículos Exploratorios en TIC son un conjunto de contenidos educativos digitales para la Educación Media Técnica, desarrollados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (MinTIC), el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) y la Universidad Tecnológica de Pereira (UTP), que tiene como propósito el fortalecimiento de la educación media académica y técnica y con ello, el desarrollo de la estrategia de articulación con la educación superior.

Los currículos están orientados a facilitar en los estudiantes la exploración de áreas y campos del conocimiento, la identificación de los sectores productivos u ocupaciones, y las trayectorias en educación superior, garantizando su permanencia en el sistema educativo y su formación para la vida.

Por tanto, esta herramienta está pensada como un instrumento de apoyo y ayuda para el estudiante ya que es flexible, de gran accesibilidad y fácil

de utilizar, lo que permite aprender de los contenidos presentados, interactuar con diversos recursos digitales y practicar lo aprendido en las actividades planteadas. Frente a su relación con el profesor, da la posibilidad de ofrecer una amplia serie de materiales apoyados en TIC que apoyen y enriquezcan su práctica docente.



Para disfrutar de las funcionalidades completas de la herramienta se debe usar un navegador moderno, específicamente se recomienda usar google Chrome.

Ingreso

INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS

Crear la historia

CURRÍCULOS EN TIC EXPLORATORIOS

El futuro es de todos
Gobierno de Colombia

Mineducación
Mintic

1 Escoge tu imagen

2 Nombre completo:
Ingresar tu nombre

3 Número de identidad:
Ingresar tu número de identidad

4 Ingresar

UTP Universidad Tecnológica de Pereira

Para acceder a Currículos exploratorios en TIC debe iniciar sesión, para ello:

1

Personaje: escoja el personaje con el que se identifique, tenga presente que éste lo acompañará/identificará durante la sesión. Para esto de clic en los botones en forma de flechas que indican derecha o izquierda o use las flechas de su teclado, así podrá visualizar los distintos personajes disponibles, deje su imagen preferida y diligencie los 2 espacios.

2

Nombre completo: por favor allí ingrese su nombre completo.

3

Número de identidad: aquí debe introducir su número de identificación, ya sea tarjeta de identidad, cédula de ciudadanía o cédula de extranjería, es muy importante colocar cuidadosamente esta información, ya que de ello depende la revisión y valoración del docente.

4

Una vez hechos estos pasos, por favor dé clic en **ingresar**.

Estructura

El módulo está compuesto por varias **unidades**. Cada unidad está diseñada para enseñar temáticamente a partir del desarrollo de lecciones y al mismo tiempo, desarrollar actividades prácticas para cada temática. Partiendo de ello cada **lección** está previamente diseñada y organizada, para favorecer la enseñanza de un conjunto articulado de conocimientos, que en este caso particular se van a desarrollar a partir de 3 elementos:

el primero de ellos se trata de los **contenidos**, donde se presentan y plantean un conjunto de conocimientos científicos, habilidades y destrezas que se deben aprender, y que cuentan con la presencia de apoyos como el video y la imagen para ampliarlos o complementarlos; el segundo elemento tiene que ver con las **recursos digitales** cuya característica más importante es ser interactivos y permitir la puesta en práctica de esos contenidos planteados. Finalmente, el tercer elemento son las **actividades manos a la obra**, que a través de la resolución de una serie de ejercicios prácticos permiten complementar, ampliar, reforzar y retroalimentar los aprendizajes propuestos.

Inicio del módulo

Ésta es la página de inicio del módulo, en ella va a encontrar los siguientes elementos:



- 1 Nombre del currículo.
- 2 Nombre del módulo.
- 3 Figura del personaje que el estudiante eligió antes de iniciar sesión.
- 4 Menú de unidades temáticas, por el cual puede acceder a las diferentes unidades propuestas.
- 5 **Manual de uso:** podrá conocer de modo general las indicaciones y el funcionamiento de la herramienta multimedia Currículos Exploratorios en TIC.
- 6 **Testimonios:** podrá ver los testimonios de personas y empresas que pertenecen al ecosistema de la economía naranja.
- 7 **Créditos:** podrá conocer al equipo que estuvo involucrado en el desarrollo e implementación de Currículos Exploratorios en TIC.

