

Versión 1
digital



ABP en contexto

El lenguaje más allá de la escuela

El Programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad Programa integral que le aporta a la equidad educativa, fortaleciendo los procesos de gestión pedagógica y directiva mediante el fomento de metodologías innovadoras adaptadas a las necesidades del contexto urbano y rural, mejorando las habilidades y competencias básicas de los estudiantes, y logrando la inclusión social en las instituciones educativas, para preparar la sociedad ante los nuevos retos del siglo XXI.

Aliados

Fundación Fraternidad Medellín

Dirección de Alianza

Corporación Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA
www.cta.org.co

Dirección editorial y validación de contenidos

LINA MARCELA PÉREZ VARGAS

Coordinadora pedagógica de la Estrategia de Lenguaje
Corporación Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA

Autores

Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia – CTA

LINA MARCELA PÉREZ VARGAS

Municipio de Granada

GLORIA PATRICIA OCAMPO CASTAÑO - MARÍA EUGENIA BEDOYA SANCHEZ
ROBINSON DANIEL CAUSIL VILLALBA

Municipio de San Luis

CARLOS ALBERTO MACHADO GARRIDO - DORIA JANETH TORRES VELASQUEZ
LUZ MARINA MORALES MURILLO - STIVEN ANDRES MANRIQUE OSPINA

Municipio de San Vicente Ferrer

JISSELA HENAO VERGARA - MARY LUZ FLOREZ OROZCO

Municipio de Titiribí

JAZMÍN ANDREA LONDOÑO GARCÍA - LEIDY JOHANNA MESA RUEDA - LUZMILA RAVE ZAPATA

Municipio de Vigía del Fuerte

DELSIS SAMA MAGAÑA - JANNY JINETH MORALES CUESTA - JOHN JAIRO CHAVERRA MURILLO

Edición y coordinación editorial

KARIME DASUKY

Simple. Casa productora S. A. S.

Ilustraciones, diseño y diagramación

SANDRA DE BEDOUT

Simple. Casa productora S. A. S.

Impresión

IMPRESOS BEGON S. A. S.

impresosbegon@une.net.co

Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia – CTA

LINA MARCELA PÉREZ VARGAS

Coordinadora de la Estrategia de Lenguaje

LUZ MAYELLY GONZÁLEZ LONDOÑO

Profesional de apoyo de la Estrategia de Lenguaje

ANDRÉS FELIPE LIÉVANO YEPES

Mediador pedagógico de la Estrategia de Lenguaje

Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia – CTA

SANTIAGO ECHAVARRÍA ESCOBAR

Director

FRANCISCO MAYA LOPERA

Director Línea de Educación

MERCEDES ARRIETA COHEN

Líder Programa Alianza

Sello Editorial CTA

ISBN: 978-958-8470-55-9

Primera edición - Medellín, Antioquia

Diciembre de 2020

Cítese como: Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia (Ed.) (2020). *ABP en contexto. El lenguaje más allá de la escuela.* Medellín: Editorial CTA.

Todos los derechos reservados. Los textos pueden ser usados parcialmente citando la fuente. Su reproducción total o parcial debe ser autorizada por el Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia – CTA.

Índice



	Pág
1 LA ARGUMENTACIÓN EN EL AULA: UN ESPACIO DISCURSIVO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO Grados 4° y 9°	7
2 PARO FLOW: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ESCRITURA DE PARODIAS Grado 5°	29
3 HIDROPOESÍA Grado 6°	51
4 MUSEO FANTÁSTICO Grado 7°	83
5 KIRINCHA BIA (PENSAMIENTO BUENO): LEYENDO Y ESCRIBIENDO NUESTRA SABIDURÍA Grado 8°	115
6 RECIÚTILES: UNA MANO PARA EL PLANETA Grado 10°	131

Presentación



Quien esté cerca de la educación rural en Colombia, conoce los evidentes desafíos que enfrenta allí la comunidad educativa: la geografía, el acceso, la escasez y las pocas oportunidades de formación continua e *in situ* que tienen los docentes, con procesos contextualizados y aplicables en el aula de clase.

Es así como ante la indiscutible urgencia de aportarle al sistema educativo en el departamento de Antioquia, el *Programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad*, direccionado por el Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA y patrocinado por la Fundación Fraternidad Medellín, lideró junto con un importante grupo de docentes -algunos de ellos rurales-, un ejercicio de escritura divulgativa, destinado a fortalecer las competencias básicas en matemáticas, ciencias naturales y lenguaje, y fomentar la educación inclusiva.

Entre 2019 y 2020, mediante un acompañamiento presencial formativo, empleando la cocreación, la colaboración y el uso de material concreto, se trabajaron metodologías activas, con el fin de presentar una propuesta de enseñanza – aprendizaje dinámica, creativa y reflexiva, involucrando el ser y el hacer para toda la vida. Este desarrollo se consolidó con la sistematización de los contenidos elaborados por los docentes, no sólo como un resultado, sino como componente clave de un proceso completo y estructurado, que involucró también el uso de herramientas tecnológicas, la reflexión sobre las necesidades y problemáticas de los estudiantes y la definición de unas competencias articuladas con los derechos básicos de aprendizaje promovidos por el Ministerio de Educación Nacional.

Así, este valioso ejercicio favorece a los docentes, quienes transforman su práctica pedagógica y adquieren capacidades para construir materiales didácticos adaptables, contextualizados y multidisciplinarios; y también a los estudiantes, quienes con los materiales elaborados, asumen roles altamente participativos, colaborativos, críticos y propositivos, que trascienden las aulas de clase, permitiéndoles el descubrimiento por medio de la experiencia.

Materializar esta propuesta de docentes para docentes en esta serie de cuatro cartillas, significa exaltar su labor y compromiso, mucho más allá de las publicaciones. A todos ellos, nuestra felicitación y gratitud por afrontar este reto, que seguramente motivará a otros a sistematizar sus contenidos, integrar sus áreas y sumar a la flexibilización curricular, para la construcción de comunidades de conocimiento que enriquezcan la labor educativa, especialmente en la ruralidad.

Mercedes Arrieta Cohen

Líder

Programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad

Introducción



¿Cómo lograr un aprendizaje activo y significativo de los estudiantes?

En 2019 y 2020, el *Programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad* y su Estrategia de Lenguaje, formaron y acompañaron a un grupo de docentes en la metodología activa de aprendizaje basado en proyectos (ABP), una tendencia pedagógica que incorpora el componente de autonomía por parte del estudiante, quien a través de tareas y desafíos, intenta responder una pregunta, resolver un problema o asumir un reto. Así, los contenidos del aula cambian su instrucción tradicional por una enseñanza – aprendizaje contextualizada y rica en experiencias que relacionan la escuela con la vida.

Como resultado de este proceso se presenta la serie de cuatro cartillas de la cual hace parte *ABP en contexto. El lenguaje más allá de la escuela*, conformada por seis guías de aprendizaje conducentes a mejorar la práctica pedagógica desde el área de lenguaje: una diseñada por el equipo coordinador de la Estrategia de Lenguaje del *Programa Alianza*, y cinco construidas por un grupo de 15 docentes que asumieron el reto de actualizarse, reflexionar, escribir, sistematizar y probar sus contenidos con sus estudiantes desde grado 1° a 11° de instituciones educativas en los municipios antioqueños de Granada, San Luis, San Vicente Ferrer, Titiribí y Vigía del Fuerte.

Los proyectos planteados en las guías de esta cartilla, de docentes para docentes, contienen elementos conceptuales, metodológicos y didácticos en los que se evidencia la transversalización de áreas a partir del lenguaje, en conexión con el contexto de los estudiantes y con el objetivo de resolver una problemática de su comunidad, mediante una estructura en la que se plantea un tema y una pregunta orientadora, se define un producto, se les proponen roles, buscan información para dar respuesta a la pregunta orientadora, analizan los datos obtenidos, presentan el producto final y evalúan el proceso junto con sus docentes.

¡Ánimo! Desde el *Programa Alianza*, esperamos que estas propuestas los motiven, a ustedes docentes, a incluir en el aula metodologías activas que promuevan la lectura, la escritura, el debate y la autonomía para un aprendizaje más creativo y contextualizado. Aprópiense de su contenido, de su material didáctico y sus estrategias pedagógicas, para integrar el ABP en sus planeaciones de clase, a partir de las preguntas por sus propios contextos.

¡Esto es para ustedes, apreciados docentes!

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

La argumentación en el aula: un espacio discursivo para el desarrollo del pensamiento crítico

Guía **1**

Grados 4° y 9°





Ficha informativa



Dirigida a	Estudiantes de los grados 4° y 9°
Tema	Competencia argumentativa
Área principal	Lengua castellana
Áreas transversales	Ética y valores Educación artística
Metodología activa	Aprendizaje basado en retos (ABR) Promueve en los estudiantes el aprendizaje a partir de un reto o situación que desafíe su conocimiento y creatividad para resolverlo.
Habilidades del siglo XXI	Pensamiento crítico Comunicación Colaboración Toma de decisiones Creatividad
DBA* por grado	4° Participa en espacios de discusión en los que adapta sus emisiones a los requerimientos de la situación comunicativa. 9° Comprende y respeta las opiniones en debates sobre temas de actualidad social.
Desempeños esperados	Conoce y analiza los elementos, roles, relaciones y reglas básicas de la comunicación, para inferir las intenciones y expectativas de los interlocutores y hacer más eficaces los procesos comunicativos. Identifica las características de la comunicación oral para organizar su discurso y presentar su punto de vista. Organiza sus ideas para expresarlas de forma verbal ante los demás. Participa de debates y muestra respeto por las opiniones de los demás.
Autora Lina Marcela Pérez Vargas , licenciada en Humanidades y lengua castellana, magíster en Educación y desarrollo humano, coordinadora de la Estrategia de Lenguaje del Programa Alianza en el Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia – CTA.	

*Derechos básicos de aprendizaje.

Introducción



En esta guía de aprendizaje se proponen actividades orientadas a desarrollar la expresión oral del estudiante, habilidad que le permite comunicar con seguridad y confianza sus conocimientos y puntos de vista.

Para esto, se propone la creación de espacios discursivos en los cuales aprenda a planificar su discurso oral, a expresarse mejor y a respetar la palabra del otro. Lo anterior, mediante tres momentos para cada grado, con sus respectivas actividades:

PARA 4°



MOMENTO DE MOTIVACIÓN

Momento para motivar a los estudiantes y reconocer sus saberes previos, mediante la actividad:

Actividad 1. *El Lobo sentimental*



MOMENTO DE DESARROLLO

Momento para abordar el concepto de argumentación desde la escritura y la oralidad, fomentando la participación, el trabajo en equipo y la creatividad. Sus actividades son:

Actividad 1. Una carta para el Lobo

Actividad 2. Un juicio para el Lobo



MOMENTO DE REALIMENTACIÓN

Momento para que los estudiantes expresen los aprendizajes obtenidos, durante la actividad:

Actividad 1. Revisemos todo lo aprendido

PARA 9°

1

MOMENTO DE MOTIVACIÓN

Momento para motivar a los estudiantes, reconocer sus saberes previos y reconocer los elementos principales de un argumento, a través de la actividad:

Actividad 1. Boxear con palabras

2

MOMENTO DE DESARROLLO

Momento de poner en escena un ring para defender ideas y plantear posturas éticas, teniendo como base temáticas que invitan a asumir un punto de vista. Sus actividades son:

Actividad 1. Entrenamiento para boxear

Actividad 2. El *ring* de la argumentación

3

MOMENTO DE REALIMENTACIÓN

Momento para que los estudiantes expresen los aprendizajes obtenidos, mediante la actividad:

Actividad 1. Reflexionemos sobre todo lo aprendido

La metodología de aprendizaje basado en retos (ABR), desde la cual se vincula la realidad con la escuela, desafía a los estudiantes a planear y poner en escena un juicio en el que declaran culpable o inocente al personaje de un cuento, cuya acción, dentro de la historia, invita a asumir una posición a favor o en contra. De esta manera se involucra a los estudiantes de forma activa, al plantearles roles y desde allí, defender una posición de manera creativa.



Momento de motivación para 4°

1



DURACIÓN:
30 MINUTOS



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES:** 1



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA:** 25



Materiales

Marque con  lo que vaya consiguiendo

PARA 4°

- Cuento *El Lobo sentimental*. Autor: Geoffroy de Pennart, 1997. Ver referencias y bibliografía al final de esta guía para conocer el cuento ilustrado
- Hoja de papel bond tamaño carta por estudiante
- Vestuario
- Escenografía elaborada
- Referencias y bibliografía al final de esta guía

PARA 9°

- 10 hojas de papel bond tamaño carta
- 2 bolsas medianas
- 3 octavos de cartulina de colores claros
- Marcadores gruesos
- 16 metros de cuerda u otro material que permita delimitar un cuadrilátero
- Campana o audio con sonido de campana
- 2 pares de guantes de boxeo o vendas para enrollarse en las manos
- Vestuario
- Escenografía elaborada
- Objeto para rotarlo en el juego *tingo - tango*
- Referencias y bibliografía al final de esta guía





**DURACIÓN:
30 MINUTOS**

Actividad 1. *El Lobo sentimental*



OBJETIVO: Introducir y motivar a los estudiantes en el tema de la argumentación, a través la lectura de un texto literario.

Paso 1

Previamente, usted como docente:

- » Revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, contenidos que ayudan a mejorar el desarrollo de las actividades.
- » Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.
- » Dígalos que leerán el cuento *El Lobo sentimental*, escrito por el francés Geoffroy de Pennart

Por 25 puntos Alianza



en 1997, y a partir del título realice un conversatorio basado en las preguntas:

- » **¿Sobre qué será la historia?**
- » **¿Conocen otros cuentos de lobos?**
- » **¿Cómo son los lobos?**
- » **¿En dónde viven los lobos?**
- » **¿Qué significa ser sentimental?**
- » **¿Será que los lobos son sentimentales?**

Paso 2

Léales el cuento en voz alta. Tenga en cuenta que es un cuento ilustrado, de modo que ha sido creado para leerse viendo las imágenes. Por lo tanto,

es mejor que revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, vínculos para descargar diferentes versiones del cuento ilustrado. Si no le es posible, este es el texto:

EL LOBO SENTIMENTAL

Lucas vivía feliz rodeado de los suyos.

Un día les dice a sus padres: "Ya soy mayor. Ha llegado la hora de que me las arregle por mi cuenta."

"Ya sabía yo que este día iba a llegar", suspira su padre.

"¡Te echaré muchísimo de menos!", llora su madre.

"Eres la luz de mi vida", dice la abuela abrazándolo. "Ven a vernos a menudo."

"Toma este reloj", le dice el abuelo. "Sé que siempre lo has querido."

"¡Oh! ¡No, abuelo! ¡Es demasiado!"

"Déjate de tonterías. SIEMPRE hay que obedecer al abuelo", insiste el viejo lobo.

"Te cantaremos una canción de despedida", exclaman sus hermanos pequeños, y se ponen a cantar:

"¡Adiós, hermano mayor! ¡Disimulemos! ¡Cantemos para olvidar que ya no te veremos!"

"Bueno, hijo, tienes que irte ya", le dice su padre. "Aquí tienes la lista de todo lo que puedes comerte."

"Y no te ablandes", añade su madre.

Lucas sale del bosque. Al cabo de poco ya tiene hambre. En un recodo, junto a una arboleda, se encuentra con una cabra y sus siete cabritillos. "¿Quién eres?", le pregunta educadamente.

"Soy la cabra, y éstos son mis siete cabritillos."

"¡Ummm! Ocupas un lugar destacado en mi lista", comprueba Lucas. "¡Te comeré!"

"En tal caso, ¡no dejes a NINGUNO vivo! Los que escaparan no tendrían consuelo."

"Comprendo", dice Lucas, conmovido. "Pensándolo bien, no tengo tanta hambre. Hasta pronto, señora." Lucas prosigue su camino. "No tendría que haber dejado escapar un desayuno tan succulento", piensa. De repente se da de bruces con una niña vestida de rojo de pies a cabeza.

"¿Quién eres?"

"Soy Caperucita Roja", responde temblando la niña.

"Ummm, estás en mi lista. Te comeré."

"¡Piedad, señor lobo, no me coma!", suplica Caperucita Roja. "La abuela se pondrá muy triste. ¡Dice que soy la luz de su vida!"

Lucas se pone a llorar. "Mi abuela dice exactamente lo mismo. ¡Vete antes de que cambie de opinión!"

Lucas sigue caminando con la tripa cada vez más vacía. "¡Pues sí que soy un sentimental!", piensa. Al cabo de poco se encuentra con tres cerditos rosados y gorditos. "¡Que estén en mi lista!", piensa.

"¿Quiénes son ustedes?"

"Somos los tres cerditos."

"Perfecto. ¡Están en la lista y me los comeré!"

"¡Antes déjanos cantar por última vez!", le ruegan los tres cerditos.

Lucas deja que cante, pero escuchándolos recuerda a sus hermanos:

"¡Adiós, hermanos, adiós! ¡Disimulemos! ¡Cantemos para olvidar que ya no nos veremos!"

"Márchense ahora que todavía están a tiempo", solloza. "Soy demasiado sentimental", refunfuña. Su tripa se queja cada vez más.

"¡AH! ¡Aquí estás!", dice una voz.

Lucas se sobresalta. Un niño le habla sin ningún temor.

"¿Quién eres?"

"Me llamo Pedro."

"Ah. Estás en mi lista", se felicitó Lucas.

"Tú también estás en la mía", dijo Pedro.

"He desobedecido al abuelo para cazarte y..."

"¡HAY QUE OBEDECER SIEMPRE AL ABUELO! ¿ENTENDIDO?", grita Lucas como un energúmeno.

Pedro, muy asustado, sale volando.

"¡No hay ningún lobo tan sentimental como yo!", piensa Lucas, muy enfadado consigo mismo. "Hace horas que no he comido nada. Ahora mismo, con la familia entera de la cabra, Caperucita y los tres cerditos... sin contar aquel inconsciente de Pedro... no tendría ni para empezar." Sin dejar de darle vueltas al asunto, Lucas llega a una casa desvencijada. "Con un poco de suerte, aquí encontraré algo que llevarme a la boca." Llama a la puerta y... abre un gigante con aire amenazador.

"¡FUERA DE AQUÍ, BESTIA INMUNDA!", le grita... y le cierra la puerta en las narices.

Lucas pierde los nervios. Muerto de rabia y de hambre entra en la casa por la fuerza... y devora al ogro grosero. "¡Ah! ¡Nunca había comido como hoy!", piensa Lucas chupándose los dedos. De repente, oye unos lamentos. Levanta la vista y ve, al fondo de la habitación... ¡a unos niños encerrados en una jaula! Abre la puerta. "¿Quiénes son?"

"Yo soy Pulgarcito, y estos son mis hermanos. ¡Le estamos muy agradecidos! ¡Gracias a usted el ogro no nos comerá!"

"¡Ah!", exclama Lucas riendo. "Hoy es su día de suerte. ¡A casa ahora mismo!" Luego, con su mejor letra, añade a la lista de papá: "OGRO".

Momento de desarrollo para 4º



 DURACIÓN: 2 HORAS	 NÚMERO DE ACTIVIDADES: 2	 TOTAL PUNTOS ALIANZA: 45
---	--	--

Actividad 2. Una carta para el Lobo



DURACIÓN:
30 MINUTOS

OBJETIVO: Desarrollar la competencia argumentativa en los estudiantes, mediante la expresión coherente de sus opiniones, de forma escrita y oral.

Paso 1

Por 20 puntos Alianza 

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Explíqueles la estructura de una carta y dibuje en el tablero este formato:

Paso 2

Pídales escribir una carta al Lobo del cuento, en la cual le expresen si actuó bien o mal al comerse al ogro, y por qué. Deben emplear el formato anterior.

Es importante que usted apoye el proceso de escritura, para revisar la ortografía y la coherencia de los diferentes textos. En los siguientes pasos, construirán juntos el concepto de argumentación a partir de la experiencia de escritura de la carta.

Fecha	_____
Saludo	_____ _____
Cuerpo de la carta	_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
Despedida	_____
Firma	_____

Paso 3

Dinamice una puesta en común donde los estudiantes lean sus cartas y practiquen la argumentación, expresando su punto de vista en relación con las acciones realizadas por el protagonista del cuento.

Aproveche esta dinámica para construir juntos el concepto de la argumentación, como un ejercicio discursivo que permite demostrar o justificar una idea.

Conserve las cartas.

Paso 4

Revise en las referencias al final de la cartilla, contenidos sobre la argumentación en el aula.

Conceptualice acerca de lo que es la argumentación como una manera de expresar una opinión, teniendo en cuenta las propuestas de los estudiantes en sus cartas. Expóngales este ejemplo de ejercicio argumentativo:

**Si quieres una mascota,
¿cómo convences a tus padres?**



**Mi opinión:
Me gustaría tener una mascota**

**Por qué:
Porque son una buena compañía y nos ayudan a ser más responsables.**

Porque hay muchos animales que necesitan un hogar y cuidado.

**En conclusión:
Las mascotas pueden ayudar a los niños y a las niñas a tener más respeto y amor por los animales.**

Con la metodología de aprendizaje basado en retos (ABR) los docentes se convierten, más que en expertos proveedores de información, en colaboradores de aprendizaje que buscan el nuevo conocimiento con sus estudiantes, a la vez que desarrollan nuevas formas de pensar y competencias como la cooperación, la toma de decisiones, la comunicación y el liderazgo.

Actividad 3. Un juicio para el Lobo



**DURACIÓN:
90 MINUTOS**

OBJETIVO: Desarrollar la competencia argumentativa en los estudiantes, mediante la participación, el trabajo en equipo y la creatividad.

Paso 1

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Teniendo presentes las cartas escritas al Lobo en la actividad anterior, recuérdelos a los estudiantes lo ocurrido al final del cuento, cuando el Lobo Lucas decide comerse al ogro.

Propóngales el reto de hacerle un juicio al Lobo, donde el personaje ha sido acusado, y los estu-

Por 25 puntos Alianza



diantes plantearán argumentos a favor o en contra de él, para que vaya o evite la cárcel.

En este ejercicio argumentativo es importante vincular la realidad con la escuela, por tanto, generen juntos una conversación acerca de lo que es un juicio y su relevancia para la sociedad.

Complemente llevando al aula videos con fragmentos de programas de televisión o películas que muestren juicios. Revise en las referencias al final de la cartilla, material audiovisual sobre el tema.

Paso 2

Conforme cuatro equipos de trabajo colaborativos, si es posible, equilibrados en cantidad de integrantes y género, así:



EQUIPO LOBO

Conformado por quienes están a favor del Lobo Lucas. Uno de los integrantes será el abogado, quien expresará los argumentos en defensa de Lucas, presentará a los testigos y les hará preguntas para que cuenten su testimonio y den sus razones para defender al Lobo y/o acusar al ogro.



EQUIPO OGR0

Conformado por quienes están a favor del Ogro y acusan a Lucas. Uno de los integrantes será el abogado, quien expresará los argumentos en defensa del ogro, presentará a los testigos y les hará preguntas para que cuenten su testimonio y den sus razones para defender al ogro y/o acusar al Lobo.



EQUIPO JURADO

Conformado por quienes escuchan las versiones de los abogados y testigos. Junto con el juez o la jueza, tomarán la decisión final. Uno de sus integrantes será juez o jueza.

El juez o la jueza debe ser una persona neutral, quien abre y dirige el juicio, presenta el caso brevemente, asegura un am-

Asegúrese de que todos hayan comprendido los roles, la dinámica y la finalidad de este y de cualquier juicio.

Oriéntelos especialmente en las preguntas y los argumentos que se presentarán en la defensa o acusación del Lobo Lucas.

Invítelos a asumir el reto con creatividad y compromiso.

biente de respeto y orden, y producto de la decisión final tomada con el jurado, expondrá el veredicto.



EQUIPO TESTIGOS

Conformado por quienes ayudarán a contar la historia aportando su testimonio y razones para acusar o defender al Lobo y al Ogro.

Persuádalos a disfrazarse y crear elementos para ambientar el juicio, vinculando así el área de Educación artística a esta actividad.



Momento de realimentación para 4°

3



DURACIÓN:
2 HORAS



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES:**1



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA:** 35

Actividad I. Revisemos todo lo aprendido



DURACIÓN:
2 HORAS

OBJETIVO: Revisar y evaluar los aprendizajes obtenidos en todas las actividades anteriores.

Paso I

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Evalúe todas las actividades anteriores, a partir de las siguientes preguntas, realizadas de la forma que estime conveniente:

- » ¿Qué aprendimos?
- » ¿Cómo se sintieron representando a los personajes?
- » ¿Qué sucedió durante el juicio?
- » ¿Es importante exponer y defender nuestras ideas?

Por 35 puntos Alianza



» ¿Escuchamos a los demás y respetamos sus opiniones?



Momento de motivación para 9°



DURACIÓN:
2 HORAS



NÚMERO DE ACTIVIDADES: 1



TOTAL PUNTOS ALIANZA: 35

Actividad I. Boxear... con palabras



DURACIÓN:
2 HORAS

OBJETIVO: Introducir y motivar a los estudiantes en el tema de la argumentación, a partir de sus saberes previos y sus temas de interés.

Paso I

Por 35 puntos Alianza



Previamente, usted como docente, revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, contenidos que ayudan a mejorar el desarrollo de las actividades.

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Explíqueles que para lograr este propósito, imitarán un *ring* o cuadrilátero usado para deportes como el boxeo, la lucha libre y las artes marciales mixtas, entre otros, como se ha practicado en el evento *Parada Juvenil de la Lectura*¹, realizado en 2014 en Medellín. Lo más destacable de la *Parada* es que en el *ring* los contrincantes defendían con argumentos sus puntos de vista, en lugar de hacerlo por confrontación física.

Deles a conocer que en una próxima actividad, cada uno deberá defender sus ideas en torno a las siguientes temáticas:

Inmigración ilegal

Adopción de mascotas

Adopción de hijos por personas del mismo sexo

¹ Recuperado de: <https://reddebibliotecas.org.co/diario/en-medell%C3%ADn-se-boxeacon-argumentos-0>



Las anteriores temáticas son sugeridas. Usted puede proponer otras que se relacionen más con su entorno o los intereses de su clase.

Escoja a un estudiante para que escriba las temáticas por separado, en diferentes pedazos de papel,

Ejemplo:

métanlos en una bolsa y guárdenla para la siguiente actividad.

Escoja a otro estudiante para elaborar tres carteles con los tres textos que son las partes fundamentales de la argumentación: TESIS, ARGUMENTOS y CONCLUSIONES. .



Guarden los carteles para la siguiente actividad.

Las características de un deporte como el boxeo se llevan al aula para reflexionar sobre la importancia de aprender a defender las ideas con argumentos y respeto por las ideas del otro.

Simbólicamente, en un cuadrilátero o ring se encuentran dos contrincantes para defender su posición frente a determinado tema. Así, los estudiantes no se enfrentan desde los golpes, sino desde la palabra, con el propósito de desarrollar la competencia argumentativa y el respeto por los turnos conversacionales.



Paso 2

Propiciando la participación de todos en el aula, realice un conversatorio a partir de las preguntas:

- » ¿Cómo se puede defender una idea o postura?
- » ¿Qué se debe tener en cuenta para hacerlo?
- » ¿En qué momentos han tenido que defender una postura y de qué manera lo han hecho?
- » ¿Qué es un argumento y para qué se utiliza?

Conceptualice acerca de lo que es la argumentación como una manera de expresar una opinión.

Expóngales este ejemplo de ejercicio argumentativo:

Tema:
Maltrato animal

Tesis:
Estoy a favor de llevar una dieta en la que no haya consumo de animales criados en granjas de producción.

Argumento:
Son continuos los escándalos relacionados con la manera como son explotados los animales en las granjas y mataderos, dada la gran demanda que tienen los alimentos de origen animal.

