|  |
| --- |
| **Nivel I:** *¿Qué son los videojuegos?* |
| **Inicio**  -El/la profesor/a comienza la clase saludando a los y las estudiantes y preguntándoles cómo están, mientras espera unos minutos a que la mayoría se conecte. Se pregunta si se puede grabar la clase y se carga la presentación.  -El/la profesor/a comienza explicando el objetivo de la secuencia didáctica, la metodología a trabajar, como también, se presenta el objetivo de clases. Se  -Se introduce a la temática de la clase a los y las estudiantes a través de una serie de preguntas abiertas dirigidas a activar sus conocimientos previos respecto a los videojuegos:  **Activación conocimientos previos:**  Se realizan las siguientes preguntas a los y las estudiantes:   1. ¿Qué entiendes por el concepto “videojuego”? 2. ¿Conoces algún videojuego? ¿Cuál? 3. ¿Sobre qué trataba a grandes rasgos? 4. ¿Existen tipos de videojuegos? ¿Cuáles? 5. ¿Con qué finalidad utilizas los videojuegos? |
| **Desarrollo**  -Se presenta a los y las estudiantes las principales características de los videojuegos y algunas de las categorías existentes como, por ejemplo:  -    Deporte  -    Lucha  -    Estrategia  -    Carrera  -    Shooter  -    Aventura  -Se realiza un énfasis en aquellos videojuegos pertenecientes al género de “**Aventura**”. Esta categorización es especificada, considerando en qué se diferencian de los otros géneros propuestos (narrativa-historia).  -Posterior explicación de las características del género de “Aventura”, se solicita a los y las estudiantes que vean el video que será compartido por el o la docente, poniendo énfasis en los personajes que ahí aparecen. El video trata sobre el juego “Horizon Zero Dawn”.  -Luego de ver el video se solicita a los y las estudiantes a que respondan las siguientes preguntas en torno a lo apreciado:   * ¿Qué caracteriza a Aloy, la personaje principal? * ¿Existen otros personajes? de ser así ¿Qué efectos crees que tienen sobre la personaje principal de la historia? * A partir de lo visto en el video ¿De qué crees que se trata el juego? * En cuanto al nombre del video “la heroína: Aloy” ¿por qué razón crees que se le describe como heroína? |
| **Cierre**  El/la docente comienza el cierre de la clase proponiendo la lectura voluntaria de las respuestas.  A continuación, se da paso a realizar las siguientes preguntas, las cuales serán respondidas oralmente y de manera voluntaria por los y las estudiantes:   1. ¿Qué otra funcionalidad podrías otorgarles a los videojuegos aparte de entretener? 2. Según lo apreciado a lo largo de la sesión ¿Crees que los videojuegos de aventura pueden tener relación con héroes o heroínas? ¿Por qué?   **IMPORTANTE**  Se explicita a los y las estudiantes que después de la clase, se hará envío de materiales preparativos para la próxima clase, los cuales son:   * Cápsula de video sobre el género narrativo * Cápsula de video sobre el viaje del héroe * Guía de lectura y actividad   Recalcando la importancia de verlos. |

|  |
| --- |
| **Nivel II:** *El género narrativo y el viaje del héroe* |
| **Inicio**  -El/la profesor/a comienza la clase saludando a los y las estudiantes y preguntándoles cómo están, mientras espera unos minutos a que la mayoría se conecte. Se pregunta si se puede grabar la clase y se carga la presentación.  -El/la profesor/a comienza explicando el objetivo de clases, introduciendo el tema a partir de una serie de preguntas que activen los conocimientos previos que los y las estudiantes posean respecto al género narrativo:  **Activación conocimientos previos:**   1. ¿Conoces algo sobre el género narrativo? 2. ¿Qué características crees que tiene? 3. ¿Qué temas se pueden abordar dentro de este tipo de textos? 4. ¿Has leído o visto la historia de un héroe? ¿Cuál? |
| **Desarrollo**  -El/a profesor/a comienza explicando qué es el género narrativo a grandes rasgos y cuáles son sus principales características, retomando lo planteado en la “Cápsula 1” enviada antes de clases. Para esto se utilizará el material complementario **“Mapa Conceptual (complementario Cápsula 2)**”. Este último recurso estará inserto en el PPT.  -A continuación, se hace énfasis en el elemento **personaje**, donde se inserta la noción de “héroe o heroína”. Aquí se considera lo visto en la “Cápsula 2”. Se presenta una definición de lo que es un héroe o heroína para luego dar paso a la explicación respecto a cómo este personaje se transforma en uno/a. Aquí se trabaja con el material complementario **“Conformación Héroe-Heroína (complementario Cápsula 2)”** enviado con anterioridad a los y las estudiantes.  -Posteriormente, se solicita a los y las estudiantes que abran la guía que fue enviada con anticipación, la cual contiene la lectura de la narrativa de un videojuego llamado “Shenmue I”. De igual modo, el o la docente comparte la pantalla con el documento.  -Se realiza una lectura en conjunto del texto y a continuación se pasa a completar la actividad que aparece bajo el texto, la cual consiste en **identificar** qué etapas del viaje del héroe o heroína de las que fueron vistas en clases, aparecen en el texto. |
| **Cierre**  *-*El/la profesor/a comienza el cierre de la clase solicitando de manera voluntaria algunas de las respuestas.  -Luego, se plantea la siguiente pregunta para que los y las estudiantes reflexionen:   1. ¿Crees que resulta importante este tipo de escritos para la confección de un videojuego? ¿Por qué? |

