



PROYECTO: *Abramos la puerta para ir a jugar... o hagamos un click...*

CICLO LECTIVO 2020

CURSO: primero

ESPACIOS CURRICULARES: Física -Biología- Educación Tecnológica- ERE

Lengua y Literatura. Lengua Extranjera, Inglés- Artes Visuales- Matemática- Geografía- Ciudadanía y Participación

FUNDAMENTACIÓN:

Según la Unesco “el juego es ante todo una preparación para la vida futura, que le permite al niño y al joven introducirse de manera casi inconsciente, en el mundo del adulto, es un elemento mediante el cual se desarrolla y se afirma la personalidad, se estimula la creatividad, la adaptación al ambiente, la autoconfianza, la capacidad para socializar, la actividad corporal o intelectual”. Podemos decir que el juego es una acción libre, es decir que no se puede obligar a jugar, no se juega para algo, es decir que no persigue un fin material, el juego se realiza en un tiempo y espacio determinado y siempre es reglado, ya que es imprescindible que se respeten las reglas, y cuando se violan se deshace el mundo del juego.

Esta es la razón por la que consideramos que es importante valorar el juego como una instancia de aprendizaje y proponer instancias para que nuestros alumnos de primer año diseñen, e inviten a otros a jugar.

La actividad lúdica puede ser convertida en un instrumento pedagógico, y el juego educativo puede repercutir en el aprendizaje de manera positiva, ya sea porque afianza contenidos, permite la transferencia a nuevas situaciones, convierte al estudiante en protagonista, potencia sus aptitudes, y desarrolla al máximo sus cualidades humanas...

La propuesta consiste en proponerles a los estudiantes diseñar un juego, que puede adquirir distintos formatos (virtual, concreto, simulado, etc.), que pueda



INSTITUTO NUESTRA MADRE DE LA MERCED

ser jugado con otros (familiares, amigos, compañeros, etc.) y que permita trabajar contenidos aprendidos en alguna materia.

El juego debe idearse y concretarse con los elementos necesarios, que en caso de ser concreto debe poder construirse con materiales disponibles en cada hogar. El estudiante debe indicar las instrucciones para jugar y las reglas del juego.

De esta manera lo que proponemos es un trabajo interdisciplinario que requerirá del aporte de distintos espacios curriculares que pueden agruparse en bloques para optimizar tiempos, contenidos y recursos.

OBJETIVOS GENERALES:

- Estimular la creatividad a través del diseño y desarrollo de juegos con distintos formatos.
- Utilizar materiales en desuso o reciclados para elaborar juegos y reducir o reutilizar residuos con un impacto positivo en el ecosistema.
- Afianzar aprendizajes y contenidos de las asignaturas involucradas.
- Compartir las producciones para fortalecer vínculos.
- Fomentar el trabajo en equipo desde la virtualidad, a través de la distribución de tareas, el respeto por los compañeros y el cumplimiento de las consignas.

ESPACIOS CURRICULARES: FÍSICA -BIOLOGÍA- EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

FÍSICA

Contenidos: Materiales. Propiedades. Usos. Agua. Cambios de estado. potabilización ciclo del agua. Energía clasificación. Fuentes renovables y no renovables. Centrales energéticas

BIOLOGÍA

Contenidos: Ecosistemas: tipos. Componentes. Contaminación del ambiente

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

Contenidos: Impacto tecnológico provocado por los residuos.



INSTITUTO NUESTRA MADRE DE LA MERCED

Actividades:

Primera semana: (Semana de elección) Cada espacio curricular trabajará un contenido específico y luego, presentará el proyecto proponiendo a los estudiantes que diseñen juegos utilizando material en desuso del que dispongan en su hogar, aplicando alguno de los contenidos vistos en alguna de las 3 asignaturas (Se sugerirá distintos tipos de juegos y materiales posibles de ser usados, también se guiará a los estudiantes para que puedan integrar los contenidos vistos en las tres asignaturas)

Segunda semana: (Semana de planificación) Los estudiantes deberán presentar el contenido elegido y el juego sobre el que lo aplicarán, los materiales que utilizarán y el paso a paso que deberán seguir en la confección del juego, también deberán redactar las instrucciones para jugar, y las reglas del juego.

Tercera semana: (Semana de ejecución) Los estudiantes deberán elaborar un informe de los pasos seguidos durante el proceso de elaboración del juego al que pueden acompañar de evidencias como fotos, audios o videos... deben incluir los materiales usados y las propiedades que tienen justificando su elección. Además, deben justificar los beneficios de reciclar los materiales elegidos

ESPACIO CURRICULAR: ERE

Contenidos: Israel en la época de Jesús. Realidad sociohistórica de la época. Los juegos de las primeras comunidades cristianas.

Actividad: se les proporcionará a los estudiantes optar por alguna de las siguientes opciones:

-Investigar los juegos de las primeras comunidades cristianas, sus reglas, materiales y otros aspectos importantes del mismo. Recrearlos de la manera que crean conveniente: jugándolo y grabándolo en un video, fabricando el juguete o juego con los materiales pertinentes u otras opciones que deseen.

-Elaborar un juego estilo "juego de la oca" o "juego de la vida" con los actores sociales de la época de Jesús, el templo, costumbres y normas, etc. Pueden idear otro juego que crean conveniente.

