

«Jug-arte con las Ciencias»

Category: Comunidad Creativa

30 de enero de 2025



1. INDAGACIÓN

Tema / Subtemas:

El juego como herramienta pedagógica

Pregunta impulsora:

¿De qué manera el juego puede transformarse en una herramienta para resolver problemas cotidianos y fomentar el aprendizaje significativo?

Contexto:

Los estudiantes explorarán cómo el juego puede ser una herramienta divertida y

efectiva para desarrollar sus habilidades de lectoescritura. A través de diferentes juegos y actividades, los niños descubrirán que aprender a leer y escribir puede ser una aventura emocionante.

En la actualidad, los juegos en red son una parte fundamental de la vida de muchos jóvenes. Sin embargo, ¿hasta qué punto estos juegos pueden ser considerados herramientas educativas? ¿Cómo podemos aprovechar su potencial para el aprendizaje?

Consideramos importante tomar el juego como una herramienta que posibilite aprendizajes significativos. El proyecto estará dividido por ciclos, en los cuales cada ciclo, a partir de la pregunta impulsora general, abordará el proyecto según las características de los grupos.

Objetivo general del proyecto:

Que los estudiantes comprendan que el juego es una herramienta valiosa para desarrollar habilidades de resolución de problemas y aplicarlas a situaciones reales.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- Identificar diferentes tipos de juegos y cómo se relacionan con la lectura y la escritura.
- Desarrollar vocabulario relacionado con los juegos y la alfabetización.
- Comprender la importancia de la lectura y la escritura en la vida cotidiana.
- Crear juegos propios que promuevan la lectoescritura.
- Colaborar con sus compañeros para alcanzar objetivos comunes.
- Desarrollar una actitud positiva hacia la lectura y la escritura.
- Fomentar la creatividad y la imaginación.
- Valorar la importancia del trabajo en equipo.
- Analizar los diferentes tipos de juegos en red y sus características.
- Evaluar el potencial educativo de los juegos en red.
- Diseñar actividades lúdicas que fomenten el aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y comunicación.
- Reflexionar sobre el uso responsable de las tecnologías digitales.

ÁREAS Y CONTENIDOS:

Lengua, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemática, Formación Ética y Ciudadana, ESI, Tecnología, Plástica, Música, Educación Física.

Contenidos curriculares:

- **Lengua:** Exposición oral y escrita de ideas, elaboración de instrucciones, creación de historias.
- **Matemáticas:** Conteo, medición, resolución de problemas sencillos.
- **Ciencias:** Experimentación, observación, análisis de resultados.
- **Desarrollo personal y social:** Trabajo en equipo, comunicación efectiva, creatividad, empatía.
- Historicidad del juego. Juegos de antes y de ahora. Evolución a través del tiempo.
- El cuidado del medio ambiente. Cultura ecológica. Ciclos de vida.
- Numeración, operatoria, razonamiento de situaciones problemáticas. Medidas. Proporcionalidad.
- Reglas de los diferentes juegos. Normas. Valores en equipo.
- Materiales tecnológicos. Construcciones.
- El arte y el juego. Expresión artística.
- El movimiento y el juego.

Nota: Todos los contenidos mencionados son solamente algunos, ya que cada grado selecciona según su planificación anual qué contenidos vinculará con el proyecto.

Producto final esperable:

Gran kermés “Jugate con la 798”

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025

Acciones a llevar a cabo:

- Motivación a todo el plantel docente.
- Involucrar a todos los estudiantes y sus familias en el proyecto.
- Vincularnos con otras instituciones del barrio, clubes, vecinales.

RECURSOS:

▪ Disponibles en la institución:

- Una pequeña plaza que utilizan los estudiantes de primer grado.
- Proyector, televisor smart, una notebook, equipo de música, elementos de educación física.

▪ Necesarios para llevar adelante el proyecto:

- Tablets, netbooks, equipos de juegos de ajedrez.

Organizaciones aliadas:

- Hacemos vinculación con el Distrito Sudoeste, el Club Peñarol y Onkel del barrio, como también el centro de salud Emilia Bazet. Nos gustaría incorporar otras instituciones.
-

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

- Charlas sobre ajedrez.
 - Clases de ajedrez para docentes.
 - Encuentros deportivos con profesores.
 - Encuentros con los docentes, como tuvimos durante este año en la formación sobre los ABP.
-

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Se evaluará el proceso completo, desde la participación en las actividades hasta la presentación final del proyecto, considerando los siguientes aspectos:

- **Conocimientos adquiridos:** Sobre los juegos, las habilidades de resolución de problemas y la aplicación de estos conocimientos a situaciones reales.
 - **Habilidades desarrolladas:** Trabajo en equipo, comunicación, creatividad, resolución de conflictos.
 - **Actitud:** Interés, motivación, perseverancia.
-

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

- Realizar un corto mostrando a la comunidad educativa todo el proceso del proyecto llevado a cabo durante el año.
- Recopilación de los distintos momentos.

De los resultados:

- Organizar una feria de juegos en la que los estudiantes presenten sus propuestas a toda la comunidad.
- Propaganda invitando a toda la Comunidad Educativa.

Integrantes del proyecto:

- Gorosito Rocio
- Encina Viviana
- Morel Irma

Cantidad estimada de participantes:

- Docentes y directivos: 38
- Estudiantes: 525

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Morel Irma

Email del referente: irmamorel76@gmail.com