

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje

Viajemos al Mundo Literario

3^{er}

grado

Lengua y comunicación
Ciencias sociales



Entremos en el fabuloso mundo literario

Esta secuencia se basa en las pruebas piloto en aulas escolares. Aunque los cambios pueden ser necesarios para cumplir con las limitaciones de tiempo, atender las necesidades de las poblaciones estudiantiles específicas, y para incluir materiales educativos adicionales y oportunidades de aprendizaje, se recomienda seguir esta secuencia de actividades, por lo menos para las primeras veces que el proyecto sea ejecutado.

Cada paso se describe a continuación.



gvaao.org

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario

Inicio del Proyecto

Evento de Entrada

Organice una presentación para mostrar a los estudiantes en qué consiste «Viajemos al mundo literario». Elija un ejemplo de una obra de literatura que los estudiantes puedan conocer, como Romeo y Julieta. Haga que los estudiantes discutan cómo son los personajes y cómo sería traer esta obra a los tiempos modernos.

Explique los detalles del proyecto, señalando a los estudiantes que se adentrarán en el mundo de un texto (cuento, fábula, mito, leyenda, relato) y deberán traer sus experiencias a nuevas formas de comunicación.

El docente se encargará de entusiasmar a sus estudiantes con el proyecto, motivándolos a hacer un buen trabajo, destacando que el «gran final» del mismo será frente de una audiencia que disfrutará los resultados de esta aventura.



GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario



Presentando los libros

Haga una breve conferencia para presentar todos los libros seleccionados y adaptados a esta población infantil. El docente ofrecerá una introducción a las obras. Algunos puntos clave para destacar son:

- Breve reseña biográfica del autor.
- Descripción del tipo de libro.
- Descripción de la época y entorno sociocultural en el que fue escrita la obra.
- Impacto en la actualidad.

Seguidamente dividirá a la clase en pequeños grupos los cuales escogerán el libro que más les guste.



guao.org

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario

Los estudiantes enumeran las necesidades

Una vez que los estudiantes entiendan el proyecto y tengan curiosidad sobre el tema, hay que guiarlos en la creación de una lista de necesidades. Pídeles que compartan qué información o habilidades necesitan saber con el fin de completar este proyecto

Ejemplo de una lista de necesidades:

- ¿Qué necesitamos saber?
- ¿Cuál es la trama del libro seleccionado?
- ¿Quiénes son los personajes?
- ¿Cuáles son los temas centrales del libro?
- ¿Qué canciones vamos a seleccionar para la obra?
- ¿Cómo vamos a hacer nuestra presentación?



gao.org

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario





Lectura y análisis del contenido

Los estudiantes leerán su obra en clases. Es útil leerla en grupo y en voz alta. Si existen algunos términos complicados para los niños, el docente se detendrá periódicamente para verificar la comprensión. Además usará los medios necesarios para que la lectura sea lo más cómoda y placentera posible.

También puede seleccionar determinados fragmentos de los libros asignados para que los grupos los lean ante la clase, esto con el fin de familiarizar a todos los estudiantes con las obras. Luego con ayuda del docente, los estudiantes realizan un análisis de contenido utilizando medios de comunicación modernos como el internet. Conecte la discusión con los temas de los libros y explique que estas cuestiones son las que nos permitirán apreciar un libro escrito hace años, ya que podemos conectar con los sentimientos del autor. Recuérdeles que el amor, la amistad, la belleza y el honor son temas que resisten la prueba del tiempo y se relacionan con el mundo de los niños y el de la literatura.



Análisis de los personajes principales

A medida que los estudiantes leen deben tomar notas acerca de cada personaje. El análisis de los personajes asegura que los estudiantes entiendan el contenido de la lectura profundamente para que estén listos a la hora de hacer su presentación final.

El propósito del análisis de los personajes principales es que los estudiantes observen rasgos o acciones de éstos en la obra para entender quiénes son y lo que estos hechos dicen de ellos.

Recomiende dibujar caricaturas de cada personaje. Es importante que las mismas incluyan también rasgos que muestran su comprensión del carácter de personalidad o papel en la obra.



gualo.org

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario





Creación de redes sociales para los personajes

Cada grupo elegirá hasta tres personajes principales y crearán un perfil de Facebook para cada uno. Si lo desea, para guiar el proceso de selección de personajes, asegúrese que haya una distribución similar en la clase.