|  |
| --- |
| **Nivel III:** *Infiriendo la historia de un videojuego* |
| **Inicio**  -El/la profesor/a comienza la clase saludando a los y las estudiantes y preguntándoles cómo están, mientras espera unos minutos a que la mayoría se conecte. Se pregunta si se puede grabar la clase y se carga la presentación “Nivel III”.  -El/la profesor/a comienza explicando el objetivo de clases, introduciendo el tema a partir de una serie de preguntas que activen los conocimientos previos que los y las estudiantes posean respecto al género narrativo, el héroe/heroína y su relación con los videojuegos:  **Activación conocimientos previos:**   * ¿Qué recuerdas del género narrativo? * ¿Cómo se podría relacionar este género con los videojuegos? * ¿Qué es un héroe o heroína? |
| **Desarrollo**  -Luego de la activación de conocimientos previos, el o la docente realiza una breve intervención relacionada con la actividad que deberán hacer los y las estudiantes durante la clase, que tiene relación con llevar a cabo un proceso de escritura.  -Se da paso a mostrar el video adjuntado en la presentación, el cual corresponde al tráiler de un videojuego que aún no es estrenado y que se denomina “Returnal”.  -A partir del video, se les plantea a los y las estudiantes la siguiente premisa sobre la cual deberán trabajar la producción de su texto: **¿Qué pasaría si el creador del videojuego te dice que el final de la historia debes inventarla tú?** Para guiar la construcción del texto, el o la docente planteará las siguientes preguntas:   * ¿Cómo es el mundo presentado? ¿sería así durante todo el juego o cambiaría? * ¿qué función crees que cumplirían los monstruos? * ¿Qué rol crees que tiene la mujer en la historia? ¿podría ser una heroína? * ¿Qué tipo de personajes podrían ser parte de la historia? * ¿Qué otros acontecimientos podrían ocurrirle a la mujer?   -Luego de responder las preguntas, se espera que los y las estudiantes redacten un texto breve de **no más de una página** que denote el uso de las respuestas dadas anteriormente como también, de las fases del héroe o heroína vistas en la clase anterior. |
| **Cierre:**  -Se les solicita a los y las estudiantes que deben enviar el trabajo a la o el docente por correo.  *-*Luego, se realizan las siguientes preguntas para resolver de manera abierta con el curso:   1. ¿Podemos ocupar los videojuegos para realizar actividades del colegio? ¿Cuáles actividades? 2. Al responder las preguntas guías dadas por el o la profesora has trabajado tu **creatividad**, ¿Te ha gustado? ¿Por qué? |

|  |
| --- |
| **Nivel IV:** *Planifiquemos la historia de un videojuego* |
| **Inicio**  -El/la profesor/a comienza la clase saludando a los y las estudiantes y preguntándoles cómo están, mientras espera unos minutos a que la mayoría se conecte. Se pregunta si se puede grabar la clase y se carga la presentación “Nivel IV”.  -El/la profesor/a comienza explicando el objetivo de clases, introduciendo el tema a partir de una serie de preguntas que activen los conocimientos previos que los y las estudiantes posean respecto al proceso de planificación de la escritura:  **Activación conocimientos previos:**  Se realizan las siguientes preguntas a los/as alumnos/as:   * ¿Qué es la planificación de un texto? * ¿Conocen las fases de la escritura de un texto? ¿Cuáles son? * ¿Qué procesos realizas antes de comenzar a escribir un texto? |
| **Desarrollo**  -El/la docente realiza una clase expositiva en donde les explica a los y las estudiantes la primera fase del proceso de escritura de un texto, que es:  **1.- Planificación:**  - Determinar el tema que desarrollarás en tu texto;  - Recopilar información acerca de ese tema;  - Organizar esa información.  Retomando así la información entregada a través de la **Cápsula de video n°3.**  -Posteriormente, se da paso a presentar la tabla de planificación creada por el o la docente que fue enviada antes de clases. Se explican los puntos que en ella aparecen y qué es lo que deben realizar durante esta clase.  -Completada la tabla, los y las estudiantes comienzan a realizar un resumen (solicitado en la misma tabla de planificación) donde den cuenta del orden de su texto, es decir, donde se de cuenta de la introducción, el desarrollo y el desenlace y qué problemática insertarán en cada fase. |
| **Cierre:**  -Para culminar, se realizan las siguientes preguntas abiertas al curso para responder voluntariamente:   1. ¿Crees que es importante planificar un texto antes de escribirlo? ¿por qué? 2. ¿Qué les pareció la tabla de planificación entrega por el/la profesor/a? 3. ¿Qué fue lo más entretenido de la clase?   Dando fin así a la cuarta sesión. |