Conclusión:
Por consiguiente, no apoyo el maltrato injustificado de animales en todo el planeta, por lo cual prefiero consumir alimentos de origen vegetal.

Momento de desarrollo para 9°

5



DURACIÓN:
2 HORAS



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES:** 2



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA:** 35

Actividad I. Entrenamiento para boxear



DURACIÓN:
60 MINUTOS

OBJETIVO: Desarrollar la competencia argumentativa en los estudiantes, mediante la preparación de argumentos para vivir una sana confrontación con palabras.

Paso I

Por 15 puntos Alianza



Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Recupere la bolsa con las temáticas elaborada en la actividad anterior. Manéjela usted durante toda la actividad.

Conforme dos equipos de trabajo, si es posible, equilibrados en cantidad de integrantes y género, e inicien la dinámica así:

- » Designar rápidamente un nombre a cada equipo.
- » Cualquiera de los equipos debe nombrar un representante para sacar un papel de la bolsa de temáticas y leer en voz alta la correspondiente.
- » Cada equipo debe reunirse por separado, con el fin de prepararse para debatir con argumentos, uno a favor y otro en contra de la temática. Incluir las tesis que van a defender y las conclusiones a las que van a llegar.
- » Buscar artículos, lecturas, videos, información-actualizada y recursos que permitan construir la postura a favor o en contra que van a defender en el cuadrilátero.
- » Seleccionar un representante para exponer las ideas de cada equipo frente a todos, en la siguiente actividad. Estos dos estudiantes, serán los contrincantes que se enfrentarán en el ring de boxeo.

Es posible que los dos equipos se encuentren naturalmente a favor de la temática y no en contra, o viceversa. Para que pueda cumplirse el ejercicio de la argumentación, es necesario que tengan posturas contrarias; por ello, persuádalos a desempeñar un rol, como si fueran actores de una puesta escena.

Invite a los estudiantes a asumir el reto con creatividad y compromiso.

Ínstelos a disfrazarse y a crear elementos para ambientar un ring o cuadrilátero de boxeo, teniendo en cuenta materiales como: cuerdas para delimitar el espacio, guantes de cada contrincante, campana o algo que produzca un sonido similar para el manejo del juez o la jueza y todo aquello que estimule el disfrute de la actividad y mantenga la atención de los participantes. Así se vincula también el área de Educación artística a esta actividad.

Actividad 2. El ring de la argumentación



**DURACIÓN:
60 MINUTOS**

OBJETIVO: Desarrollar la competencia argumentativa en los estudiantes, mediante la puesta en escena de una confrontación con argumentos en un ring o cuadrilátero de boxeo.

Paso 1

Por 15 puntos Alianza



Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Recuerden la experiencia de la *Parada Juvenil de la Lectura*, revisando la nota de prensa sugerida en el momento anterior.

Retomen los equipos de trabajo conformados en la actividad anterior y toda la información que desarrollaron en su interior, así como la bolsa de temáticas y los tres carteles.

Expóngales los diferentes roles que deben cumplir, así:



JUEZ(A)

Presenta la temática y los contrincantes, vela por el cumplimiento del tiempo para cada intervención, asegura un ambiente de orden y respeto durante toda la actividad. Escojan entre todos, un juez o una jueza.



MODELO

Exhibe los carteles al público, desde el ring, como indicadores del momento correspondiente durante la confrontación. Escojan entre todos, un o una modelo.



CONTRINCANTES

Será el representante escogido por cada equipo en la actividad anterior. Expondrá las tesis, los argumentos y las conclusiones de cada equipo.



PÚBLICO

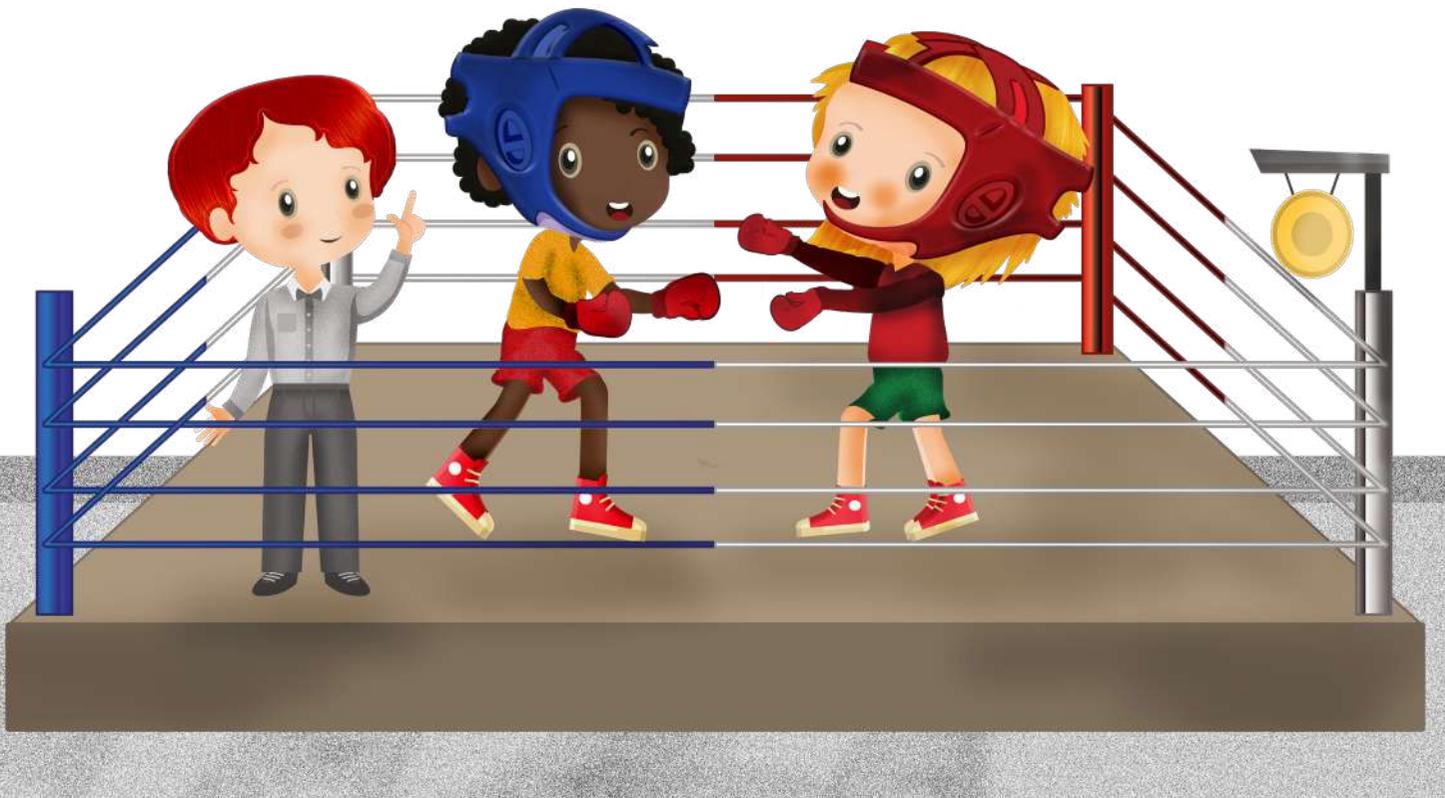
Todos los demás estudiantes de los equipos, quienes escucharán activamente la confrontación de argumentos, y elegirán como campeón(a) a el o la contrincante que haya sido más convincente.



Asegúrese de que todos hayan comprendido los roles, la dinámica y la finalidad de este y de cualquier otra confrontación sobre el *ring*.

Desarrollen la actividad teniendo como estructura las tres etapas o componentes de un proceso de argumentación: **1) TESIS, 2) ARGUMENTOS** y **3) CONCLUSIONES**, así:

- » El juez o la jueza presenta la temática, los contrincantes y las reglas definidas para la confrontación: duración de cada intervención, orden, respeto, entre otras.
- » El o la modelo exhibe en el *ring* el primer cartel de los elaborados anteriormente: **1) TESIS**.
- » La jueza o el juez da la palabra por tres minutos a uno de los contrincantes para que presente las tesis que defiende. Cumplido el tiempo, toca la campana.
- » El juez o la jueza da la palabra por tres minutos al otro contrincante para que presente las tesis que defiende. Cumplido el tiempo, toca la campana.
- » La o el modelo exhibe en el *ring* el segundo cartel: **2) ARGUMENTOS**.
- » La jueza o el juez da la palabra por tres minutos a uno de los contrincantes para que exponga sus argumentos. Cumplido el tiempo, toca la campana.
- » El juez o la jueza da la palabra por tres minutos al otro contrincante para que exponga sus argumentos. Cumplido el tiempo, toca la campana.
- » El o la modelo exhibe en el *ring* el tercer cartel: **3) CONCLUSIONES**.
- » La jueza o el juez da la palabra por un minuto a uno de los contrincantes para que exprese sus conclusiones. Cumplido el tiempo, toca la campana.
- » El juez o la jueza da la palabra por un minuto al otro de los contrincantes para que exprese sus conclusiones. Cumplido el tiempo, toca la campana.
- » La jueza o el juez invita al público a elegir qué equipo presentó los argumentos más convincentes para defender su postura y por qué.



Con la metodología de aprendizaje basado en retos (ABR), los docentes se convierten, más que en expertos de un tema, en colaboradores de aprendizaje que buscan el nuevo conocimiento con sus estudiantes, a la vez que desarrollan hábitos, nuevas formas de pensar y competencias como la cooperación, la toma de decisiones, la comunicación y el liderazgo.

Momento de realimentación para 9°

6



DURACIÓN:
2 HORAS



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES:** 1



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA:** 35

Actividad 1. Reflexionemos sobre todo lo aprendido



DURACIÓN:
2 HORAS

OBJETIVO: Revisar y evaluar los aprendizajes obtenidos en todas las actividades anteriores.

Paso 1

Por 15 puntos Alianza



Previamente, usted como docente, prepare la evaluación de todas las actividades anteriores, escribiendo las siguientes preguntas por separado, en diferentes pedazos de papel:

- » ¿Qué nos gustó de las actividades realizadas?
- » ¿Qué es argumentar?
- » ¿Qué debemos mejorar en el ejercicio de la argumentación?

- » ¿Fueron claros los argumentos presentados?
- » ¿Qué argumentos fueron los más creativos?
- » ¿Es importante en la vida diaria el ejercicio de la argumentación? ¿Por qué?
- » ¿Qué inconvenientes surgieron a la hora de buscar la información que sustentará el argumento?

Métalas en una bolsa.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Ubíquense todos en el espacio formando un círculo.

Jueguen *tingo – tango*. Quien quede con el objeto al decir *tango*, debe sacar una pregunta de la bolsa, leerla en voz alta y decir quiénes la responderán, indicando determinada característica, por ejemplo: quienes hayan nacido en abril, los zurdos, los que más bailan, quienes tienen mascotas, entre otras.

Repitan la dinámica hasta que se acaben las preguntas de la bolsa.

Intervenga para suscitar la reflexión permanente.

Cierre la actividad resaltando lo más valioso de este reto de la argumentación, en relación con el respeto por los turnos conversacionales y el desarrollo del pensamiento crítico.

También es importante resaltar al equipo que haya presentado argumentos más convincentes, como resultado de un ejercicio juicioso de búsqueda de información y trabajo colaborativo.



Generar contenidos lúdicos y contextualizados es el compromiso que tenemos como agentes educativos quienes asumimos el reto de pensarnos el aula de clase de otra manera. Para esto, programas como Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, impulsan la co-creación mediante la reflexión en torno a las posibilidades que ofrece el lenguaje para articular nuevos conocimientos que relacionen el aula con la vida real.

Agradezco la oportunidad de publicación de esta guía, cuyas actividades son un compilado de experiencias llevadas al aula, donde la reflexión por la palabra y el respeto por los turnos conversacionales dejaron en docentes y estudiantes el respeto y la confianza para que la opinión y la libre expresión, sumen al desarrollo de cada individuo en formación.

También agradezco a profesionales y mediadores del Programa Alianza, quienes con su carisma y creatividad, hicieron de la argumentación, una estrategia de juego y de creación desde el lenguaje, en compañía de docentes y estudiantes.

Lina Marcela Pérez Vargas
Autora

Referencias y bibliografía



Canal Once (2017). *Juicios Orales*. Programa de televisión. Robo a mano armada. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=qDQF48jwM9I>

Canal The Gust (2016). *¿Qué es argumentar? ¿Cómo se estructura una argumentación?* Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=DDnmTF0DDYg>

De Pennart, Geoffroy (1997). *El Lobo sentimental*. Editorial Corimbo. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/leercontigo/lobosentimental>

De Pennart, Geoffroy (1997). *El Lobo sentimental*. Editorial Corimbo. Recuperado de: file:///C:/Users/MI%20PC/Downloads/57d08c_lobito_sentimental.pdf

Maza, Marina (2018). *Un profesor*. Recuperado de: <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/estructura-de-un-texto-argumentativo-1676.html>

Montero, Beatriz. *Cuentacuentos: El Lobo sentimental*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=-53S55JcFfM>

Moreno, Mario – Cantinflas (1940). *¡Ahí está el detalle!* Película. Exposición del juicio en el minuto 1:27:04. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=j0b9QMcr-9o>

Paucar, Mauricio (2014). *En Medellín se boxea con argumentos*. Red de bibliotecas. Recuperado de: <https://reddebibliotecas.org.co/diario/en-medell%C3%ADn-se-boxea-con-argumentos-0>

Pera Ubierno, Carlos. (2013). Planifico mi texto argumentativo. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/carlospera/textos-argumentativos-15894399>

Paro flow: una estrategia didáctica para la escritura de parodias

Guía

2

Grado 5°



Ficha informativa



Dirigida a	Estudiantes del grado 5°
Tema	Escritura creativa y género urbano
Área principal	Lenguaje
Áreas transversales	Educación artística Ciencias sociales Ética y Valores
Metodología activa	Aprendizaje basado en proyectos (ABP) Esta metodología enfrenta a los estudiantes a situaciones que los llevan a plantear propuestas ante determinada problemática, implementando actividades mediante la resolución de preguntas, problemas o retos, involucrando a los estudiantes en un proceso de investigación o creación autónomo y colaborativo, finalizado con la presentación de un producto.
Habilidades del siglo XXI	Innovación Creatividad Trabajo en equipo Comunicación
DBA*	Construye textos orales atendiendo a los contextos de uso, a los posibles interlocutores y a las líneas temáticas pertinentes con el propósito comunicativo en el que se enmarca el discurso.
Desempeños esperados	Elabora textos narrativos teniendo en cuenta una secuencia coherente y conservando su estructura (inicio, nudo y desenlace). Participa en espacios discursivos orales en los que socializa con otros los textos que crea. Incorpora efectos sonoros para acompañar la narración.
Autores Docentes de la Institución Educativa Santo Tomás de Aquino, sede Evangelina Betancur, en el municipio de Titiribí: Leidy Johanna Mesa Rueda , magíster en Educación. Luzmila Rave Zapata , especialista en Pedagogía de la lúdica. Jazmín Andrea Londoño García , magíster a Educación. Con la colaboración de: Gloria Elena Vera Muñoz , licenciada en Educación infantil, docente de la Institución Educativa Marco Fidel Suarez, en el municipio de Andes.	

*Derechos básicos de aprendizaje.

Introducción



El género musical urbano está de moda; niños, jóvenes y adultos lo escuchan cada vez más. Esta guía toma como base el interés de los estudiantes de 5° específicamente por el reguetón, para fortalecer la lectura y la escritura por medio de la parodia de canciones conocidas por ellos, trabajando las habilidades comunicativas y las habilidades del siglo XXI.

Fortalecer el proceso de lectura y escritura es una de las tareas fundamentales de la escuela, por esto, se proponen estrategias didácticas que conduzcan a los estudiantes a alcanzar dichas competencias. Se espera que al final de la aplicación de

este proyecto ABP, haya una compilación de cuatro canciones tipo parodias de reguetón, creadas por los estudiantes.

Para lograrlo, se formulará y desarrollará un proyecto escolar a partir de la pregunta orientadora:

¿Cómo convertir un género musical urbano como el reguetón en una estrategia de escritura mediante la creación de parodias musicales, escritas por los estudiantes del grado 5°?

En tal sentido, esta guía presenta tres momentos con sus respectivas actividades, con la orientación del docente:



MOMENTO DE MOTIVACIÓN

Momento para que los estudiantes se motiven a participar del proyecto, profundizando en los saberes y gustos de estos, buscando estimular sus habilidades artísticas y creativas, por medio de las siguientes actividades:

Actividad 1. *Adivinando la canción*

Actividad 2. *Completa la canción*



MOMENTO DE DESARROLLO

Momento para experimentar la creación de parodias, desarrollando en los estudiantes habilidades para la comunicación como la lectura, la escritura, la oralidad y la escucha. Sus actividades son:

Actividad 1. Buscando y explorando las parodias puedo crear

Actividad 2. El mural de los cantantes

Actividad 3. Mis canciones favoritas

Actividad 4. Evaluemos nuestras creaciones

Actividad 5. Artistas al escenario!



MOMENTO DE REALIMENTACIÓN

Momento para reflexionar de manera didáctica sobre el trabajo realizado, compartiendo los aprendizajes adquiridos mediante la actividad:

Actividad 1. *Ticket de salida*



Materiales

Marque con lo que vaya consiguiendo

- 4 pistas musicales de canciones del género urbano
- Tarjetas con canciones. Ver **anexo 1**
- Bolsa
- 5 pliegos de cartulina
- 8 marcadores
- Cinta de enmascarar
- Block de papel iris
- Imágenes impresas de 5 cantantes de reguetón
- 6 hojas de papel adhesivo para hacer estrellas, o 40 estrellas adhesivas
- Referencias y bibliografía al final de esta guía

Diseñar y ejecutar un proyecto escolar aplicando la metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una actividad creativa cuyo tema debe estar vinculado con el currículo, tanto como con la realidad de los estudiantes y sus intereses. Por ello, se constituye en un desafío para docentes y estudiantes, desde la definición o planteamiento hasta la elaboración del producto final. Recuerde llevar a los estudiantes a ampliar su campo de intereses, proponiéndoles nuevas vivencias, el uso de nuevos recursos y profundizando en sus inquietudes.



Momento de motivación

1



DURACIÓN:
2 HORAS



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES:** 2



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA:** 10

Actividad 1. *Adivinando la canción*



DURACIÓN:
UNA HORA

OBJETIVO: Lograr que los estudiantes reconozcan las canciones más sonadas del momento a través de la melodía o pista.

Paso 1

Por 5 puntos Alianza



Previamente, usted como docente:

- » Revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, contenidos que ayudan a mejorar el desarrollo de las actividades.

- » Invite a un músico experto en el uso del piano o la flauta, para que comparta con los estudiantes algunas melodías de canciones reconocidas del género urbano. Puede ser un docente de la escuela. Si no es posible, prepare cuatro pistas musicales de canciones del género urbano, y el dispositivo para escucharlas en el aula.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Explíqueles que jugarán *Adivinando la canción*, así:

- » Ubíquense formando un gran círculo en el aula.
- » Escuchen con atención la pista musical que sonará desde el principio, tan solo por cinco segundos.

- » Quien sepa cómo se titula la canción, levantará la mano, y con la dirección de el o la docente, dirá el título en voz alta.
- » Si el estudiante acierta, el o la docente dejará correr la canción 30 segundos. ¡Todos pueden cantarla!
- » Si no acierta, el o la docente volverá a poner la pista desde el principio, durante 10 segundos, o sea, cinco segundos más.



» Y así sucesivamente hasta que adivinen las cuatro canciones.

¡A escuchar, adivinar y cantar!

Actividad 2. Completa la canción



DURACIÓN:
UNA HORA

OBJETIVO: Conformar equipos de trabajo de cinco estudiantes de acuerdo con la canción que les corresponda.

Paso 1

Previamente, usted como docente, recorte las *Tarjetas con canciones* del **anexo 1** y métalas en una bolsa. Reemplace o añada las que considere perti-

Por 5 puntos Alianza



nes. Son 20 tarjetas diseñadas pensando en un aula con igual número de estudiantes.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Realice la dinámica *Completa la canción* para conformar cuatro equipos de trabajo de cinco estudiantes, así:

jetas con canciones al azar. Hay una diferente para cada uno.

» En un orden indicado por usted, cada estudiante, uno por uno, pasará a tomar una de las *Tar-*

» Cuando cada estudiante tenga su tarjeta, leerá individualmente su contenido para identificar que es el fragmento de una canción de reguetón.

» En simultánea y libremente, los estudiantes buscarán a quienes tienen las fichas para completar su canción, y se reunirán.

» Ya reunidos, organizarán la canción completa, como un rompecabezas. Esto les indicará que son compañeros de equipo de trabajo.

Deben quedar cuatro equipos de trabajo de cinco estudiantes, como cuatro canciones se despiezaron en cinco fichas cada una. Asígneles las siguientes responsabilidades:



EQUIPO 1

Liderar la votación de la actividad *Mural de los cantantes*.



EQUIPO 3

Conseguir al menos cuatro parodias musicales para todo el grupo.



EQUIPO 2

Conseguir canciones de reguetón de interés para todo el grupo.



EQUIPO 4

Recoger los ejercicios de escritura, revisarlos y devolverlos.

Estos equipos se conservarán para todas las actividades de este proyecto.

Pídale al **EQUIPO 3** que consiga cuatro parodias musicales para ser compartidas con los compañeros en la siguiente actividad. Deben hacerlo por fuera de clase.



Un proyecto escolar con la metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP) debe estimular en todo momento la indagación, y así mismo, que los estudiantes no se conformen con la primera respuesta que encuentren. Es necesario proveerles oportunidades de búsqueda, reflexión, comparación y relación con su realidad fuera del aula. ¡Ánimo! Usted, como docente, está llamado a propiciar la indagación y la discusión.

Momento de desarrollo

2



**DURACIÓN: 18 HORAS
Y 30 MINUTOS**



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES: 5**



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA: 50**

Actividad 1. Buscando y explorando las parodias puedo crear



**DURACIÓN:
2 HORAS**

OBJETIVO: Lograr que los estudiantes identifiquen los elementos que componen una parodia.

Paso 1

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Retomen los equipos conformados en la actividad anterior.

Paso 2

Conceptualice sobre la **parodia musical** apoyándose en el siguiente texto:

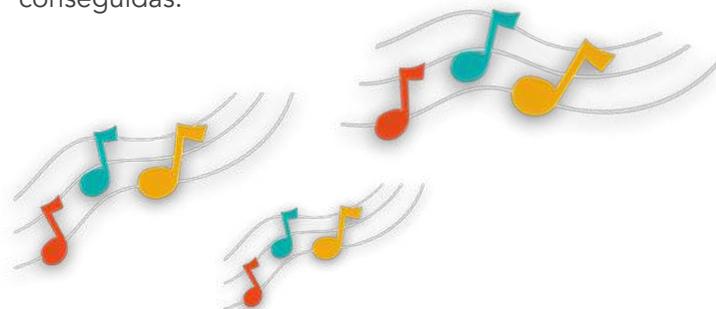
¿QUÉ ES UNA PARODIA MUSICAL?

El Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, define parodia como imitación burlesca o remedo. Una parodia musical es una composición que se realiza a partir de una canción que ya existe. Consiste en crear una nueva letra para re-

Por 10 puntos Alianza



Dé la palabra al **EQUIPO 3** para que comparta con todos en el aula, las cuatro parodias musicales conseguidas.



emplazar la original de una canción, conservando la pista musical.

Para que una parodia sea exitosa, es clave que quien la escuche pueda identificar la canción sobre la cual se hizo.

¿CÓMO HACER UNA PARODIA MUSICAL?

Para crear una parodia musical se deben tener en cuenta los siguientes pasos:

1. Elegir una canción que llame la atención y se pueda imitar, preferiblemente famosa.
2. Analizar los elementos más importantes de la canción, como el ritmo, la rima, la temática que propone y algunas palabras claves.
3. Es importante conservar el ritmo de la canción para relacionar los elementos originales y nuevos del texto original, así como tener en cuenta la temática por la cual se va a reemplazar el contenido, manteniendo siempre el ritmo de la pista musical.

4. Puede ser de humor o satírica, evitando palabras vulgares.
5. Se recomienda compartir la creación con los compañeros, para comprobar si reconocen la canción, y de esta manera, hacer los ajustes necesarios.

Paso 3

Propicie el diálogo entre todos los estudiantes, para que expresen cuáles son los cantantes de reguetón más escuchados. Esta información será útil para la siguiente actividad.

Actividad 2. El mural de los cantantes



**DURACIÓN:
30 MINUTOS**

OBJETIVO: Lograr que los estudiantes seleccionen su cantante favorito a través del voto.

Paso 1

Previamente, usted como docente:

- » Elabore una cartelera mural con imágenes de cinco de los cantantes de reguetón nombrados

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Entréguele al **EQUIPO 1** las estrellas adhesivas, para que en el receso de clases, le ofrezcan a cada compañero.

Por 10 puntos Alianza



por los estudiantes al final de la actividad anterior, e instálela fuera del aula.

- » Elabore una estrella adhesiva por cada estudiante.

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Entréguele al **EQUIPO 1** las estrellas adhesivas, para que en el receso de clases, le ofrezcan a cada compañero.

Cada estudiante deberá pegar una estrella en la cartelera mural, debajo de la imagen del cantante que consideran el mejor de reguetón. También deberán anotar en la cartelera mural, el título de su canción favorita. Pueden repetirse.

Paso 3

Finalizado el receso, revise la cartelera mural con el **EQUIPO 1** para saber cuáles son los cantantes y las canciones favoritas. Esta información será útil para seleccionar las canciones que parodiarán.

Actividad 3. Mis canciones favoritas



DURACIÓN:
2 HORAS

OBJETIVO: Escribir parodias musicales, mediante el trabajo en equipo de los estudiantes, de manera creativa y libre.

Paso 1

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Retomando la información recolectada en la cartelera mural, pídale a los estudiantes del **EQUIPO 1** que seleccionen dos canciones de los dos cantantes que más estrellas hayan recibido.

Paso 2

Abra espacio al **EQUIPO 2** para que comparta de alguna forma en el aula, las cuatro canciones.

Asígnele una canción a cada equipo de trabajo, para que realicen el ejercicio de parodiarla, escribiendo entre todos, una nueva letra.

Permítales a los estudiantes la libertad de elegir el tema de su parodia: el amor, la familia, la amistad, la escuela, el deporte, entre otros.

Convengan dos horas para crear las parodias. Acompañe constantemente a los equipos pasando por sus lugares de trabajo.

Por 10 puntos Alianza



Acuerden cuáles son las canciones más populares de los dos cantantes, es decir, las que representan la preferencia musical de los estudiantes.

Pídale y dele tiempo al **EQUIPO 2** para que consiga cuatro canciones de los cantantes seleccionados, sus pistas musicales y sus respectivas letras, para crear las parodias.



Actividad 4. Evaluemos nuestras creaciones



DURACIÓN:
2 HORAS

OBJETIVO: Revisar las parodias construidas por los estudiantes para su respectiva retroalimentación y corrección.

Paso 1

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Paso 2

Indíquele al **EQUIPO 4** que, revisados los textos, los devuelva a sus autores, con el fin de que los redacten nuevamente, de acuerdo con las observaciones dadas.

Deles una hora para lograrlo.

Por 10 puntos Alianza



Indíquele al **EQUIPO 4** que recoja los textos de las parodias creados por los demás equipos; y que con su apoyo, revise el lenguaje, la ortografía, la redacción, la coherencia y la estructura de cada parodia.

Paso 3

Cuando las parodias estén listas, oriente a los estudiantes para que ensayen lo suficiente y una vez listos, graben las canciones en video, usando el celular. Deles cinco horas para lograrlo, en el aula de clase, divididas de la forma que considere pertinente.

