

## Actividad de aprendizaje 5

### Elaboración y ejecución del proyecto

#### Gran idea y Preguntas esenciales

La creatividad se enriquece con la colaboración

¿Cómo le damos vida a la literatura en nuestro entorno?

¿Qué efectos puede tener la creatividad en los demás?

#### Objetivos de Aprendizaje e Indicadores de evaluación

**OA 2.** Producir textos pertenecientes a diversos géneros discursivos de la literatura que den cuenta de sus proyectos personales y creativos.

**OA 3.** Contribuir con sus comentarios, sugerencias, interpretaciones y críticas a los procesos de lectura colectiva y de escritura creativa de sus pares.

**OA 4.** Revisar y reescribir sus propias producciones (escritas, orales o audiovisuales), a la luz de los comentarios, críticas y sugerencias de sus pares, para enriquecer su producción creativa.

Organizan sus ideas estratégicamente y de manera clara, por medio de distintos recursos literarios, lingüísticos y discursivos, según sus propósitos creativos y el género discursivo.

Utilizan intencionadamente en sus textos diversos recursos literarios, lingüísticos y discursivos según los propósitos y el género discursivo de sus proyectos personales y creativos.

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

Evalúan los productos elaborados por sus pares a partir de criterios literarios, lingüísticos y/o discursivos, y su adecuación al propósito y el género discursivo.

Seleccionan fundadamente cambios realizados en sus textos surgidos de los comentarios de pares, atendiendo a su propósito creativo.

Identifican fortalezas y debilidades de su proceso de escritura a lo largo de una serie de comentarios de pares.

#### Duración

6-10 horas pedagógicas.

#### Conexiones

Interdisciplinarias, dependiendo del tipo de proyecto; por ejemplo, Artes Visuales: OA 1, 2 y 3.

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 la planificación y recopilación de materiales, elaboren y ejecuten sus proyectos, y los productos parciales involucrados. Lo anterior contempla habilidades de producción de discursos de diversos géneros, dependiendo del proyecto creativo. Los estudiantes trabajarán de manera independiente, investigando y dialogando para resolver posibles dudas sobre el proceso.

### Desarrollo de la actividad

Para comenzar la actividad, el docente indica a los estudiantes que tengan disponibles sus planificaciones. Como esta actividad será desarrollada de manera diferente según el tipo de proyecto, el profesor generará un punto de partida común para todos, pidiéndoles que chequeen que cuenten con todo lo necesario para la elaboración de sus proyectos.

Dependiendo del tipo de proyecto, el trabajo se dará en distintos niveles. Mientras quienes escriben sus proyectos literarios personales se pueden encontrar en alguna etapa de escritura, quienes estén desarrollando productos editoriales pueden estar elaborando la antología, al tiempo que desarrollan algún video o un afiche promocional de esta. Así también, los grupos de intervención literaria pueden estar elaborando un objeto específico de esta (por ejemplo, un libro gigante); cuya ejecución deberá ser registrada de manera audiovisual, en el caso de que se realice antes de la exposición colectiva en la feria literaria, en la que mostrarán dicho registro. Estos trabajos dependen de la planificación interna de cada equipo.

Por otro lado, los distintos proyectos también implican la elaboración de productos parciales (por ejemplo, un afiche promocional de una antología elaborada), lo cual también se desarrolla en esta actividad.

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 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
<b>Claridad del proyecto creativo</b> con respecto de sus objetivos y a la fundamentación. Se identifica con claridad el tema y la forma de tratarlo.			
<b>Organización del proyecto creativo.</b> 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.			
<b>Uso de recursos.</b> 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.			
<b>Comentarios y apuntes</b>			

Pueden realizar ajustes a su proyecto si lo consideran necesario antes de su presentación.

### Orientaciones para el docente

- 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
<b>Claridad del proyecto creativo</b> con respecto de sus objetivos y a la fundamentación. Se identifica con claridad el tema y la forma de tratarlo.			
<b>Organización del proyecto creativo.</b> 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.			
<b>Uso de recursos.</b> 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.			
<b>Comentarios y apuntes</b>			

Posibles *softwares* de apoyo para elaboración de géneros multimodales

Cómo hacer videos virales. *Unocero*. Youtube

[https://www.youtube.com/watch?v=R5NMHTef\\_nk](https://www.youtube.com/watch?v=R5NMHTef_nk)

Cómo hacer videos *playground*. *Luces, Cámara, Aprendo*. Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=i-fCJToUrAo>

Cómo Hacer Videos Cuadrados En *PowerPoint* Para Facebook E Instagram. *Academia de habilidades digitales*. Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=emqhwO9Qsj8>

Cómo Hacer Videos Cuadrados Para Facebook En *PowerPoint*. *Academia de habilidades digitales*. Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=h9kkiknfNtc>

Android: Las mejores y más fáciles aplicaciones para editar videos. *Ahora noticias*

<https://www.ahoranoticias.cl/noticias/tendencias/258307-android-aplicaciones-editar-videos-apps-1ab.html>

Creador de infografías gratuito. Canva

[https://www.canva.com/es\\_mx/crear/infografias/](https://www.canva.com/es_mx/crear/infografias/)

Creador de infografías. Venngage

<https://es.venngage.com/>

4 herramientas para crear infografías. *Entrepreneur*

<https://www.entrepreneur.com/article/269218>

Programas sencillos para hacer carteles. Toptres

<https://toptres.es/programas-gratis-sencillos-carteles/>