|  |
| --- |
| **Nivel V:** *Escribir la historia del juego.* |
| **Inicio**  -El/la profesor/a comienza la clase saludando a los y las estudiantes y preguntándoles cómo están, mientras espera unos minutos a que la mayoría se conecte. Se pregunta si se puede grabar la clase y se carga la presentación “Nivel V”, presente en la presentación “Nivel IV”.  -El/la profesor/a comienza explicando el objetivo de clases, introduciendo el tema a partir de una serie de preguntas que activen los conocimientos previos que los y las estudiantes posean respecto al proceso de textualización o escritura*:*  **Activación conocimiento previo:**  Se realizan las siguientes preguntas a los/as alumnos/as:   * ¿Qué es lo más importante que consideras al momento de escribir una historia? * ¿Tienes alguna técnica para escribir? ¿Cuál? * ¿Qué procesos realizas al comenzar a escribir un texto? |
| **Desarrollo**  -El/la docente realiza una clase expositiva en donde les explica a los alumnos la segunda fase del proceso de escritura de un texto, que es la de **textualización** de la información.  - Aquí se retoma lo visto en la cápsula de la clase anterior. El o la docente definen en qué consiste a grandes rasgos dicha fase y cómo esta se apoya de la planificación (primera etapa)  -Aquí se da inicio a la segunda etapa de la construcción de un texto narrativo para un videojuego, comenzando con la textualización a modo de narración de lo que fue planificado en la tabla de la clase anterior. |
| **Cierre**  Se realizan las siguientes preguntas abiertas que serán respondidas voluntariamente:   1. ¿Fue más fácil escribir teniendo una planificación? ¿Por qué? 2. ¿Creías que era posible realizar un videojuego en la clase de Lenguaje? ¿Por qué? 3. ¿Qué fue lo más entretenido de la clase? |

|  |
| --- |
| **Nivel VI:** *Revisión y reescritura del texto narrativo del videojuego* |
| **Inicio**  -El/la profesor/a comienza la clase saludando a los y las estudiantes y preguntándoles cómo están, mientras espera unos minutos a que la mayoría se conecte. Se pregunta si se puede grabar la clase y se carga la presentación “Nivel VI” presente en el PPT del “Nivel IV”.  -El/la profesor/a comienza explicando el objetivo de clases, introduciendo el tema a partir de una serie de preguntas que activen los conocimientos previos que los y las estudiantes posean respecto al proceso de revisión y reescritura*:*  **Activación conocimiento previo:**  Se realizan las siguientes preguntas a los/as alumnos/as:   * ¿Qué es lo que entienden por revisión y reescritura? * ¿Ahora que leyeron su texto, realizarían algún cambio? ¿Cuál? * ¿Conocen alguna plataforma virtual donde se publican textos? |
| **Desarrollo**  *-*El/la docente realiza una clase expositiva en donde les explica a los alumnos la tercer y última fase del proceso que es:  **1.- Revisión y publicación:**  El proceso que sigue a la escritura o textualización. Se explicita que aquí se deben realizar los siguientes pasos:   * **Revisión:** lectura crítica de tu texto, tal como si fueras el lector de tu propio escrito. * **Reescritura:** mejoras del texto, recogiendo las ideas de tu revisión * **Evaluación:** valorar tu texto, “ponerle una nota”. Esta etapa también pueden cumplirla otras personas: el lector que te propusiste, o bien, alguno de tus profesores   -El o la docente da inicio a la etapa final de la construcción de un texto narrativo para un video juego. Se solicita que los/as estudiantes que revisen la corrección que ha entregado el profesor o profesora acerca de su textualización del escrito. Con esta rúbrica deberán de reescribir lo corregido por el/la docente, tomando en consideración las mejoras propuestas.  -El o la docente especificarán que el trabajo final debe ser entregado la semana siguiente. |
| **Cierre (10 minutos):**  Para finalizar la secuencia, se realizan preguntas abiertas a los y las estudiantes, quienes deben responder de manera voluntaria:   1. ¿Te gustó la experiencia de escribir la historia de videojuego? 2. ¿Qué fue lo más difícil de la secuencia didáctica? 3. ¿Cuál fue tu parte favorita de la actividad? 4. ¿Cómo consideras que fue tu trabajo en la realización de la actividad? |