Dependiendo de su escuela y acceso a Internet puede optar por hacer esto en línea o puede dejarlo como actividad para la casa y debe mantenerlos informados en línea.

Los estudiantes tienen que asumir la perspectiva de su personaje y redactar toda la información en primera persona. Pida a los estudiantes que completen las características en la red social como: trabajo, educación, ubicación, actividades e intereses, información básica, información de contacto, imagen de perfil (caricatura creada), páginas recomendadas, mostrar quiénes serían los "amigos" (de la obra, pueden ser de 3 a 5 o puede incluir a los personajes de los demás grupos sin importar que sean de la misma obra).



gva.org

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario

Actualizando el contenido de las redes sociales

Cada día la clase se reúne y se le asigna a los estudiantes la tarea de actualizar sus redes sociales. Establezca un horario para esta actividad. Si están trabajando en línea, cada estudiante debe publicar su estado para el día (en función de su carácter y lo que sucede en la obra), además de un "comentario" en los estados de los demás personajes.

Si desea simular conversaciones en Twitter esto se puede hacer en los pizarrones del aula. Otra opción es que los estudiantes hagan una cartelera para servir como un espacio de diálogo entre los distintos personajes de las obras.



gualo.org

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario

Preparando la presentación ante la audiencia

Una vez que los estudiantes se han identificado arquetípicamente con los personajes y temas temporales de su obra, ahora deben traerla a la modernidad en la forma que ellos elijan.

Es vital que considere lo siguiente:

- ¿Qué parte la obra van a trabajar?
- ¿Qué tipo de presentación harán?
- ¿Dónde se llevará a cabo su trabajo (por ejemplo, si los estudiantes están filmando, en dónde ocurrirá esto)?
- ¿Cuántos ensayos tendrán que hacer?
- ¿Con qué materiales cuentan los estudiantes?



guao.org

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario





Conexiones musicales en el texto

Pida a los estudiantes pensar sobre una canción que represente un tema principal de la obra, permita que establezcan conexiones musicales relacionadas con líneas específicas, escenas u otros componentes de cada acto.

De esta forma los estudiantes crearán una banda sonora para la obra. Dependiendo del acceso a la tecnología en su escuela y de los estudiantes en casa, usted puede sugerir crear una lista de reproducción con canciones disponibles en la web.

Es vital en esta parte del proyecto contar con el apoyo de los padres y representantes de los estudiantes.



guaao.org

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario



Ideas interesantes

Los estudiantes pueden optar por hacer algo de lo siguiente:

1. Proyectos de video:

- Un tráiler de película
- Una versión animada de la obra.
- Un video musical basado en un fragmento de la obra.

2. Proyectos en vivo:

- Representar una versión moderna de un fragmento de la obra.
- Realizar música original basada en un fragmento de la obra.

3. Proyectos impresos:

- Escribir una versión moderna de un fragmento de la obra.
- Escribir una novela gráfica de un fragmento de la obra.



guao.org

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario

Montaje de las obras

Las actuaciones en vivo normalmente no necesitan una gran cantidad de tecnología o materiales que se producirán, además de trajes sencillos y accesorios, sin embargo, puede que tenga que contar con la ayuda de otros profesores, padres y representantes, especialmente si va a utilizar luces, sonido, micrófonos, videobeams y otros recursos.

Independientemente de qué tipo de proyecto elijan los estudiantes, el docente tendrá que tener presente la necesidad de usar equipos tecnológicos. Afortunadamente, tanto la edición de imágenes y videos se obtiene con programas baratos y muchos equipos celulares incluyen software sencillo de edición de video.



gualo.org

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario



Planificando la presentación final

Lista de "cosas por hacer" al planificar el evento:

