

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

El proyecto colaborativo denominado “**Creando fantasía a partir del cine**” está planteado para ser desarrollado con los estudiantes de posprimaria y media, en el que se diseñaron actividades lúdico-pedagógicas intencionadas hacia el fortalecimiento de competencias tecnológicas usando como pretexto el cine, las ciencias naturales y la educación artística, que a su vez promueven el desarrollo de competencias básicas y socioemocionales.

El proyecto se elaboró teniendo como base la guía 30 “orientaciones generales para la educación en tecnología- ser competente en tecnología”, los estándares establecidos en la guía 7 “estándares básicos de competencias en ciencias naturales”, guía de “estándares básicos de competencias del lenguaje” y los lineamientos curriculares en educación artística del Ministerio de Educación Nacional.

En este sentido, el modelo pedagógico de Escuela Nueva permite la dinamización de las actividades a través del diseño de una guía de interaprendizaje, donde se plantea el desarrollo de esta con claridad y con una intencionalidad pedagógica evidenciada en cada uno de los ejercicios propuestos.

Para la orientación del trabajo se plantea el acompañamiento de la familia como del docente, teniendo en cuenta las posibilidades que ofrece el estudio desde casa o alternancia, con el fin de que el proceso de aprendizaje sea significativo en cada uno de los estudiantes.

INTRODUCCIÓN AL PROYECTO:

Vivimos en un momento especial de la historia, donde debido a la crisis sanitaria a nivel mundial el entorno educativo opta por diferentes estrategias metodológicas y modelos alternativos con el objetivo de continuar promoviendo las prácticas académicas en las comunidades. El proyecto surge como pretexto a la necesidad de involucrar desde el cine en el aula, las herramientas tecnológicas análogas y digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje buscando dar respuesta a diferentes situaciones desde la transversalidad de las áreas.

Siguiendo esta línea, se pretende desarrollar habilidades tecnológicas, así como competencias socioemocionales centradas en la resolución de conflictos, la participación, la comunicación, el reconocimiento de sus capacidades, manejo y expresión adecuada de emociones, logro de metas personales, y cooperación, como aspectos básicos para un adecuado rol dentro de la sociedad actual.

PREGUNTA GENERADORA

¿Cómo puedo elaborar mi propia película de cine utilizando los recursos tecnológicos que encuentro en mi entorno y están a mi alcance?

PROPOSITOS

- a. Usar el lenguaje cinematográfico como una forma de utilizar las nuevas tecnologías y expresar creativamente elementos de la cultura.
- b. Desarrollar habilidades de automotivación, comunicación, haciendo uso de recursos tecnológicos y aprovechando el cine como pretexto de aprendizaje.
- c. Conocer los recursos que utiliza el código cinematográfico (código verbal y no verbal).
- d. Despertar el gusto por el cine y valorarlo como un escenario para el desarrollo de competencias básicas y socioemocionales.
- e. Reconocer la importancia del cuidado del medio ambiente haciendo uso de los recursos tecnológicos como herramienta para su mejoramiento.

ASPECTOS ATENER EN CUENTA PARA SU DESARROLLO

Es importante que para el desarrollo del proyecto **“creando fantasía a partir del cine”** se haga lectura general de su estructura y de la guía de interaprendizaje propuestas para su dinamización, teniendo en cuenta que están elaboradas bajo los referentes de calidad del Ministerio de Educación Nacional y el proceso metodológico de Escuela Nueva donde se mantienen los roles, las formas de trabajo a nivel familiar y con el docente, orientaciones claras, ejemplos, ilustraciones e imágenes que apoyan el contenido y su intencionalidad, ejercicios prácticos que permiten una mayor profundización de los contenidos.

Dentro de las actividades que se proponen con la familia, se encuentra la representación de una escena por medio de mimos, apoyo en la búsqueda de conceptos que pueden ser desconocidos para los estudiantes, apoyo en el manejo de herramientas tecnológicas como el celular y orientación de los tiempos para el desarrollo de la guía.

El proyecto está diseñado para una duración de tres semanas, donde se propone avanzar en su desarrollo dos horas semanales.

PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

1. Evidencia fotográfica de la representación mímica.
2. Flipbook análogo sobre proceso de la mitosis.
3. Flipbook o libro digital.

EVALUACIÓN

Para el proceso evaluativo se tendrá en cuenta la autoevaluación, coevaluación y como instrumento para el docente la heteroevaluación, teniendo presente el desarrollo de competencias y el cumplimiento de indicadores conceptuales, procedimentales y actitudinales, por medio de una escala valorativa que indica si hay un desempeño superior, desempeño alto, desempeño básico o desempeño bajo; este instrumento se encuentra diseñado para ser diligenciado exclusivamente por el docente.

Instrumento evaluativo para el docente.

DOCENTE - HETEROEVALUACIÓN

VALORACIÓN

Indicadores	Superior	Alto	Básico	Bajo
Desarrollo de manera adecuada de las actividades propuestas en la guía.				
Fortalezco los procesos académicos por medio de las instrucciones				

dada en la guía de trabajo.				
Realizo el envío oportuno de actividades.				

Para el desarrollo del presente proyecto, los estudiantes y docentes deberán haber desarrollado las siguientes guías.

ÁREA	GRADO	NOMBRE Y NÚMERO UNIDAD	NOMBRE GUÍA
Lenguaje	Sexto	Haciendo uso de mi lenguaje verbal y no verbal, construyo mi mundo y me comunico con el otro Unidad # 3	Comunicación mediante signos verbales y no verbales
Lenguaje	Sexto	La magia de leer y escribir Unidad #1	Arquitectura de un texto escrito: la construcción y organización de mis ideas
Ciencias Naturales	Séptimo	Organización interna de los seres vivos Unidad # 1	¡Las hijas de las células!
	Séptimo	Organización interna de los seres vivos	Un mundo microscópico

Ciencias Naturales		Unidad # 1	
Lenguaje	Octavo	¿Cómo se interpretan y producen los textos y recursos de la comunicación Masiva? Unidad # 3	Medios de comunicación. ¿Medios de manipulación?
Lenguaje	Octavo	Comunicación, la llave de la interacción Unidad # 4	Las funciones del lenguaje si funcionan
Lenguaje	Decimo	Nuestro idioma todo un mundo para descubrir Unidad # 4	Respetemos nuestras ideas