Sebastián Peña

**DISEÑO SECUENCIA DIDÁCTICA**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE:** | El héroe en los videojuegos |
| **DESCRIPCIÓN:** | La siguiente propuesta didáctica se sustenta y se diseña en base al auge que han tenido las tecnologías en las distintas realidades sociales, específicamente, las de carácter audiovisual como lo son los videojuegos. La intención de considerar estos videojuegos como un recurso educativo responde a la necesidad de motivar a los y las estudiantes, sobre todo en tiempos donde se hace necesario fomentar un aprendizaje mediante recursos que sean más cercanos a estos. A partir de este factor motivacional es que se puede generar una evaluación respecto a la potencialidad pedagógica de los videojuegos.  Ahora bien, el tema que se abordará en dicha secuencia didáctica guarda relación con las manifestaciones del género narrativo al interior de este medio audiovisual, específicamente con la figura del héroe, y cómo estos podrían ser de gran utilidad para fortalecer la enseñanza del género en cuestión. Pero no solo se busca fortalecer la enseñanza de un contenido específico, sino que también se busca que los y las estudiantes consideren cómo las vivencias cotidianas van construyendo la identidad de cada uno/a, tanto en lo personal como en lo social.  En cuanto a la finalidad, se espera a través de esta secuencia didáctica contribuir a la composición de un material escrito (texto) que resulte más cercano a la realidad de los y las estudiantes, fortaleciendo su creatividad.  Es necesario considerar que dicha secuencia didáctica no es exclusivamente realizada para un contexto virtual, sino que es posible adaptarla a una modalidad presencial de clases. |
| **NIVEL:** | Séptimo básico |
| **EJE(S):** | Escritura, lectura |
| **UNIDAD:** | Unidad 1: El héroe en distintas épocas |
| **Nº DE SESIONES:** | 6 |
| **OBJ. APRENDIZAJE:** | **OA 15:** Planificar, escribir, revisar, reescribir y editar sus textos en función del contexto, el destinatario y el propósito:   * recopilando información e ideas y organizándolas antes de escribir * adecuando el registro, específicamente el vocabulario (uso de términos técnicos, frases hechas, palabras propias de las redes sociales, términos y expresiones propios del lenguaje hablado), el uso de la persona gramatical y la estructura del texto, al género discursivo, contexto y destinatario * incorporando información pertinente * asegurando la coherencia y la cohesión del texto * cuidando la organización a nivel oracional y textual * usando conectores adecuados para unir las secciones que componen el texto * usando un vocabulario variado y preciso * reconociendo y corrigiendo usos inadecuados, especialmente de pronombres personales y reflejos, conjugaciones verbales, participios irregulares, y concordancia sujeto – verbo, artículo – sustantivo y sustantivo – adjetivo * corrigiendo la ortografía y mejorando la presentación   **OA 7:** Formular una interpretación de los textos literarios, considerando:   * su experiencia personal y sus conocimientos * un dilema presentado en el texto y su postura personal acerca del mismo * la relación de la obra con la visión de mundo y el contexto histórico en el que se ambienta y/o en el que fue creada |
| **OBJ. TRANSVERSALES:** | **OAT10** (Dimensión cognitiva):   * diseñar, planificar y realizar proyectos.   **OAT11** (Dimensión socio-cultural)   * valorar la vida en sociedad como una dimensión esencial del crecimiento de la persona, y actuar de acuerdo con valores y normas de convivencia cívica, pacífica y democrática, conociendo sus derechos y responsabilidades, y asumiendo compromisos consigo mismo y con los otros.   **OAT29 (Dimensión TIC)**   * utilizar TIC que resuelvan las necesidades de información, comunicación, expresión y creación dentro del entorno educativo y social inmediato. |

|  |  |
| --- | --- |
| **SESIÓN 1** | |
| **OBJETIVO:** | Reconocer los principales rasgos de los videojuegos y cómo estos se relacionan de manera global con la figura del héroe o heroína |
| **RECURSOS:** | * Power Point * Video de YouTube |
| **DESCRIPCIÓN:** | La primera sesión de la secuencia didáctica pretende acercar, de manera general, a los y las estudiantes a los tipos de videojuegos existentes, haciendo énfasis en el género de aventura para dilucidar su narrativa.  Ahora bien, con la intención de motivar a los y las estudiantes, se realizarán una serie de preguntas relacionadas con los videojuegos que sirvan, a su vez, para activar sus conocimientos previos. Posteriormente, se dará paso a presentar los diversos géneros de videojuegos existentes mediante PPT, profundizando en aquellos pertenecientes al género de aventura. Se buscará especificar cuáles son sus características principales y en qué se diferencian con los otros géneros existentes.  Ya conociendo lo general de los videojuegos y el género de aventura, se pretende dar paso a una actividad apoyada con un recurso extraído desde YouTube que esté relacionado con los videojuegos de aventura sumado a una serie de preguntas para guiar el trabajo del estudiante, quien debe responder a partir de lo visto. Se pretende fortalecer, mediante esta actividad, las habilidades de reconocimiento e inferencia por parte de los y las estudiantes.  Luego de realizada la actividad, se da paso a la revisión voluntaria de las respuestas de manera oral, para posteriormente plantear una serie de preguntas respecto al contenido visto como también, preguntas que permitan acercar a los y las estudiantes al contenido que será visto la clase siguiente. |

