

Actividad de aprendizaje 6 Presentaciones de los proyectos

Gran idea y Preguntas esenciales

Nuestras reflexiones sobre la sociedad pueden convertirse en aportes

¿De qué manera puede convertirse la crítica en acción?

¿Cómo puede la creatividad ser un aporte a nuestras comunidades?

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.

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.

Duración

4-5 horas pedagógicas.

Conexiones

Con la vida cotidiana, temas de la vida social y personal que generan interés.

Propósito de la actividad

Esta actividad tiene como propósito que los estudiantes comuniquen su proyecto creativo en una instancia dedicada para ello, como una oportunidad para intercambiar experiencia y observar el efecto de sus proyectos en su comunidad.

Esta instancia, abierta a toda la comunidad escolar, implica una gestión con otros cursos del colegio (lo que incluye, idealmente, a cursos inferiores, apoderados y otros actores de la comunidad escolar).

Desarrollo de la actividad

Se diseña, planifica e instala entre todos los estudiantes del curso un evento cultural en la sala de clases o en otro espacio del colegio, dependiendo de la implementación que se haga de la actividad. En este evento serán presentados los trabajos de los estudiantes, según las modalidades seleccionadas. Quienes hayan ejecutado su proyecto en una instancia fuera de esta (por ejemplo, una intervención literaria durante un recreo), deben presentar en la feria el registro audiovisual de su proyecto. También pueden presentarse proyectos *in situ*, como lanzamientos de los productos editoriales, intervenciones o exposiciones.

Cada proyecto creativo puede contar con un puesto en que el estudiante o grupo de trabajo presente al resto su trabajo, su fundamentación y experiencia en su realización. Además, cada puesto deberá estar marcado con un cartel y el nombre del proyecto.

El docente aplicará la rúbrica propuesta para estos proyectos (ver Recursos para el docente) mientras observa su presentación. Además, el docente asignará uno o dos estudiantes de un grupo distinto al que está siendo evaluado para que coevalúen los trabajos de sus compañeros, procurando que todos queden cubiertos. Para ello, usarán la siguiente escala de apreciación, que servirá de insumo para el docente en su evaluación final.

Orientación para el docente. Es importante dejar en claro que esta es una instancia en que los proyectos diseñados se pueden interrelacionar y la ejecución de estos puede estar ocurriendo de manera paralela. Por ejemplo, se pueden presentar registros documentales de algún ciclo de cine, junto a una exposición fotográfica, mientras que en un stand se realiza el intercambio o venta de libros. Además, puede ocurrir que dos proyectos se unan en una sola ejecución, por ejemplo, que se informe públicamente sobre los ganadores del concurso literario mientras se está lanzando un libro que publica las obras finalistas.

Pauta para revisar los proyectos creativos			
NOMBRE DEL PROYECTO			
EVALUADOR, A			
Criterio	Logrado completamente	Tiene algunos errores específicos	Hay que hacer varios ajustes para que se logre
Claridad del proyecto creativo. Se identifica con claridad el tema y la relación con la propuesta completa.			
Organización del proyecto creativo. El orden de las partes constitutivas del proyecto y las relaciones entre ellas aportan para que el trabajo genere un impacto en la audiencia.			
Uso de recursos. Los recursos empleados (textuales, diagramación, acústicos, visuales, entre otros) son pertinentes para generar un impacto en la audiencia.			
Evaluación global. Impacto del proyecto en cuanto a la propuesta en general, considerando el tema propuesto y el impacto que genera en la audiencia.			
Explica brevemente lo que más te gustó del proyecto creativo			
Señala elementos que a tu juicio podrían mejorarse y fundamenta brevemente			
Otros comentarios (opcional)			

La comunicación de las evaluaciones y la retroalimentación pertinente quedarán para la fase siguiente, por lo que las coevaluaciones serán entregadas al profesor.

El profesor cierra la actividad proponiendo una conversación con los estudiantes a partir de la pregunta esencial: **¿Cómo puede la creatividad ser un aporte a nuestras comunidades?**

Orientaciones para el docente

- Es recomendable que se puedan hacer gestiones en el establecimiento para que esta actividad sea abierta a toda la comunidad. Una posibilidad de esto es que se use como un evento de despedida de 4° medio, o bien, una feria para despedir al curso, si es que se está aplicando el curso en 3° medio.
- Es importante que el docente tenga en cuenta que la aplicación de la rúbrica se hace durante la realización de la feria literaria, pero la entrega de retroalimentación es en la fase siguiente.