Docente: Esta cartilla propone actividades, materiales y anexos complementarios que usted siempre podrá adaptar según sus intenciones pedagógicas, las necesidades de sus estudiantes y el contexto. ¡Aprovéchelos y reutilícelos al máximo también para otras actividades!



Actividad 5. ¡Artistas al escenario!



**DURACIÓN:
12 HORAS**

OBJETIVO: Compartirle a un público selecto, las parodias construidas por los estudiantes.

Paso 1

Por 10 puntos Alianza



Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

municipio, para presentarle a la comunidad educativa, las distintas parodias creadas.

Propóngales organizar un evento cultural, ya sea en la escuela o en un espacio representativo del

Definan roles para esta organización y explíqueles las funciones: dirección, producción, arte, iluminación, vestuario y maquillaje, presentación, comunicación, cantantes, bailarines, otros.

Paso 2

Diseñen el contenido del evento, el nombre de este, el espacio, la escenografía, la programación, la duración, la fecha, los invitados y la forma de convocarlos, entre otros asuntos. Si no es posible, gestionen la inclusión de las presentaciones de las

parodias en algún evento cultural establecido que se desarrolle en días cercanos.

Asegure la mayor creatividad y participación de todos en el aula.



Momento de realimentación

3



DURACIÓN:
UNA HORA



NÚMERO DE
ACTIVIDADES: 1



TOTAL PUNTOS
ALIANZA: 40



DURACIÓN:
UNA HORA

Actividad 1. *Ticket de salida*



OBJETIVO: Expresar las ideas y los sentimientos de los estudiantes sobre el desarrollo del proyecto.

Paso 1

Por 40 puntos Alianza



Previamente, usted como docente, prepare un mural usando cartulinas u otro papel en blanco, en la parte externa del aula.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Retomen los equipos conformados en las actividades anteriores.

Realice la valoración del proyecto por medio de la estrategia de evaluación formativa *Ticket de salida*, que permite registrar respuestas individuales al terminar un proceso.

Para aplicarla, escriba en el tablero las siguientes preguntas y pídale a los equipos que en consenso, las respondan en sus cuadernos:

- » **¿Cuál fue el momento que más les gustó del proyecto?**
- » **¿Cuál fue el momento más divertido del proyecto?**
- » **¿Qué dificultades se presentaron en el proyecto y cómo las superaron?**
- » **¿Qué aprendieron con el proyecto?**
- » **¿Qué otras cosas quisieran aprender sobre el género urbano?**

- » ¿Con qué otro género musical se pueden escribir parodias?
- » ¿Les gustaron los roles de los equipos?
- » ¿Cómo fue la experiencia de trabajar en equipos colaborativos?
- » Si los retan a construir otra parodia musical, ¿qué tema elegirían y por qué?

Paso 3

Indíqueles a los equipos que de la forma en que convengan, escriban nuevamente sus respuestas en el mural ubicado en la parte externa del aula.

Paso 4

Realice un conversatorio para que los equipos expresen los aprendizajes adquiridos durante el proyecto, a partir de las respuestas escritas en el mural.



Buscando contextualizar el aprendizaje con el entorno familiar, realizamos esta propuesta pedagógica bajo la metodología activa de aprendizaje basado en proyectos (ABP), con el objetivo de fortalecer la lectura, la escritura, la oralidad y las habilidades del siglo XXI en los estudiantes. Lo lúdico y lo contextual son parte esencial del proceso de formación, dado que lo fortalecen al partir de la identificación de las necesidades e intereses de los estudiantes; esto permite la resignificación de los conocimientos e incentiva su participación en diferentes escenarios de aprendizaje.

Especial agradecimiento al Programa Alianza y a Fraternidad Medellín, por contribuir a la cualificación docente para enriquecer los conocimientos y habilidades de los estudiantes; a la comunidad educativa titiribiseña de la Institución Educativa Santo Tomás de Aquino, por permitir que estos programas lleguen a nuestra institución; a los estudiantes del grado 5° 2 por su compromiso y disponibilidad para las actividades; a la tallerista Luz Mary Marín Muriel de la Fundación Yamaha, por vincularse con la música, motivando a los educandos; y a los docentes y profesionales, por su trabajo colaborativo.

Leidy Johanna Mesa Rueda
Luzmila Rave Zapata
Jazmín Andrea Londoño García
 Autoras



Anexo I. TARJETAS CON CANCIONES



LO SABE DIOS - Karol G

No sé qué pasó
no sé si se acabó el amor
hoy puedo decir que nunca lo sintió
lo que me costó entender
eso solo lo sabe Dios

No sé qué pasó
no sé si se acabó el amor
hoy puedo decir que nunca le importó
lo que me costó entender
eso solo lo sabe Dios

No sé qué pasó
no sé si se acabó el amor
hoy puedo decir que nunca lo sintió
lo que me costó entender
eso solo lo sabe Dios

No sé qué pasó
no sé si se acabó el amor
hoy puedo decir que nunca le importó
lo que me costó entender
eso solo lo sabe Dios

No sé qué pasó
hoy me cuesta mirarlo
dañó mi corazón y mi mundo
y hoy no quiero mirarlo
no sé qué pasó
nunca le importó, no, no, no
esto solo lo sabe Dios

POR AMAR A CIEGAS - Arcángel

Yo le pregunté a un pastor del amor
y él me dijo que se lo entregara a Dios
que no me sintiera solo
que estar solo era mejor
que vivir de una ilusión

Yo le pregunté a un dentista
del amor a primera vista
dijo que era un error
que eso era de un novelista
soñadores,
que en la vida hay que ser más realista

Y ahora que no te tengo
pienso en todo el tiempo perdido
que perdí contigo
pues por amarte a ciegas, yo
no escuché
y me lancé al vacío por amor
todos me dijeron
todos me advertían
que hay flores que tienen espinas

Yo le pregunté a un señor del amor
y él me dijo que ignorarlo era mejor
que yo era joven y el dinero
debería de ser más importante
que mil amores

Yo le pregunté a un anciano,
en un lugar lejano
del amor y las pasiones me dijo:
hijo, eso es un cristal de doble filo
corta y te guinda de un hilo

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza



Y ahora que no te tengo
pienso en todo el tiempo perdido
que perdí contigo
pues por amarte a ciegas,
yo no escuché
y me lancé al vacío por amor
todos me dijeron
todos me advertían
que hay flores que tienen espinas

Yo le pregunté a mi padre del amor
y la inocencia
de la fe, la paciencia
y sabes lo que dijo
hijo, siempre es mejor
ignorar el corazón
hazle caso a tu conciencia

Yo le pregunté a mi madre
del amor que te tenía
y dijo que eran fantasías
que si yo no le creía
con el tiempo aprendería
que ella tenía razón

Y ahora que no te tengo
pienso en todo el tiempo perdido
que perdí contigo
pues por amarte a ciegas,
yo no escuché
y me lancé al vacío por amor
todos me dijeron
todos me advertían
que hay flores que tienen espinas

MI GENTE - J Balvin

Si el ritmo te lleva a mover la cabeza
ya empezamos como es
mi música no discrimina a nadie
así que vamos a romper

Toda mi gente se mueve
mira el ritmo como los tiene
hago música que entretiene
el mundo nos quiere, nos quiere
y me quiere a mí

Toda mi gente se mueve
mira el ritmo como los tiene
hago música que entretiene
mi música los tiene fuerte bailando
y se baila así

Estamos rompiendo la discoteca
la fiesta no para, apenas comienza
c'est comme ci, c'est comme ça
ma chérie, la la la la la
francia, colombia
me gusta, ¡freeze!
J Balvin, Willy William
me gusta, ¡freeze!
los dj's no mienten, le gusta a mi gente
y eso se fue mundial ¡freeze!
no le bajamos, y nunca paramos
es otro palo y ¡blam!

¿Y dónde está mi gente?
Mais il faut bouger la tête
Y dónde está mi gente?
Say yeah, yeah, yeah

1, 2, 3, leggo'

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza



Esquina a esquina, de ahí *no' vamo'*
el mundo es grande
pero lo tengo en mi mano
estoy muy duro, ¿sí? *okay*, ahí vamos
y con el tiempo nos seguimos elevando,
yeah

Que seguimos rompiendo aquí, *yeah*
esta fiesta no tiene fin, *yeah*
botellas para arriba, sí
los tengo bailando,
rompiendo y yo sigo aquí, *yeah*

Que seguimos rompiendo aquí, *yeah*
esta fiesta no tiene fin, *yeah*
botellas para arriba, sí
los tengo bailando, rompiendo

Y dónde está mi gente?
Mais il faut bouger la tête
Y dónde está mi gente?
Say yeah, yeah, yeah

1, 2, 3, leggo'

J Balvin, Worldwide
Willy William, J Balvin, *man*
Ajá, ajá, ajá

TE VAS - Ozuna

Ya ni duermo
al saber que a mi lado no estás
noches de llanto
preguntándole a la vida si volverás

Y sufro como no te imaginas amor
tengo sentimiento
dime como aguantar tanto dolor

Y te vas
sin decirme nada
sin saber un por qué
dime la verdad si fui yo el que fallé
perdóname solo quisiera ver
tu corazón

Y te vas
sin decirme nada
sin saber un por qué
dime la verdad si fui yo el que fallé
perdóname solo quisiera ver
tu corazón

Ya de noche sufro
no me llega el sueño
dime cómo hago con el sentimiento
to' lo pagaría por tener tus besos

Y tal vez cambiar algo de pensamiento
he guardao' silencio pero ya no aguanto
quisiera saber solo dime hasta cuando
si será hasta nunca

Por favor contesta
que mi corazón necesita respuesta
y si mi mente falla ven a mi corazón
no quiero que te vayas
y tienes la razón solo pido perdón

Ya ni duermo
al saber que a mi lado no estás
noches de llanto
preguntándole a la vida si volverás
y sufro como no te imaginas amor
tengo sentimiento
dime como aguantar tanto dolor

Y te vas
sin decirme nada
sin saber un por qué
dime la verdad si fui yo el que fallé
perdóname solo quisiera ver
tu corazón

Y te vas
sin decirme nada
sin saber un por qué
dime la verdad si fui yo el que fallé
perdóname solo quisiera ver
tu corazón

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

Referencias y bibliografía



Educrea. *Capacitación, Perfeccionamiento y Actualización Docente en todo Chile*. Recuperado de: <https://educrea.cl/estrategias-evaluacion-formativa/>

Cobo G. y Valdivia S. (2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú.

Escolares.net. La parodia. Recuperado de: <https://www.escolares.net/lenguaje-y-comunicacion/la-parodia/#:~:text=Una%20parodia%20es%20un%20texto,depende%20de%20un%20modelo%20preexistente.>

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje. Vol. 2*. Colombia. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Web del Maestro CMF (2020). *Las habilidades necesarias para ser competente en el siglo XXI*. Colombia. Recuperado de: <https://webdelmaestrocmf.com/portal/las-habilidades-necesarias-para-ser-competente-en-el-siglo-xxi/>

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

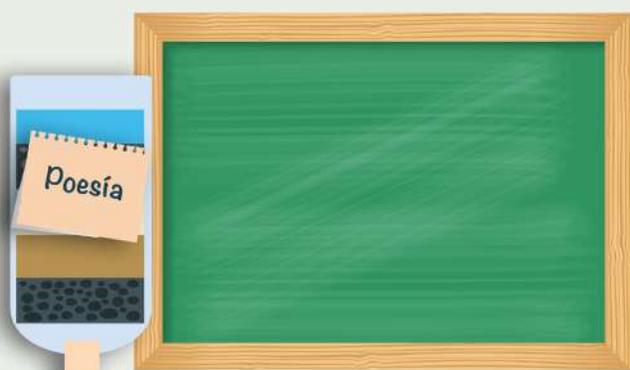
 alianza



Hidropoesía

Guía **3**

Grado 6°



Ficha informativa



Dirigida a	Estudiantes del grado 6°
Tema	El teatro y la potabilización del agua
Área principal	Lenguaje
Áreas transversales	Ciencias naturales Matemáticas
Metodología activa	Aprendizaje basado en proyectos (ABP) Esta metodología activa les permite a los estudiantes, a partir de una necesidad del contexto, investigar la mejor manera de responder a una problemática para construir un producto final que beneficie a la comunidad educativa.
Habilidades del siglo XXI	Comunicación Colaboración Creatividad Innovación Pensamiento crítico
DBA*	Produce discursos orales y los adecúa a las circunstancias del contexto: el público, la intención comunicativa y el tema a desarrollar. Produce diversos tipos de texto atendiendo a los destinatarios, al medio en que se escribirá y a los propósitos comunicativos.
Desempeños esperados	Identifica las características de una obra de teatro. Representa obras teatrales a fin de sensibilizar a la comunidad con respecto a la importancia de la potabilización del agua. Fortalece destrezas orales y artísticas. Disfruta de expresiones artísticas y literarias a través de la escenificación. Construye un filtro artesanal para el beneficio de la comunidad educativa.



Autores

Docentes de la Institución Educativa Rural El Prodigio, en el corregimiento El Prodigio del municipio de San Luis:

Carlos Alberto Machado Garrido, normalista superior.

Doria Janeth Torres Velásquez, licenciada en Educación básica con énfasis en Lengua castellana.

Luz Marina Morales Murillo, normalista superior, estudiante de último semestre de licenciatura en Matemáticas.

Stiven Andrés Manrique Ospina, licenciado en Educación con énfasis en Humanidades y Lengua castellana.

**Derechos básicos de aprendizaje.*

Introducción



Con el proyecto escolar que plantea esta guía, se busca que los estudiantes de 6°, por medio del teatro tipo sainete y la poesía, puedan motivar y sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia de contar con agua potable y potabilizarla por medio de la construcción de filtros artesanales. Todo lo anterior, con el propósito de tomar acciones de prevención y disminución de enfermedades en el corregimiento, como problemas en la piel y enfermedades digestivas, entre otras.

De igual forma, en este proceso se espera que los estudiantes fortalezcan sus habilidades comunicativas de leer, escribir, hablar y escuchar, por medio de experiencias artísticas.

Para lograr todo lo anterior, se formulará y desarrollará un proyecto escolar a partir de la pregunta orientadora:

¿De qué manera el teatro y la poesía pueden motivar en la comunidad de la institución educativa, la construcción de filtros artesanales que permitan la potabilización del agua?

En tal sentido, esta guía presenta tres momentos con sus respectivas actividades, con la orientación del docente:



MOMENTO DE MOTIVACIÓN

Momento para que los estudiantes reflexionen sobre la calidad del agua que se consume en el corregimiento para motivar la construcción de filtros de agua artesanales, mediante las actividades:

Actividad 1. El regalo sorpresa

Actividad 2. ¿Con qué compañero trabajaré?



MOMENTO DE DESARROLLO

Momento para poner en práctica el proyecto, desarrollando en los estudiantes sus habilidades comunicativas, creativas e innovadoras a través del teatro y la poesía. Sus actividades son:

Actividad 1. La visita de los expertos

Actividad 2. Construyamos filtros de agua

Actividad 3. Nuestra obra de teatro

Actividad 4. *Constructor de poesías*

Actividad 5. Socializando nuestro ABP



MOMENTO DE REALIMENTACIÓN

Momento para reflexionar de manera didáctica sobre el trabajo realizado, compartiendo los aprendizajes adquiridos, con la actividad:

Actividad 1. ¿Cómo lo hicimos?

Un proyecto escolar mediante el aprendizaje basado en proyectos (ABP) es un proceso que va desde el planteamiento de un desafío hasta su resolución, y la difusión del proyecto o la elaboración de un producto final; por lo tanto, es fundamentalmente una actividad creativa. El tema del proyecto debe estar vinculado con la vida de los estudiantes, sus preocupaciones e intereses, es decir, con la realidad, y debe constituirse en una experiencia de aprendizaje memorable.





Materiales

Marque con lo que vaya consiguiendo

- 20 botellas transparentes con tapa, o una por estudiante
- Rompecabezas sobre las consecuencias del consumo. Ver **anexo 1**
- Formatos impresos de *Encuesta sobre el agua* por estudiante. Ver **anexo 2**
- 6 botellas de plástico transparente de 3 litros
- 6 abrazaderas de metal para poste
- 6 reglas
- Bisturí
- Tijeras
- 2 litros de alcohol
- 2 cajas de gasa
- 6 libras de carbón activo
- 3 kilos de arena fina
- 3 kilos de arena gruesa
- 3 kilos de piedra (gravilla)
- Un kilo de algodón que no sea en pomos
- Formato impreso de *Constructor de poesías* por estudiante. Ver **anexo 3**
- 7 pliegos de cartulina
- 16 marcadores de colores
- 6 vinilos medianos de colores
- 5 pinceles
- Block de papel iris
- Resma de papel
- Referencias y bibliografía al final de esta guía



Momento de motivación

1



DURACIÓN:
UNA HORA



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES:** 2



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA:** 10



DURACIÓN:
30 MINUTOS

Actividad 1. El regalo sorpresa



OBJETIVO: Sensibilizar a los estudiantes sobre la calidad del agua que consumen diariamente e invitarlos a participar en el proyecto.

Paso 1

Por 5 puntos Alianza



Previamente, usted como docente:

- » Revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, contenidos que ayudan a mejorar el desarrollo de las actividades.
- » Prepare para cada estudiante, una botella transparente con tapa, llena de agua visiblemente sucia.
- » Si le es posible, márkelas de alguna forma con el nombre de cada estudiante.
- » Dispóngaselas en cada puesto.



Paso 2

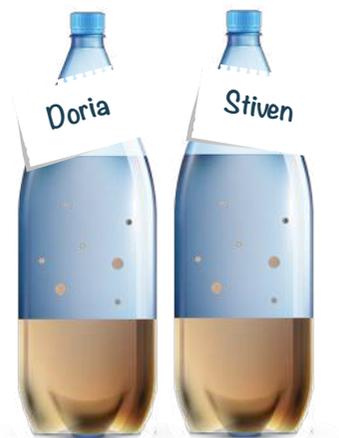
Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Introdúzcalos hacia los temas de la potabilización del agua y la poesía, explicándoles que en sus puestos tienen un regalo sorpresa.

Pídeles que observen con atención los microorganismos presentes en el agua no potable de las botellas.

Realice un conversatorio a partir de las siguientes preguntas:

- » En sus casas, ¿le dan algún tratamiento al agua que consumen?
- » ¿Qué tratamiento le dan?
- » El agua que llega a sus casas, ¿tiene algún color? ¿Qué color?
- » ¿Creen que esa agua es adecuada para su consumo y el de sus familias? ¿Por qué?



Actividad 2. ¿Con qué compañero trabajaré?



**DURACIÓN:
30 MINUTOS**

OBJETIVO: Lograr que los estudiantes conformen equipos de trabajo que permitan el adecuado desarrollo del proyecto.

Paso 1

Previamente, usted como docente, recorte los Rompecabezas sobre las consecuencias del consumo de agua no potable del anexo 1 y métalos en una misma bolsa.

Por 5 puntos Alianza



Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Realice esta dinámica para conformar cinco equipos de trabajo colaborativos de cuatro estudiantes, así:

- » En un orden indicado por usted, cada estudiante, uno por uno, sacará de la bolsa una de las piezas de los Rompecabezas sobre las consecuencias del consumo de agua no potable al azar. Hay una pieza para cada uno.
- » En simultánea y libremente, los estudiantes buscarán a quienes tienen las demás piezas para armar su rompecabezas y se reunirán.
- » Ya reunidos, armarán el rompecabezas. Esto les indicará que son compañeros de equipo de trabajo.

Deben quedar cinco equipos de cuatro estudiantes, como cinco rompecabezas se despiezaron en cuatro fichas cada uno.

Asígneles las siguientes responsabilidades:



EQUIPOS 1 Y 2

Realizar carteleras para presentar el proyecto y decorar la institución educativa.



EQUIPO 5

Conseguir botellas transparentes vacías de tres litros de capacidad, arena fina, arena gruesa y piedras (gravilla), para construir los filtros.

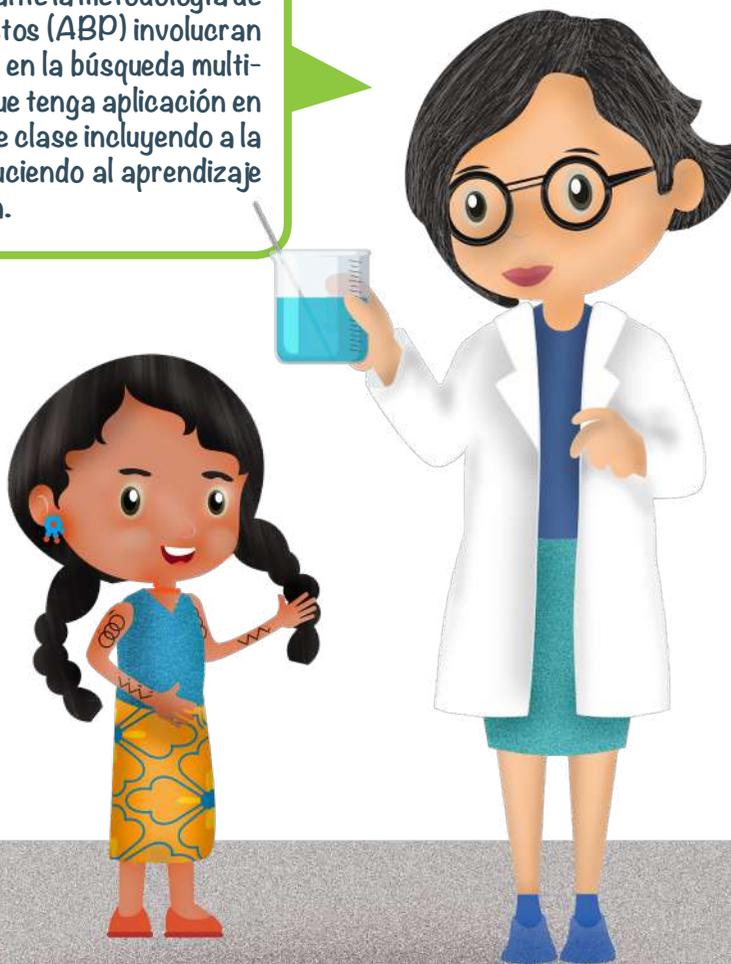


EQUIPOS 3 Y 4

Poner en escena una obra de teatro que recoja lo desarrollado en el proyecto.

La escritura de la obra, la construcción de los filtros, la construcción de las poesías y el diseño del volante, estarán a cargo de todos los estudiantes, acompañados por el o la docente.

Los proyectos escolares mediante la metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP) involucran activamente a los estudiantes en la búsqueda multidisciplinaria de un resultado que tenga aplicación en su realidad, más allá del aula de clase incluyendo a la comunidad educativa, y conduciendo al aprendizaje de temas necesarios en el aula.



Momento de desarrollo

2



DURACIÓN:
15 HORAS



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES:** 5



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA:** 80

Actividad 1. La visita de los expertos



DURACIÓN:
2 HORAS

OBJETIVO: Informar a los estudiantes sobre la importancia de tener agua potable y guiarlos en la construcción de un filtro artesanal.

Paso 1

Por 10 puntos Alianza



Previamente, usted como docente:

- » Invite a unos o unas profesionales en microbiología y en química, para hablarles a los estudiantes sobre el agua potable y la construcción de filtros artesanales, y con ello, sensibilizar aún más a los estudiantes en relación con el objetivo del pro-

yecto escolar. Puede ser uno o más docentes de la institución educativa. Si no es posible, prepare una exposición donde se expliquen los temas mencionados.

- » Imprima o fotocopie un formato de *Encuesta sobre el agua* para cada estudiante del **anexo 2**.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Presénteles los expertos y explíqueles que les han invitado para aprender sobre el agua potable y la construcción de filtros artesanales.

Déles la palabra a los expertos durante una hora. Al final, abra un espacio para que los estudiantes les formulen preguntas y despejen sus dudas.





Paso 3

Entréguele a cada estudiante un formato impreso de la *Encuesta sobre el agua*, para que lo aplique por fuera de clase, a padres, familiares, acudientes o vecinos, y lo devuelva diligenciado para la siguiente actividad.

Expliques el objetivo y la manera de diligenciar la encuesta.

Actividad 2. Construyamos filtros de agua



DURACIÓN:
2 HORAS

OBJETIVO: Construir con los estudiantes, seis filtros de agua artesanales, mediante una dinámica tipo laboratorio.

Paso 1

Previamente, usted como docente:

- » Con la ayuda de los docentes de las áreas que se vincularán a la actividad, organice los materiales para el proceso de construcción de los filtros, en seis pasos, en sendas mesas.
- » Disponga los materiales en las seis mesas de trabajo de forma secuencial, alrededor del aula de clase, excepto la **Mesa 2**, de modo que los equipos de trabajo de estudiantes puedan pasar por cada mesa para ir construyendo su filtro, como en un laboratorio, así:

Por 30 puntos Alianza



Mesa 1: 6 botellas de plástico transparente de 3 litros, 6 abrazaderas de metal para poste, un bisturí, unas tijeras, 2 litros de alcohol, 2 cajas de gasa, una regla.

Mesa 2: Un kilo de algodón que no sea en pomos, una regla.

Mesa 3: 6 libras de carbón activo, una regla.

Mesa 4: 3 kilos de arena fina, una regla.

Mesa 5: 3 kilos de arena gruesa, una regla.

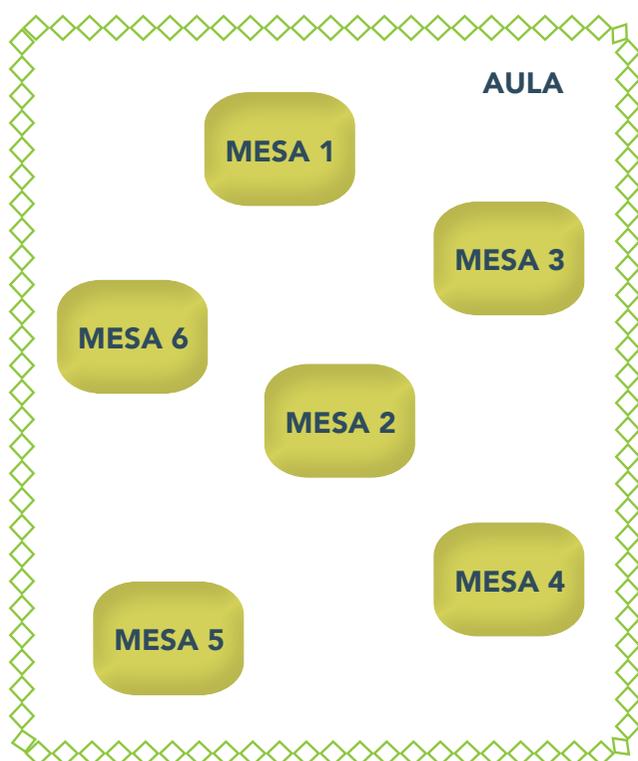
Mesa 6: 3 kilos de piedras (gravilla), una regla.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Explíqueles que construirán juntos, seis filtros de agua artesanales pasando por seis mesas de trabajo. Dibuje un esquema en el tablero, a medida que les explica.

Ejemplo:



Paso 3

Motíveles haciéndolos conscientes de la importancia de esta actividad y su aprendizaje, afirmándoles que estos filtros se ubicarán para su uso en puntos estratégicos como: la escuela, la junta de acción comunal, el parque y otros. Además, más adelante, harán una presentación en público para enseñarle a la comunidad cómo hacerlos.

¡A construir!

Independientes de los equipos antes conformados y según la cantidad de estudiantes que tenga en el aula, divídalos de forma equitativa en seis mesas, en las cuales se encargarán de una parte del proceso de construcción de los filtros, así:

Mesa 1: Corte y desinfección. Encargados del corte y la desinfección de los recipientes para el filtro. Estarán acompañados por un docente.