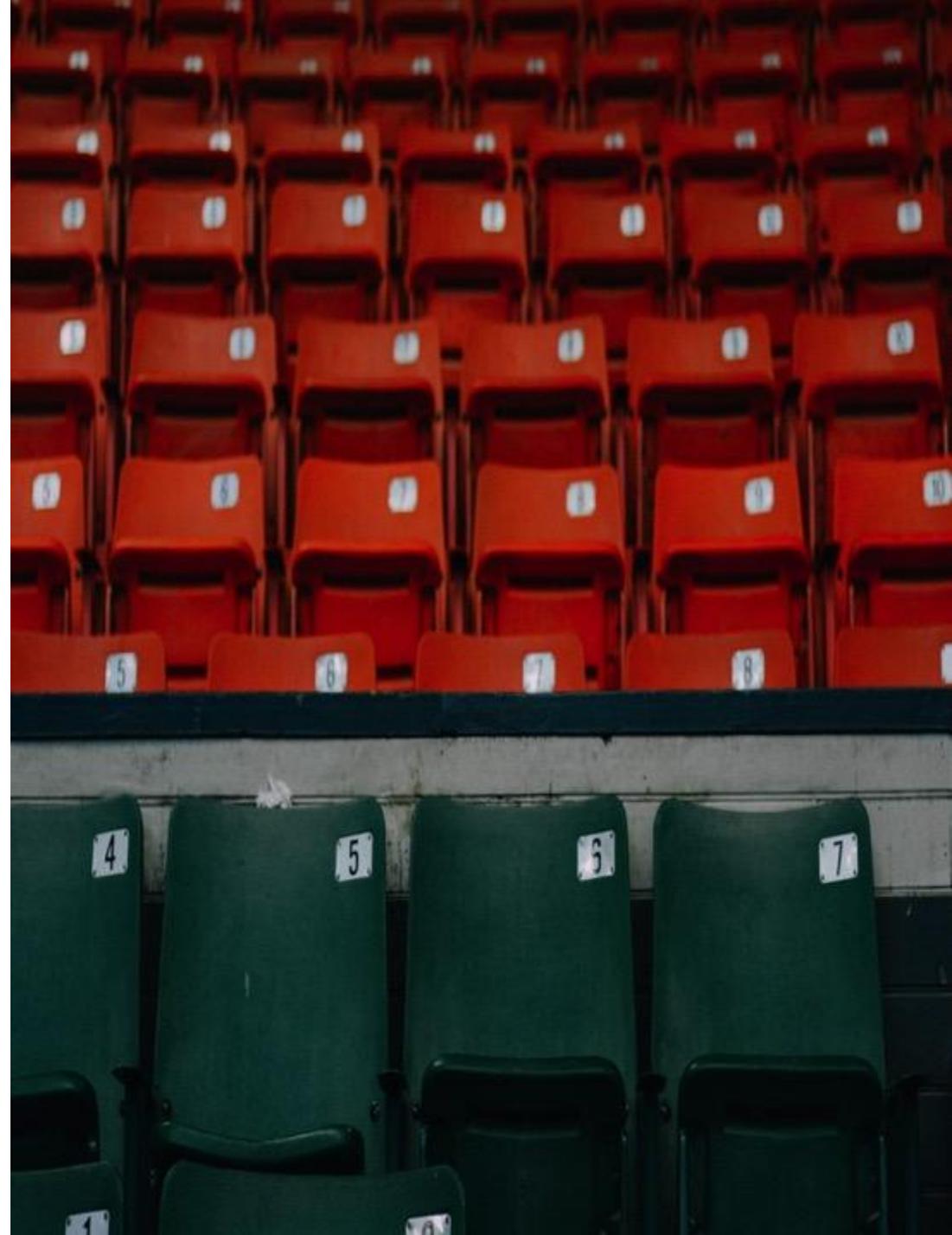
1. Decida dónde va a realizar el evento.
2. Invite a los padres, los expertos, la escuela y la comunidad.
Esto se puede hacer por correo electrónico, afiches o volantes.
3. Pruebe todos los equipos tecnológicos.
4. Establezca el orden de las actuaciones .
5. Decore los espacios.
6. Si va a tener refrigerios, asigne un lugar específico para la entrega.
7. Invite a algunos miembros de la comunidad a venir a un ensayo para afinar cualquier detalle.



gvaio.org

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario





Evaluación del evento

Después de la presentación al público puede aplicar un instrumento sencillo que se podrá recoger en la puerta por un estudiante asignado. Este instrumento aportará información valiosa que se puede enfocar a lo siguiente:

- Me llamó la atención ...
- Una pregunta que tuve fue ...
- Yo quería saber más sobre ...
- Yo quiero celebrar ...

