

Proyecto Integrador – 1º CICLO ETP

«MOTIVADOS POR EL JUEGO»

Situación Problemática Planteada

Un canal de televisión decide disponer de un tiempo de 10 minutos para la emisión de un espacio de entretenimiento. Se trata de un juego didáctico que mantenga durante ese lapso la atención de la audiencia. Para ello convoca a un concurso de ideas, en el marco de un emprendimiento individual o grupal.

Introducción

Fundamentación: los docentes nos encontramos a menudo con el fantasma del desinterés o desgano de nuestros alumnos. Mediante el proyecto integrador buscamos revertir esta situación, logrando que el alumno por medio del juego se sienta motivado a adquirir nuevos saberes.

Desarrollo

Para llevar a cabo la idea se debe cumplir con una serie de condiciones indispensables, las cuales podrían dejar fuera del concurso al proyecto que no cumpla con ellas.

- ✓ El desarrollo de la propuesta no debe superar determinado monto.
- ✓ El proyecto debe ser presentado en formato papel utilizando Microsoft Word, no menos de cinco páginas, carátula con los datos de la empresa productora.
- ✓ Presentación digital en Microsoft Power Point, mínimo 10 diapositivas.
- ✓ Enmarcar a la productora en un tipo societario. Cumplir con los requisitos legales e impositivos vigentes.
- ✓ Calcular costos del servicio.



EETP N°660

Laureana Ferrari de Olazabal

Rosario – Región VI

Curso: 2º División: C



Unidades Curriculares que intervienen

- Talleres de Informática, Documentos Comerciales Y Electrónica 2º C.
- Educación Artística.
- Lengua y Literatura, Historia.
- Matemática, Física y Química.
- Dibujo Técnico.
- Formación Ética y Ciudadana.

Tiempo Previsto

- ❖ **Semana 1:** planteo de situación problemática.
- ❖ **Semana 2 y 3:** análisis y factibilidad de soluciones propuestas.
- ❖ **Semana 4, 5 y 6:** ejecución del proyecto.

Evaluación

- Continua: a través de la observación directa y permanente.
- Cualitativa: visualizando el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la exposición oral, manejo de vocabulario específico, la elaboración de conceptos.
- Creatividad.
- Responsabilidad individual y grupal.