Orientaciones para la evaluación

- Es posible que esta parte de la evaluación sea efectuada tanto por el docente como los compañeros.
- Tanto al momento de comunicar la rúbrica de evaluación como antes de su aplicación (antes de comenzar con las presentaciones, por ejemplo), al inicio del proyecto creativo, es posible que se ajusten, en consenso con el curso, algunos criterios de evaluación, pues de esta manera se comprometen con su desempeño y su aprendizaje. Por ejemplo, podrían determinar qué aspectos del trabajo en equipo pueden ser relevantes de evaluar para ellos.
- La dimensión de *Trabajo en equipo* de la rúbrica debe ser evaluada tanto por el docente como autoevaluada por cada grupo. Se sugiere que la ponderación del puntaje o nota (dependiendo de cómo se aplique la rúbrica), sea equitativa en ambas evaluaciones, de manera que se valore el juicio de la misma forma.
- Cuando se aplique la rúbrica de evaluación, el docente debe registrar aspectos logrados y aquellos por lograr, de manera que el reporte y retroalimentación considere elementos cualitativos y oriente a los estudiantes sobre cómo mejorar su desempeño.

Recursos para el docente

Pauta para revisar los proyectos creativos

NOMBRE DEL PROYECTO			
EVALUADOR, A			
Criterio	Logrado completamente	Tiene algunos errores específicos	Hay que hacer varios ajustes para que se logre
Claridad del proyecto creativo. Se identifica con claridad el tema y la relación con la propuesta completa.			
Organización del proyecto creativo. El orden de las partes constitutivas del proyecto y las relaciones entre ellas aportan para que el trabajo genere un impacto en la audiencia.			
Uso de recursos. Los recursos empleados (textuales, diagramación, acústicos, visuales, entre otros) son pertinentes para generar un impacto en la audiencia.			
Evaluación global. Impacto del proyecto en cuanto a la propuesta en general, considerando el tema propuesto y el impacto que genera en la audiencia.			
Explica brevemente lo que más te gustó del proyecto creativo			
Señala elementos que a tu juicio podrían mejorarse y fundamenta brevemente			
Otros comentarios (opcional)			

Rúbrica de evaluación de proyecto creativo

Criterio	Nivel 4 <i>Completamente logrado</i>	Nivel 3 <i>Logrado, pero con detalles que no afectan el producto final</i>	Nivel 2 <i>No se puede determinar si está logrado o no; logro inicial</i>	Nivel 1 <i>Por lograr</i>
Claridad del proyecto creativo. Autonomía o independencia del proyecto para transmitir una idea o mensaje.	El proyecto se sostiene independientemente en el tema y propósito que plantea, pues se transmite una idea clara y evidente.	El proyecto transmite una idea clara en general, pero presenta aspectos específicos cuya relación no queda clara con el producto total.	El proyecto transmite una idea general que es necesario completar por la audiencia, pues se observan partes poco claras o vacíos de información.	El proyecto presenta una idea incipiente que no se desarrolla o no se articula de manera clara, lo que afecta la comprensión del producto completo.
Organización del proyecto creativo. Orden y organización de partes constitutivas del proyecto en relación con la unidad, claridad e impacto del proyecto.	Todas las partes constitutivas del proyecto se articulan entre sí y provocan un determinado efecto en su conjunto.	La mayoría de las partes constitutivas del proyecto se articulan entre sí de manera clara, provocando un efecto determinado, aunque se observan detalles que no guardan relación con el conjunto o su presencia es confusa.	Las partes constitutivas del proyecto se presentan reunidas, pero no es posible articularlas entre sí respecto de un efecto o un propósito determinado.	Las partes constitutivas se presentan de manera incompleta o accesoria, por lo que no es posible observar una unidad temática o de efecto que las articule.
Uso de recursos. Pertinencia de los recursos empleados (textuales, paratextuales, acústicos, visuales, otros) respecto del tema, propósito o efecto esperado del proyecto y aportan a cumplir sus objetivos.	Todos los recursos empleados en el proyecto tienen sentido en relación con su propósito, tema o efecto, por lo que son pertinentes a lo que se busca transmitir.	La mayor parte de los recursos tienen sentido en relación con su propósito, tema o efecto, aunque se observan algunos recursos secundarios que no cumplen con este criterio.	La mayor parte de los recursos están empleados de manera accesoria y no es posible observar su relación con el propósito, tema o efecto del proyecto; <i>o bien,</i> Se presentan múltiples recursos, pero de manera accesoria.	El proyecto presenta pocos recursos y estos no guardan relación con el propósito, tema o efecto buscado por el proyecto; <i>o bien,</i> La mayor parte de los recursos presentan fallas, están incompletos o son usados con baja prolijidad (sucios, mal editados, incompletos, etc.).

FASE 4 EVALUACIÓN



Esta fase corresponde a comunicación de la evaluación y coevaluación de los proyectos creativos ejecutados, así como a una reflexión final sobre el proceso. Por una parte, el docente comunicará la evaluación de los distintos proyectos creativos y dará retroalimentación. Por otra, los estudiantes comunicarán su coevaluación. Luego, se realizará un plenario para evaluar el proceso en su conjunto y los aprendizajes surgidos de este.

Esta fase contiene las siguientes actividades:

Evaluación sumativa. Evaluación y retroalimentación

Actividad de aprendizaje 7. Reflexiones finales sobre el aprendizaje