Lección

INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS | Crear la historia

CURRÍCULOS EXPLORATORIOS

Unidad 1: Creación de personajes | Lección 1

CONCRETANDO IDEAS PARA UNA HISTORIA

Turk, K. The Starviper. Libro ilustrado (Tápicos abstractos de Felipe y 96 Recopilado de <https://www.etsy.com/uk/listings/2017501706/ABC-CALSCOFF-medal-contenter-the-starviper/>)

Cuando reflexionamos acerca de las películas que hemos visto nos damos cuenta de que hemos sido testigos del fenómeno del subtexto durante toda nuestra vida. La pantalla no es opaca sino transparente. Cuando miramos hacia la pantalla, ¿no tenemos la impresión de que estamos observando mentes y sentimientos?

Entremos en acción!!!

Sabemos que ya trabajaste, en el módulo anterior, sobre algunas ideas acerca de cómo sería tu historia, ya es hora de concretar todo. Si recuerdas bien, o si más bien revisas la información de la lección 5: "Empieza a proponer ideas para tu historia", dentro de la unidad 4 sobre el guion para cine, te pusimos a hacer una actividad de aprendizaje centrándote en escribir una lista de al menos 20 opciones de temas para escribir tu guion y sobre investigar cuáles son los 20 principales géneros cinematográficos, y su definición.

Perfil de tu propio personaje

Una manera de construir personajes también puede surgir de reflejo de lo que alcanzas a considerar como un defecto en ti, en tu personalidad, en tu genio o temperamento.

Manos a la obra

- Ahora, con base en lo que acabas de recordar y en lo que pudiste investigar...
 - Revisa todas las notas que tomaste.
 - Recuerda también todas esas series, libros, novelas, películas y personajes que siempre te gustaron, y que volverías a ver, leer o escuchar una y otra vez, casi sin cansarte, porque sientes que los conoces, que son tus amigos, que conoces totalmente su mundo.

Introducción | Lección 1: Concretando ideas para una historia | Lección 2: Identifica a tus personajes | Autoevaluación

Comparte tu aprendizaje en TIC | UTP

1

Nombre de la unidad.

2

Número y título de la lección.

3

Se presenta y desarrolla el contenido de la lección apoyándose en texto, imágenes y video.

4

Actividad manos a la obra: retos y ejercicios prácticos que permiten afianzar los aprendizajes.

5

Menú de lecciones: cada lección funciona como un enlace y el resaltado indica en qué lección se encuentra.

Durante el desarrollo de la lectura e interpretación de los contenidos, el usuario va a encontrar un lanzador de actividades interactivas, llamado **interactuemos** que ante todo tiene un carácter exploratorio y de entrenamiento, es decir aquí podrá interactuar y descubrir nuevos conocimientos.



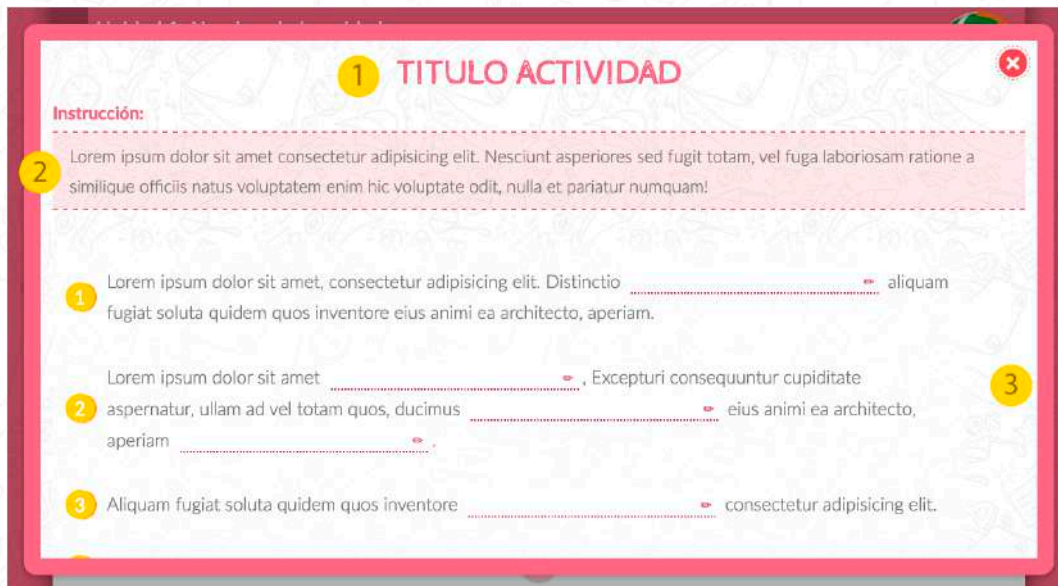
1

Interactuemos icono estrella: abre un interactivo de exploración, que permite descubrir conocimientos.

