

**Liceo 8 D.E. 13 “Esteban Echeverría”**

**Propuesta pedagógica**

**Planificación PROYECTO PROFUNDIZACIÓN DE LA NES**

**Curso y turno:** 1° 1° Turno Tarde.

**PROYECTO:** Trabajo interdisciplinario entre Lengua y literatura e Historia.

**Profesores a cargo:** Alejandra Ramírez - Daniel Agüero.

**“JUGATE A APRENDER”**

**Tiempo:** Anual

**Día y horario frente a curso:** Martes 6° y 7° Turno Tarde

**Horario de planificación:** Martes 15.25 a 16.05hs

**Modalidad:** bimodal: virtual - presencial

**Fundamentación:** El recorrido en la primaria brinda (entre muchísimas otras cosas) adquisición de conocimientos en las distintas áreas, pero que es recibida por los estudiantes de diversas maneras según ellos hayan realizado ese recorrido (tanto en espacio físico donde cursaron sus estudios primarios, como así también en su desarrollo individual).

Al iniciar 1° año en la escuela secundaria, los estudiantes se encuentran con una gran asimetría en cuanto a sus conocimientos, siendo muy difícil encontrar un punto desde donde partir. Por lo cual, este proyecto intenta brindar herramientas para poder generar, a través del juego, espacios donde los estudiantes puedan socializar sus conocimientos de Lengua y de las Ciencias Sociales, y generar así un puente entre la educación primaria y la secundaria.

Para ello se tendrán en cuenta, entre otros recursos, los juegos a través de las TIC, como ser utilización de entornos lúdicos digitales en las pantallas digitales, las notebooks, y otros dispositivos que se encuentren disponibles en la Institución.

**Capacidades/habilidades abordadas:**

\*Estimulación del desarrollo sensorial y cognitivo.

\*Aprendizaje colaborativo.

\*Fomentar la creatividad y la imaginación.

**Acciones a desarrollar:**

\*Elaboración y realización de Juegos para la clasificación e identificación de contenidos apprehendidos.

\*Utilización de TIC en el proceso educativo de enseñanza-aprendizaje a través del Juego.

\*Generación de puntos de partida para la adquisición de nuevos conocimientos.

## **Contenidos:**

**Historia:** Reconocimiento histórico temporal de la información en los contenidos vistos durante la escolaridad en el nivel primario- Hacia una definición integral de la Historia/Cs. Sociales.

**Lengua y Literatura:** reconocimiento de los momentos de una historia. Capacidad de observación para después narrar lo visto. Vinculación con la historia desde un principio la temática mitológica.

## **Objetivos:**

- Que los alumnos adquieran nuevas herramientas del conocimiento a través del juego.
- Que los alumnos logren afianzar, profundizar y ampliar el conocimiento de procesos ya estudiados.
- Que los alumnos logren la realización de informes y producciones en diferentes formatos, incluyendo herramientas multimediales, compartiendo e intercambiando entre pares los resultados y las producciones desarrolladas.
- Que los alumnos participen activamente en el proceso de aprendizaje cooperativo reconociendo la importancia de la división de tareas en el juego.
- Que los alumnos logren apropiarse de herramientas digitales, para la incorporación y el aprendizaje de los contenidos disciplinares.

## **Criterios y formas de evaluación:**

- Incluir como mínimo tres instancias de evaluación por alumno, que contemplen la evaluación de distintos tipos de aprendizaje (conocimientos, procedimientos, habilidades, actitudes, etcétera).
- Contemplar la evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos, considerando el punto de partida de cada uno, en relación al logro de los objetivos planteados.
- Utilización de diversas propuestas de evaluación (pruebas escritas y orales, trabajos prácticos, evaluaciones en línea, participación en actividades lúdicas).

Se evaluará la apropiación de las herramientas digitales adquiridas, en función de la participación, en la propuesta de enseñanza.