Se les pedirá que agrupen evidencias del proceso de elaboración, del momento de juego, el porqué de su elección, su surgimiento, etc. A través de un Power point o video que se pueda compartir en una clase virtual.

Comentaremos estas vivencias a través de un zoom.



INSTITUTO NUESTRA MADRE DE LA MERCED

ESPACIOS CURRICULARES: LENGUA Y LITERATURA. LENGUA EXTRANJERA- INGLÉS, ARTES VISUALES.

LENGUA EXTRANJERA- INGLÉS:

Contenidos: Vocabulario: números del 0 al 100. Colores. Útiles escolares.

LENGUA Y LITERATURA:

Contenidos: Producción de textos narrativos ficcionales. Textos instruccionales (características del tipo textual). Reconocimiento de clases de palabras: sustantivos, adjetivos y verbos.

Propuesta: trabajaremos con los textos instructivos para elaborar los correspondientes a los juegos de cada área. Realizaremos en conjunto con Artes visuales, las producciones de los cuentos resultantes del juego y con Inglés, la elaboración de juegos como sopas de letras, dominó, Cadáver exquisito, es decir, juegos que involucren la lengua materna y extranjera.

ARTES VISUALES:

Contenidos: Conocimiento de los elementos, materiales, soportes, técnicas y procedimientos propios del lenguaje visual, tanto en el espacio bidimensional como tridimensional. Producción exploratoria de dibujos y pinturas utilizando diversos materiales y soportes.

Propuesta: "Bolsa de Cuentos"

Además de los contenidos anteriormente nombrados, este juego estimula la creación, la flexibilidad de pensamiento, y fomenta la predisposición a aceptar lo inesperado e incluirlo en el presente. Se entregarán a cada estudiante 20 fichas de madera. En cada una de esas piezas pintarán: un perro, persona enojada, una persona llorando una persona feliz, un grupo de personas, un árbol, una casa, un camino, un signo de pregunta, una fogata, un cielo estrellado, un útil escolar, tres fichas con diferentes números (del 1 al 100). En los cinco restantes, ellos elegirán qué pintar.

Modo de juego: hay muchas maneras de jugar, que desde cada espacio vamos a ir proponiendo. Por ejemplo: se sacan 6 fichas al azar y se colocan en orden. En un minuto el jugador debe crear una breve historia usando todos los elementos que sacó. Otro ejemplo: el jugador saca dos fichas y comienza a crear



INSTITUTO NUESTRA MADRE DE LA MERCED

una historia. Al cabo de unos momentos otro jugador le da otra ficha que debe incluir en su relato, luego otra, y otra... y cada vez, el jugador debe incorporar como sea lo que aparece.

Evidencias: los estudiantes enviarán videos narrando, audios y textos, jugando tanto en castellano como utilizando vocabulario en inglés, solos o acompañados.



Imagen de ejemplo:

ESPACIOS CURRICULARES: GEOGRAFÍA- CIUDADANÍA Y PARTICIPACIÓN

GEOGRAFÍA

Contenidos: La división político-administrativa del continente americano. Características ambientales generales de América.

CIUDADANÍA Y PARTICIPACIÓN

Contenidos: Persona y sus características, Singularidad y trascendencia, Dignidad Humana, Singularidad y Trascendencia, socialización, prejuicios y estereotipos, discriminación. Valores y su clasificación.

Actividades:

Se les propondrá a los estudiantes la realización de diferentes juegos, sopas de letras, crucigramas, palabras cruzadas, adivinanzas, acertijos, búsquedas del tesoro, etc

Cada estudiante, de manera individual o en grupos virtuales (de no más de 3 integrantes) seleccionará un tema y aplicando los conocimientos adquiridos en las clases virtuales de las asignaturas, confeccionará un juego utilizando la creatividad en la realización y presentación virtual del mismo.



ESPACIO CURRICULAR: MATEMÁTICA.

Contenidos: Operaciones básicas. Ejercicios combinados. Perímetro. Polígonos.

Desarrollo de las actividades.

Se les propondrá a los estudiantes realizar diferentes juegos a partir de los contenidos vistos.

Pueden realizar juegos de mesa, adivinanzas, caminos numéricos, laberintos de polígonos, sopa numérica, etc.

Cada estudiante de manera individual o grupos de 4 integrantes seleccionará un tema y luego por medio de una clase virtual se realizarán dichos juegos.

En una segunda instancia virtual se compartirán experiencias.

Cierre del proyecto:**(Semana de disfrute y evaluación)** Los estudiantes deberán enviar evidencias del momento en que juegan indicando con quién o con quienes jugaron, si al jugar cambiarían algo, cómo se sintieron, etc.

Recursos: humanos (docentes- estudiantes- familias)- TIC (Meet/ Zoom. WhatsApp.)- Teléfonos- Notebook- Fotocopias- Materiales necesarios para cada juego.

Los estudiantes trabajarán de manera individual o en pequeños grupos según afinidad y/o posibilidades (teniendo en cuenta que no pueden reunirse presencialmente).

Temporalidad: 18 de agosto al 13 de octubre según cronograma institucional.

“Jugar es la forma favorita de nuestro cerebro para aprender”

Diane Ackerman