Mesa 2: Algodón. Encargados de poner las capas de algodón entre un material y otro del filtro. Por su uso repetido, se ubica en el centro del aula.

Mesa 3: Carbón. Encargados de verter carbón activo en cada filtro, hasta ocupar 3,5 centímetros de la botella.

Mesa 4: Arena fina. Encargados de verter arena fina en cada filtro, hasta ocupar 6 centímetros de la botella.

Mesa 5: Arena gruesa. Encargados de verter arena gruesa en cada filtro, hasta ocupar 5 centímetros de la botella.

Mesa 6: Piedras. Encargados de verter las piedras en cada filtro, hasta ocupar 2 centímetros de la botella.

El filtro debe quedar así:



Actividad 3. Nuestra obra de teatro



**DURACIÓN:
30 MINUTOS**

OBJETIVO: Construir con la participación de todos los estudiantes, una obra de teatro que sensibilice a la comunidad educativa frente a la importancia de la calidad del agua.

Paso 1

Previamente, usted como docente:

- » Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Paso 2

A partir de estos resultados del paso anterior, definan los personajes para su obra de teatro y anótelos en el tablero.

Tenga presente que la obra debe generar conciencia sobre la importancia de tomar acciones de prevención y disminución de enfermedades en el contexto como: problemas en la piel, enfermedades digestivas, entre otras, a través de la potabilización del agua.

Dibuje en el tablero un cuadro con lo definido en grupo, sobre:

- » El número de escenas con las que contará la obra y los diferentes lugares donde ocurren los hechos.

Por 10 puntos Alianza



- » Retomen los formatos de *Encuesta sobre el agua* ya diligenciados.
- » Implementando la dinámica que considere pertinente, analicen juntos las respuestas obtenidas por los estudiantes.

- » Las situaciones con una breve descripción de lo que ocurre en cada escena.
- » Los personajes: sus nombres, características, vestuario y su parlamento o diálogo durante cada escena. Es necesario darle este tratamiento a las personas, animales o cosas que hacen avanzar la historia cumpliendo funciones en las escenas.
- » La escenografía, es decir, los elementos necesarios para caracterizar y dar curso a cada escena.

Ejemplo:

ESCENA No.	SITUACIONES	PERSONAJES			ESCENOGRAFÍA
		NOMBRE Y CARACTERÍSTICAS	VESTUARIO, MAQUILLAJE, ACCESORIOS	PARLAMENTO	
1					
2					
3					
4					
5					

¿Listos? ¡A ensayar!

Actividad 4. Constructor de poesías



DURACIÓN:
9 HORAS (1 POR DÍA)

OBJETIVO: Involucrar a todos los estudiantes en la construcción de poesías relacionadas con la temática del proyecto.

Paso 1

Por 20 puntos Alianza



Previamente, usted como docente, imprima o fotocopie un formato *Constructor de poesías* del **anexo 3** para cada estudiante.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Recuérdelos los conceptos de **determinante**, **adjetivo** y **complemento**.

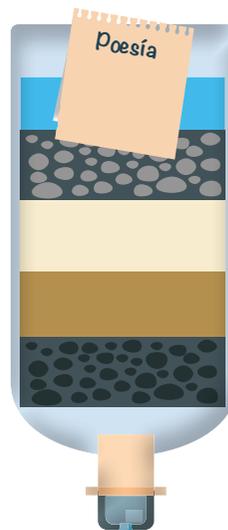
Deles ejemplos.

Entréguele a cada estudiante un formato *Constructor de poesías*, y expóngales lo que harán mediante un ejercicio de escritura creativa, apoyándose en el formato.

Paso 3

Finalizado el ejercicio, propicie una socialización de las construcciones de los estudiantes.

Deles una hoja de papel iris a quienes voluntariamente quieran reescribir su poesía y pegarla en uno de los filtros construidos. Todos los filtros deben llevar una.



Actividad 5. Socializando nuestro ABP



DURACIÓN:
30 MINUTOS

OBJETIVO: Lograr que los estudiantes socialicen el proyecto y orienten a la comunidad educativa para la construcción de filtros artesanales.

Paso 1

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Propóngales la organización de un evento para presentar su proyecto ante la comunidad educativa, considerando los equipos creados en el momento de motivación:

» **EQUIPOS 1 y 2:** Realizar carteleras para presentar el proyecto y decorar la escuela.

Paso 2

Definan y diseñen el contenido del evento, el nombre de este, el espacio donde se hará, la es-

Por 20 puntos Alianza



» **EQUIPOS 3 y 4:** Poner en escena una obra de teatro que recoja lo desarrollado en el proyecto.

» **EQUIPOS 4 y 5:** Conseguir botellas transparentes vacías de tres litros de capacidad, arena gruesa y piedras, para los filtros.

Definan roles específicos para esta organización y expóngales las funciones: dirección, producción, arte y escenografía, iluminación y sonido, vestuario y maquillaje, presentación, comunicación, actores, poetas, instructores de filtros, otros.

cenografía, la programación, la duración, la fecha, los invitados y la forma de convocarlos, entre otros

asuntos. Si no es posible, gestionen la inclusión de los poemas y la presentación de la construcción de los filtros en algún evento establecido que se desarrolle en días cercanos.

No pueden faltar en el programa, en el orden en que considere conveniente:

- » Una presentación del porqué del evento.
- » La declamación de algunos de los poemas contruidos en la actividad 4.

- » La obra de teatro preparada en la actividad 3.
- » Una presentación para para explicar la construcción de los filtros, con el mismo procedimiento empleado en la actividad 2.
- » La invitación a que cada familia construya su propio filtro y lo use.

Ensayen el evento completo hasta que queden satisfechos con el resultado.

Paso 3

Elaboren un volante tamaño media carta, para distribuir a los invitados, con información sobre el consumo del agua y las instrucciones para construir un filtro.

Pueden apoyarse en las plantillas gratuitas del sitio web www.canva.com.

Envíen el diseño del volante a sus familiares y conocidos también por *WhatsApp*.

Ejemplo:



LADO A



LADO B

Paso 4

Preparen diferentes carteleras con poemas y mensajes alusivos a la potabilización del agua, de manera muy creativa, como información y decoración para la institución educativa.

Asegure la participación de todos.

¡Inviten al público!

Momento de realimentación

3



DURACIÓN:
2 HORAS



NÚMERO DE
ACTIVIDADES: 1



TOTAL PUNTOS
ALIANZA: 10

Actividad 1. ¿Cómo lo hicimos?



DURACIÓN:
2 HORAS

OBJETIVO: Evaluar con los estudiantes el proceso realizado, durante el inicio, desarrollo y final del proyecto ABP: *Hidropoesía*.

Paso 1

Previamente, usted como docente, elabore dos carteleras murales: una encabezada por la imagen de una estrella, y la otra con la de una escalera.

Por 10 puntos Alianza



Decórelas dejando la mayor parte en blanco, e instálela fuera del aula.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Propóngales evaluar el proyecto dentro del aula, por medio de una estrategia de evaluación formativa de coevaluación, llamada *¿Cómo lo hicimos?* mediante el uso de estímulos visuales:

Muéstreles las dos carteleras murales y permítales que libre y respetuosamente, organicen sus ideas y se acerquen a escribir lo correspondiente.

- » **Estrella**, para indicar lo que fue positivo.
- » **Escalera**, para señalar lo que se puede mejorar.





Uno de los propósitos de la metodología activa de aprendizaje basado en proyectos (ABP) es llevar a los estudiantes temas e información que amplíen su campo de intereses, proponiéndoles nuevas experiencias y motivándolos a usar nuevos recursos para vivirlas, sin perder de vista que deben llegar a un resultado y a unos aprendizajes.



El consumo de agua no potable en el corregimiento El Prodigio y los padecimientos a causa de ello, fueron pilares fundamentales para emprender esta guía de aprendizaje. Lo que determinó nuestra permanencia en el proyecto y en la creación de contenidos, fue alimentar nuestro espíritu investigativo y determinar un propósito que beneficiara, no sólo a los estudiantes y a la comunidad educativa del corregimiento, sino también a otros contextos. Este proceso ha sido de gran importancia para crear contenidos lúdicos y contextualizados, para dar a los estudiantes un aprendizaje significativo y con sentido.

Expresamos nuestro reconocimiento y gratitud a la Fundación Fraternidad Medellín, al Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA, al Programa Alianza; a las mediadoras Eddy Johana Montoya y Luz Mayelly González; y a nuestro rector Darwin Iberos Moreno Ordoñez por facilitarnos el espacio. ¡Muchas Gracias!

Carlos Alberto Machado Garrido
Doria Janeth Torres Velásquez
Luz Marina Morales Murillo
Stiven Andrés Manrique Ospina
Autores

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

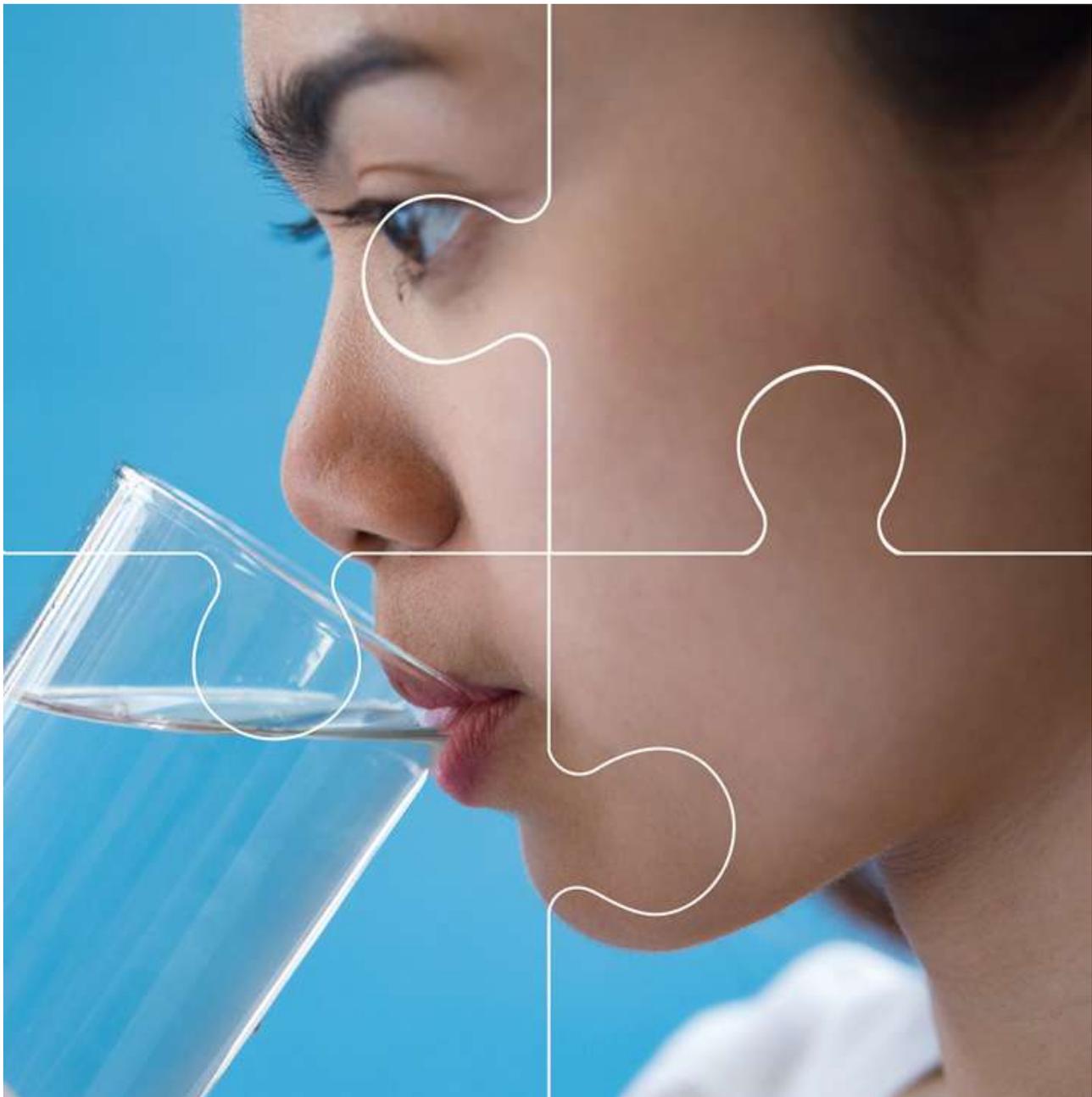
 alianza

 alianza



Anexo I.

ROMPECABEZAS SOBRE LAS CONSECUENCIAS
DEL CONSUMO DE AGUA NO POTABLE



 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

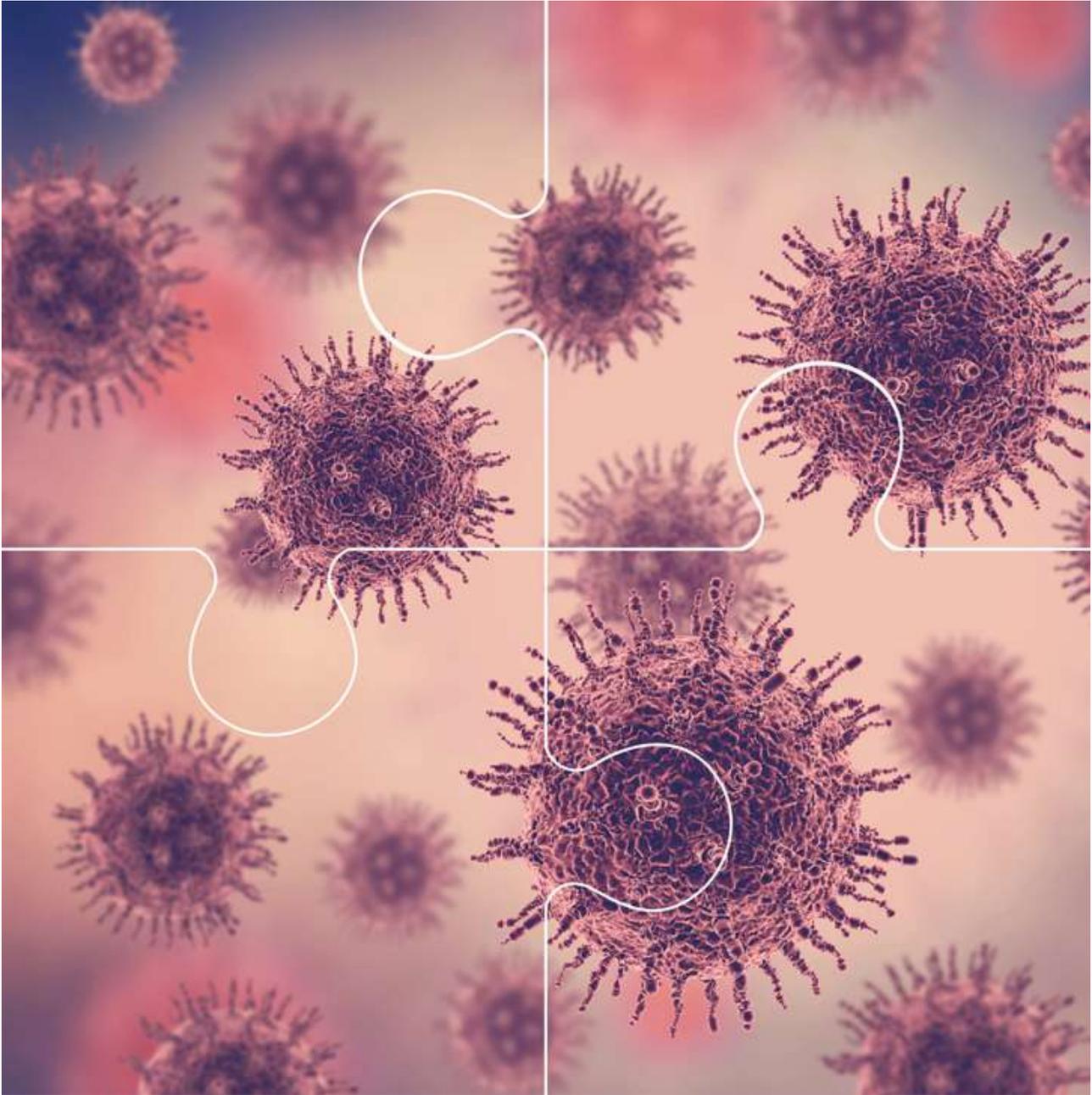
 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza



 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza



 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza



 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza



 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

Anexo 2. ENCUESTA SOBRE EL AGUA

Para padres, familiares, acudientes o vecinos



Objetivo: Saber de qué formas mejoran la calidad del agua que consumen y su conocimiento sobre las consecuencias de consumir agua no potable.

Nombre del encuestador(a):

Lugar de aplicación de la encuesta:

Fecha:

¿De dónde proviene el agua que consume?

- a. Tanque del corregimiento
- b. Agua lluvia
- c. Otro nacimiento
- d. Botellón
- e. Otro

Si su respuesta es otro, ¿cuál?

¿Sabe usted que es el agua potable?

- a. Sí
 - b. No
-

¿Qué medio utiliza usted para purificar el agua?

- a. Filtro con ozono
- b. Filtro artesanal
- c. Hervir el agua
- d. Cloración
- e. Filtración con tela
- f. Otro

Si su respuesta es otro, ¿cuál?

¿Sabe usted qué enfermedades ocasiona el consumo de agua no tratada?

- a. Sí
- b. No

Si su respuesta es sí, ¿cuáles conoce?

¿En su casa, algún miembro ha sufrido alguna enfermedad y/o síntoma relacionada con el consumo de agua no tratada?

- a. Sí
- b. No

Si su respuesta es sí, ¿qué enfermedades y/o síntomas han sufrido?

¡Muchas gracias por su colaboración!

Anexo 3. CONSTRUCTOR DE POESÍAS



CONSTRUCTOR DE POESÍAS

Institución Educativa:

Grado:

Estudiante:

Tema:

Escribe nueve palabras que tengan relación con el tema:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

A las tres primeras palabras agrégales un determinante y el tema:

Primera palabra + determinante

Segunda palabra + determinante

Tercera palabra + determinante

Tema

A las tres palabras siguientes agrégales un determinante y un adjetivo, y el tema:

Cuarta palabra + determinante + adjetivo

Quinta palabra + determinante + adjetivo

Sexta palabra + determinante + adjetivo

Tema

A las tres últimas, agrégales un determinante, un adjetivo y un complemento, y el tema:

Séptima palabra + determinante + adjetivo + complemento

Octava palabra + determinante + adjetivo + complemento

Novena palabra + determinante + adjetivo + complemento

Tema

¡Ya tienes tu poesía! Escríbela al reverso de este formato

Referencias y bibliografía



Cobo G. y Valdivia S. (2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú.

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje. Vol. 2*. Colombia. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Novillo, Cristina (2019). *Enfermedades causadas por aguas contaminadas*. Ecología verde. Recuperado de: <https://www.ecologiaverde.com/enfermedades-causadas-por-aguas-contaminadas-2342.html>

Pozo, Fernando, Rodríguez, Sebastián y Manzanares, Fernando (2003). *¡Al ataque, mis plumillas! Actividades para imaginar y escribir*. Ediciones Aljibe. España.

Sánchez, Javier (2020). *Cómo hacer un filtro de agua casero para beber*. Ecología verde. Recuperado de: <https://www.ecologiaverde.com/como-hacer-un-filtro-de-agua-casero-para-beber-1123.html>

Web del Maestro CMF (2020). *Las habilidades necesarias para ser competente en el siglo XXI*. Colombia. Recuperado de: <https://webdelmaestrocmf.com/portal/las-habilidades-necesarias-para-ser-competente-en-el-siglo-xxi/>



Museo fantástico

Guía  4

Grado 7°



Ficha informativa



Dirigida a	Estudiantes del grado 7°
Tema	Terror y misterio
Área principal	Lenguaje
Áreas transversales	Educación artística Ciencias sociales Ética y Valores
Metodología activa	Aprendizaje basado en proyectos (ABP) El aprendizaje basado en proyectos es una metodología activa que permite a los estudiantes, a partir de una necesidad del contexto, investigar la mejor manera de responder a una problemática para construir un producto final que beneficie a la comunidad educativa
Habilidades del siglo XXI	Colaboración Creatividad Comunicación
DBA*	Comprende discursos orales producidos con un objetivo determinado en diversos contextos sociales y escolares. Construye narraciones orales, para lo cual retoma las características de los géneros que quiere relatar y los contextos de circulación de su discurso.
Desempeños esperados	Identifica el texto narrativo. Investiga antecedentes de la tradición oral y cultural de la comunidad. Utiliza la entrevista semiestructurada y la tertulia. Cre a textos narrativos como mitos y leyendas urbanas. Valora los discursos de los adultos mayores como gran aporte para la tradición oral.



Autores

Docentes de la Institución Educativa Rural Chaparral, de la vereda Chaparral, en el municipio de San Vicente Ferrer:

Jissela Henao Vergara, licenciada en Educación básica con énfasis en Humanidades y Lengua castellana.

Mary Luz Flórez Orozco, licenciada en Educación básica con énfasis en Humanidades y Lengua extranjera inglés, especialista en Gerencia informática, especialista en Enseñanza del inglés y magister en Tecnologías de la información y la comunicación.

**Derechos básicos de aprendizaje.*

Introducción



Con la realización del proyecto escolar que se propone en esta guía, se busca potenciar la creatividad de los estudiantes a partir de estrategias enfocadas en la expresión corporal, la oral y la escrita, con el fin de afianzar habilidades comunicativas, relaciones interpersonales y conocimiento cultural sobre los mitos y las leyendas de su comunidad.

Lo anterior se desarrollará mediante un trabajo de campo que involucra entrevistas y tertulias entre estudiantes y adultos mayores, en busca de recuperar la tradición oral, a través del reconocimiento y el acercamiento a sus generaciones anteriores a través del lenguaje.

Finalmente, se presentará a la comunidad educativa el Museo fantástico. Para lograr lo anterior, el proyecto escolar partirá de la pregunta orientadora:

¿Cómo potenciar la creatividad en los estudiantes a partir de la expresión oral, escrita y corporal desde los relatos de la comunidad (mitos y leyendas) para recrear un Museo fantástico?

En tal sentido, esta guía presenta tres momentos con sus respectivas actividades, con la orientación del docente:

1

MOMENTO DE MOTIVACIÓN

Momento para motivar a los estudiantes a recuperar la tradición oral en la vereda a través de la presentación de un *Museo fantástico*, por medio de las actividades:

Actividad 1. *La caja mágica*

Actividad 2. *¿Cómo iniciar?*

2

MOMENTO DE DESARROLLO

Momento para poner en práctica el proyecto, estimulando en los estudiantes sus habilidades comunicativas y creativas a partir de la expresión oral, escrita y corporal. Sus actividades son:

Actividad 1. *¡A trabajar se dijo!*

Actividad 2. *¡Bienvenidos al Museo fantástico!*

3

MOMENTO DE REALIMENTACIÓN

Momento para reflexionar de manera didáctica sobre el trabajo realizado, compartiendo los aprendizajes adquiridos. Además, es el momento para construir un friso como evidencia del trabajo y tarjetas de agradecimiento para los colaboradores, mediante las actividades:

Actividad 1. *¿Cómo nos fue?*

Actividad 2. *Dejemos huella en la institución educativa*



La metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP) comprende el diseño de un proyecto escolar, con el planteamiento de una pregunta hasta alcanzar su solución y hacer su difusión, involucrando activamente a los estudiantes en actividades memorables que les faciliten el aprendizaje de temas necesarios, así como el desarrollo de habilidades del siglo XXI. ¡Amplíe las vivencias de los estudiantes en la escuela y por fuera del aula!



Materiales

Marque con lo que vaya consiguiendo

- Vestuario y maquillaje para el cuentero o actor
- Caja de cartón grande
- Cintas de varios colores de 2 metros de extensión
- Rompecabezas de mitos y leyendas. Ver **anexo 1**
- Bolsa
- Impresiones de *Ticket de salida*, a necesidad. Ver **anexo 2**
- Resma de papel bond tamaño carta
- Cinta pegante doble faz
- Cinta pegante transparente
- Tijeras
- Pegante
- Regla
- Tarjetas de agradecimiento a necesidad. Ver **anexo 3**
- 20 fichas bibliográficas o de cartulina
- Referencias y bibliografía al final de esta guía



Momento de motivación

1



DURACIÓN:
UNA HORA



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES:** 2



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA:** 10



DURACIÓN:
30 MINUTOS

Actividad I. La caja mágica



OBJETIVO: Motivar a los estudiantes a investigar sobre los mitos y leyendas propias del municipio.

Paso I

Por 5 puntos Alianza



Previamente, usted como docente:

- » Revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, contenidos que ayudan a mejorar el desarrollo de las actividades.
- » Consiga una caja de cartón grande, donde pueda caber una persona agachada.
- » Invite a un cuentero o actor que pueda relatarles a los estudiantes la leyenda del Mohán, disfrazado de este personaje.
- » 15 minutos antes de la clase, y sin que lo estudiantes se den cuenta, organice el aula formado un círculo con las sillas.
- » Ubique en el centro del círculo la caja grande y pídale al cuentero o actor, ya caracterizado como el Mohán, que se meta en ella.

- » Péguale largas tiras de cintas de colores a la tapa o alas superiores de la caja, y ciérrela. Esa será *la caja mágica*.



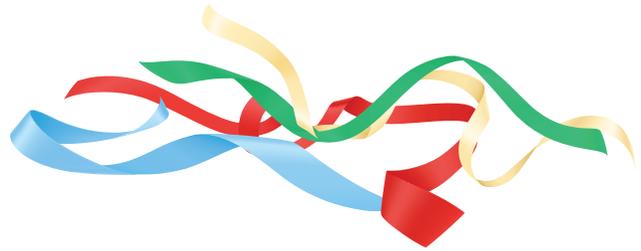
Paso 2

Cuando los estudiantes ingresen al aula, díales que observen *la caja mágica* durante un minuto.

Pídales que se acerquen y halen de las cintas. ¡De inmediato saldrá el Mohán!

El cuentero o actor, metido en su personaje, le relatará histriónicamente la leyenda del Mohán. Al finalizar, les preguntará:

¿Qué otros personajes de mitos y leyendas conocen?



Tras escuchar a los estudiantes, el cuentero o actor los invitará a investigar por medio de la consulta con adultos mayores, qué otros personajes míticos o legendarios conocen en su contexto.

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.



**DURACIÓN:
30 MINUTOS**

Actividad 2. ¿Cómo iniciar?



OBJETIVO: Lograr que los estudiantes conformen equipos de trabajo colaborativo, con asignación de responsabilidades.

Paso 1

Previamente, usted como docente, recorte los *Rompecabezas de mitos y leyendas* del **anexo 1** y méталos en una misma bolsa.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Realice esta dinámica para conformar 10 equipos de trabajo colaborativos de cuatro estudiantes cada uno, así:

» En un orden indicado por usted, cada estudiante, uno por uno, sacará de la bolsa una de las

Por 5 puntos Alianza



piezas de los *Rompecabezas de mitos y leyendas* al azar. Hay una pieza para cada uno.

- » En simultánea y libremente, los estudiantes buscarán a quienes tienen las demás piezas para armar su rompecabezas y se reunirán.
- » Ya reunidos, armarán el rompecabezas correspondiente. Esto les indicará que son compañeros de equipo de trabajo.

Deben quedar 10 equipos de cuatro estudiantes, como 10 rompecabezas se despiezaron en cuatro fichas cada uno. Asígneles las siguientes responsabilidades:



EQUIPO 1

Elaborar un logo del proyecto y convertirlo en un aviso grande del *Museo fantástico*, que se ubicará en la biblioteca de la institución educativa. Además, hacer un cronograma para que toda la comunidad educativa lo visite, pasando por las demás aulas de la institución, para que lo hagan en las fechas del cronograma.



