Proyecto: LA BANDERA
Grado: 4°
Maestra de grado: Vivian Valencia
FPD: Lucía Puppo
ATP: Irina Mattey Nouaihed
Año: 2024

GENERAL

- **¿QUÉ HACER?:** Realizaremos un proyecto que girará en torno a la promesa a la bandera, que tendrá como ejes principales el estudio de los materiales y el desarrollo de videojuegos, relacionándolo con Ciencias Sociales.
- **¿PARA QUÉ?:** Se busca que, a partir de la apropiación de estos conocimientos, los estudiantes puedan resolver problemas de la vida cotidiana, y que a su vez, obtengan competencias digitales desde una mirada didáctica.
- **¿A QUIÉNES?**: El proyecto está pensado para los alumnos y alumnas de 4to grado.
- **¿CON QUIÉNES?**: Contará con el acompañamiento de la maestra de grado, ATP y FPD.
- **¿DÓNDE?**: Aula de clase, laboratorio de ciencias naturales, sala de INTEC.
- **¿CUÁNTO?**: Se pretenden emplear 6 encuentros de 80 minutos cada uno.
- **¿CÓMO?**
    - Confeccionando una bandera argentina usando distintos tipos de materiales.
    - Se realizará un videojuego, utilizando la herramienta Tynker, que presente como eje la bandera argentina.

Etapas:

1) Exploración de las cuentas alu y uso del classroom
2) Indagar en conceptos básicos sobre programación mediante nube de palabras (**Mentimer)**
3) Conocer las funciones de la herramienta **Tynker**
4) Creación del videojuego
5) Intercambio de ideas: dificultades al momento de realizar el videojuego.
6) Realizar cambios de variables en la programación para introducir a los estudiantes en nociones básicas de la programación.

- **¿CON QUÉ?** Computadoras (Tynker), instrumentos de laboratorio para trabajar con distintos materiales. Diversos materiales como cartones, tapitas, plásticos, etc. para la creación de la bandera.
- **EVALUACIÓN**: De proceso.

FUNDAMENTACIÓN

1. A través del estudio de las propiedades de los materiales, los estudiantes exploran conceptos fundamentales de la ciencia, como la densidad, la resistencia, la maleabilidad, entre otros. Esta comprensión les permite tomar decisiones informadas en la selección de materiales para la creación de la bandera, así como comprender el impacto ambiental y las implicancias de su elección.

2. La inclusión de Tynker permite a los estudiantes explorar la bandera argentina desde una perspectiva digital, fomentando habilidades en programación, creatividad y trabajo en equipo. A través de la creación de un juego centrado, por ejemplo, en la recolección de banderas argentinas, los estudiantes no solo aplican conocimientos sobre la bandera y su significado, sino que también desarrollan habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.

3. La creación de la bandera argentina en diferentes medios y su exploración en entornos digitales fortalece el sentido de pertenencia a la nación y el orgullo por los símbolos patrios. Los estudiantes no solo adquieren conocimientos sobre la historia y los valores asociados a la bandera, sino que también reflexionan sobre su importancia en la construcción de una identidad nacional inclusiva y respetuosa de la diversidad.

OBJETIVOS

1. **Propiciar** el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas cotidianos mediante la selección adecuada de materiales para la confección de la bandera, promoviendo así la toma de decisiones informadas.
2. **Incentivar** la creatividad, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico a través de la creación de videojuegos centrados en la bandera argentina utilizando herramientas digitales.
3. **Consolidar** el sentido de pertenencia y el orgullo por los símbolos patrios, así como promover una identidad nacional inclusiva y respetuosa de la diversidad, mediante la exploración de la bandera argentina en diferentes medios y entornos digitales.

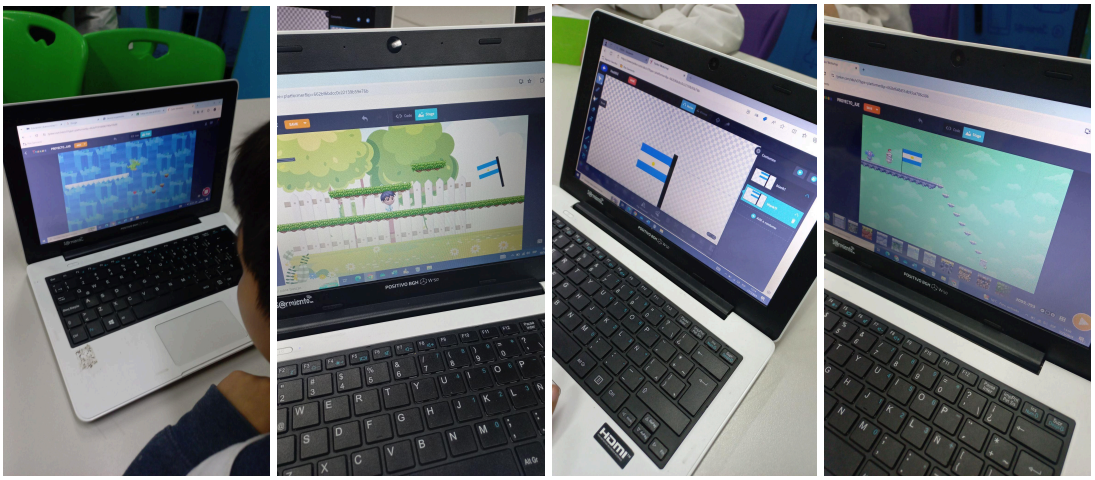
HERRAMIENTAS

- Materiales reciclables.
- Netbooks (Tynker, mentimeter, Google Classroom)

REGISTRO DE ACTIVIDADES (FOTOS, AUDIOS, REGISTROS EN EL CUADERNO, ETC)

ENLACE REGISTRO DE ACTIVIDADES

REGISTRO FOTOGRÁFICO



CONCLUSIÓN/EVALUACIÓN

De proceso