

13

FLASHMOB Y PARTICIPACIÓN

Este proyecto tiene como objetivo la creación de una presentación coreográfica en un espacio público o comunitario, destinada a promover diversas formas de participación y cómo ellas aportan al fortalecimiento del bien común. Para esto, se propone la estrategia del Flashmob o multitud relámpago, que es una acción organizada en la que un gran grupo de personas se reúne de repente en un lugar público, realiza algo inusual y luego se dispersa rápidamente. Los grupos suelen convocarse por redes sociales y, en la mayor parte de los casos, no tienen ningún fin más que el entretenimiento, pero pueden convocarse también con fines políticos o reivindicativos.

Para iniciar, los estudiantes identifican necesidades relacionadas con formas de participación en su entorno, por medio de investigaciones en diversas fuentes y el levantamiento de información por medio de entrevistas y encuestas, entre otros. A partir de esta información, generan ideas y propuestas para comunicar el valor de la participación ciudadana por medio de un *Flashmob*, aplicando el lenguaje de la danza, definen el o los objetivos, el público y espacio comunitario donde se ejecutará, las acciones y estrategias, y los tiempos y los recursos materiales y humanos necesarios para el proyecto, identificando los roles de cada estudiante y las habilidades y conocimientos necesarios para su realización. Evalúan formativamente las propuestas y realizan los ajustes necesarios.

Desarrollan sus proyectos basados en sus planificaciones, graban o filman el momento de ejecución y presentan sus proyectos y resultados para ser evaluados.

NOMBRE DEL PROYECTO

Flashmob y Participación.

PROBLEMA CENTRAL

La comunidad no está informada de las instancias de participación ciudadana que aportan al bien común y, por lo tanto, no las aprovechan.

PROPÓSITO

Crear un proyecto de una presentación coreográfica en un espacio público o comunitario, destinada a promover diversas formas de participación y cómo ellas aportan al fortalecimiento del bien común.

TIPO DE PROYECTO

Interdisciplinario

Interpretación y creación en Danza
Educación Ciudadana

PRODUCTOS

Resultados de investigación de instancias de participación ciudadana.
Resultados de consulta a la comunidad sobre conocimiento de instancias de participación ciudadana que aportan al bien común.

Creación de una propuesta coreográfica para un Flashmob, considerando los resultados de la investigación y consulta a la comunidad.

Diseño y fundamentación de una propuesta de difusión y convocatoria al Flashmob.

Ejecución del Flashmob de acuerdo con la propuesta.

Video o filmación de la ejecución del Flashmob.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Interpretación y creación en Danza

OA 4/ Diseñar y gestionar, personal o colectivamente, presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de sus creaciones e interpretaciones de danza, empleando diversidad de medios, recursos y tecnologías tradicionales y emergentes.

Educación Ciudadana 3° Medio

OA 6/ Reflexionar personal y grupalmente sobre diversas formas de participación y su aporte al fortalecimiento del bien común, considerando experiencias personales, fenómenos sociales contemporáneos y las perspectivas del republicanismo, el liberalismo, y el comunitarismo.

HABILIDADES PARA EL SIGLO XXI

Colaboración
Responsabilidad personal y social
Creatividad e innovación

RECURSOS

Espacio para ensayar coreografías.
Acceso a redes sociales.

Sugerencia de ejemplos de Flashmob:

Flashmob en La Vega Central - Chile. Por Fundación Mustakis
Chile Mobs - Dance Flashmob Waka Waka - Santiago de Chile
Chile Mobs - Dance FlashMob Estación Central - Santiago de Chile
MADAGASCAR Flashmob in Baku | FLASHMOB Azerbaijan
Flash Mob at St Pancras International NYE 2010
Rembrandt - Ronda nocturna/ Flashmob
Official Ottawa Greek Festival (GreekFest) Flash Mob

Materiales

De acuerdo a los requerimientos de cada proyecto, pueden ser elementos de vestuario, maquillaje, telas, equipo de reproducción de sonidos u otros.

ETAPAS

Fase 1 / Identificación del problema (Interpretación y Creación en Danza, Educación Ciudadana)

Fase 2 / Diseño de propuesta de proyecto y planificación.

Fase 3 / Retroalimentación y ajustes.

Fase 4 / Desarrollo y ejecución de proyecto.

Fase 5 / Presentación resultados del proyecto.

Fase 6 / Evaluación de resultados.

Fase 7 / Difusión de los resultados del proyecto.

CRONOGRAMA SEMANAL

Semana 1 (Fase 1)

Semana 2 (Fases 2 y 3)

Semana 3 (Fase 4)

Semana 4 (Fase 4)

Semana 5 (Fases 5, 6 y 7)

EVALUACIÓN FORMATIVA

Los estudiantes realizarán una bitácora, la cual debe contener el registro de las actividades desarrolladas durante el proceso del proyecto. El registro de cada una de las fases del proyecto se constituye en la evidencia necesaria para realizar evaluaciones formativas por parte del profesor y de los pares. Acompañando a la bitácora, deberán existir pautas de evaluación basadas en escalas de apreciación y/o rúbricas que permitan a los estudiantes y al profesor constatar avances, fortalezas y elementos a mejorar del proyecto.

EVALUACIÓN SUMATIVA

El profesor evaluará sumativamente, tanto los resultados finales, como cada una de las fases del proyecto. Para esto último, podrán utilizar las pautas aplicadas en la evaluación formativa y deberán existir haber pautas de evaluación de los productos finales. A su vez, los estudiantes alumnos autoevaluarán su trabajo y evaluarán el de otros grupos.

DIFUSIÓN FINAL

El resultado de los proyectos se presentará a la comunidad educativa y, de ser factible, a una comunidad más amplia. Para esto, se realizará una presentación donde cada grupo tendrá un espacio y un tiempo para mostrar sus proyectos y los registros audiovisuales del momento de la ejecución.