EQUIPO 2

Preparar cinco preguntas para entrevistar a adultos mayores seleccionados de la comunidad, con el fin de conocer mitos y leyendas propias. Luego, acordar y realizar las entrevistas. El equipo 6 las grabará en video.



EQUIPOS 3 Y 4

Preparar temas para tratar en una tertulia sobre mitos y leyendas entre estudiantes y adultos mayores de la comunidad. Luego, organizar y realizar la tertulia, con la asistencia de todos los compañeros del aula. El equipo 6 la grabará en video.



EQUIPO 5

Redactar textos narrativos sobre cada uno de los personajes míticos y legendarios conocidos a través de las entrevistas y la tertulia, en forma de libreto para que sean contados por los estudiantes que representarán a cada personaje en el *Museo fantástico*, como lo hizo el cuentero o actor en la actividad anterior.



EQUIPO 6

Grabar en video las entrevistas, la tertulia, y otras acciones realizadas por los estudiantes de todos los equipos en desarrollo del proyecto. Luego, editar con esas imágenes dos videos: uno para promover el *Museo fantástico* invitando a la comunidad educativa a visitarlo, y otro para exponer al final del proyecto, el proceso realizado por los estudiantes.



EQUIPOS 7 Y 8

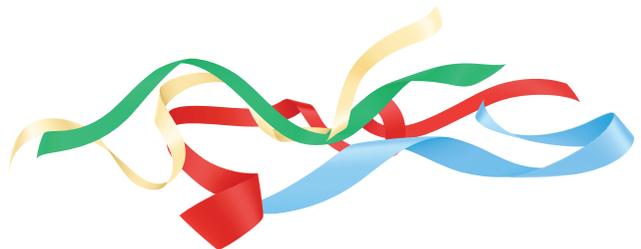
Representar los personajes míticos y legendarios seleccionados, en el *Museo fantástico*, narrando oralmente los mitos y leyendas a los visitantes, empleando los libretos elaborados por el equipo 5 y todo lo elaborado por los equipos 9 y 10.



EQUIPOS 9 Y 10

Diseñar, elaborar e instalar la escenografía, el vestuario, el maquillaje y los accesorios de los estudiantes que representarán a los personajes, es decir, de los equipos 7 y 8.

Todos los equipos y estudiantes desarrollarán sus responsabilidades en las siguientes actividades.



Momento de desarrollo

2



DURACIÓN:
6 SEMANAS



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES:** 2



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA:** 70

Actividad 1. ¡A trabajar se dijo!



DURACIÓN:
5 HORAS

OBJETIVO: Poner en práctica las diferentes responsabilidades de los equipos colaborativos de estudiantes, para implementar el *Museo fantástico*.

Paso 1

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Por 50 puntos Alianza



Retomen los equipos y responsabilidades asignadas en la actividad anterior.

Explíqueles que todos empezarán a asumir sus respectivas responsabilidades, de manera simultánea y con el acompañamiento de un docente.

Paso 2

Indíquele al **EQUIPO 1** que, con el acompañamiento de un docente, desarrolle lo correspondiente: Elaborar un logo del proyecto y convertirlo en un aviso grande del *Museo fantástico*, que se ubicará en la biblioteca de la institución educativa.

Propóngales que empiecen por medir el espacio donde ubicarán el aviso, y hacer una lista de los invitados para calcular cuántas invitaciones deberá producir y cuánto tiempo deberán mantener abierto el Museo. Incluyan a todos los grupos de la institución educativa. Usen un calendario.

Además, hacer un cronograma para que toda la comunidad educativa lo visite e invitaciones personalizadas para que lo hagan en las fechas del cronograma.

Además, pídale citar al **EQUIPO 6** a una de las reuniones, para que haga grabaciones en video.

¡A trabajar se dijo!

Paso 3

Indíquele al **EQUIPO 2** que, con el acompañamiento del docente, desarrolle lo correspondiente: Preparar cinco preguntas para entrevistar a adultos mayores seleccionados de la comunidad, con el fin de conocer mitos y leyendas propias. Luego, acordar y realizar las entrevistas.

Propóngales que empiecen por hacer una lista de los adultos mayores que conocen y estarían dispuestos a ser entrevistados sobre el tema. Hablen con ellos para explicarles el proyecto y acuerden una cita para hacer la entrevista.

Motíuelos a que no pierdan de vista el objetivo, que es conocer los diferentes mitos y leyendas tradicionales de la comunidad, por lo tanto, cada entrevista no deberá terminar hasta obtener al menos un mito o leyenda narrada por el adulto mayor entrevistado.

Las preguntas pueden ser:

1. ¿Qué mitos y leyendas conoce usted acerca de esta comunidad?
2. ¿Nos puede narrar el mito o leyenda que más recuerde?
3. ¿Qué otro mito o leyenda conoce?
4. ¿Cree usted que los personajes e historias son reales? ¿Por qué?
5. ¿Cómo conoció usted estas historias?

Pídales que sean amables y agradecidos con sus entrevistados, y que tomen nota de los nombres y apellidos de los mismos.

Recuérdelos que el **EQUIPO 6** grabará en video las entrevistas, por lo tanto, deben citarlas.

¡A trabajar se dijo!

Paso 4

Indíqueles a los **EQUIPOS 3 Y 4** que, con el acompañamiento de un docente, desarrollen lo correspondiente: Preparar temas para tratar en una tertulia sobre mitos y leyendas entre estudiantes y adultos mayores de la comunidad. Luego, organizar y realizar la tertulia, con la asistencia de todos los compañeros del aula.

Propóngales que empiecen por hacer una lista de los adultos mayores que conocen y estarían dispuestos a participar en una tertulia sobre el tema. Pídales que averigüen si en su contexto existen grupos de la tercera edad o similares. Pueden ser los mismos citados por el **EQUIPO 2** a las entrevistas y otros.

Hablen con ellos para explicarles el proyecto y acuerden una fecha, hora y lugar para la tertulia. Procuren concretar la participación del al menos tres tertuliantes.



Para el contenido de la tertulia, sugiérales:

1. Saludo y agradecimiento
2. Explicación del proyecto
3. Presentación de los tertuliantes (nombre, apellido, comunidad, ocupación, parentesco, otros)
4. Conversatorio tipo tertulia. Pueden partir de las mismas preguntas de las entrevistas del **EQUIPO 2** y formular otras a medida que se desarrolla el evento.
5. Invitación al *Museo fantástico*
6. Despedida y agradecimiento

Motívelos a que no pierdan de vista el objetivo, que es conocer los diferentes mitos y leyendas tradicio-

nales de la comunidad, por lo tanto, tienen que hacer las preguntas suficientes para que todos los tertuliantes hayan hablado y contado mitos o leyendas. Sería interesante que preguntaran cuál era la utilidad de los mitos y las leyendas, entre otras preguntas, adicionales a las de las entrevistas.

Pídales que sean amables y agradecidos con sus invitados.

Recuérdelos que el **EQUIPO 6** grabará en video la tertulia, por lo tanto, deben avisarle lo correspondiente.

¡A trabajar se dijo!



Paso 5

Indíquele al **EQUIPO 5** que, con el acompañamiento de un docente, desarrolle lo correspondiente: Redactar textos narrativos sobre cada uno de los personajes míticos y legendarios conocidos a través de las entrevistas y la tertulia, en forma de libreto para que sean contados por los estudiantes que representarán a cada personaje en el *Museo fantástico*, como lo hizo el cuentero o actor en la actividad anterior.

Sugiérales que redacten cada mito o leyenda como un cuento, y que partiendo de ello, elaboren el libreto de cada personaje correspondiente, en primera persona o monólogo. Deben incluir la descripción de la personalidad, el humor, las expresiones faciales, la voz y los movimientos de cada personaje.

Recuérdale que los libretos son para los estudiantes de los **EQUIPOS 7 Y 8** por lo tanto, es conveniente que ensayen las actuaciones junto con ellos, para ayudarse colaborativamente y hacer los ajustes necesarios.

Paso 6

Indíquelo al **EQUIPO 6** que, con el acompañamiento de un docente, desarrolle lo correspondiente: Grabar en video las entrevistas, la tertulia, y otras acciones realizadas por los estudiantes de todos los equipos en desarrollo del proyecto. Luego, editar con esas imágenes dos videos: uno para promover el *Museo fantástico*, invitando a la comunidad educativa a visitarlo, es decir, un video promocional, y otro para exponer al final del proyecto, el proceso realizado por los estudiantes, es decir, un video documental.

Además, pídale citar al **EQUIPO 6** a una sesión de redacción y a algún ensayo, para que haga algunas grabaciones en video. ¡A trabajar se dijo!

Recomiéndeles mantenerse el contacto con los demás equipos, para poder hacer las grabaciones de todo el proceso, y de igual forma, grabarse ellos mismos.

Sugierales que mientras las acciones se desarrollan al fondo, un integrante del equipo puede aparecer en la cámara contando o presentando lo que está pasando. Así, pueden pasar a presentar todos, en los diferentes momentos de grabación.

Motívelos a que no pierdan de vista la intención de cada video.



Direcciónelos para que, al editar, inicien con la grabación del aviso grande del *Museo fantástico*.

Prográmelos para que una semana antes de abrir las puertas del *Museo*, presente todos los días el video promocional en un lugar visible para todos los estudiantes en medio de sus descansos. Un día lo pueden proyectar en la sede de bachillerato y otro día en la sede de primaria, y así sucesivamente.

Paso 7

Indíqueles a los **EQUIPOS 7 Y 8** que, con el acompañamiento de un docente, desarrollen lo correspondiente: Representar los personajes míticos y legendarios seleccionados, en el *Museo fantástico*, narrando oralmente los mitos y leyendas a los visitantes, empleando los libretos elaborados por el **EQUIPO 5** y todo lo producido por los **EQUIPOS 9 Y 10**.

Paso 8

Indíqueles a los **EQUIPOS 9 Y 10** que, con el acompañamiento de un docente, desarrolle lo correspondiente: Diseñar, elaborar e instalar la escenografía, el vestuario, el maquillaje y los accesorios de los estudiantes que representarán a los personajes, es decir, de los **EQUIPOS 7 Y 8**.

Facilíteles el consultar en libros o internet, diversas escenografías de teatro así como ilustraciones de los mitos y leyendas que van a representar, con el propósito de que tomen ideas creativas que les permitan recrear lo correspondiente.

Pídales tener en cuenta el espacio para la instalación de lo producido, que será la biblioteca de la institución educativa. Por ello, pueden convenir algunos asuntos con el **EQUIPO 1** y pedirle ayuda. De igual forma, considerar el tiempo, pues deberán montar todo un día antes de la apertura del *Museo fantástico* y también programarse para el desmontaje, cuando se cumpla todo el cronograma de visitas elaborado por el **EQUIPO 1**.

Indíquele que, además, este equipo debe redactar un libreto para que uno o dos de sus integrantes presenten brevemente el *Museo fantástico* en el momento de presentar el video documental, al final de recorrido dentro del **Museo**. Deben acordar con los **EQUIPOS 9 Y 10** los dispositivos para proyectar el video documental.

¡A trabajar se dijo!

Recuérdale que como los libretos los elaborará el **EQUIPO 5** y actuarán sobre lo producido por los **EQUIPOS 9 Y 10**, es conveniente que ensayen las actuaciones junto con ellos, para ayudarse colaborativamente y hacer los ajustes necesarios.

Además, pídale citar al **EQUIPO 6** a un ensayo, para que haga algunas grabaciones en video.

¡A trabajar se dijo!

Además, deben incluir los dispositivos para proyectar el video documental, al final de recorrido dentro del *Museo*, en acuerdo con el **EQUIPO 6**.

Recuérdelos que como lo que producirán es para las representaciones del **EQUIPO 5**, es conveniente que ensayen las actuaciones junto con sus integrantes, para ayudarse colaborativamente y hacer los ajustes necesarios.

Este mismo equipo se encargará de elaborar un plano o mapa de la muestra del *Museo fantástico*, es decir, de la biblioteca o el sitio donde se instale, señalando los diferentes espacios que visitarán los invitados y su orden en un recorrido. Este plano debe darlo a conocer a todos los equipos, una semana antes de abrir las puertas del *Museo*.

Además, pídales citar al **EQUIPO 6** a una de sus reuniones de producción, para que haga registro en video.

¡A trabajar se dijo!

Actividad 2. ¡Bienvenidos al Museo fantástico!



**DURACIÓN:
UNA SEMANA**

OBJETIVO: Presentar a los estudiantes ante la comunidad educativa, con el *Museo fantástico*, resaltando los mitos y leyendas propios del contexto

Paso 1

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Una semana antes de abrir las puertas del *Museo fantástico*, prepare a los estudiantes para que, cumplidas sus responsabilidades iniciales, cumplan los siguientes nuevos roles durante la temporada de visitas al *Museo*, así:

- » **EQUIPOS 1 Y 2:** Unos, permaneciendo en la entrada, recibirán a los invitados dándoles la bienvenida junto con unas sencillas indicaciones de comportamiento para disfrutar el recorrido; otros, se dividirán para acompañar a cada grupo de visitantes y mantener el orden, pues podrán ser varios grupos en simultánea, que van aprovechando diferentes muestras; otros le entregarán un *Ticket de salida* del **anexo 2** y un lapicero a cada visitante para que lo diligencie de inmediato y se los devuelva. Todos se presentarán a los visitantes antes de pedirles el diligenciamiento, saludando y dando su nombre y grado.
- » **EQUIPOS 3 Y 4:** Se dividirán para acompañar cada muestra, donde permanecerán en espera de los grupos de visitantes. En ella, darán la bienvenida y una breve presentación de lo que se trata, y los nombres de el o los estudiantes que actuarán. Todos iniciarán presentándose a los visitantes, saludando y dando su nombre y grado.

Por 20 puntos Alianza



- » **EQUIPO 5:** A la salida del *Museo fantástico*, abordarán a algunos visitantes preguntándoles su nombre, grado, cómo les pareció la visita y que les recomienda a los organizadores, en video. Unos serán reporteros y otros serán camarógrafos.
- » **EQUIPO 6:** Presentarán brevemente el video documental, al final del recorrido, dentro del *Museo*. Grabarán videos y harán fotos para registrar lo ocurrido.
- » **EQUIPOS 7 Y 8:** Representarán los personajes en las muestras, permaneciendo en ellas.
- » **EQUIPOS 9 Y 10:** Se mantendrán atentos al buen estado y los retoques de la escenografía, el vestuario, el maquillaje y los accesorios de los personajes. Y en general, se mantendrán en movimiento dentro del *Museo* para verificar que todo funciona adecuadamente y para resolver los imprevistos y necesidades de los compañeros que deben permanecer en sus lugares.

Deles espacio para resolver sus dudas y preparar lo correspondiente, orientándolos con la ayuda de los demás docentes participantes.

Paso 2

¿Listos? ¡Abran las puertas del *Museo fantástico*!
¡Bienvenidos!

Momento de realimentación

3



DURACIÓN:
2 HORAS Y 30 MINUTOS



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES:** 2



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA:** 20

Actividad 1. ¿Cómo nos fue?



DURACIÓN:
30 MINUTOS

OBJETIVO: Valorar las acciones desarrolladas por los estudiantes durante el proceso, permitiendo la evaluación formativa del proyecto.

Paso 1

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Reconozca y destaque los esfuerzos los equipos y de cada estudiante, para motivarlos a seguir aprendiendo y trabajando de forma colaborativa.

Paso 2

Realice un conversatorio sobre las apreciaciones y reflexiones de los estudiantes y docentes al respecto de lo aprendido tanto del tema como de la experiencia, la manera en que fortalecieron sus habilidades, lo que destacan, lo que deben mejorar, lo más memorable, lo difícil y lo divertido, las actividades que se pueden realizar más seguido, entre otros aspectos.

Por 5 puntos Alianza



Actividad 2. Dejemos huella en la institución educativa



DURACIÓN:
2 HORAS

OBJETIVO: Construir un friso con la información obtenida en desarrollo del proyecto escolar para dejarlo en la institución educativa como símbolo del rescate de la tradición oral, y construir tarjetas de agradecimiento para las personas que colaboraron en el proyecto.

Paso 1

Previamente, usted como docente:

- » Con la ayuda de los demás docentes, organice e imprima los textos de los mitos y leyendas redactados por el **EQUIPO 5** e imágenes de sus personajes.

Por 15 puntos Alianza



- » Imprima o fotocopie la cantidad necesaria de *Tarjetas de agradecimiento* del **anexo 3**, para los tertuliantes y otros importantes colaboradores del proyecto escolar, externos al aula.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Divida el aula para formar dos equipos equilibrados.

Al primer equipo, entréguele los materiales para elaborar un friso escolar o libro acordeón, que obsequiarán a la institución educativa para la recuperación de la tradición oral de su comunidad, así:

- » Doblen 10 hojas de papel tamaño carta por la mitad, como creando un libro, alinéenlas y péguenlas de modo que quede una sola tira como un acordeón.
- » Peguen las imágenes y los textos en el cuerpo del acordeón.
- » Para las portadas, corten dos cartones y pégenlos en los extremos de la tira, y añadan cinta o cordón. Cíerrenlo como un acordeón y amarren los extremos de la cinta o cordón.

Ejemplo:



Fuente: *blog Panasonic.es* (2020).

Paso 3

Al segundo grupo, deles las impresiones *Tarjetas de agradecimiento* para que las personalicen y entreguen a los tertuliantes y otros importantes colaboradores del proyecto, externos al aula, así:

- » Recorten las tarjetas.
- » Peguen cada una sobre una ficha bibliográfica de cartulina para que le dé más rigidez.
- » Marquen las tarjetas con el nombre de cada destinatario.
- » Asignen cada tarjeta a uno o más estudiantes para que la entregue directamente a cada destinatario.

Como alternativa a lo anterior, pueden elaborar las tarjetas apoyándose en las plantillas gratuitas del sitio web www.canva.com.



Desde el contexto educativo la mayor motivación para ser parte de los talleres de creación de contenidos es la necesidad por mejorar las estrategias de enseñanza aprendizaje que se implementan con los estudiantes, así como adquirir recursos, actividades novedosas, creativas e integradoras que mantengan a los chicos cautivados. Por ello asumimos este trabajo, motivadas por el deseo de llegar a cada encuentro, siempre llenos de ingenio, sorpresas y actividades maravillosas que dejaron huella en docentes y alumnos.

En primer lugar agradecemos a Dios, por darnos la oportunidad de vivir y culminar con éxito esta hermosa experiencia; al Programa Alianza; a la coordinadora de la Estrategia de Lenguaje Lina Marcela Pérez y a las profesionales Eddy Johana Montoya y Luz Mayelly González, por su acompañamiento; a la Fundación Fraternidad Medellín y a su director Wilson Rico, que hicieron posible que el Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia – CTA realizara este proceso; y especialmente a la rectora María Magnolia Díaz Jaramillo, por brindarnos los espacios, recursos y motivación realizar este proyecto.

Jissela Henao Vergara
Mary Luz Flórez Orozco
Autoras

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

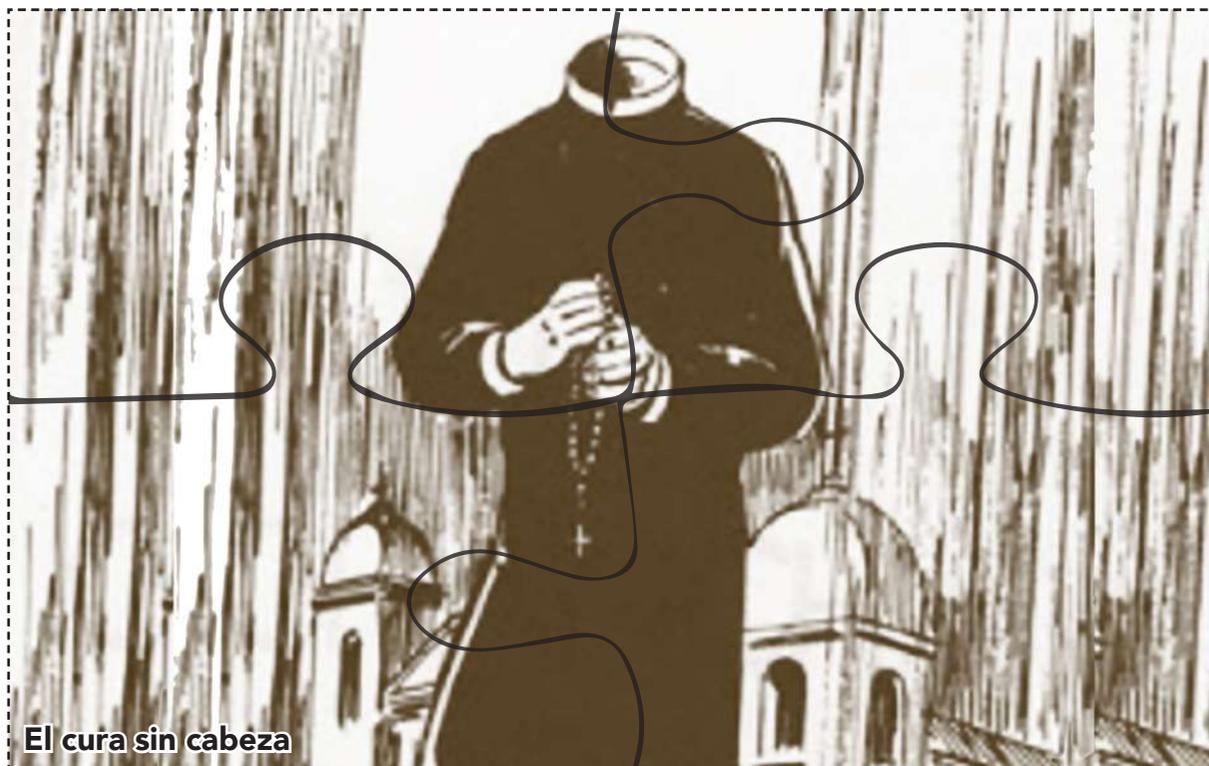
 alianza



Anexo I. ROMPECABEZAS DE MITOS Y LEYENDAS



La bruja



El cura sin cabeza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

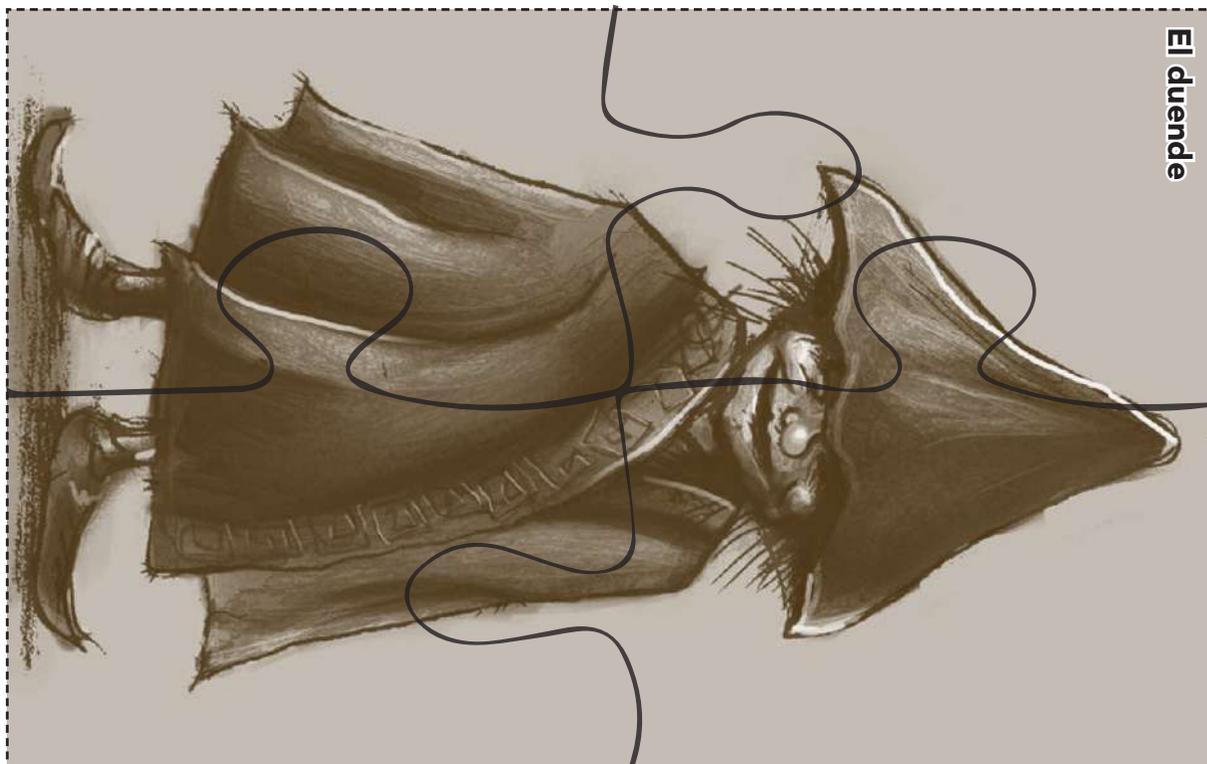
 alianza

 alianza

 alianza



El diablo



El duende

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza



La Llorona



La Madre monte

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

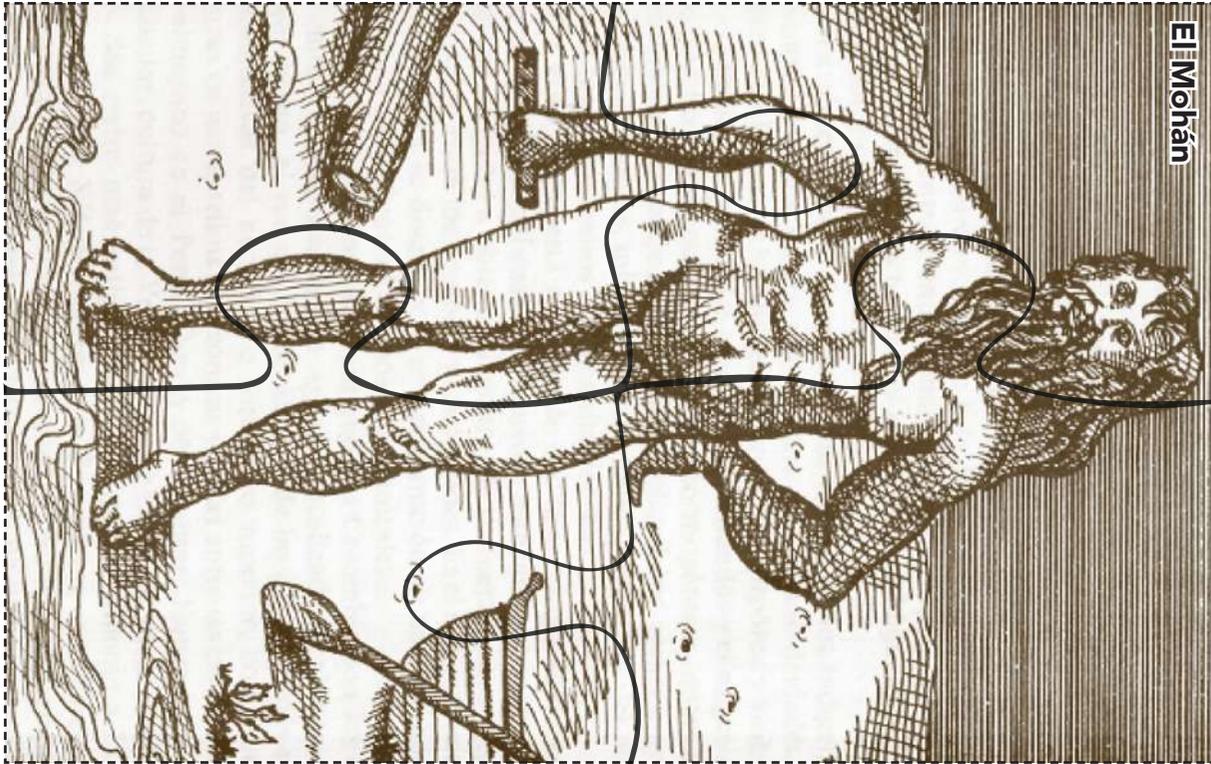
 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza



 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza



El Patetarro



El Sombrero

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza



Anexo 2. TICKET DE SALIDA



TICKET DE SALIDA	
¿Cuál fue el personaje que más te impactó y por qué?	
¿Qué sugerencias tienes para mejorar el Museo?	
¿Cómo te sentiste visitando un museo sin salir de la de la institución educativa?	