En colectivo celebrar y reflexionar sobre el evento, utilizando cualquier método que usted elija.



gualo.org

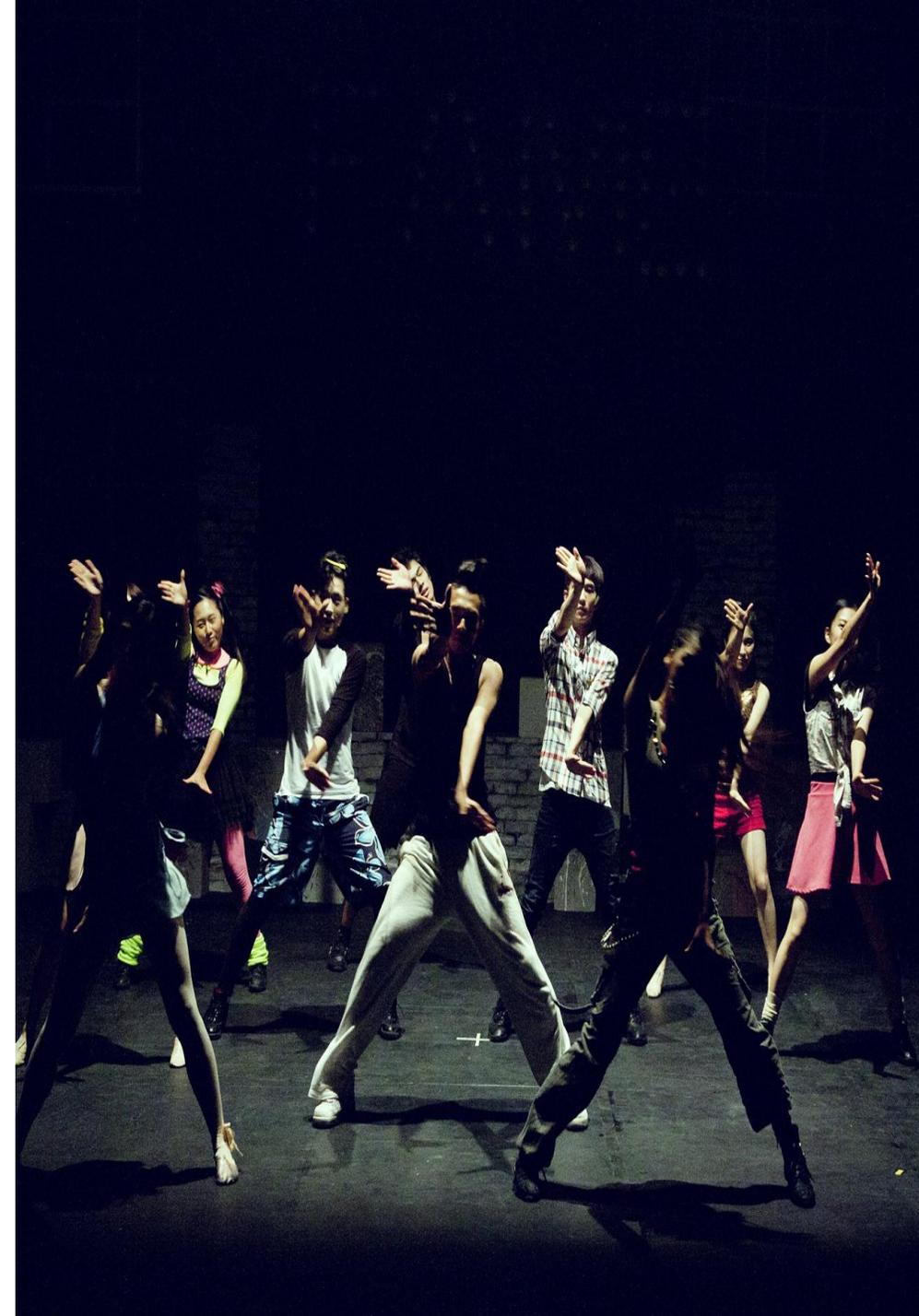
GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario

