Ficha de oferta de proyectos educativos de formación integral a establecimientos educativos
(Centros de interés[1])

A continuación, se presentan los ítems que deben definirse para ofertar los proyectos educativos que permitan avanzar hacia la meta de ofrecer formación integral a establecimientos educativos a través de centros de interés y educación CRESE. Se solicita que la ficha **no sea de más de cinco páginas** y si hay algún anexo que quiera adjuntarse, hacerlo al final del documento.

Título del proyecto:
Material didáctico y juegos de mesa para dinamizar aprendizajes: carácter académico

Entidad responsable del proyecto: Lina Paola Ríos Restrepo

Justificación: La implementación del centro de interés "Material didáctico y juegos de mesa para dinamizar aprendizajes" surge de la necesidad de fortalecer los procesos académicos desde una perspectiva de formación integral, atendiendo la diversidad de ritmos, estilos de aprendizaje y edades presentes en la básica primaria. El uso de material didáctico y juegos de mesa favorece el desarrollo cognitivo, socioemocional y comunicativo de los estudiantes, promoviendo aprendizajes significativos a través de la experiencia, la interacción y el trabajo colaborativo.

Este proyecto se articula con los principios de la formación integral planteados en el Plan Nacional de Desarrollo (PND), la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) y los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, al propiciar ambientes de aprendizaje activos, incluyentes y participativos. Asimismo, se relaciona con los enfoques de educación CRESE, al potenciar habilidades socioemocionales como la cooperación, el respeto por las normas, la resolución pacífica de conflictos y la toma de decisiones.

La creación de este centro de interés permitirá mejorar la motivación escolar, fortalecer competencias básicas (lectura, escritura, matemáticas, pensamiento lógico y científico) y generar espacios alternativos al aula tradicional, impactando positivamente el clima escolar y el desempeño académico de los estudiantes.

Objetivo principal: Fortalecer los aprendizajes académicos y el desarrollo integral de los estudiantes de primero a quinto grado mediante el uso de material didáctico y juegos de mesa como estrategias pedagógicas innovadoras y significativas.

[1] Los Centros de Interés, se entienden como escenarios alternativos para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes. Se conectan con las motivaciones, necesidades e intereses de los estudiantes, posibilitan, la exploración, la investigación, el goce y el disfrute, la conexión de la escuela con el territorio y la integración e interrelación de diferentes conocimientos y saberes que les permiten ampliar marcos de comprensión sobre el mundo.

Objetivos específicos:

- Potenciar habilidades de pensamiento lógico-matemático, comprensión lectora y resolución de problemas.
- Promover el aprendizaje cooperativo y el trabajo en equipo entre estudiantes de diferentes grados.
- Favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la autorregulación y el respeto por las normas.
- Estimular la motivación y el interés por el aprendizaje a través del juego pedagógico.
- Generar espacios lúdicos que complementen y refuercen los contenidos trabajados en el aula.

Población objetivo: El proyecto está dirigido a estudiantes de primero a quinto grado de básica primaria, con edades aproximadas entre los 6 y 11 años.

Metodología y estrategias pedagógicas: La metodología será activa, lúdica y participativa, centrada en el aprendizaje basado en el juego. Cada sesión se desarrollará a partir de estaciones de trabajo con juegos de mesa y material didáctico, organizando a los estudiantes en pequeños grupos heterogéneos por edad y grado.

Se emplearán estrategias como: - Aprendizaje cooperativo. - Resolución de retos y desafíos académicos. - Juego guiado y juego libre con intención pedagógica. - Rotación por estaciones. - Reflexión final sobre lo aprendido en cada sesión.

Los recursos incluirán juegos de mesa educativos (rompecabezas, dominós matemáticos, loterías de lectura, juegos de lógica, entre otros) y material concreto que facilite la comprensión de conceptos académicos.

Cronograma:

SEMANA	ACTIVIDAD
1	Presentación del centro de interés, normas de convivencia y organización de grupos
2	Juegos de integración y diagnóstico de habilidades académicas
3	Juegos de mesa para pensamiento lógico-matemático
4	Juegos de lectura y comprensión
5	Material didáctico para resolución de problemas
6	Juegos de lógica y estrategia
7	Juegos cooperativos
8	Juegos de mesa para potenciar habilidades matemáticas
9	Juegos de lenguaje y ampliación de vocabulario

10	Retos académicos por estaciones
11	Juegos de memoria, atención y concentración
12	Integración de aprendizajes por medio de desafíos lúdicos
13	Evaluación lúdica de avances
14	Socialización de aprendizajes
15	Inicios de creación de juego de mesa
16	Restablecimiento de equipos
17	Juegos de mesa para fortalecimiento matemático
18	Juegos didácticos de comprensión lectora
19	Estrategias lúdicas para resolución de problemas
20	Juegos de lógica, secuencias y patrones
21	Juegos cooperativos y trabajo en equipo
22	Refuerzo académico según necesidades detectadas
23	Retos académicos integradores
24	Juegos de lenguaje oral y escrito
25	Actividades lúdicas de atención y memoria
26	Integración de aprendizajes interdisciplinarios
27	Evaluación formativa lúdica
28	Socialización de aprendizajes
29	Socialización de creación de juegos de mesa
30	Cierre del centro de interés

Recursos necesarios y esquema operativo:
Recursos materiales: - Juegos de mesa educativos. - Material didáctico concreto (fichas, cartas, dados, bloques, tableros).
- Mesas, sillas y espacio amplio.
- Material de papelería (tijeras, colbón, hojas iris)

Esquema operativo: El centro de interés se desarrollará una vez por semana, durante una hora, en un espacio previamente asignado. El docente será responsable de la planeación, orientación de las actividades, seguimiento y registro de avances. Los estudiantes trabajarán en grupos rotativos según el tipo de actividad.

Resultados esperados y escenarios: Al finalizar el proyecto se espera que los estudiantes fortalezcan sus competencias académicas básicas, mejoren su disposición hacia el aprendizaje y desarrollen habilidades sociales y emocionales. En el aula, se espera mayor participación y motivación; en la escuela, un ambiente más colaborativo y dinámico; y en el territorio, un impacto positivo al promover prácticas pedagógicas innovadoras que pueden ser replicadas con las familias y otros actores educativos.

Evaluación: La evaluación será formativa y continua, basada en la observación directa, listas de chequeo, registros de participación, evidencias de trabajo y autoevaluaciones

sencillas de los estudiantes. Se valorará el progreso académico, la participación, el trabajo en equipo y el cumplimiento de normas durante las sesiones.

Anexos sugeridos

Propuesta técnica ampliada con la sustentación pedagógica y metodológica.

Costeo

Cronograma

Registros: Registrar asistencia, registro fotográfico o audiovisual, registro de avance en cada sesión.

Recuerden que los centros de interés se desarrollarán por una hora en horario B una vez a la semana, cada docente, dentro de sus intereses y habilidades, debe desarrollar un centro de interés, en el que se inscribirán los estudiantes de los diferentes grados de su jornada.