TICKET DE SALIDA	
¿Cuál fue el personaje que más te impactó y por qué?	
¿Qué sugerencias tienes para mejorar el Museo?	
¿Cómo te sentiste visitando un museo sin salir de la de la institución educativa?	



¡Ha sido un viaje asombroso a la memoria!

Gracias por compartir con nosotros tu historia para recuperar la tradición oral de nuestra comunidad.

Estudiantes de _____ de _____

Lugar y fecha

¡Ha sido un viaje asombroso a la memoria!

Gracias por compartir con nosotros tu historia para recuperar la tradición oral de nuestra comunidad.

Estudiantes de _____ de _____

Lugar y fecha

Referencias y bibliografía



Agencia de Calidad de la Educación (2016). *Estrategias de Evaluación Formativa*. Chile.

Cobo G. y Valdivia S. (2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú.

Colombia.com. *El Mohán*. Colombia. Recuperado de: <https://www.colombia.com/colombia-info/folclor-y-tradiciones/leyendas/el-mohan/>

Colombia.com. *La Llorona*. Colombia. Recuperado de: <https://www.colombia.com/colombia-info/folclor-y-tradiciones/leyendas/la-llorona/>

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje. Vol. 2*. Colombia. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf Recuperado de: <https://educrea.cl/estrategias-evaluacion-formativa/>

Redacción Especializada. *¿Cómo elaborar una entrevista?* Recuperado de: <https://sites.google.com/site/redacespecializada/home/cmo-elaborar-una-entrevista>

Romeu, Begoña. *Cómo hacer un mini álbum acordeón de fotos*. Blog Panasonic. Recuperado de: https://blog.panasonic.es/bloggers_by_lumixg/como-hacer-un-mini-album-acordeon-de-fotos/#!prettyPhoto

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte. *La Pata Sola*. Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. Colombia. Recuperado de: <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/cuenta-la-leyenda/la-pata-sola>

Web del Maestro CMF (2020). *Las habilidades necesarias para ser competente en el siglo XXI*. Colombia. Recuperado de: <https://webdelmaestrcmf.com/portal/las-habilidades-necesarias-para-ser-competente-en-el-siglo-xxi/>

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza



Kirincha bia (pensamiento bueno): leyendo y escribiendo nuestra sabiduría

Guía **5**

Grado 8°



Ficha informativa



Dirigida a	Estudiantes del grado 8°
Tema	El mito
Área principal	Lenguaje
Áreas transversales	Educación artística Espiritualidad Ética y Valores Ciencias sociales Tecnología e informática
Metodología activa	<p>Aprendizaje basado en proyectos (ABP) Desarrollada de manera colaborativa, esta metodología enfrenta a los estudiantes a situaciones que los llevan a plantear propuestas ante determinada problemática.</p> <p>Esta estrategia metodológica implementa actividades mediante la resolución de preguntas, problemas o retos, involucrando a los estudiantes en un proceso de investigación o creación autónomo y colaborativo, finalizado con la presentación de un producto.</p>
Habilidades del siglo XXI	Comunicación Colaboración Creatividad
DBA*	<p>Relaciona las manifestaciones artísticas con las comunidades y culturas en las que se producen.</p> <p>Reconoce en las producciones literarias como cuentos, relatos cortos, fábulas y novelas, aspectos referidos a la estructura formal del género y a la identidad cultural que recrea.</p> <p>Reconstruye en sus intervenciones el sentido de los textos desde la relación existente entre la temática, los interlocutores y el contexto histórico-cultural.</p>
Desempeños esperados	Identifica algunos mitos y creencias que forman parte de su sabiduría ancestral haciendo un registro por medio de audios y vídeos.



Desempeños esperados

Elabora un tríptico con base en los mitos y creencias de la comunidad embera** en donde se plasma en una cara el texto en español, en otra el texto en embera y en la otra cara una representación artística desde el dibujo.

Muestra, a través de las reuniones comunitarias, el producto ya elaborado, dando importancia a las raíces ancestrales desde el lenguaje.

Autores

Docentes de la Institución Educativa Rural Indigenista Embera Atrato Medio, en el municipio de Vigía del Fuerte:

Delsis Samá Magaña, licenciada en Etnoeducación con énfasis en Ciencias sociales.

Janny Jineth Morales Cuesta, licenciada en Español y literatura.

John Jairo Chaverra Murillo, licenciado en Etnoeducación con énfasis en Ciencias sociales.

**Derechos básicos de aprendizaje.*

*** Se hace referencia a la comunidad embera porque fue de ella donde se diseñó esta guía, pero es aplicable en otras comunidades indígenas, requiriendo adaptaciones para una escuela tradicional.*

Introducción



En el transcurso del tiempo, la comunidad embera ha ido perdiendo los mitos que hacen parte de su transmisión oral, debido a que no tiene la tradición de escribir sus relatos orales. Además, los jóvenes no muestran interés en conocerlos, por lo que los adultos mayores no se los están transmitiendo.

El proyecto escolar que se propone en esta guía, busca rescatar la memoria histórica y los valores

de la sabiduría ancestral de las comunidades indígenas, a partir de la experiencia de los docentes y estudiantes de la Institución Educativa Rural Indigenista Embera Atrato Medio, promoviendo en los estudiantes el interés por estas expresiones sociales que le dan identidad a su comunidad. Urge rescatar la transmisión oral, con la escritura, porque esta da cuenta de formas de organización social y cultural en las diferentes comunidades.

Entonces, la pregunta orientadora del proyecto es:

¿De qué manera los estudiantes de una institución educativa indigenista, pueden recrear y plasmar los mitos existentes en su comunidad, como parte de su sabiduría ancestral?

Como resultado del proyecto, se producirá un material didáctico en forma de tríptico, de fácil comprensión y difusión entre las comunidades y sus posibles lectores fuera de ellas, compuesto por un mito escrito en español, el mismo mito en lengua embera y su respetiva ilustración.

Este proyecto fue creado para un contexto indígena con el propósito de reflexionar acerca de sus costumbres y saberes a través de los relatos propios de sus comunidades; por lo tanto, las actividades que se proponen se diseñaron para estudiantes que la mayor parte del tiempo están en sus comunidades y que, por periodos cortos, están en un salón de clase. En el mismo sentido, esta guía de aprendizaje es aplicable en instituciones educativas indígenas, y requiere adaptaciones para aplicarse en una escuela tradicional.

En tal sentido, esta guía presenta tres momentos con sus respectivas actividades, con la orientación del docente:



MOMENTO DE MOTIVACIÓN

Momento para que los estudiantes conozcan la propuesta de trabajo, estimulando en ellos motivación para indagar en los relatos ancestrales de sus comunidades, a través de las actividades:

- Actividad 1.** *Navegando por tres mundos*
- Actividad 2.** *El bombo misterioso*



MOMENTO DE DESARROLLO

Momento para que los estudiantes indaguen o investiguen los relatos tradicionales de sus respectivas comunidades, desarrollando así en los estudiantes las habilidades de indagación y comunicación. Sus actividades comprenden:

- Actividad 1.** Primer mundo (tiempo pasado)
- Actividad 2.** Segundo mundo (tiempo presente)
- Actividad 3.** Tercer mundo (tiempo futuro)



MOMENTO DE COLECTIVIZACIÓN

Momento para publicar los hallazgos realizados durante el momento de indagación. En este momento, los estudiantes comparten los aprendizajes adquiridos, mediante la actividad:

- Actividad 1.** Expresando mi opinión



Materiales

Marque con lo que vaya consiguiendo

- 5 carpetas plásticas tamaño oficio
- 50 hojas de block blanco tamaño oficio
- Paquete de fichas bibliográficas o fichas de cartulina
- 2 cajas de 12 colores
- Caja de témperas de diferentes colores
- 2 block iris tamaño carta
- 10 pinceles medianos
- 10 tijeras
- Madera: 3 tablones de 3 metros de largo, 2 metros de ancho y 12 centímetros de grosor
- Cámara fotográfica, tableta o celular, por equipo
- Computador
- Cartón para elaborar la portada y tapas del libro artesanal
- Rúbrica de evaluación, por equipos
- Referencias y bibliografía al final de esta guía

Para recorrer esta guía de aprendizaje, apóyese en una línea de tiempo, invitando a los estudiantes a navegar por los tres tiempos: pasado, presente y futuro, pero tal y como la cosmogonía embera los reconoce: primer mundo, segundo mundo y tercer mundo.



Momento de motivación

1



DURACIÓN:
3 DÍAS Y 6 HORAS



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES:** 2



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA:** 20

Actividad I. Navegando por tres mundos



DURACIÓN:
3 DÍAS

OBJETIVO: Motivar e incentivar en los estudiantes el compromiso por la búsqueda de relatos que poseen los miembros mayores de las comunidades, para la transmisión cultural de los mismos.

Paso 1

Por 10 puntos Alianza



Previamente, usted como docente, revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, con-

tenidos que ayudan a mejorar el desarrollo de las actividades.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Expóngales que vivirán el concurso Navegando por tres mundos, consistente en elaborar libros artesanales con diferentes relatos míticos, recopilados de la sabiduría ancestral de sus comunidades. Uno de los libros será el ganador. De éste, se seleccionará un mito para ser publicado en forma de un tríptico que sea fácil de comprender y difundir entre las personas de las comunidades y las de fuera de ellas.

Explíqueles que los tres mundos se refieren al pasado, presente y futuro, es decir, primer mundo, segundo mundo y tercer mundo, respectivamente, como se les llama en la cosmogonía de sus comunidades.

Explíqueles también que un tríptico es un soporte de cualquier material, que consta de tres partes en las que se organiza una información relacionada entre sí, cuyas partes laterales se doblan sobre la del centro. En este caso, las partes serían:

- » Un mito escrito en español.
- » El mismo mito escrito en lengua embera.
- » La ilustración del mito.

Participarán en el concurso Navegando por tres mundos por equipos de trabajo colaborativo.

Conforme usted la cantidad de equipos que considere pertinente, equilibrados en cantidad, habilidades y género, si es posible.

Abra un espacio para escuchar las ideas y resolver las dudas de los estudiantes sobre lo que les ha explicado hasta este momento.

Actividad 2. El bombo misterioso



DURACIÓN:
6 HORAS

OBJETIVO: Conformar equipos de trabajo donde los estudiantes establezcan roles, para optimizar los tiempos de trabajo y garantizar la armonía en el desarrollo de las actividades, a través del juego El bombo misterioso.

Paso 1

Previamente, usted como docente, prepare un pedazo de papel para cada estudiante. Pueden ser cuartos de hojas tamaño carta de cualquier pa-

Por 10 puntos Alianza



pel; y una caja de cartón o recipiente hondo donde quepan los papeles.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Cuénteles que la palabra **bombo**, es una expresión usada por la comunidad para denominar un recipiente en el que se depositan papeletas para elecciones de representación comunitaria dentro de los cabildos. Por ello, el juego adopta este rol al establecer roles que los estudiantes asumirán, y como lo harán de manera aleatoria, tiene el carácter de misterioso.

Junto con los docentes con quienes realizará las actividades, conforme equipos de trabajo colaborativo de cuatro estudiantes. Ya conformados, pídale a los estudiantes que le pongan un nombre relacionado con la actividad.



Explíqueles que dentro de cada equipo, cada estudiante asumirá uno de estos roles:



SECRETARIO(A)

Estudiante que tomará nota de los nombres de quienes participan de las entrevistas, y de la transcripción del relato en español.



CAMARÓGRAFO(A)

Estudiante que grabará las entrevistas en video.



REPORTERO(A)

Estudiante que entrevistará a los adultos, y narrará en una presentación ante la comunidad, los detalles del ejercicio realizado en su comunidad.



LÍDER O LIDERESA

Estudiante que mantendrá la comunicación entre los docentes y su equipo de trabajo. Además, organizará a todos para realizar las reuniones y entrevistas, recogerá los materiales que les enviará la institución educativa, y enviará el libro para participar en el concurso *Navegando por tres mundos*.

» Ubíquense en el espacio formando un círculo.

» Un cuarto de los estudiantes escribirá en su papel la palabra Secretario(a).

» Un cuarto de los estudiantes escribirá en su papel la palabra Camarógrafo(a).

» Un cuarto de los estudiantes escribirá en su papel la palabra Reportero(a).

» Un cuarto de los estudiantes escribirá en su papel las palabras: Líder o lideresa.

» Todos depositarán el papel en el recipiente que el o la docente ha dispuesto en el centro del círculo. El o la docente mezclará los papeles.

» Un estudiante pasará al centro a sacar al azar uno de los papeles. En secreto, leerá el rol y se lo pegará con cinta pegante en la espalda a el o la estudiante que crea que puede cumplir ese rol.

» El o la estudiante que recibió su rol, sin haberlo visto, pasará a sacar un papel y repetirá lo que hizo su compañero. Y así sucesivamente hasta que todos hayan pasado y reciban su rol.

Terminados los papeles, cada estudiante debe tener su rol pegado en la espalda. Será el momento de que revisen qué rol asumirán.

Entréguele a cada estudiante un pedazo de papel. Explíqueles que jugarán *El bombo misterioso* para que estudiante reciba su rol, así:

Reitéreles los roles y sus responsabilidades.



Momento de desarrollo

2



DURACIÓN: 52 DÍAS
(UN MES Y 22 DÍAS)



NÚMERO DE
ACTIVIDADES: 3



TOTAL PUNTOS
ALIANZA: 60

Actividad 1. Primer mundo: Tiempo pasado



DURACIÓN:
30 DÍAS

OBJETIVO: Enviar a los estudiantes las instrucciones y las preguntas para que puedan realizar en sus comunidades las entrevistas y puedan recopilar los relatos ancestrales.

Paso 1

Por 20 puntos Alianza



Previamente, usted como docente, produzca junto con los docentes con quienes realizará las actividades, un video presentando las instrucciones del concurso *Navegando por tres mundos*, así:

1. Identifiquen a todas las personas mayores de 60 años o adultos mayores de su comunidad, y seleccionen a las tres que consideren que saben más sobre la historia de la misma.
2. Preparen una pregunta que detone en la entrevista, una conversación con los tres adultos mayores seleccionados, con el fin de conocer mitos de la comunidad embera dobida.
3. Pídanles una entrevista a los seleccionados, acordando día y hora.
4. Realicen las entrevistas.
5. Transcriban en español todos los mitos rescatados en las entrevistas.
6. Recopilen los mitos y realicen sus respectivas ilustraciones en un libro artesanal.
7. Por último, envíen el libro a la institución educativa.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Retomen los equipos conformados en la actividad anterior, y sus roles.

Expóngales el video grabado con las instrucciones del concurso *Navegando por tres mundos*.

Indíqueles y deles tiempo a los estudiantes, para que de inmediato inicien a aplicar la primera instrucción del video: Identifiquen a todas las personas mayores de 60 años o adultos mayores de su comunidad, y seleccionen a las tres que consideren que saben más sobre la historia de la misma.



Actividad 2. Segundo mundo: Tiempo presente



DURACIÓN:
16 DÍAS

OBJETIVO: Rescatar, transcribir y seleccionar los textos recopilados por lo estudiantes en las entrevistas.

Paso 1

Previamente, usted como docente:

» Envíeles por correo electrónico el video con instrucciones del concurso *Navegando por tres mundos* a los líderes o lideresas de cada equipo conformado.

Por 20 puntos Alianza



» Envíeles por correo electrónico el texto *Oiwandra* (Dominico, 2004), en la que algunos docentes y líderes de diferentes comunidades embera, recopilaron relatos míticos de los pueblos embera y elaboraron ilustraciones para complementarlos, por lo cual es conocido y manejado en la comunidad embera. Para otras comunidades, use un texto pertinente.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Pídales que en sus tabletas, lean y observen el texto *Oiwandra* con atención, para que reconozcan

los relatos embera ampliamente difundidos y así identifiquen los que no lo han sido.

Propóngales que tomen este texto como ejemplo para su propia indagación y para inferir cuáles textos pueden ser más representativos y originales para el concurso.

Para otras comunidades, use un texto pertinente.

Paso 3

Indíqueles y deles tiempo a los estudiantes, para que de inmediato inicien a aplicar la segunda instrucción del video: Preparen una pregunta que detone en la entrevista

una conversación con los tres adultos mayores seleccionados, con el fin de conocer mitos de la comunidad embera dovida.

La pregunta propuesta por los docentes de la institución indigenista de Vigía del Fuerte fue:

¿Conoce usted algún mito que la comunidad no conozca?

Resálteles que la pregunta se usa para propiciar la conversación con los adultos, hasta que les hayan contado por lo menos un mito de la comunidad.

No deben perder de vista el objetivo, que es conocer los mitos para rescatarlos del olvido y que un adulto mayor puede relatarles más de un mito.



Paso 4

Instrúyalos sobre la elaboración del libro artesanal como objeto, así:

» Empleando los materiales que recibieron, con el cartón, elaboren la cubierta o portada, escribiendo el título del libro: *Kirincha Bia – Enjümà*

Jingüa: Pensamiento bueno – La voz de la selva. Todos se titularán de la misma forma.

» Debajo del título, debe estar la lista de los nombres de los autores.

- » La primera página de libro también debe presentar el título y los autores.
 - » Escriban todos los mitos en español y en embera empleando las hojas de block y las hojas iris.
 - » Cada mito debe tener un título y el nombre del adulto mayor que lo relató.
 - » De manera muy creativa, hagan una ilustración para cada mito e inclúyanla en el libro.
- ¿Listos?
- Indíqueles que apliquen las demás instrucciones detalladas en el video, incluyendo la entrega del libro en la institución educativa, para así participar en el concurso *Navegando por tres mundos*.

Actividad 3. Tercer mundo: Tiempo futuro



**DURACIÓN:
6 DÍAS**

OBJETIVO: Publicar y difundir los resultados del concurso, y premiar a los estudiantes teniendo en cuenta los criterios establecidos por el jurado.

Paso 1

Por 20 puntos Alianza



Previamente, usted como docente:

- » Elabore una rúbrica de evaluación a su criterio, como soporte para calificar los libros concursantes, teniendo en cuenta:
 - Trabajo en equipo
 - Redacción
 - Organización del trabajo
 - Cantidad de mitos inéditos
 - Veracidad desde la espiritualidad embera
 - Coherencia entre los textos y las ilustraciones.
- » Conforme un jurado para el concurso *Navegando por tres mundos*, invitando a directivos y docentes de la institución educativa.
- » Haga una reunión con el jurado, donde les presente los libros y la forma de evaluarlos, con base en el formato de evaluación creado por usted y explíqueles los criterios a tener en cuenta.
- » Pídale al jurado que elija el libro ganador, y de este, seleccione uno de sus relatos para convertirlo en un tríptico publicado en gran formato para exponer en la institución educativa.
- » Solicítele al jurado que destaque lo mejor o más importante de cada libro participante. Grabe un video con esas declaraciones y mensajes motivadores, para mostrárselo a estudiantes, con el fin de que todos se sientan ganadores.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Explíqueles a los estudiantes los criterios y la forma de evaluación empleada para seleccionar el libro ganador del concurso *Navegando por tres mundos*, y que el relato ganador se convertirá en un

tríptico de gran formato para exponer en la institución educativa, elaborado con madera y demás insumos relacionados en el listado de materiales al inicio de esta guía.

Muéstreles el video con las declaraciones de los miembros del jurado resaltando lo mejor de cada libro participante, para que todos sepan que han ganado mucho.

Anúncieles cuál libro fue seleccionado como ga-

nador del concurso *Navegando por tres mundos* y por qué.

Dícales cuál es el mito elegido para ser publicado como tríptico de gran formato para exponer en la institución educativa, y cómo lo elaborarán.

Una vez elaborado el tríptico, prepare a todo el grupo para que exponga el desarrollo del proyecto, sus libros y contenido del tríptico frente a visitantes.

Paso 3

Organice una exposición de todos los libros y el tríptico en la institución educativa, y promueva que otros docentes y sus estudiantes la visiten.

Procure que esta exposición se lleve a otros lugares donde pueda ser disfrutada por más

miembros de la comunidad y otras personas fuera de ella, a través de un diseño electrónico del tríptico empleando el software *Publisher*, para luego imprimir varios ejemplares y distribuirlos en las comunidades que hacen parte de la institución educativa.



Diseñar y ejecutar un proyecto escolar de aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una actividad creativa que necesariamente debe estar vinculada al currículo, tanto como a la realidad de los estudiantes y a sus intereses. Por lo tanto, es un desafío tanto para docentes como para estudiantes, desde la definición o planteamiento, hasta la elaboración del producto final. Recuerde llevar a los estudiantes a ampliar su campo de intereses, proponiéndoles nuevas vivencias, el uso de nuevos recursos y profundizando en sus inquietudes.

Momento de colectivización

3



DURACIÓN:
30 MINUTOS



NÚMERO DE
ACTIVIDADES: 1



TOTAL PUNTOS
ALIANZA: 20

Actividad 1. Expresando mi opinión



DURACIÓN:
30 MINUTOS

OBJETIVO: Reconocer los procesos que se llevaron a cabo durante la investigación, sus contratiempos, resultados y desempeños por parte de los estudiantes.

Paso 1

Por 20 puntos Alianza



Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

15 minutos antes de concluir la clase, entréguele una hoja de block a cada uno, y propóngales a los estudiantes diligenciar un *Ticket de salida*, lo cual consiste en responder por escrito, libre e individualmente las siguientes preguntas:

- » **¿Consideras importante que los demás conozcan la memoria cultural de tu comunidad? ¿Por qué?**

- » **¿Qué dudas o preguntas tienes sobre la memoria cultural de tu comunidad?**
- » **Realiza una apreciación o sugerencia sobre el proyecto realizado.**
- » **¿Cómo darías continuidad a este proyecto en tu comunidad?**

Cuando terminen de responder, recoja las hojas y finalice la clase.

Paso 2

Mientras los estudiantes no están en el aula, recorte las diferentes respuestas dadas por ellos y organícelas pegándolas en el tablero o un muro

de acuerdo con sus similitudes o asuntos en común. De regreso a clase, realice un conversatorio a partir de lo anterior.



Docente: Esta cartilla propone actividades, materiales y anexos complementarios que usted siempre podrá adaptar según sus intenciones pedagógicas, las necesidades de sus estudiantes y el contexto. ¡Aprovéchelos y reutilícelos al máximo también para otras actividades!



Formamos parte de las jornadas de creación del Programa Alianza, motivados a adquirir herramientas pedagógicas que le imprimieran calidad a nuestro quehacer, para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera creativa, innovadora, activa, crítica y permanente, aportando al cumplimiento de la visión-misión de nuestra institución educativa: “formar hombres y mujeres líderes capaces de responder a los desafíos de la realidad hoy en sus territorios”.

Respondiendo a las necesidades de nuestros estudiantes, creamos contenidos lúdicos desde su esencia cultural, considerando que el español es su segunda lengua, lo cual les dificulta la expresión oral. Sin embargo, estos contenidos les han facilitado el aprendizaje desde la inteligencia cinestésica, porque ponen de manifiesto las habilidades corporales y motrices para expresar sus emociones y conocimientos, esenciales para el desarrollo integral de su personalidad.

Nuestra eterna gratitud al Programa Alianza y a sus profesionales de la Estrategia de Lenguaje, Danilo Tobón y Andrés Felipe Liévano, por ayudarnos a re-crear nuestro quehacer como docentes, permitir la interacción con pares y acompañarnos con nuevas didácticas. Agradecemos también a la rectora Gloria Inés González, por la oportunidad de participar en esta formación, a los estudiantes participes activos de las experiencias adquiridas en este proceso, y a aquellos con quienes compartimos a diario esta labor que nos ayuda a transformar la vida en todas sus dimensiones.

Delsis Samá Magaña
Janny Jineth Morales Cuesta
John Jairo Chaverra Murillo
Autores

Referencias y bibliografía



Agencia de Calidad de la Educación. *Estrategias de evaluación formativa. Evaluación formativa*. Chile. Recuperado de: <https://educrea.cl/estrategias-evaluacion-formativa/>

Cobo G. y Valdivia S. (2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú.

Consejería de Educación y Universidades. *Aprendizaje basado en proyectos*. Kit de pedagogía y TIC. Gobierno de Canarias y Unión Europea. Recuperado de: [http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-proyectos/#:~:text=El%20Aprendizaje%20basado%20en%20proyectos%20\(ABP%20en%20adelante\)es%20una,trabaja%20de%20manera%20relativamente%20aut%C3%B3noma](http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-proyectos/#:~:text=El%20Aprendizaje%20basado%20en%20proyectos%20(ABP%20en%20adelante)es%20una,trabaja%20de%20manera%20relativamente%20aut%C3%B3noma)

Ministerio de Cultura. *Caracterizaciones de los pueblos indígenas de Colombia. Embera - dóbida, gente de río*. Dirección de Poblaciones. Colombia. Recuperado de: <https://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Documents/Poblaciones/PUEBLO%20EMBERA-D%C3%93BIDA.pdf>

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje. Vol. 2. Colombia*. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Organización Nacional Indígena de Colombia (ONIC). *Embera Dobidá*. Colombia. Recuperado de: <https://www.onic.org.co/pueblos/1094-embera>

Pernía Domicó, Kimy; Domicó, Luis Angel & Jaramillo, Efraín (2006). *El mito sobre el origen del agua*. Revista Semillas. No.28/29. Corporación Grupo Semillas. Colombia. Recuperado de: <https://www.semillas.org.co/es/revista/28-29>

Pueblos Originarios de América. *Emberá Dobidá*. Recuperado de: https://pueblosoriginarios.com/sur/caribe/embera_dobida/embera_dobida



Reciútiles: una mano para el Planeta

Guía **6**

Grado 10°



Ficha informativa



Dirigida a	Estudiantes del grado 10°
Tema	Literatura y reciclaje
Área principal	Lenguaje
Áreas transversales	Matemáticas Ciencias naturales Tecnología
Metodología activa	Aprendizaje basado en proyectos (ABP) Esta metodología se basa en la identificación de una necesidad en el contexto por parte de los estudiantes, que por medio de la indagación y de las herramientas ofrecidas por el docente, le dan solución, construyendo un producto final para el beneficio del ambiente y de la comunidad educativa.
Habilidades del siglo XXI	Creatividad Innovación Comunicación Resolución de problemas
DBA*	Planea la producción de textos audiovisuales en los que articula elementos verbales y no verbales de la comunicación para desarrollar un tema o una historia. Escribe textos que evidencian procedimientos sistemáticos de corrección lingüística y el uso de estrategias de producción textual.
Desempeños esperados	Conoce las partes de un texto no verbal (fotografía) y verbal (texto narrativo). Escribe textos poéticos y narrativos. Reflexiona sobre el cuidado del medio ambiente por medio de la observación de fotografías.



Autores

Docentes de la Institución Educativa Jorge Alberto Gómez Gómez, sede Santa Ana, en el corregimiento Santa Ana del municipio de Granada:

Gloria Patricia Ocampo Castaño, licenciada en Educación básica con énfasis en Humanidades y lengua castellana.

María Eugenia Bedoya Sánchez, licenciada en Educación básica con énfasis en Humanidades y lengua castellana.

Robinson Daniel Causil Villalba, ingeniero mecánico, estudiante de la maestría en Enseñanza de las matemáticas.

