

Actividad de aprendizaje 5

Elaboración y ejecución del proyecto

Gran idea y Preguntas esenciales

Nuestras reflexiones sobre la sociedad pueden convertirse en aportes

¿Cómo usar el lenguaje para participar con nuestros puntos de vista en la sociedad?

¿Cómo pueden combinarse la crítica y la creatividad?

Objetivos de Aprendizaje e Indicadores de evaluación

OA 5. Producir textos (orales, escritos o audiovisuales) coherentes y cohesionados, para comunicar sus análisis e interpretaciones de textos, desarrollar posturas sobre temas, explorar creativamente con el lenguaje, entre otros propósitos:

- Aplicando un proceso de escritura* según sus propósitos, el género discursivo seleccionado, el tema y la audiencia.
- Adecuando el texto a las convenciones del género y a las características de la audiencia (conocimientos, intereses, convenciones culturales).

*El proceso de escritura incluye las etapas de planificación, elaboración, edición y revisión.

OA 6. Usar los recursos lingüísticos y no lingüísticos (visuales, sonoros y gestuales) al producir textos, considerando su incidencia en el posicionamiento frente al tema, en los roles y actitudes asumidos ante la audiencia*; y la forma en dichos recursos se combinan para construir el sentido del discurso.

*Por ejemplo, léxico valorativo, uso de deícticos, uso de verbos, construcciones oracionales, puntuación, etc.

Desarrollan una postura, interpretación o análisis fundamentado a partir de conexiones con otras lecturas hechas, discusiones en clases, experiencias personales, etc.

Usan criterios (propios, del curso, dados por el profesor) al desarrollar un proceso de escritura, en función de su propósito comunicativo y del mensaje por comunicar.

Organizan sus ideas e información de manera clara, por medio de distintos recursos lingüísticos y discursivos, según los propósitos de escritura y el género seleccionado.

Ajustan sus producciones en distintos momentos del proceso, a partir de su propósito comunicativo y de la comunicabilidad del texto (por ejemplo, experimentar con orden de ideas, redacción de introducción o de cierres, selección de expresiones, etc.).

Seleccionan recursos lingüísticos propios del género de manera relevante y pertinente a su propósito comunicativo y su posicionamiento frente al asunto tratado en el texto.

Utilizan estrategias discursivas y de estilo para establecer una relación con el lector y generar determinados efectos.

Usan de manera articulada y coherente recursos lingüísticos y no lingüísticos apropiados a los géneros discursivos que producen y a sus propósitos comunicativos.

Duración

4-5 horas pedagógicas.

Conexiones

Dependiendo del tipo de proyecto, interdisciplinarias con Artes u otras asignaturas.

Con la vida cotidiana, temas de interés personal que estimulen sus proyectos creativos.

Propósito de la actividad

Esta actividad tiene como propósito que los estudiantes concreten el diseño de sus proyectos y ejecuten sus acciones y productos parciales involucrados. En esta se implican habilidades de producción de discursos de diversos géneros, dependiendo del proyecto creativo.

Los equipos trabajarán de manera independiente, investigando y seleccionando los contenidos y materiales de sus proyectos.

Desarrollo de la actividad

Antes de comenzar la actividad, el docente retoma la rúbrica de evaluación de esta unidad y resuelve dudas. Luego, indica a los estudiantes que tengan disponibles sus planificaciones ajustadas. Como esta actividad será desarrollada de manera diferente según el tipo de proyecto, el profesor generará un punto de partida común para todos. Así, les indica que tengan disponible todo lo necesario para la elaboración de su proyecto.

Dependiendo del tipo de proyecto, el trabajo se dará en distintos niveles. Por ejemplo, mientras algunos están diseñando los productos para un proyecto de cuentacuentos o *kamishibai*, otros grupos pueden estar seleccionando documentales y videos, elaborando los afiches, etc. El avance de los equipos depende de la planificación interna de cada uno.

