



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

OBJETIVOS DE LA SECUENCIA

Objetivos:

- Comprender los siguientes conceptos: Mito, Leyenda, Signo, Indicio, Ícono y Símbolo
- Desarrollar una alfabetización visual crítica como parte del pensamiento crítico.
- Desarrollar el pensamiento artístico. (creatividad e imaginación)
- Utilizar los acervos impresos y digitales con diferentes propósitos.
- Utilizar el lenguaje de manera imaginativa, libre y personal para reconstruir la experiencia propia y crear mundos de ficción.
- Reflexionar sobre la realidad presente y recrear otros mundos posibles.

EL PROYECTO

En organizados en equipo, los alumnos crearán un personaje de ficción (superhéroe) en forma gráfica o plástica que denote toda su creatividad. Además del personaje, diseñarán su escudo y un relato corto sobre la vida de su superhéroe.

Los productos serán presentados a clase para socializarlos y evaluarlos.

LA METODOLOGÍA

La propuesta se integra con una secuencia de actividades gamificadas y dosificadas en 8 sesiones de aprendizaje de alrededor de 60 minutos cada una. Para este propósito se diseñó un objeto de aprendizaje que combina la interacción virtual por medio de la computadora y apoyado por sesiones presenciales en las que se el docente tendrá la oportunidad de interactuar de manera directa con los estudiantes.



LAS ACTIVIDADES

Se podrá notar que todas las actividades, giran entorno al mito de Prometeo. El relato se utiliza como elemento articulador de toda la secuencia.

Se busca que mediante un entorno lúdico, los estudiantes tengan contacto con la mitología clásica griega, a partir del mito de Prometeo, mediante la lectura de un libro digital y un video.

Con esta información se proponen actividades de comprensión literal, inferencial y valorativa del contenido. Posteriormente se propone un acercamiento al concepto de símbolo y su relación con otros conceptos como “signo” e ícono”.

Se incluyen actividades de observación de obras pictóricas, de identificación de símbolos alrededor del tema mitológico y actividades de construcción de significados en el que la guía y conducción del docente resultará fundamental para conectar las temáticas del mito con la realidad actual de los estudiantes y hacerlos reflexionar.

DOSIFICACIÓN

Las actividades se organizan en 8 sesiones, dosificadas de la siguiente manera:

Secuencia	
SESIÓN 1	SESIÓN 2
<ul style="list-style-type: none">• Encuadre.• Lectura del Libro digital.• Video.• Ejercicio interactivo de comprensión	<ul style="list-style-type: none">• Cuestionario de preguntas abiertas sobre significados del mito.• Observación de la pintura “Vulcano encadenando a Prometeo” (1623) de Dick Van Baburen.• Ejercicio interactivo
SESIÓN 3	SESIÓN 4
<ul style="list-style-type: none">• Interactivo Conceptos: Signo, indicio, ícono y símbolo.• Investigación en internet.	<ul style="list-style-type: none">• Observación de obras pictóricas sobre el mito• Identificación de elementos simbólicos en las pinturas• Comentarios con la clase

SESIÓN 5	SESIÓN 6
<ul style="list-style-type: none"> Deducción de significados de los símbolos del mito de Prometeo. Práctica interactiva sobre el significado de diferentes símbolos Puesta en común con el grupo 	<ul style="list-style-type: none"> Cuestionario con preguntas abiertas sobre el mito. Conceptualización sobre el significado de “Héroe” . (El arquetipo del Héroe, ¡déjame que te rescate!) (https://www.socialmediapymes.com/arquetipo-del-heroe/) Video “Qué hace a un héroe” de Mathew Winkler. (https://www.youtube.com/watch?v=Hhik4N9A0cA&ab_channel=TED-Ed)
SESIÓN 7	SESIÓN 8
<ul style="list-style-type: none"> Elaboración del producto por equipos. 	<ul style="list-style-type: none"> Socialización de los productos elaborados Evaluación y coevaluación mediante rúbrica. (Final y procesal)

EVALUACIÓN

Para la evaluación formativa, se sugiere utilizar herramientas de calificación tales como: Registro de Observación y Escalas estimativas que se apeguen a los siguientes criterios:

- Asistencia y cumplimiento con las actividades.
- Disposición para el trabajo individual y en equipo.
- Colaboración.
- Participación en clase.
- Respeto
- Aportes a la reflexión y el análisis
- Dominio del contenido conceptual

Para la evaluación del producto final se sugiere la aplicación de una rúbrica que abraque los siguientes parámetros:

- Creatividad y originalidad de la historia.
- Creatividad en el personaje.
- Creatividad del logotipo o escudo del personaje.
- Nombre del personaje
- Planteamiento y explicación
- Colaboración y el trabajo en equipo