**Derechos básicos de aprendizaje.*

Introducción



Según un artículo del sitio web de *National Geographic* (2020), la producción de papel está estrechamente relacionada con la tala de árboles. Se estima que la pérdida anual neta de la superficie forestal es de aproximadamente 7,3 millones de hectáreas anuales, área que se podría ayudar a recuperar si reciclamos el papel y el cartón que utilizamos diariamente, teniendo en cuenta que por cada tonelada que reciclamos, evitamos la tala de 17 árboles.

Por esta razón es necesario contribuir con el medio ambiente, mediante este proyecto escolar con el cual se busca sensibilizar a los estudiantes de 10° a través de la fotografía, la narrativa y la poesía, sobre las consecuencias que tiene la inadecuada disposición del papel y del cartón, tomando en cuenta la transversalización curricular con las asignaturas de matemáticas, ciencias y tecnología.

Para este propósito se creará una máquina auto-sostenible denominada *Reciútiles*, en la que los estudiantes reciclarán papel y cartón para desencadenar otras acciones importantes.

Al finalizar este proyecto escolar, se presentará la máquina a la comunidad educativa, así como el desarrollo del mismo.

Todo lo anterior a partir de la pregunta orientadora:

¿Cómo la poesía, los relatos y las fotografías logran sensibilizar a los estudiantes del grado 10°, a través de la construcción de una máquina recicladora de papel y cartón?

En tal sentido, esta guía presenta tres momentos con sus respectivas actividades, con la orientación del docente:



MOMENTO DE MOTIVACIÓN

Momento para motivar a los estudiantes a construir una máquina *Reciútiles* y con ello, reflexionar sobre la importancia de las buenas prácticas de reciclaje de papel y cartón, durante las actividades:

Actividad 1. ¿Qué vamos a realizar?

Actividad 2. ¿Cómo tomar fotografías?



MOMENTO DE DESARROLLO

Momento para poner en práctica el proyecto, desarrollando en los estudiantes sus habilidades comunicativas, creativas e innovadoras a partir de relatos, poesías y fotografías para la construcción de la máquina *Reciútiles*, mediante las actividades:

Actividad 1. La historia detrás de la imagen

Actividad 2. ¿Y la poesía?

Actividad 3. Construyamos la máquina *Reciútiles*

Actividad 4. Socialización y funcionamiento la máquina *Reciútiles*



MOMENTO DE REALIMENTACIÓN

Momento para reflexionar de manera didáctica sobre el trabajo realizado, compartiendo los aprendizajes adquiridos, con el desarrollo de la actividad:

Actividad 1. ¿Cómo nos fue?

Un proyecto escolar mediante el aprendizaje basado en proyectos (ABP) es un proceso que va desde el planteamiento de un desafío hasta su resolución, y la difusión del proyecto o la elaboración de un producto final; por lo tanto, es fundamentalmente, una actividad creativa. El tema del proyecto debe estar vinculado con la vida de los estudiantes, sus preocupaciones e intereses, es decir, con la realidad, y debe constituirse en una experiencia de aprendizaje memorable.





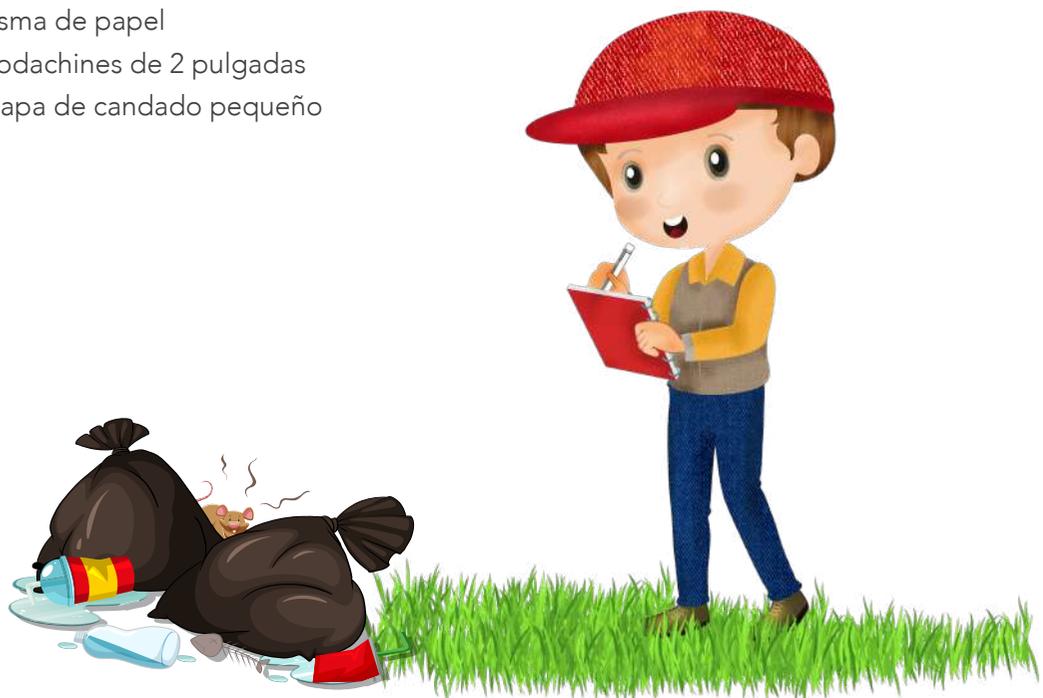
Materiales

Marque con lo que vaya consiguiendo

- Imágenes reales impresas de la contaminación por residuos sólidos y la deforestación por producción de papel
- 3 metros o pliegos de papel kraft
- Tarjetas con animales. Ver **anexo 1**
- Bolsa
- Formato impreso de *Constructor de poesías* por estudiante
- Piezas de madera para ser ensambladas
- 15 cuadernos
- 5 lápices
- 15 borradores
- 15 lapiceros
- 4 impresiones de *Estructura de la máquina Reciclables*. Ver **anexo 2**
- 4 impresiones de *Diseño de la máquina Reciclables* en papel adhesivo. Ver **anexo 3**
- Caja de tornillos golosos de 2 pulgadas
- 2 bisagras en acero de 3 pulgadas
- Pesa o gramera digital capacidad de hasta 10 kilos
- Referencias y bibliografía al final de esta guía

Materiales opcionales para hacer la máquina Reciclables:

- Resma de papel
- 4 rodachines de 2 pulgadas
- Chapa de candado pequeño



Momento de motivación

1



DURACIÓN:
1 HORA Y 20 MINUTOS



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES:** 2



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA:** 20

Actividad I. ¿Qué vamos a realizar?



DURACIÓN:
40 MINUTOS

OBJETIVO: Sensibilizar a los estudiantes frente a la importancia de reciclar papel y cartón y presentarles el proyecto escolar *Reciútiles: una mano para el Planeta*.

Paso I

Por 10 puntos Alianza



Previamente, usted como docente:

- » Revise en las referencias y bibliografía al final de esta guía, contenidos que ayudan a mejorar el desarrollo de las actividades.
- » Busque en internet e imprima imágenes reales que muestren las consecuencias que trae la contaminación producto de la mala disposición de los residuos sólidos, y la deforestación por producción de papel.
- » Antes de la actividad y sin que lo estudiantes se den cuenta, instale las imágenes impresas en un muro del aula, y cúbralas con papel *kraft*.
- » Prepare y disponga en el suelo del aula, papeles arrugados, envolturas de dulces y pasabocas, para crear la sensación de un ambiente desagradable.



- » Recorte las *Tarjetas con animales* del **anexo 1** y métalas en una bolsa.
- » Pídale a tres estudiantes que con sus celulares, graben en video las diferentes acciones realizadas en el desarrollo del proyecto, incluyendo, las apreciaciones de sus compañeros al respecto. Luego, que editen un video para exponer el proceso realizado por todos los estudiantes, ante la comunidad educativa.
- » Elabore una cartelera de evaluación en papel *kraft* con el siguiente contenido:

META: Construir la máquina *Reciútiles* que sirva a la comunidad educativa aportando conocimientos sobre los beneficios del reciclaje de papel

Actividades	CS	EP	NR	Observaciones
Toma de fotografías y construcción narrativa real				
Entrega de fotografías seleccionadas a los docentes				
Construcción de textos narrativos ficticios				
Construcción de textos poéticos				
Transcripción de textos narrativos y poéticos a <i>Word</i>				
Ensamble de la máquina				
Recolección de material y funcionamiento de la máquina				
Preparación del video y montaje de la exposición de fotografías, textos narrativos y poéticos				
Presentación del video, exposición de fotografías, textos narrativos y poéticos, y máquina, a la comunidad educativa				
Construcción de la reflexión				

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Inicie la clase con normalidad, ignorando las imágenes y la basura.

Faltando una hora para terminar la clase, llámeles la atención a los estudiantes por tener el aula en condiciones antihigiénicas.

Descubra las imágenes instaladas en el muro retirando el papel *kraft*. Invite a los estudiantes a reflexionar sobre la mala disposición de los residuos y cómo a través de la participación en el proyecto

escolar, se pueden mejorar estas prácticas poco amigables con el ambiente.

Cuénteles a los estudiantes que iniciarán el proyecto escolar *Reciútiles: una mano para el Planeta*, en el que todos trabajarán de forma colaborativa, asumiendo unas responsabilidades puntuales.

Explíqueles en qué consiste y resuelva sus dudas al respecto.



Paso 3

Realice la dinámica *Un sonido igual* para conformar tres equipos de trabajo colaborativo con igual número de integrantes, así:

- » En un orden indicado por usted, cada estudiante, uno por uno, pasará a sacar de la bolsa una de las *Tarjetas con animales* al azar, e inmediatamente hará el sonido del animal correspondiente.
- » El estudiante debe retornar la tarjeta a la bolsa y recordar su animal.
- » Cuando todos hayan pasado por una tarjeta, orientelos para que se reúnan por equipos, según el animal que hayan imitado.
- » Si lo considera necesario, reorganice algunos equipos para favorecer el desarrollo de la actividad.

Asígneles las siguientes responsabilidades:



EQUIPO ABEJA

Poner en funcionamiento la máquina *Reciútiles* para mostrarla y ofrecerla a la comunidad educativa.



EQUIPO PERRO

Presentar el objetivo del proyecto escolar a la comunidad educativa, retomando algunas de las imágenes que se utilizaron en el momento de motivación para sensibilizarla sobre la importancia de reciclar.



EQUIPO SAPO

Presentar el video realizado por los estudiantes donde se muestra el desarrollo del proyecto, la construcción de la máquina, y la lectura de algunos textos narrativos y poemas escritos por los estudiantes.

Posterior a la presentación de la máquina a la comunidad educativa, asígnele a los equipos responsabilidades para la sistematización del papel o el cartón recolectado, y el mantenimiento de la máquina.

Desarrollarán sus responsabilidades en las siguientes actividades.

Paso 4

Pegue la cartelera de evaluación hecha sobre el papel *kraft* en un muro del aula.

Propóngales como estrategia para evaluar el proyecto, la de clarificar criterios de logros, la cual consiste en proponer una visión clara a los estudiantes sobre hacia dónde deben llegar con el proyecto, qué se espera de ellos y qué acciones tienen que realizar para lograr la meta de aprendizaje con éxito.

A partir de la cartelera, presénteles las diferentes actividades del proyecto, y muéstreles cómo a medida que se van desarrollando, se van revisando, realizando, realimentando y calificando con miras al alcanzar las metas y el objetivo.

Se tendrán en cuenta las siguientes convenciones:

- » **CS:** Completada satisfactoriamente
- » **EP:** En proceso
- » **NR:** No se realizó

Actividad 2. ¿Cómo tomar fotografías?



**DURACIÓN:
40 MINUTOS**

OBJETIVO: Informar a los estudiantes sobre qué es y cómo tomar buenas fotografías para contar historias a partir de imágenes.

Paso 1

Por 10 puntos Alianza



Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

De acuerdo con las características de su contexto, instruya a los estudiantes sobre qué es la fotografía, su historia y cómo se toman buenas fotografías.

Paso 2

Indíqueles que desarrollarán el *hecho fotográfico*, de manera individual, así:

- » Con sus celulares o cámaras, tomen varias fotos de diferentes lugares contaminados con residuos que encuentren cerca de sus casas.
- » Elijan una de las fotos y envíensela a el o la docente por *WhatsApp*.
- » Escriban un relato sobre cómo llegaron esos residuos a ese lugar de la foto, de acuerdo con la realidad.
- » Guarden todas las fotografías para usarlas en la presentación del proyecto escolar ante la comunidad educativa.

- » A partir de la cartelera de evaluación instalada desde el principio del proyecto en el aula, completen juntos la información pertinente según lo realizado.



Momento de desarrollo

2



**DURACIÓN: 3 HORAS
Y 20 MINUTOS**



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES: 4**



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA: 70**

Actividad 1. La historia detrás de la imagen



**DURACIÓN:
40 MINUTOS**

OBJETIVO: Reflexionar con los estudiantes a través de fotografías y de la construcción de textos narrativos, sobre la contaminación que existe en su contexto.

Paso 1

Previamente, usted como docente:

- » Prepare una presentación en *Power Point* con las imágenes enviadas por cada estudiante. Debe tener una fotografía por estudiante.

Por 10 puntos Alianza



- » Pídeles a tres estudiantes que con sus celulares, graben en video las diferentes acciones realizadas en el desarrollo del proyecto, incluyendo, las apreciaciones de sus compañeros al respecto. Luego, que editen un video para exponer el proceso realizado por todos los estudiantes, ante la comunidad educativa.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Desarrollen la dinámica *La historia detrás de la imagen*, así:

- » Expóngales la presentación en *Power Point* preparada por usted con las fotos de los estudiantes, que visibiliza la contaminación de sus alrededores, e invítelos a reflexionar sobre el daño que se le está haciendo al ambiente y las consecuencias que esto genera.
- » Asígnele a cada estudiante una de las imágenes de la presentación, diferente a la aportada por él mismo.
- » Oriéntelos para que cada uno escriba un relato donde cuente la historia detrás de la imagen asignada, a partir de sus saberes previos y suposiciones.
- » Dele la palabra a un estudiante para que socialice ante todos en el aula, la foto que tomó, por qué la seleccionó y el relato escrito al respecto.

- » El estudiante que haya escrito sobre la misma foto, socializará su relato y compararán las dos historias que han surgido de la misma imagen.
- » Repita la dinámica hasta que se hayan abordado todas las fotos y hayan participado todos los estudiantes.

Explíqueles que los que han construido, son **textos narrativos**.

Recoja los textos, revíselos y devuélvaselos para que los transcriban en *Word* y los organicen para ser presentados a la comunidad educativa.

Guarden todos los textos para usarlos en la presentación ante la comunidad educativa.

A partir de la cartelera de evaluación instalada desde el principio del proyecto en el aula, completen juntos la información pertinente según lo realizado.

Actividad 2. ¿Y la poesía?



**DURACIÓN:
UNA HORA**

OBJETIVO: Construir poesías con los estudiantes, usando el formato Constructor de poesías.

Paso 1

Por 20 puntos Alianza



Previamente, usted como docente, imprima o fotocopie un formato *Constructor de poesías* por estudiante.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Recuérdelos los conceptos de **determinante, adjetivo y complemento**. Deles ejemplos.

Entregue a cada estudiante un formato *Constructor de poesías*, y expóngales que harán un

ejercicio de escritura creativa, apoyándose en el formato y en la temática del proyecto escolar.

Finalizado el ejercicio, propicie una socialización de las construcciones de los estudiantes.

Explíqueles que los que han construido, son **textos poéticos**.

Paso 3

Recoja los textos, revíselos y devuélvaselos para que los transcriban en *Word* y los organicen para ser presentados a la comunidad educativa.

Guarden todas las poesías para usarlas en la presentación del proyecto ante la comunidad. Completen juntos la cartelera de evaluación.



Formato

CONSTRUCTOR DE POESÍAS

CONSTRUCTOR DE POESÍAS		
Institución Educativa:	Grado:	
Estudiante:	Tema:	
Escribe nueve palabras que tengan relación con el tema:		
1.	2.	3.
4.	5.	6.
7.	8.	9.
A las tres primeras palabras agrégales un determinante y el tema:		

Primera palabra + determinante		

Segunda palabra + determinante		

Tercera palabra + determinante		

Tema		
A las tres palabras siguientes agrégales un determinante y un adjetivo, y el tema:		

Cuarta palabra + determinante + adjetivo		

Quinta palabra + determinante + adjetivo		

Sexta palabra + determinante + adjetivo		

Tema		
A las tres últimas, agrégales un determinante, un adjetivo y un complemento, y el tema:		

Séptima palabra + determinante + adjetivo + complemento		

Octava palabra + determinante + adjetivo + complemento		

Novena palabra + determinante + adjetivo + complemento		

Tema		
¡Ya tienes tu poesía! Escríbela al reverso de este formato		

CONSTRUCTOR DE POESÍAS

Título:

Poesía:

Autor(a):

Fecha:

Actividad 3. Construyamos la máquina Recicútiles



**DURACIÓN:
UNA HORA**

OBJETIVO: Construir con los estudiantes una máquina autosostenible que sirva como motivación para reciclar en la institución educativa.

Paso 1

Por 30 puntos Alianza



Previamente, usted como docente, organice un grupo de materiales, piezas, útiles y documentos, por equipo: piezas de madera para ser ensambladas, 15 cuadernos, 15 lápices, 15 borradores, 15

lapiceros, papel adhesivo impreso para el exterior, y los documentos impresos *Estructura de la máquina Recicútiles* y *Diseño de la máquina Recicútiles* de los **anexos 2 y 3**.

Paso 2

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

y útiles para elaborar una máquina, una impresión de los documentos *Estructura de la máquina Recicútiles* y *Diseño de la máquina Recicútiles*.

Retomen los tres equipos conformados al principio del proyecto.

Explíqueles que construirán juntos la máquina autosostenible *Recicútiles: una mano para el Planeta*. Dibuje un esquema en el tablero, a medida que les explica el paso a paso para lograrlo:

Entréguele a cada equipo, los materiales, piezas



Motívelos haciéndolos conscientes de la importancia de esta actividad y su aprendizaje.

A partir de la cartelera de evaluación instalada desde el principio del proyecto en el aula, completen juntos la información pertinente según lo realizado.

¡A construir!

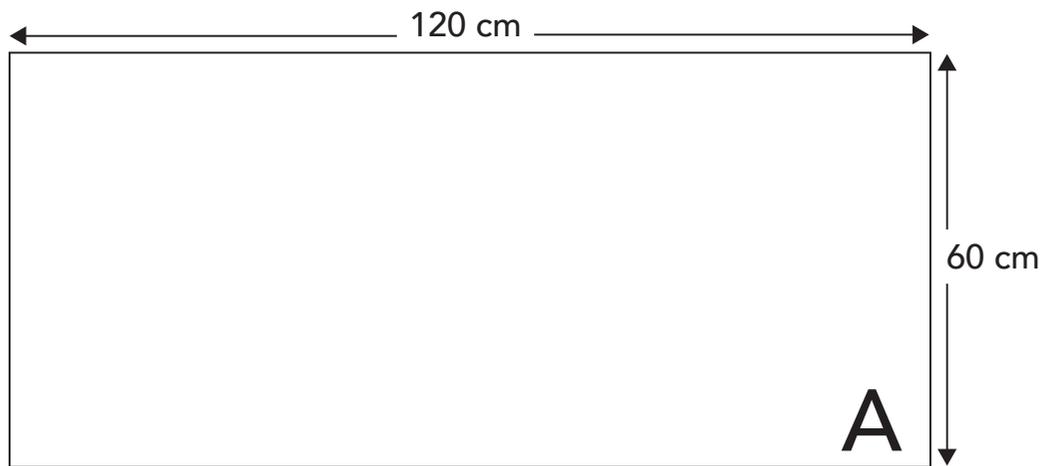


Instrucciones

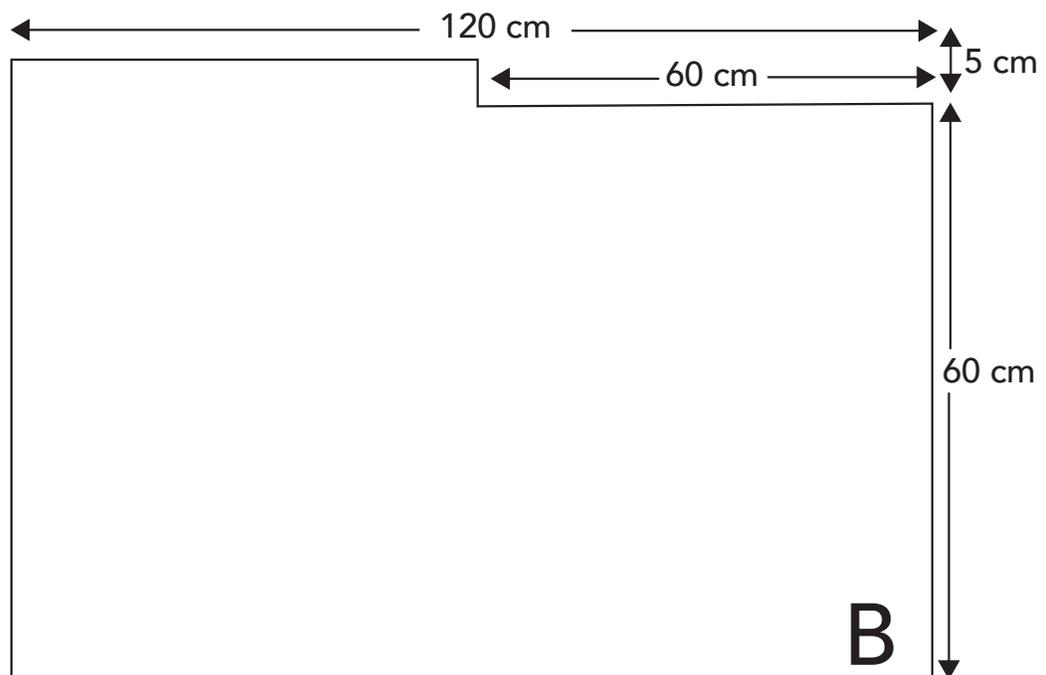
PARA EL ENSAMBLAJE DE LA MAQUINA RECIÚTILES

Luego de tener todas las piezas de tablero MDF de 9 milímetros de espesor previamente cortadas de acuerdo con los planos, procedan así:

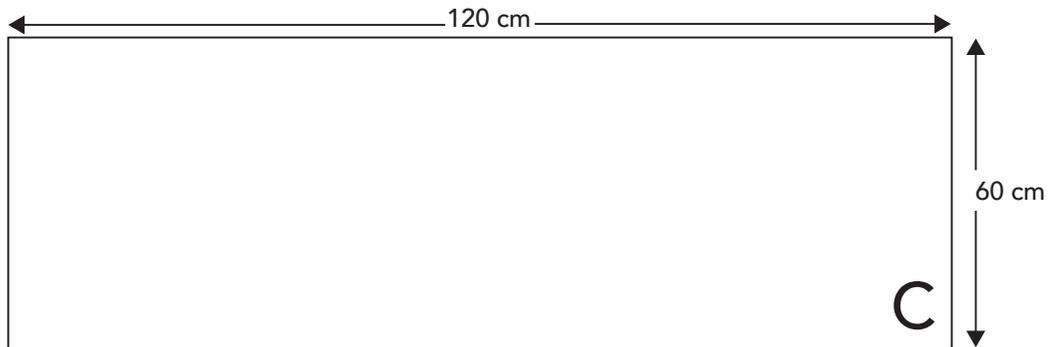
1. Apoyar sobre el piso la pieza A.



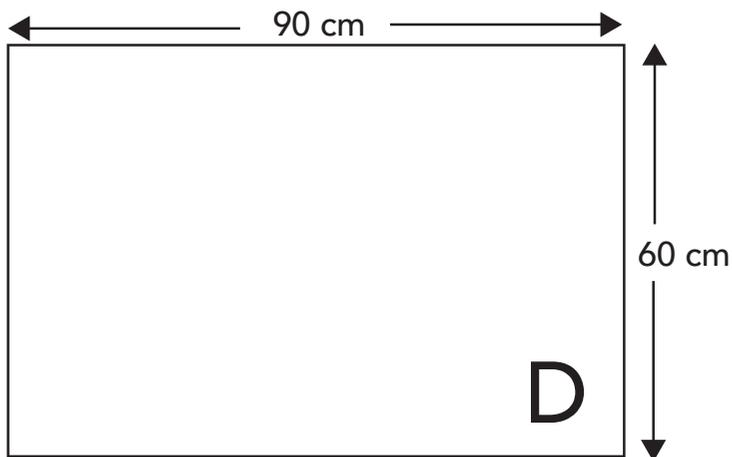
2. Colocar la parte del frente y la de atrás (piezas B) sobre la pieza A asegurándolas con los tornillos golosos. Pueden utilizar un taladro para ajustar todos los tornillos:



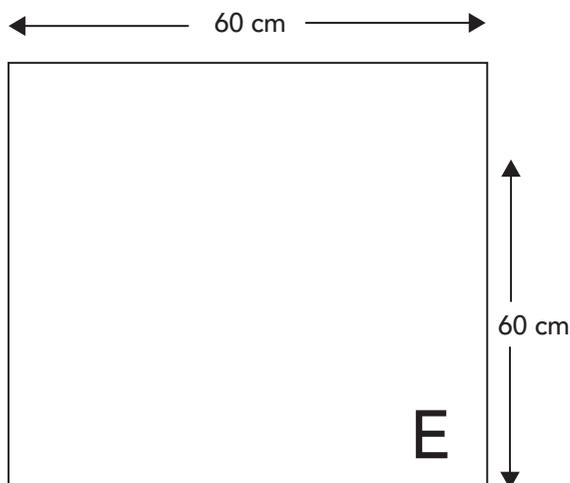
3. Fijar la parte lateral izquierda (pieza C) con los tornillos golosos, a la parte A y a las partes B.



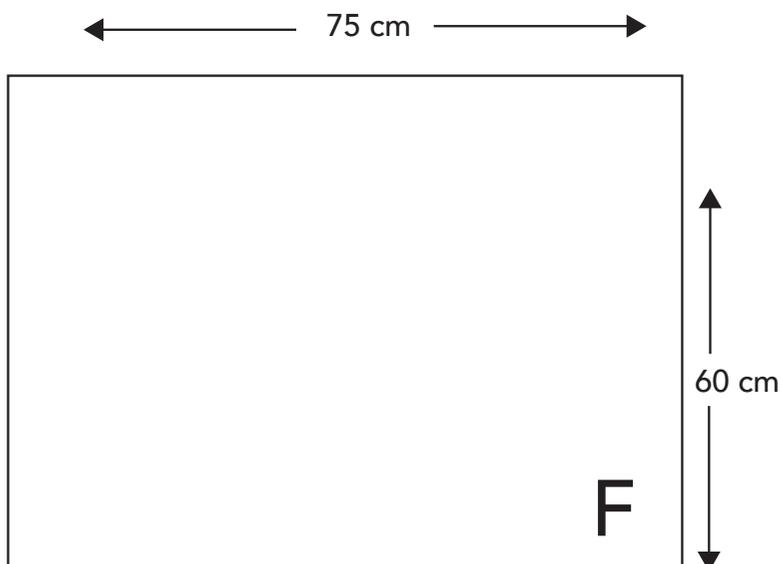
4. Asegurar la parte lateral derecha (pieza D) con la pieza B, desde atrás con dos bisagras, y a la pieza B, desde adelante con un pasador.