Evaluación del nivel de cooperación

Es necesario evaluar la estructura de aprendizaje de este proyecto, así podremos saber si es de tipo cooperativo; de cooperación intragrupal y competencia intergrupala; competitivo o individualista. Para conocer esta estructura el docente debe responder las siguientes preguntas:

- ¿El trabajo en clase se organiza en grupos?
- ¿Comenzaron por parejas para crecer luego hacia cuartetos y agrupamientos mayores?
- ¿Hay un objetivo común para cada grupo de estudiantes?
- ¿Trabajamos el desarrollo interpersonal y grupal además de los propios contenidos?
- ¿Los grupos se organizan de manera heterogénea (sexo, niveles de rendimiento, interés, diversidad cultural)?
- ¿En los grupos los estudiantes se necesitan para llegar a una meta común?
- ¿El trabajo en grupo y el trabajo individual se complementan?
- ¿Cada miembro del grupo tiene información o tareas complementarias que aportar al grupo?
- ¿Se evalúa tanto a los estudiantes individualmente como al grupo en conjunto?
- ¿Se evalúa el trabajo realizado pero también el funcionamiento del grupo como equipo de trabajo?
- ¿El trabajo en equipo se usa para cualquier tipo de contenido y actividad (búsqueda de información, creación de un producto)?



gao.org

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario

Etapas básicas para el diseño de una rúbrica

1. **Reflexión:** expectativas que se tienen. ¿Qué espera del proyecto? ¿Qué quisiera encontrar en cada tarea del proyecto? ¿Cómo va a comunicar el proyecto a los estudiantes para que no haya confusión?
2. **Hacer la lista:** objetivos de aprendizaje. ¿Qué es lo que debe conseguir el estudiante al finalizar el proyecto? ¿Qué debe demostrar el estudiante con el proyecto? ¿Cuáles son los conocimientos, habilidades y actitudes que debería poseer el estudiante al finalizar el proyecto?
3. **Agrupar y etiquetar:** agrupar las expectativas y habilidades similares y asignarles una etiqueta o categoría con las que vamos a medir las tareas de acuerdo con el nivel de desempeño esperado. ¿Cuáles son las categorías de las expectativas? ¿Cómo vamos a determinar los niveles de rendimiento? ¿Qué constituye un rendimiento básico, aceptable o excepcional? ¿Qué características tendría un trabajo excepcional, uno bueno o uno malo?
4. **Aplicar:** se pasa en el formato de la rúbrica a aplicar las etiquetas y luego los criterios de rendimiento para saber qué puntaje asignarle según la evidencia que haya enviado el estudiante.



Plantilla para rúbrica general

Descripción de la actividad/ tarea:				
Criterios o dimensiones de evaluación (depende de cada trabajo y los objetivos del proyecto)	0 No cumple lo esperado	1 Cumplimiento básico	2 Cumplimiento suficiente	3 Cumplimiento excepcional o distinguido

Los niveles de la escala que se pueden utilizar, pueden ser 3, 4 o máximo 5 para evaluar cada criterio. Cada dimensión puede tener un puntaje según el nivel asignado, sobre todo si se requiere una calificación numérica. Al sumar los puntajes de cada dimensión se obtendrá el puntaje total.

Esto es a discreción del docente, puede aplicar el modelo de rúbrica que más crea conveniente.



Recursos disponibles en guao.org para la evaluación de este Proyecto de Aprendizaje

[Rúbrica para evaluar las características de una composición](#)

[Estrategias e instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo](#)

[Video de tipos de evaluación](#)

[La rueda de Bloom](#)

[Evaluación formativa y sumativa](#)

Para finalizar dirija una discusión con los estudiantes que permita evaluar las actividades realizadas durante el proyecto y sus experiencias individuales en el desarrollo del mismo. Esta coevaluación ofrece una mayor comprensión del proyecto y puede demostrar de muchas maneras los logros y desaciertos de estudiantes y docentes.



guao.org

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje
Viajemos al Mundo Literario

GUÍA

Proyecto de Aprendizaje

Viajemos al Mundo Literario

3^{er}

grado

Lengua y comunicación
Ciencias sociales