|  |  |
| --- | --- |
| **SESIÓN 2** | |
| **OBJETIVO:** | Conocer las principales características y elementos que componen el género narrativo |
| **RECURSOS:** | * Cápsula de video (relacionada con el género narrativo) * Cápsula de video (relacionada a las etapas del viaje del héroe o heroína) * Power Point * Lectura digital |
| **DESCRIPCIÓN:** | La segunda clase se encuentra dirigida a trabajar las principales características del género narrativo, haciendo énfasis en el héroe o heroína y su trascendencia a través del tiempo.  Se comienza planteando una serie de preguntas abiertas con la intención de activar los conocimientos previos de los y las estudiantes, para luego, dar paso a una explicación amplia de lo que es el género narrativo (características y articulación), algunos tipos de textos y cómo se inserta la figura del héroe en ellos. Se hace énfasis en la finalidad de constituir a un personaje como héroe/heroína y cómo este/a se va transformando en uno/a (retomando lo visto en la cápsula de contenido)  Posteriormente, se les hace entrega a los y las estudiantes la narrativa de un videojuego para trabajar una serie de preguntas que permitan la identificación de las etapas del héroe o heroína vistas en la cápsula.  Con la revisión voluntaria de dicha actividad, se da paso al cierre de la clase con una serie de preguntas de reflexión |

|  |  |
| --- | --- |
| **SESIÓN 3** | |
| **OBJETIVO:** | Producir un texto narrativo en base a la historia de un videojuego que aún no es resuelta ni conocida en su totalidad. |
| **RECURSOS:** | * Video de YouTube * Power Point |
| **DESCRIPCIÓN:** | La tercera sesión cumple dos funciones esenciales: por una parte, está la intención de activar los conocimientos vistos en las dos clases anteriores (mediante preguntas abiertas) y por otra, preparar a los y las estudiantes para la escritura de la narrativa de un videojuego.  Posteriormente se les presenta a los y las estudiantes un tráiler de un videojuego que aún no es estrenado y a partir de lo apreciado, se espera que trabajen la escritura creativa, específicamente, la “hipótesis fantástica” de Rodarí. Esto significa que se planteará una premisa (¿Qué pasaría sí…?), con la cual se espera motivar a los y las estudiantes a escribir.  Para poder llevar a cabo dicha actividad, se plantean una serie de preguntas referidas al video, las cuales servirán de guía para que los y las estudiantes lleven a cabo dicho proceso creativo. En estas preguntas, además, se considera lo visto en las clases anteriores respecto a la figura del héroe/heroína, para que se establezca un vínculo de la escritura con dicho contenido.  Finalmente, se espera que los y las estudiantes reflexionen metacognitivamente si se logró o no cumplir con el objetivo de clases. |

|  |  |
| --- | --- |
| **SESIÓN 4** | |
| **OBJETIVO:** | Crear la planificación de un texto narrativo, es decir, la historia para ser llevada a un videojuego. |
| **RECURSOS:** | * Cápsula de video (Fases de la escritura) * PPT |
| **DESCRIPCIÓN:** | En esta sesión se espera que los y las estudiantes comiencen a planificar su escritura. En primera instancia, se plantean una serie de preguntas abiertas al curso para evaluar qué saben los y las estudiantes respecto a la fase de planificación, para luego profundizarla mediante un PPT.  Posteriormente, se les presenta y se hace envío a los y las estudiantes una **tabla de planificación.** El o la docente explican cada uno de los puntos presentes dentro de dicha tabla y se menciona que deben utilizar dicho recurso para guiar su proceso de escritura. Se espera con dicha tabla que los y las estudiantes vayan definiendo, mediante sus intereses personales, el tipo de historia que presentaría su videojuego ideal, el o la personaje que se insertará en dicha historia, cómo este personaje se irá constituyendo como héroe o heroína, etc.  Finalmente, se plantean una serie de preguntas metacognitivas las cuales deben ser respondidas de manera abierta por los y las estudiantes. Además, se definen los aspectos formales del trabajo. |

|  |  |
| --- | --- |
| **SESIÓN 5** | |
| **OBJETIVO:** | Escribir la historia de un videojuego. |
| **RECURSOS:** | * PPT |
| **DESCRIPCIÓN:** | En esta sesión, se espera que los y las alumnas comiencen a textualizar la historia de su videojuego.  Para comenzar la clase, el o la docente comienza activando conocimientos previos respecto a la fase de textualización, para luego profundizar y explicitar mediante un PPT (y considerando la cápsula enviada la clase anterior), en qué consiste dicha fase.  Luego de la explicación de la fase a trabajar durante la clase, se da tiempo a los y las estudiantes para comenzar a textualizar sus ideas, considerando la tabla de planificación que fue completada por ellos/as la clase anterior. Se les explicita el plazo de entrega al o la docente, para que este retroalimente los trabajos.  En el cierre, se plantean una serie de preguntas abiertas con la intención de conocer la opinión de los y las estudiantes sobre el proceso de escritura llevado a cabo hasta el momento. |

|  |  |
| --- | --- |
| **SESIÓN 6** | |
| **OBJETIVO:** | Revisar y reescribir el texto para que sea publicado en un blog. |
| **RECURSOS:** | * PPT |
| **DESCRIPCIÓN:** | En la última sesión de la secuencia, se espera que los y las estudiantes finalicen su proceso de escritura.  Ahora bien, para comenzar la clase se presentan una serie de preguntas para acercar a los y las estudiantes al proceso de revisión de la escritura. Posterior explicación, se otorga tiempo a los y las estudiantes para revisar su proceso de escritura en base a la retroalimentación entregada por el o la docente, como también, para resolver dudas generales del proceso de escritura.  Finalmente, se da paso al cierre de la clase con preguntas abiertas que estén dirigidas a evaluar la secuencia en general. Además, se les comenta respecto a los plazos para enviar el trabajo final al correo del o la docente y se les explica que dichos trabajos serán publicados en un blog especialmente creado para dicha actividad denominado “Mi videojuego ideal”. |