

PROYECTO DE CICLO IV 2023

**SEGUNDO
TRIMESTRE**

Objetivo

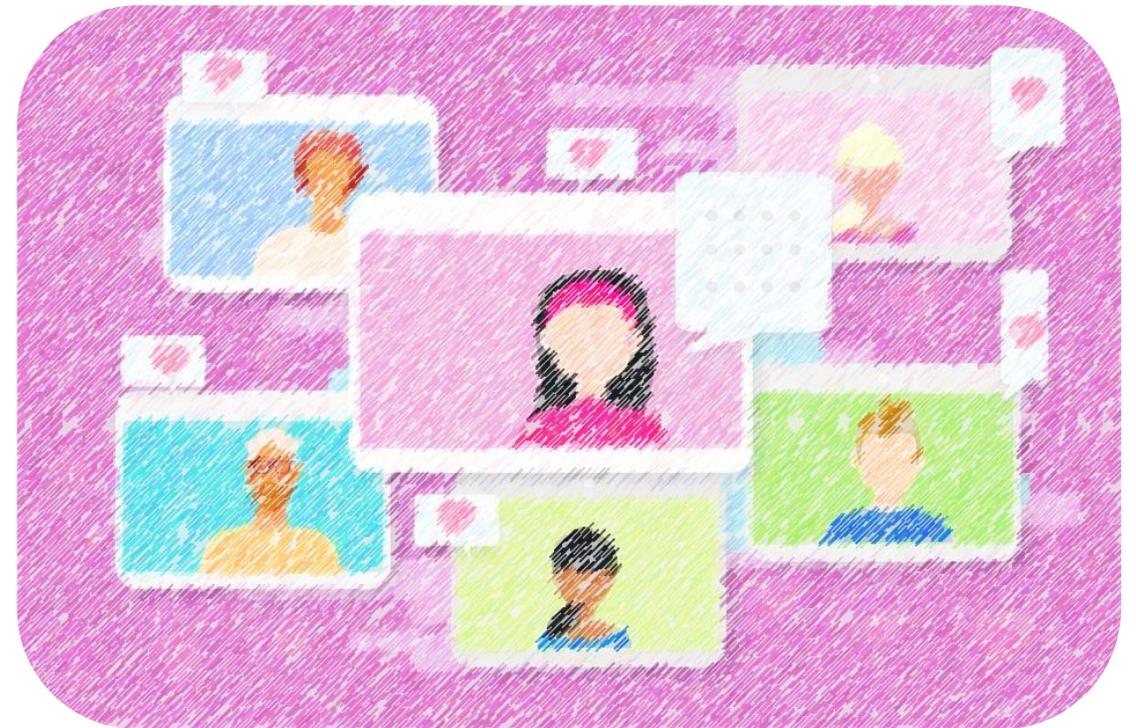
Afianzar la habilidad argumentativa de los estudiantes del ciclo a través del estudio de la problemática seleccionada en el primer periodo y su manejo en las redes sociales por influenciadores y divulgadores.



PRIMER MOMENTO:

Conceptualización influenciador y divulgador

Los estudiantes indagan qué son influenciadores y divulgadores, esta consulta se debe consignar en la carpeta del proyecto. En este sentido, los docentes desde sus diferentes áreas tratarán el tema indicando ejemplos específicos para que los estudiantes tengan mayor claridad en relación con este aspecto inicial.



Segundo momento:

Caracterización

Los estudiantes ubican un ejemplo de influenciador y uno de divulgador en relación con la problemática que decidió trabajar, indagan las características, el nivel educativo, las influencias o modelos que ha seguido y las estrategias que usan para llamar la atención de los visitantes, en cada uno de los casos y analizan las ideas que presentan al respecto.

La caracterización de cada uno de estos personajes se adjunta a la carpeta del proyecto.



Segundo momento:

Caracterización

Persona que destaca en una red social u otro canal de comunicación y expresa opiniones sobre un tema concreto que ejercen una gran influencia sobre muchas personas que la conocen; especialmente, cuando influye en los hábitos de consumo de sus seguidores.



SIMPLE

 Khaby Lame – 157.3 millones de seguidores



Faber Burgos Sarmiento 1 mill. Me gusta 8,1 mill. seguidores



Los divulgadores científicos utilizan todos los medios disponibles a su alcance para hacer llegar la ciencia. Para ello, usan los medios de comunicación, los soportes multimedia, las redes sociales, los museos, o las publicaciones periódicas, entre otros.

**Tercer momento:
Crear guión en
parejas para
discutir en vivo
“live”, la temática.**



Los estudiantes se preparan para realizar en pareja un live. A partir de una pregunta orientadora que cause controversia en relación con la problemática que se está trabajando, escribir un guión en el cual debatan el tema un influenciador y un divulgador.

Estos serán los roles que van a tener los dos estudiantes que van a trabajar en el live. Cada uno de los estudiantes debe tener el guión en su respectiva carpeta.

Cuarto momento: Socialización

Puesta en escena del juego de roles, empezando por la presentación en inglés de la caracterización de cada uno. Luego durante la realización del en vivo deben estar preparados para responder algunas preguntas del público desde la perspectiva de su personaje.



Rubrica de evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Presentación en inglés	Contenido y organización de la información	Expresión oral	Lenguaje no verbal	Soporte y uso de las diversas tecnologías	Carpeta del proyecto de ciclo	Participante espectador	Definitiva
Presenta de forma clara y detallada la caracterización del personaje que representa.	La información en la carpeta está bien organizada, de forma completa, clara y lógica.	Atrae la atención del público y mantiene el interés durante toda la exposición. Habla claramente durante toda la presentación y su tono de voz es adecuado	Tiene buena postura, y demuestra seguridad en sí mismo durante la presentación. Establece contacto visual con todos los presentes.	La exposición se acompaña de soportes visuales especialmente atractivos y de mucha calidad (imágenes, videos, etc.)	En su carpeta del proyecto se evidencia el proceso llevado a cabo y las correcciones realizadas.	Asiste a las sesiones de socialización del proyecto y participa respetuosa y activamente.	