



Sugerencia Proyecto: “Brigada Planeta: unidos por un mejor futuro”

Curso: 5to básico

Asignatura: Historia, Matemática y Tecnología.

Competencias Socioemocionales: Conciencia de sí mismo, Conciencia de los otros, Toma de decisiones responsable.



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. El/la docente también llegará con vestuario verde y una planta a elección para el curso. Utilización de tablero temático en Genially. Uso de puzzle juego Brigada Planeta.

Objetivos de aprendizaje:

HGC 05 OA 18: Diseñar y participar en un proyecto que solucione un problema de la comunidad escolar, considerando temas como voluntariado, gasto excesivo de agua y electricidad en la escuela y cuidado del medioambiente, entre otros, y ateniéndose a un plan y a un presupuesto.

MA 05 OA 19: Medir longitudes con unidades estandarizadas (m, cm, mm) en el contexto de la resolución de problemas.

TE 05 OA 03: Elaborar un producto tecnológico para resolver problemas y aprovechar oportunidades, seleccionando y demostrando dominio en el uso.

Narrativa o Relato sugerido

¡Atención estudiantes de 5to básico! Ha llegado la hora de convertirse en héroes del medio ambiente y formar parte de una misión emocionante y desafiante. La Brigada Planeta necesita su ayuda para proteger nuestro hogar, el Planeta Tierra. ¿Están listos para unirse a la aventura?

Durante este proyecto se convertirán en "brigadistas" y trabajarán en equipos para enfrentar desafíos relacionados con el cuidado del medio ambiente y la resolución de problemas en la comunidad escolar. Medirán y reducirán el consumo de agua y electricidad, crearán productos tecnológicos para ayudar a resolver problemas y promoverán el voluntariado en la comunidad escolar.

¡Únanse a la Brigada Planeta y conviértanse en héroes del medio ambiente! Juntos podemos marcar la diferencia y construir un futuro más verde y sostenible para todos.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia del Proyecto
OA 18 (HGC) OA 19 (MA) OA 03 (TE)	<u>Preparación:</u> Se les indica previamente a los estudiantes que asistan con una polera verde o vestuario asociado del mismo color. También se prepara previamente un tablero para ser utilizado en la plataforma Genially o similar, junto con una planta a elección cuyo desafío será intentar mantener con vida. Por último, disponer del puzle juego Brigada Planeta para ser utilizado en la motivación. <u>Motivación y actividad inicial:</u> Se les indica 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 el proyecto. Se utiliza como motivación inicial el puzle juego Brigada Planeta para familiarizarse con el relato. Se les indica que el curso es la Brigada Planeta, pero que cada grupo conformado por hasta 4 integrantes creará su nombre propio elaborando una pancarta de su equipo con los materiales que deseen. Además, se sugiere que el/la docente cree un tablero de juego en Genially u otra plataforma similar para ir otorgando puntos por los desafíos que van surgiendo y por cada hito completado. Este tablero es atinente a la temática y podrían aparecer, por ejemplo, “incendios forestales” que hacen retroceder o “lluvias” que permiten avanzar, etc. <u>Investigación:</u> ¿A través de qué producto tecnológico podemos reducir significativamente el consumo de agua y electricidad en nuestra escuela de manera sostenible y efectiva y garantizamos el uso adecuado de los recursos naturales? Esta pregunta desafiante implica que los y las estudiantes deben investigar y encontrar soluciones prácticas y sostenibles para reducir el consumo de agua y electricidad en la escuela, lo que requiere habilidades en medición, planificación y uso de tecnología, y también fomenta la creatividad y el trabajo en equipo. Por lo tanto, la pregunta de investigación proporciona un desafío realista y significativo para el proyecto, y promueve la reflexión crítica y la innovación en los estudiantes. <u>Creación:</u> <u>Producto intermedio:</u> - Reporte de investigación realizado. - Planificación de la intervención. <u>Producto final:</u> Presentación de propuesta mediante un <i>elevator pitch</i> (discurso o presentación que pretende ser impactante, ágil y rápido ya que debe durar entre 45 segundos y un minuto). <u>Evaluaciones:</u> <u>De proceso:</u> - Rúbrica analítica: Entrega de reporte de investigación realizada. - Lista de cotejo: Entrega de planificación de la intervención. - Se sugiere realizar una evaluación de pares, por ejemplo, intercambiar la planificación con otros equipos y que se puedan dar retroalimentación positiva. <u>Final:</u> - Rúbrica analítica: Presentación de propuesta mediante un pitch o presentación normal (según nivel del curso). - Rúbrica holística: Diseño de prototipo (producto tecnológico). <u>Muestra pública:</u> Se presenta un <i>elevator pitch</i> ante el curso mostrando su respectivo prototipo y se realizan votaciones mediante plataforma a elección, donde los votantes puedan hacerlo de modo anónimo. Si están los recursos y es viable técnicamente se puede incitar a que el equipo ganador por votación popular pueda obtener financiamiento para aplicar su propuesta. 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.

Sugerencia de horas pedagógicas por asignaturas a la semana:

Historia, Geografía y Ciencias Sociales: 4 hrs pedagógicas.

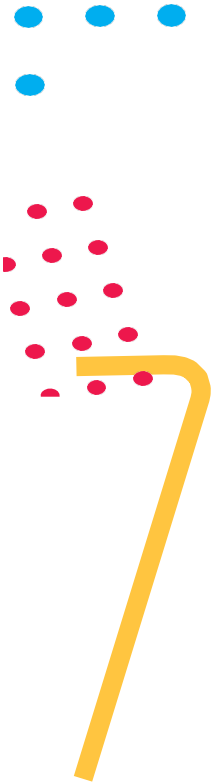
Matemáticas: 4 hrs pedagógicas.

Tecnología: 2 hrs pedagógicas.

Durante todo el proceso propiciar la reflexión respecto a la empatía y el respeto

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			



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 “Brigada planeta: Unidos por un futuro mejor”

Indicadores de evaluación sugeridos para evaluación final del proyecto.	Sí	No
Los estudiantes diseñan un proyecto que solucione una necesidad a nivel energético de la escuela.		
Los estudiantes utilizan medidas de medición para levantar un diagnóstico a partir de la pregunta de investigación.		
Los estudiantes crean un producto tecnológico que permita dar solución al problema.		
Los estudiantes crean una presentación efectiva donde manifiesten el problema y la solución.		
Los estudiantes crean un prototipo del producto tecnológico logrado.		
Los estudiantes trabajan colaborativamente siendo un aporte entre pares.		

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.