

Aprendemos jugando

Category: Comunidad Tecnológica

31 de diciembre de 2024



1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Juego de Preguntados

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos diseñar un juego que nos permita aprender sobre diferentes temas culturales?

Contexto:

Surge por la necesidad de que los estudiantes incorporen conocimientos innovadores mediante lo lúdico.

Objetivo general del proyecto:

Adquirir conocimientos en IA, diseño, ejecución y programación sin perder la especificidad de la modalidad.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:

Que logren trabajar en equipo, que les permita interactuar con sus pares, adquirir destrezas y disfrutar de sus propios logros. Establecer objetivos comunes, compartir ideas y opiniones.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Tecnología Taller

Tecnología Actividades Prácticas

Educación Física

Matemática

Lengua

Formación ética y ciudadana

Educación Artística

Ciencias Naturales

Ciencias Sociales

Contenidos curriculares:

Ciencias Naturales :La interpretación y la resolución de problemas significativos a partir de saberes y habilidades del campo de la ciencia escolar¹ para contribuir al logro de una progresiva autonomía en el plano personal y social.

Matemática: La elaboración de procedimientos para resolver problemas atendiendo a la situación planteada.

Lengua: La participación asidua en conversaciones sobre temas de estudio, de interés general y sobre lecturas compartidas.

Ciencias Sociales: La experiencia de elaborar y participar en proyectos que estimulen y consoliden la convivencia democrática y la solidaridad.

Educ. Física. La valoración de variados juegos, tradicionales, autóctonos y de otras culturas, a través de la participación en dichos juegos y del conocimiento y/o recreación de algunas variantes.

Ciencias Sociales: La comprensión del proceso de medir, considerando diferentes expresiones posibles para una misma cantidad en situaciones problemáticas.

Tecnología. La creatividad y la confianza en sus posibilidades para comprender y resolver problemas que involucren medios técnicos y procesos tecnológicos, anticipando y representando “qué se va a hacer” y “cómo”, y evaluando los resultados obtenidos en función de las metas propuestas.

Formación Ética: La valoración de la práctica del diálogo como herramienta para afrontar conflictos en la comunidad educativa, en otros ámbitos y situaciones, y para debatir temas relacionados con normas, valores y derechos.

Educ. Artística: La participación en propuestas de producción y análisis que favorezcan la implicación subjetiva y el aprendizaje progresivo en el uso de materiales, soportes, técnicas, recursos y procedimientos propios de los diferentes lenguajes que constituyen el área.

Producto final esperable:

Participación activa de los estudiantes en la elaboración del juego, aplicación de técnicas específicas, incorporación de saberes de cultura general en la elaboración de los cuadernillos de las distintas temáticas que los alumnos elijan, diseño de los mismos, construcción de la ruleta en madera, solidaridad y camaradería, hábitos de trabajo y articulación con las demás áreas curriculares, siempre teniendo en cuenta al niño como protagonista y hacedor de sus aprendizajes.

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2024, 2025

Acciones a llevar a cabo:

Aplicación de los conocimientos específicos del área adquiridos
Incorporación de conocimientos innovadores
Evaluación de los resultados

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Materiales y herramientas

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Capacitación docente para la incorporación de IA, impresora y una PC

Organizaciones aliadas:

Municipalidad de San Lorenzo
Escuelas Primarias con las que compartimos matrícula. Esc. 218, Esc.1291,
Esc.753, Esc. 6392, Esc. 182. CEF N° 14
Casa del Senado

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Cursos de IA, computación, manejo de PC.

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Desarrollo de habilidades de programación y pensamiento lógico.
Fortalecimiento del trabajo en equipo y la colaboración.
Adquisición de prácticas alfabetizadoras.
Estrategias metodológicas para el desempeño lúdico.

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Redes sociales y de medios de comunicación locales.

De los resultados:

Nuestra premisa es que el trabajo sea realizado por los estudiantes y que quede en las escuelas primarias para que pueda ser utilizado como herramienta pedagógica para todos los demás estudiantes.

Integrantes del proyecto:

Gardiner Celina. Directora.

Fogolini Haydée. Docente.

Riquelme Norma. Docente.

Gordillo Miriam. Docente.

Coirazza Mauro. Docente.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 5

Estudiantes: 500

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Fogolini Haydée

Email del referente: haydee_fogolini@hotmail.com