El tipo de herramientas que se utilicen también se vinculan al tipo de proyectos. Por ello, el docente debe orientar el trabajo de sus estudiantes para que puedan hacer uso de ellas dependiendo de sus habilidades, de sus deseos de aprender a usar una, entre otros propósitos.

Por ejemplo, puede sugerir que busquen tutoriales para aprender a manejar un determinado *software* de diseño o un procesador de textos, proporcionando consejos prácticos de uso que se

Orientación para el docente. El rol del profesor en este profesor es monitorear los equipos respecto del cumplimiento de su planificación, asesorándolos para buscar alternativas y ofreciendo ideas para gestionar su trabajo. Es crucial que el docente no resuelva dudas, sino que ofrezca ideas que ayuden a los estudiantes a autogestionar su trabajo (por ejemplo, conversar con otros docente, buscar materiales dentro del colegio, etc.)

encuentran en Internet. En este sentido, la autonomía de los estudiantes para resolver las dificultades y generar nuevos aprendizajes es fundamental en esta etapa del trabajo.

Para chequear el avance de sus proyectos y productos parciales involucrados, los grupos los revisan siguiendo la siguiente pauta de cotejo (versión multicopiable en Recursos para el docente):

Pauta de cotejo para revisar los proyectos creativos

Criterio	Se logra completamente	Tiene algunos errores específicos	Hay que hacer varios ajustes para que se logre
Claridad del proyecto creativo con respecto de sus objetivos y a la fundamentación. Se identifica con claridad el tema y la forma de tratarlo.			
Organización del proyecto creativo. El orden de las partes constitutivas del proyecto y las relaciones entre ellas aportan para que el trabajo cumpla sus objetivos y genere el impacto esperado.			
Uso de recursos. Los recursos empleados (textuales, visuales, diagramación, acústicos, entre otros) son pertinentes al tema del proyecto y aportan a cumplir sus objetivos y generar el impacto esperado.			
Comentarios y apuntes			

Orientaciones para el docente

- Los estudiantes pueden realizar ajustes a su proyecto si lo consideran necesario antes de su presentación.
- En esta actividad es importante que se fomente el trabajo independiente de los estudiantes. En este sentido, el rol del docente es guiarlos para aprovechar las herramientas digitales para resolver sus problemas durante la elaboración del video. Así, los grupos pueden acceder a los videotutoriales para editar o utilizar *softwares* e investigar sobre su uso.

Para aquellos estudiantes que estén trabajando individualmente, se recomienda generar al menos una instancia de conversación con otro estudiante que esté trabajando en la misma modalidad para que puedan tener oportunidades de compartir posibles problemas y tener retroalimentación acerca de sus avances.

- Los productos parciales deberán ser sometidos a revisión al interior de cada grupo.
- Es probable que, a pesar de la planificación realizada, haya modificaciones en los proyectos, pues es habitual que durante un proceso creativo surjan ideas que no han sido pensadas anteriormente. Así, la fundamentación del proyecto no debiera utilizarse como el modelo que se coteja con el resultado; cada etapa debiera evaluarse en sí misma y tomando en cuenta el proceso entre una etapa y otra.

Recursos para el docente

Pauta de cotejo para revisar los proyectos creativos

Criterio	Se logra completamente	Tiene algunos errores específicos	Hay que hacer varios ajustes para que se logre
Claridad del proyecto creativo con respecto de sus objetivos y a la fundamentación. Se identifica con claridad el tema y la forma de tratarlo.			
Organización del proyecto creativo. El orden de las partes constitutivas del proyecto y las relaciones entre ellas aportan para que el trabajo cumpla sus objetivos y genere el impacto esperado.			
Uso de recursos. Los recursos empleados (textuales, visuales, diagramación, acústicos, entre otros) son pertinentes al tema del proyecto y aportan a cumplir sus objetivos y generar el impacto esperado.			
Comentarios y apuntes			