

Proyecto individual para exposición

“Aprendiendo con los animales”

05/10/2015

Jardín de niños Flora Chacón C.
Nitza Chaves



Proyecto individual para exposición

“Aprendiendo con los animales”

Grupo de transición K-C

Maestra: MSc. Nitzia Chaves González
Jardín de niños Flora Chacón Córdoba
Circuito 01. Goicoechea Oeste
San José Norte

- ✓ **Tipo de proyecto:** Investigativo
- ✓ **Objetivo general:** inducir a los estudiantes a investigar sobre el animal que ellos consideran que les puede dar una lección de vida importante.
- ✓ **Objetivos específicos:**
 - Exponer el tema elegido
 - Ilustrar la exposición con alguna herramienta virtual o física
 - Grabar el audio de la exposición para elaborar un libro virtual “Edilim”
 - Desarrollar áreas del aprendizaje como: cognoscitiva, agilidad mental, coordinación óculo-manual, fichas de palabras

I. Desarrollo de la propuesta

El tema de este proyecto fue lanzado por un estudiante que admira los animales. Dado que el planeamiento didáctico alberga la posibilidad de considerar los temas propuestos por los estudiantes, se tomó en cuenta otros temas. Para la elección sana, se elevó a votación entre los mismos actores y como conclusión quedó el tema de los animales. Sin embargo, el enfoque de estudio lo dio la maestra con el fin de que fuera más enriquecedor e integral.

Es así como se abordó desde una visión más general, de manera que el tema lo investigara cada estudiante en base al animal que, para cada cual fuera más interesante y diera una lección de vida importante y digna de copiar por el ser humano.

Con relación a la herramienta virtual para elaborar el libro, fue la Fundación Omar Dengo, bajo el Proyecto Movilab, que se realizó utilizando el Programa “Edilim”.

Sin bien es cierto la F.O.D. indujo a las docentes a trabajar con esta herramienta, hubo que investigar más sobre la utilización de la misma para que el libro interactivo fuera lo suficientemente atractivo y educativo, no sólo para los estudiantes, sino para cualquier persona que quisiera disfrutar y ampliar sus conocimientos sobre los diferentes animales que los niños investigaron.

II. Puesta en escena

Una vez que el libro interactivo fue concluido, se presentó a los estudiantes para ver el nivel de complejidad que tenía. Ellos tomaron conciencia de lo importante y productivo que fue la inversión de tiempo para la investigación, así como aprenderse el contenido para compartirlo con sus compañeros y demás personas que disfrutaron con esta herramienta.

La reacción de los estudiantes cuando escuchaban sus propios relatos fue de satisfacción y sorpresa porque nunca antes habían tenido la experiencia de que su producto fuera aplicado a un juego didáctico.

III. Conclusión

De acuerdo con los resultados obtenidos durante el proceso de elaboración del libro interactivo "Edilim", se reflejó que esta herramienta tecnológica, orientada a desarrollar habilidades de toda índole, favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma atractiva en los estudiantes.

IV. Bibliografía

1. Programa Edilim
2. Imágenes encontradas en internet
3. Página para recursos de imágenes, fotografías, animaciones, videos, sonidos:
recursosticeducacion.es/bancoimagenes/web