

PROYECTO TECNOLÓGICO EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

Guía 1 /reforzamiento
CURSO 2° Medio
Profesora: Tamara Cifuentes E.

Nombre: _____ Curso: _____ Fecha: _____

OBJETIVO: diseñar planificación de juego didáctico para aplicarlo a los curso de educación Básica.

¿PARA QUÉ HACER UN PROYECTO TECNOLÓGICO?

Durante el desarrollo del proceso de su proyecto tecnológico se enfrentará a situaciones donde deberá responder con ideas creativas, exponerlas y argumentarlas de forma razonada y lógica, debatirlas con el resto de sus compañeros y compañeras y aceptar de ellos y ellas críticas constructivas.

Desde esta perspectiva, es muy importante trabajar en equipo porque le permitirá, junto a sus compañeros, enfrentar la resolución de problemas colectivamente.

Si observa las actividades laborales, se dará cuenta que la gran mayoría son realizadas en equipo o en grupo. Esto es así porque en muchos casos se necesitan varias personas para realizar una tarea, pero también porque el trabajo en grupo aumenta el rendimiento, al igual que la distribución, la repartición de las tareas y la especialización. Como vivimos en sociedad debemos aprender a convivir y a trabajar en grupo.

No debe olvidar que trabajar en grupo significa:

Respetar a los demás.

Aceptar sus puntos de vista aunque no coincidan con los nuestros.

Ayudar a quienes lo necesiten.

Crear un clima amigable, de diálogo y consenso.

LOS ADULTOS NO JUGAMOS

¿Será por eso que somos tan solemnes... y a veces agresivos?

Los juegos didácticos ayudan a frenar el olvido: ALZHEIMER

EJEMPLOS:

Sopa de letras

Preguntas

Rompecabezas de animales

Juego didáctico para ingles

ABECEDARIO

Laberintos

Títeres de tela

Rompecabezas de cubos

Conocer una región o país jugando

Cartas que identifican a los grupos básicos alimentarios ... entre otros

Rompecabezas

Relacionado con algún subsector

Las tablas de multiplicar

Escalas o serpientes

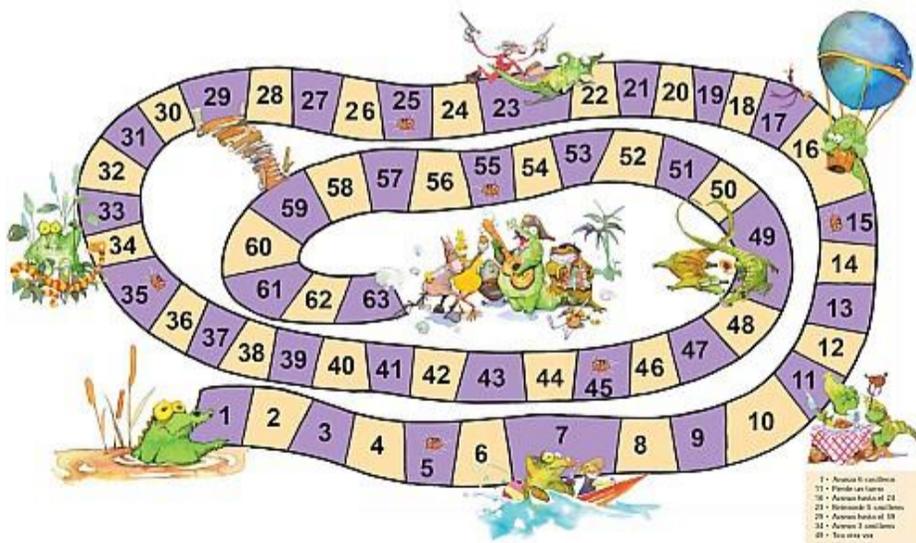
Juguetes de madera armables

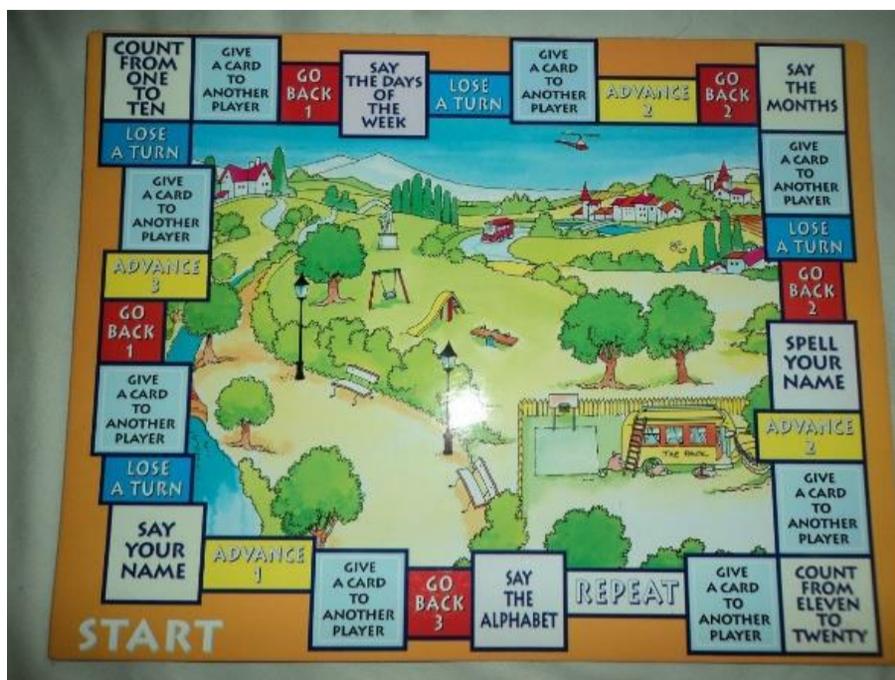
Memorice

Móviles

Descubrir diferencias

Cuentos





El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje. Como todos los juegos, los juegos didácticos no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños. La mayoría de estos juegos favorecen en el dominio cognitivo:

El conocimiento del entorno y el contexto en el que se desenvuelve el niño.

Las actividades operativas y el dominio de los símbolos.

ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO: juego didáctico y educativo, para aplicarlo a alumnos de 4° o 5° básico en el colegio. Entregar un informe con los siguientes datos según las respuestas de las preguntas:

¿Qué se realizará?

Por qué es importante un juego didáctico para las personas.

Colocar un nombre creativo a su juego.

Diseñar un logo para presentar su juego

¿Por qué se realizará el proyecto?

¿Para qué se realizará el juego didáctico?

¿dónde lo realizarán?

Cuáles serán las actividades que realizarán en la confección del juego didáctico.

Diseñar el juego didáctico. Dibujar las piezas y la forma

Anotar las instrucciones del juego claramente.

Con qué materiales se hará el juego, especificar

NOTA: esta actividad se comenzará a realizar en la clase online, la profesora debe explicar el proyecto tecnológico.