2

Interactuemos icono trofeo: abre un interactivo de reto, que otorga una calificación de 0 a 100 con intentos ilimitados.

Cuando se da clic en el botón de interactuemos, se despliega una ventana con la actividad interactiva.



1

Título de actividad interactiva.

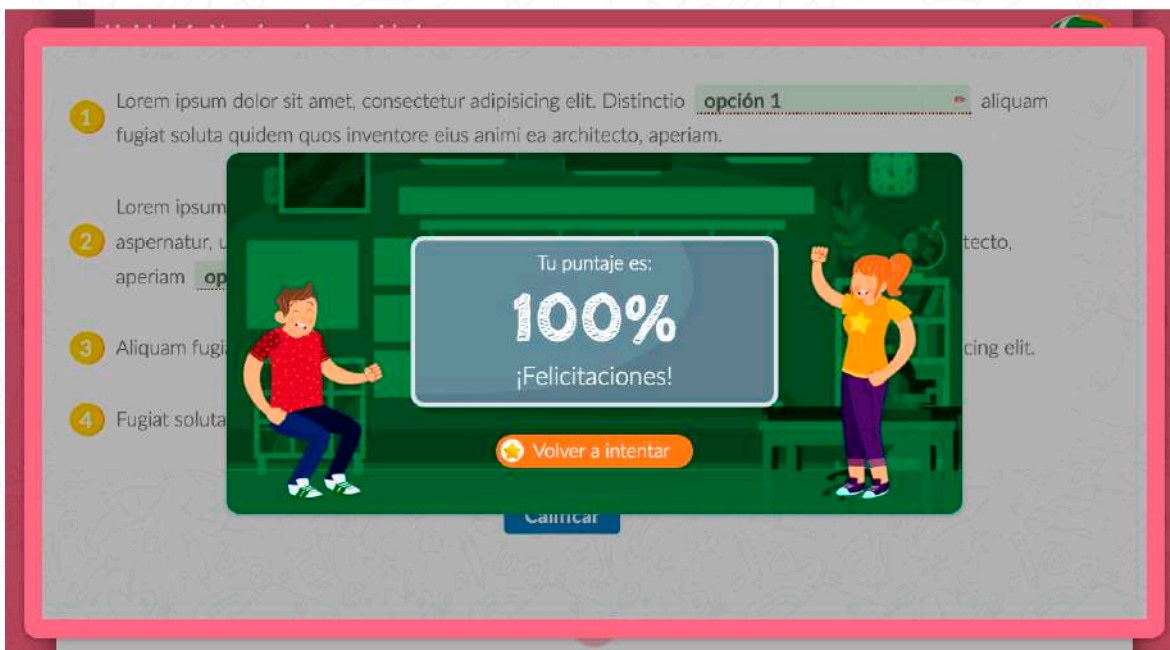
2

Instrucciones: paso a paso para el uso de la actividad interactiva. Se recomienda leer atentamente las instrucciones, condición indispensable para llevar a cabo con éxito los ejercicios propuestos.

3

Contenido: se presenta el contenido de la actividad interactiva. En el caso de las actividades tipo reto al final se muestra el botón calificar.

Cuando el estudiante da clic en el botón calificar se muestra la calificación obtenida en el reto.



Botones

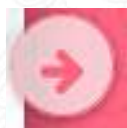
El estudiante de Currículos exploratorios en TIC puede navegar haciendo uso de los siguientes elementos/ botones/ enlaces:



Botón de navegación, su función es regresar a la pantalla donde se encuentra el índice de unidades temáticas.



Botón de navegación, su función es llevarlo a la siguiente lección.



Botón de navegación, su función es llevarlo a la lección anterior.



Botón volver arriba, su función es llevarlo al inicio de la lección.