



Sugerencia Proyecto: “Nuestro país: en su variedad está la riqueza”

Curso: 6to básico

Asignatura: Historia, lenguaje y artes.

Competencias Socioemocionales: Conciencia de sí mismo y conciencia de los otros.



Recursos lúdicos a utilizar:

Se les solicita a los estudiantes traer una polera verde o algún vestuario verde en caso de no tener (pañuelo, gorro, etc.). También se les solicita traer materiales a elección para que realicen una pancarta como equipo.

Uso, además, de puzzle juego Brigada Planeta.

Objetivos de aprendizaje:

HGC06 OA12: Comparar diversos ambientes naturales en Chile (desértico, altiplánico, costero, mediterráneo, andino, frío y lluvioso, patagónico y polar), considerando como criterios las oportunidades y dificultades que presentan y cómo las personas las han aprovechado y superado para vivir y desarrollarse.

LE06 OA03: Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del mundo, desarrollar su imaginación y reconocer su valor social y cultura.

LE06 OA11: Usar y comparar información sobre un tema, utilizando fuentes como internet, enciclopedias, libros, prensa, etc., para llevar a cabo una investigación.

AR06 OA01: Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- entorno cultural: el hombre contemporáneo y la ciudad
- entorno artístico: el arte contemporáneo y el arte en el espacio público (murales y esculturas).

Narrativa o Relato sugerido

¡Hola brigadistas! En este proyecto descubriremos juntos los diferentes ambientes naturales y culturales de Chile y cómo las personas han aprovechado y superado las dificultades para vivir y desarrollarse en estos lugares. Pero no solo eso, también tendremos un emocionante desafío al interior del curso, donde pondremos en práctica todo lo que aprendamos en diferentes etapas llenas de preguntas, investigaciones y trabajo en equipo.

Recuerden que para ganar necesitamos conocimiento y habilidades como el pensamiento crítico y la investigación. El equipo ganador tendrá la oportunidad de ver sus obras de arte inspiradas en la naturaleza y cultura de Chile expuestas en la escuela y en redes sociales.

Así que, brigadistas, pongámonos a prueba y demostremos de qué estamos hechos. ¡Aprendamos juntos, trabajemos en equipo y divirtámonos en este emocionante desafío!

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia del Proyecto
HGC06 OA12 LE06 OA03 y OA11 AR06 OA01	<u>Preparación:</u> Solicitud previa a los estudiantes de vestimenta de color verde. También el/la docente trae una planta para el desafío de mantenerla viva. Se sugiere traer diseñado previamente un tablero en Genially o plataforma similar, pero que sea atingente a la temática. Se dispone de u puzle juego Brigada Planeta por grupo para que pueda ser utilizado en el curso. <u>Motivación y actividad inicial:</u> Se les describe a los y las estudiantes el relato sugerido y, previamente, se les solicita traer ropa representativa de color verde, también el/la docente puede traer una planta a elección, la cual tendrán el desafío de cuidar y mantener con vida mientras realizan la misión. Se inicia jugando el puzle juego Brigada Planeta. Luego, se les indica que el curso es la Brigada Planeta, pero que cada grupo conformado por hasta 4 integrantes creará su nombre propio creando una pancarta de su equipo con los materiales que deseen. Además, el/la docente podrá crear un tablero en Genially u otra plataforma similar para ir otorgando puntos por los desafíos que van surgiendo y por cada hito completado. Este tablero es atingente a la temática y pueden aparecer “incendios forestales” que hacen retroceder o “lluvias” que permiten avanzar, etc. <u>Investigación:</u> La investigación procede buscando resolver la siguiente pregunta desafiante: ¿Cómo ha influido la diversidad cultural de Chile en la literatura y el arte contemporáneo, y cómo podemos utilizar la creatividad para representar y valorar esta riqueza cultural en nuestras propias obras de arte? <u>Creación:</u> <u>Producto intermedio:</u> - Reporte de investigación realizada. - Propuesta de diseño artístico. <u>Producto final:</u> Exposición en una galería de artes montada en el colegio de la obra artística generada por el grupo y una breve explicación de la obra. <u>Evaluaciones:</u> <u>De proceso:</u> - Rúbrica analítica: Entrega de reporte de investigación realizada. - Lista de cotejo: Entrega de la propuesta de diseño artístico. - Se sugiere realizar una evaluación de pares a fin de intercambiar la planificación con otros equipos y que se pueda dar retroalimentación positiva. <u>Final:</u> Rúbrica holística: Exposición en una galería de artes montada en el colegio de la obra artística generada por el grupo y una breve explicación de la obra. <u>Muestra pública:</u> Se realiza una galería de artes que se mantendrá en el colegio donde todos podrán ver las obras artísticas realizadas a partir de la investigación geográfica, literaria, artística y cultural realizada del territorio chileno. Al finalizar, se resuelve el avance final del tablero con los desafíos y preguntas encaminadas que hubo durante el proyecto, con esto se puede dar una premiación o bonificación extra. <u>Sugerencia de horas pedagógicas por asignatura a la semana:</u> Historia, Geografía y Ciencias Sociales: 4 hrs pedagógicas. Lengua y literatura: 4 hrs pedagógicas. Artes: 2 hrs pedagógicas. Durante todo el proceso propiciar la reflexión respecto a la empatía y el respeto, pues todos tienen distintas formas de manifestar su expresión artística.

Carta Gantt sugerida																				
Hitos del proyecto	Semana 1					Semana 2					Semana 3					Semana 4				
	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V
Motivación y actividad inicial	X																			
Investigación		X	X	X	X															
Evaluación de proceso						X	X	X	X	X										
Creación						X	X	X	X	X										
Evaluación final											X	X	X	X	X					
Muestra pública																X	X	X		



Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes identifican las partes del proyecto lúdico.		
Los estudiantes usan diversas estrategias de la lúdica para trabajar los objetivos de aprendizaje del proyecto.		
Los estudiantes resuelven de manera individual y/o grupal ejercicios de aplicación utilizando para ello diversas estrategias lúdicas durante el proyecto.		
Los estudiantes valoran la lúdica como herramienta de aprendizaje a través de su uso durante el proyecto.		

Pauta de cotejo específica Proyecto “Nuestro país: en su variedad está la riqueza”

Indicadores de evaluación sugeridos para evaluación final del proyecto.	Sí	No
Los estudiantes reconocen la diversidad de ambientes naturales de Chile.		
Los estudiantes reconocen las oportunidades y dificultades de los ambientes naturales de Chile.		
Los estudiantes usan diversas fuentes de información.		
Los estudiantes leen textos literarios asociados a la diversidad de ambientes naturales de Chile.		
Los estudiantes diseñan obras de arte inspiradas en el entorno natural.		
Los estudiantes crean trabajos de arte a partir de la observación del arte contemporáneo y del arte en espacio público.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación de la narrativa y los hitos del proyecto
- ✓ Explicación de la pregunta guía y monitoreo de la investigación.
- ✓ Retroalimentar y evaluar tanto el proceso como el resultado.