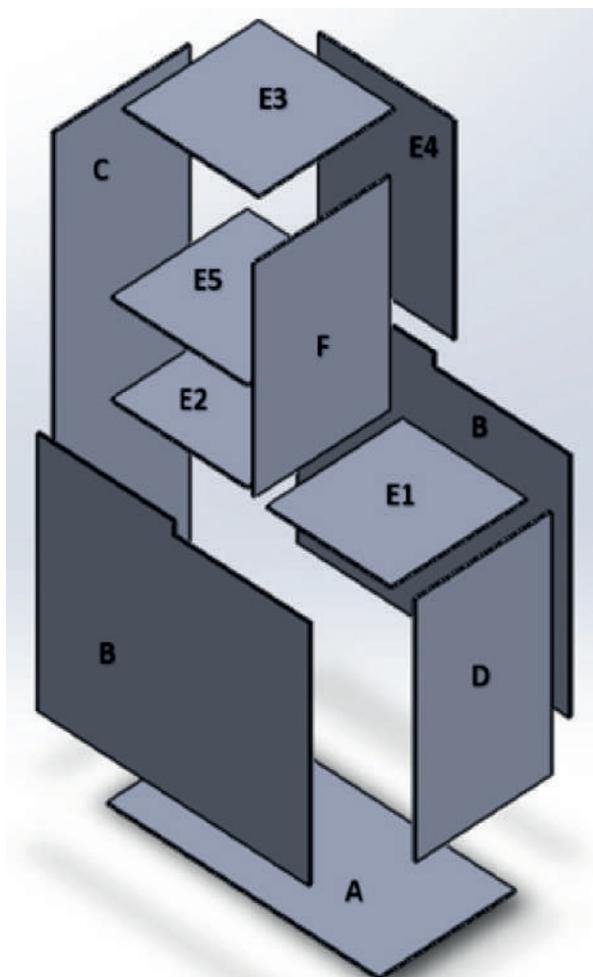
5. Colocar la parte superior media (piezas E1 y E2) y fijarla con tornillos golosos a las dos piezas B.



6. Poner la pieza F sobre la pieza E2 de manera que queden los 5 centímetros libres de las piezas B, y asegurar con tornillos golosos.



7. Fijar con tornillos golosos la pieza E4 a las piezas C y F. Sobre las piezas anteriores, colocar la pieza E3 y asegurar con tornillos golosos.
8. Colocar de medio lado la máquina *Reciútiles* dejando visible la parte de abajo de la pieza A. Instalar las cuatro ruedas o rodachines en cada esquina, con tornillos golosos.
9. Poner en pie la máquina *Reciútiles*. Asegurar la pieza E5 ubicándola a consideración del personal de la institución. Este será el espacio para colocar los útiles escolares.
10. Finalmente, instalar el adhesivo con el diseño y la impresión elaborada previamente.



Actividad 4. Socialización y funcionamiento de la máquina *Reciútiles*



DURACIÓN:
40 MINUTOS

OBJETIVO: Presentar y poner en funcionamiento la máquina *Reciútiles* ante toda la comunidad educativa.

Paso 1

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Recuérdelos las responsabilidades por equipo dadas en el momento de motivación:



EQUIPO PERRO

Presentar el objetivo del proyecto escolar a la comunidad educativa, retomando algunas de las imágenes que se utilizaron en el momento de motivación para sensibilizarla sobre la importancia de reciclar.

Por 20 puntos Alianza



EQUIPO SAPO

Presentar el video realizado por los estudiantes donde se muestra el desarrollo del proyecto, la construcción de la máquina, y la lectura de algunos textos narrativos y poemas escritos por los estudiantes.



EQUIPO ABEJA

Poner en funcionamiento la máquina *Reciútiles* para mostrarla y ofrecerla a la comunidad educativa.

Paso 2

Propóngales la organización de un evento para presentar su proyecto ante la comunidad educativa. Definan roles específicos para esta organización y expóngales las funciones: dirección, producción, arte y escenografía, iluminación y sonido, presentación, comunicación, otros.

Definan y diseñen el contenido del evento, el nombre del mismo, el espacio donde se hará, la escenografía, la programación, la duración, la fecha, los invitados y la forma de convocarlos, entre otros asuntos. Si no es posible, gestionen la inclusión de la presentación de la máquina en algún evento establecido que se desarrolle en días cercanos.

Asegure la participación de todos. No pueden faltar en el programa, en el orden en que consideren conveniente:

- » Una presentación del porqué del evento.
- » Presentación del video elaborado por los estudiantes seleccionados.
- » La declamación de algunos de los poemas construidos en la actividad 2.
- » La explicación de la construcción de la máquina, como lo hicieron en la actividad 3.
- » Prueba de la máquina *Reciútiles* en vivo.

Paso 3

En desarrollo del evento, un grupo de estudiantes debe recibir el material para reciclar que entreguen los invitados al ingresar, lo sistematizará usando la gramera, y dará a cambio algún útil escolar, dependiendo de la cantidad de papel o cartón dado. Guíense por la siguiente tabla.

Otro grupo de estudiantes venderá el material reciclado y con las ganancias, comprará los útiles escolares que dispensará la máquina.

Ensayen el evento completo hasta que queden satisfechos con el resultado.

Reciútiles: una mano para el Planeta	
Cantidad de papel o cartón (gramos)	Útil escolar
350	Borrador pequeño
550	Sacapuntas
650	Borrador grande
950	Lápiz
950	Lapicero
1.900	Cuaderno 50 hojas
3.150	Cuaderno 100 hojas

Nota: El papel o cartón no debe estar arrugado, húmedo, sucio, ni con metales.



Los proyectos escolares mediante la metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP) involucran activamente a los estudiantes en la búsqueda multidisciplinaria de un resultado que tenga aplicación en su realidad, más allá del aula de clase, incluyendo a la comunidad educativa; y que en todo caso, debe conducir o facilitar el aprendizaje de temas necesarios en el aula.



Paso 4

De la forma más conveniente, creativa y posible según su contexto, inviten al público al evento de presentación del proyecto *Reciútiles: una mano para el Planeta*. Incluyan en la invitación, el mensaje de que lleven al evento papel o cartón para probar la máquina y recibir un útil escolar.

Elaboren un volante tamaño media carta, para distribuir a los invitados, con información sobre el reciclaje de papel y cartón.

Pueden apoyarse en las plantillas gratuitas del sitio [web www.canva.com](http://www.canva.com).

Paso 5

Preparen una gran cartelera mural en el sitio del evento, con fotografías, relatos y mensajes alusivos al reciclaje de papel, de manera muy creativa, como información y decoración para la institución educativa.

Paso 6

¡Presenten su proyecto!

A partir de la cartelera de evaluación instalada desde el principio del proyecto en el aula, completen juntos la información pertinente según lo realizado.



META: Construir la máquina *Reciútiles* que sirva a la comunidad educativa aportando conocimientos sobre los beneficios del reciclaje de papel

Actividades	CS	EP	NR	Observaciones
Toma de fotografías y construcción narrativa real	✓			
Entrega de fotografías seleccionadas a los docentes	✓			
Construcción de textos narrativos ficticios	✓			
Construcción de textos poéticos	✓			
Transcripción de textos narrativos y poéticos a <i>Word</i>	✓			
Ensamble de la máquina	✓			
Recolección de material y funcionamiento de la máquina	✓			
Preparación del video y montaje de la exposición de fotografías, textos narrativos y poéticos	✓			
Presentación del video, exposición de fotografías, textos narrativos y poéticos, y máquina, a la comunidad educativa	✓			
Construcción de la reflexión		✓		

Momento de realimentación

3



DURACIÓN:
2 HORAS



**NÚMERO DE
ACTIVIDADES:** 1



**TOTAL PUNTOS
ALIANZA:** 10

Actividad 1. ¿Cómo nos fue?



DURACIÓN:
2 HORAS

OBJETIVO: Evaluar el proceso realizado por los estudiantes durante el inicio, desarrollo y final del proyecto escolar de ABP: *Reciútiles: una mano para el Planeta.*

Paso 1

Presénteles el objetivo de esta actividad a los estudiantes. Use las palabras adecuadas para que les quede claro a todos.

Por 10 puntos Alianza



Reconozca y destaque los esfuerzos los equipos y de cada estudiante, para motivarlos a seguir aprendiendo y trabajando de forma colaborativa.

Paso 2

Realice un conversatorio sobre las apreciaciones y reflexiones de los estudiantes y docentes al respecto de lo aprendido tanto del tema como de la experiencia, la manera en que fortalecieron sus habilidades, lo que destacan, lo que deben mejorar, lo más memorable, lo difícil y lo divertido,

las actividades que se pueden realizar más seguido, entre otros aspectos. Use esta pregunta como punto de partida:

¿Qué aprendiste personalmente de este proceso, y especialmente, sobre el cuidado del ambiente?

Paso 3

Propóngales evaluar el proyecto por medio de la estrategia para clarificar criterios de logros.

A partir de la cartelera de evaluación instalada desde el principio del proyecto en el aula, completen juntos la información que haga falta.

Un proyecto escolar con la metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP) debe estimular en todo momento la indagación, y así mismo, que los estudiantes no se conformen con la primera respuesta que encuentren. Es necesario proveerles oportunidades de búsqueda, reflexión, comparación y relación con su realidad fuera del aula. ¡Ánimo! Usted, como docente, está llamado a propiciar la indagación y la discusión.



Las dificultades de los estudiantes para crear relatos y poesías sumadas a la cantidad de residuos como papel y cartón que se generan en el corregimiento de Santa Ana, nos impulsaron a emprender este proyecto.

La metodología aprendizaje basado en proyectos (ABP) permite a los estudiantes construir su aprendizaje desde situaciones contextualizadas, generándoles motivación. Esto y el acompañamiento del Programa Alianza, nos animó a enfrentar y superar nuestros retos hasta obtener los resultados esperados.

Agradecemos a Fraternidad Medellín y al Programa Alianza por intervenir nuestra institución educativa transformando la educación en el aula; a la rectora Azucena Hincapié Jiménez, por brindar los espacios para este desarrollo; y a las profesionales de la Estrategia de Lenguaje, Eddy Johana Montoya y Luz Mayelly González por las asesorías, paciencia y energía positiva.

Gloria Patricia Ocampo Castaño
María Eugenia Bedoya Sánchez
Robinson Daniel Causil Villalba
Autores



Anexo I. TARJETAS CON ANIMALES



PERRO



RANA



ABEJA



**¡INTÉNTALO
UNA
VEZ MÁS!**

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

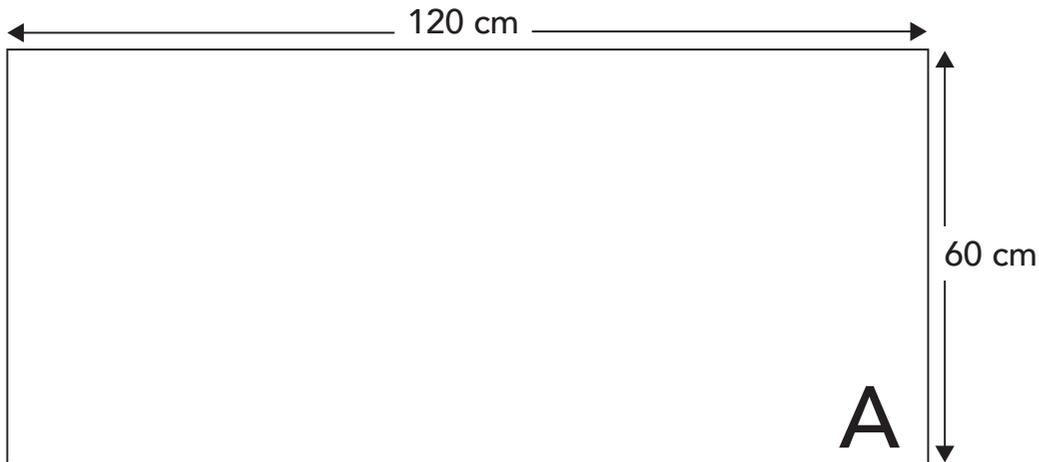
 alianza

 alianza

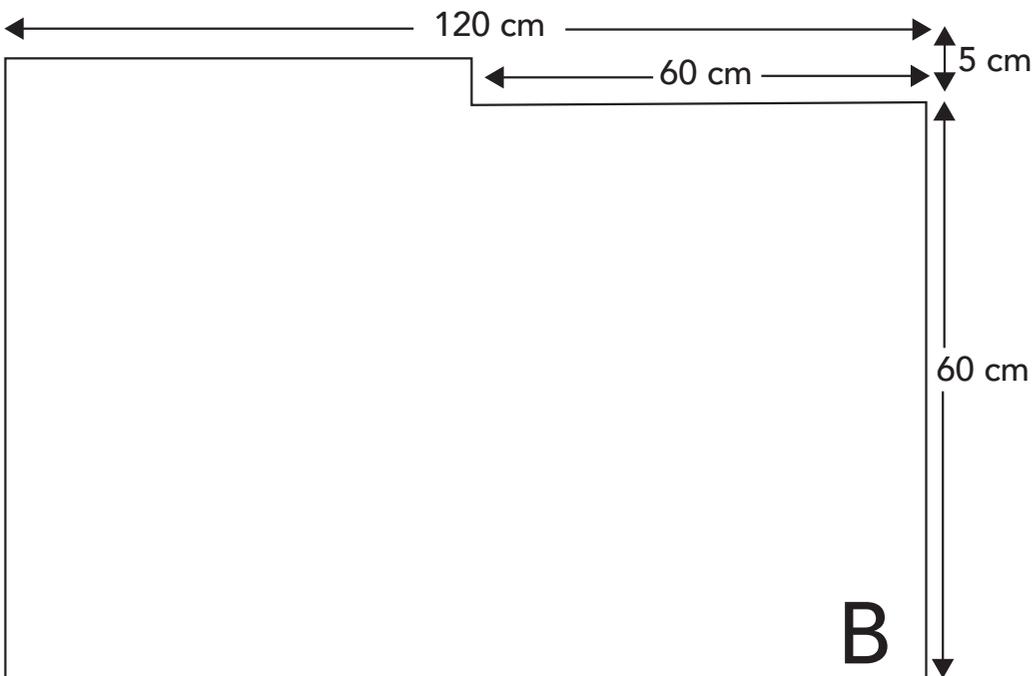
Anexo 2. ESTRUCTURA DE LA MÁQUINA RECIÚTILES



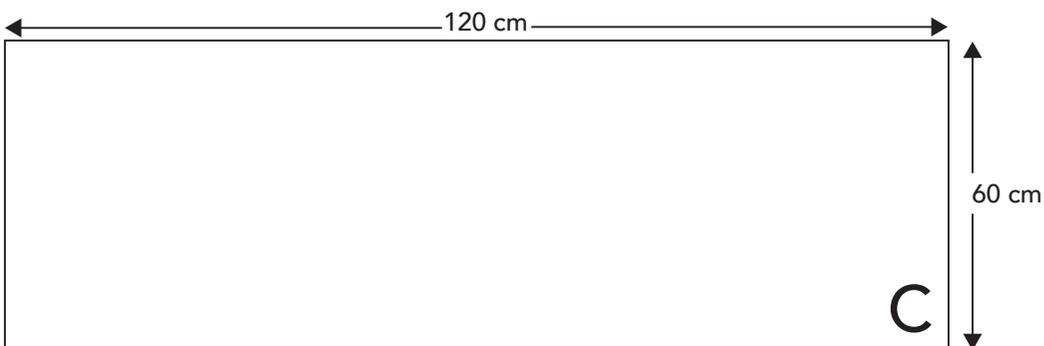
Piezas en madera de una pulgada de grosor, necesarias para el ensamble de la máquina.



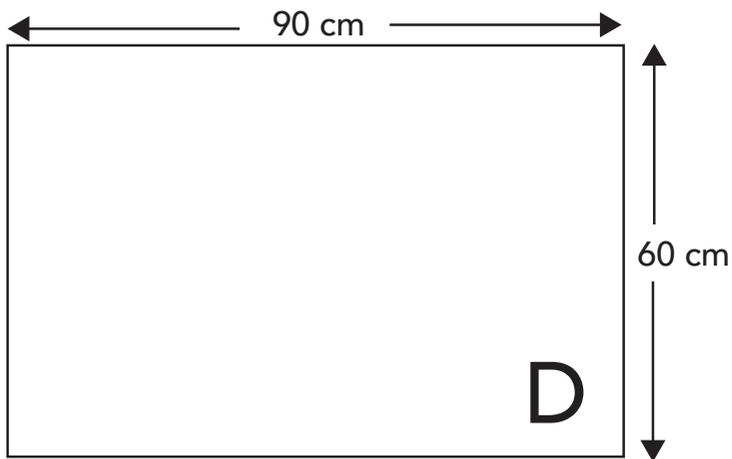
Cantidad
1



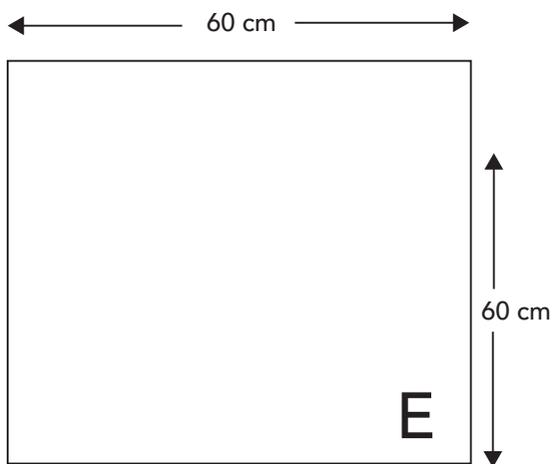
Cantidad
2



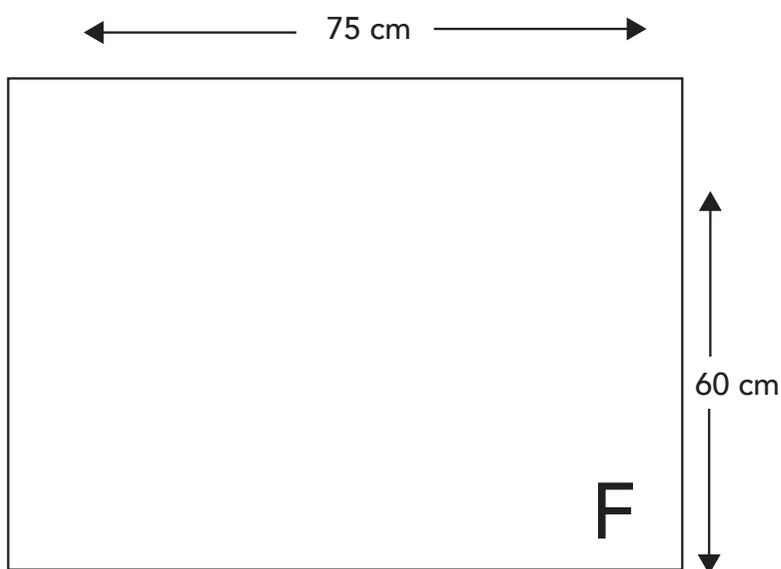
Cantidad
1



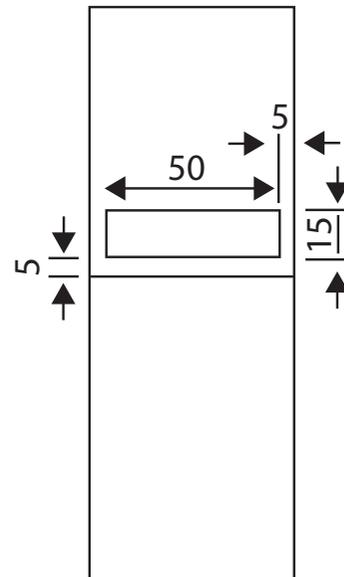
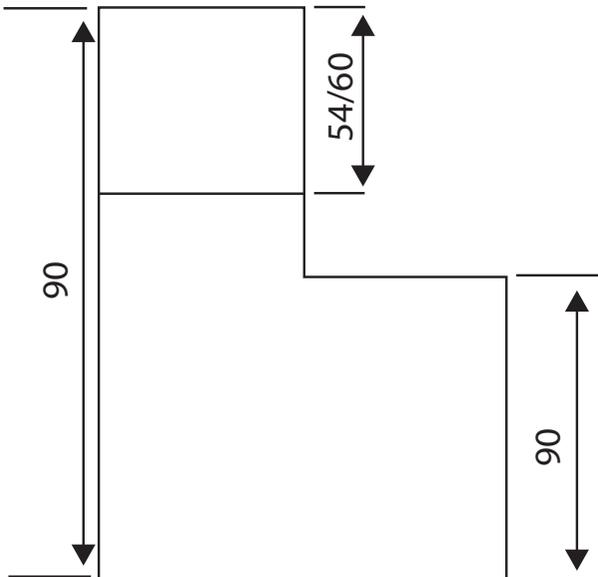
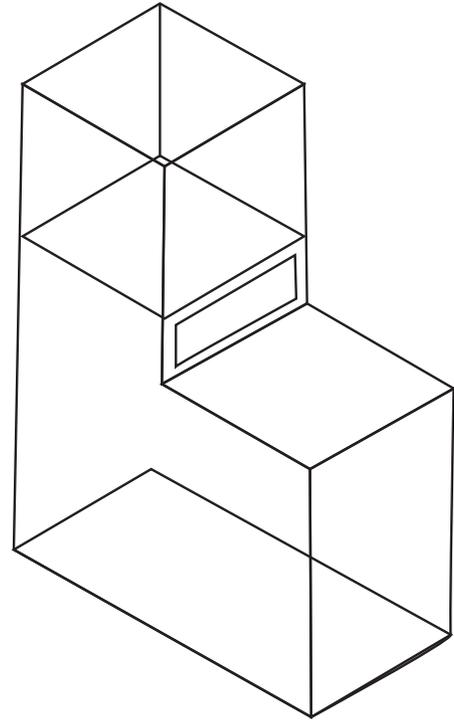
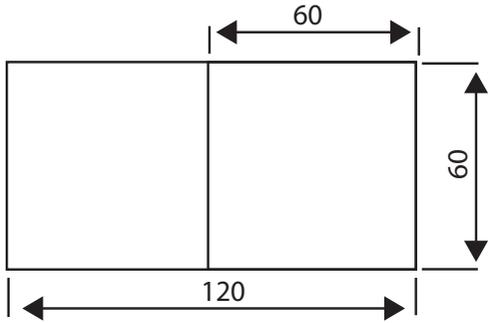
Cantidad
1



Cantidad
5



Cantidad
1



 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

 alianza

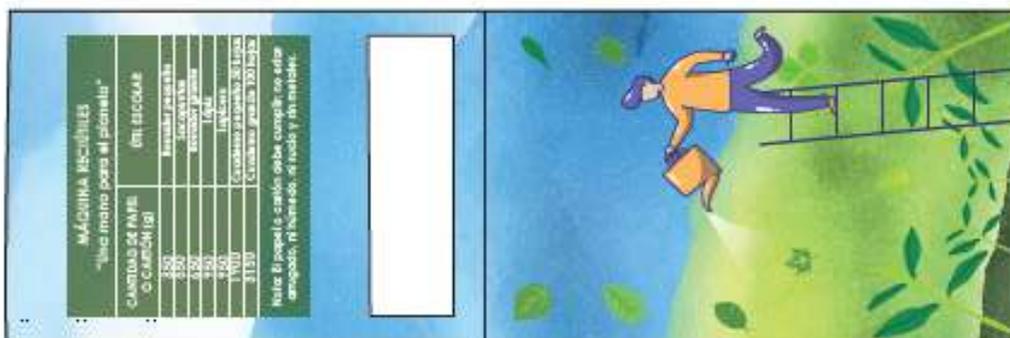
 alianza

 alianza

Anexo 3. DISEÑO DE LA MÁQUINA RECIÚTILES



Ejemplo del diseño del adhesivo que llevaría la máquina como cubierta. Cada institución educativa debe elaborar el suyo, de acuerdo con sus intenciones y posibilidades, en el tamaño adecuado.



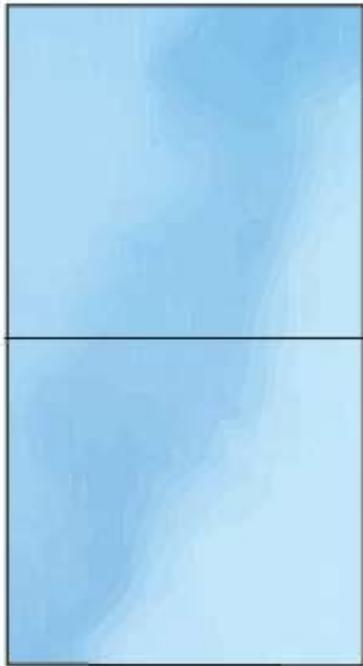
VISTA DE FRENTE



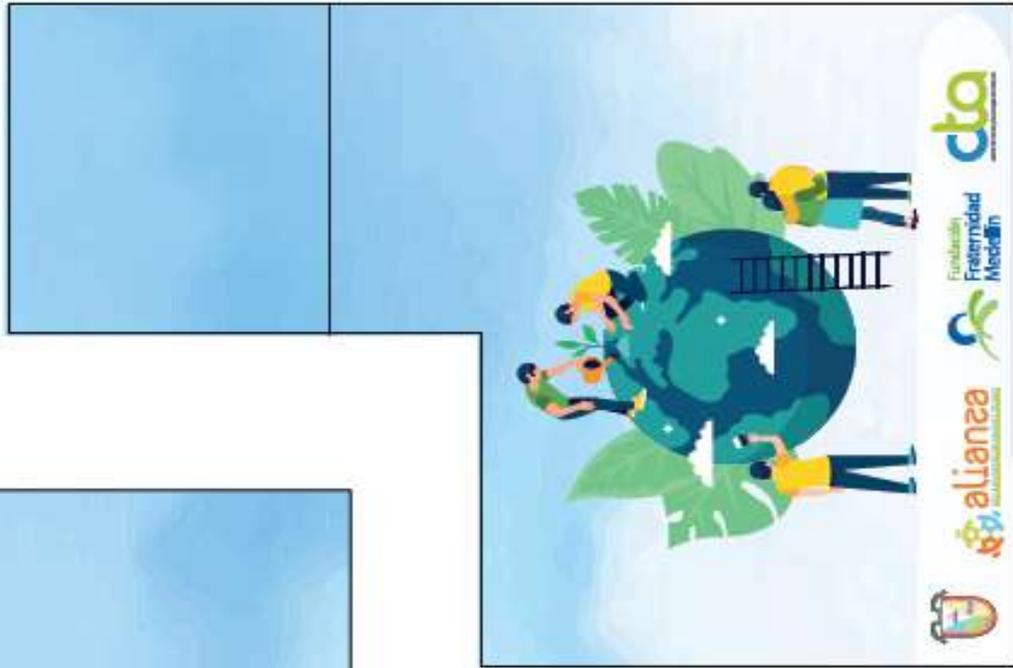
VISTA DE LADO EXTERIOR



VISTA DE ATRAS



VISTA DESDE ARRIBA



VISTA DE LADO INTERIOR

Referencias y bibliografía



National Geographic (2020) *¿Por qué es importante reciclar papel?* Recuperado de: www.nationalgeographic.com.es/mundo-ng/por-que-es-importante-reciclar-papel_13220

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje. Vol. 2.* Colombia. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Pozo, Fernando, Rodríguez, Sebastián y Manzanares, Fernando (2003). *¡Al ataque, mis plumillas!* Actividades para imaginar y escribir. Ediciones Aljibe. España.

Rodríguez, José Luis. *11 Consejos para Sacar Buenas Fotos que Siempre me Funcionan.* dzoom. Recuperado de: <https://www.dzoom.org.es/11-consejos-para-hacer-mejores-fotos-que-siempre-me-funcionan/>

Web del Maestro CMF (2020). *Las habilidades necesarias para ser competente en el siglo XXI.* Colombia. Recuperado de: <https://webdelmaestrocmf.com/portal/las-habilidades-necesarias-para-ser-competente-en-el-siglo-xxi/>

alianza

alianza

alianza

alianza

alianza

alianza

alianza

alianza



Dirección técnica

Aliado