|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | **INSTITUCION EDUCATIVA de DESARROLLO RURAL LA UNIÓN-2023** | | | | |  | | |
| **FORMATO INSTITUCIONAL DE PROYECTOS DED AULA** | | | | |
|  | | | | | | | | | | |
| **NOMBRE DEL PROYECTO** | | **En la IEDR estudiando y con las Tics aplicando aprendo ciencias jugando** | | | | | **VIGENCIA ESCOLAR** | | | 2023 |
| **JUSTIFICACION** | | | | | | | | | | |
| En un mundo globalizado como el de hoy en día, en el que las TIC juegan un papel muy importante en el diario vivir de las personas, resulta una estrategia muy importante el generar nuevos escenarios de aprendizaje en la educación secundaria, etapa en la cual los estudiantes pueden enfrentar problemas de motivación y falta de concentración en sus estudios, por lo tanto el uso de las TIC posibilita desarrollar procesos llamativos para los estudiantes y mejorar los métodos de aprendizaje y por ende mejorar la calidad educativa. Teniendo en cuenta lo anterior el área de ciencias naturales aplicará algunos programas tecnológicos para crear material didáctico para las asignaturas de física, biología y química y así innovar en ambientes más dinámicos y lúdicos de aprendizaje significativo para los estudiantes. | | | | | | | | | | |
| **OBJETIVOS** | | | | | | | | | | |
| **GENERAL** | | Crear juegos digitales didácticos para la enseñanza de las ciencias naturales en la educación secundaria | | | | | | | | |
| **ESPECIFICO/S** | | Motivar a los estudiantes en el desarrollo de actividades en el área de ciencias naturales utilizando las TIC  Utilizar herramientas tecnológicas para el diseño y creación de juegos multimedia  utilizar el material elaborado en la construcción de conocimiento en las asignaturas de física, química y biología | | | | | | | | |
| **COMUNIDAD BENEFICIADA** | | Todos los grados de básica secundaria y media técnica | | | | | | | | |
| **RESPONSABLES** | | Nohemy Molina Veira Silena Chantre Velazco  Eliana Guzmán Rolando Mauricio Pasaje  Yuli Elizabeth Ortiz | | | | | | | | |
| **DSCRIPCION DE ACTIVIDADES** | | | | | | | | | | |
| **N°** | **ACTIVIDAD** | | | **ESTRATEGIA** | **CRITERIO DE EVALUACION** | | | **FECHA** | **RESPONSABLES** | |
| 1 | Formar grupos de trabajo | | | Motivar a los estudiantes utilizando algunos modelos de ayudas educativas digitales | Grupos formados para la actividad | | | 21-24 de marzo | Docentes del área | |
| 2 | Selección de temas y herramienta tecnológica a utilizar | | | Revisar los contenidos de la malla curricular por grados y seleccionar aquellos que se vayan a trabajar en la actividad, solicitar al docente de informática una socialización sobre los diferentes programas o herramientas que se pueden utilizar para crear juegos multimedia. | Temas y programas seleccionados para la actividad | | | **17-28 de abril** | Docentes del área | |
| 3 | Recolección de información, diseño y elaboración del material didáctico | | | Recolectar información en internet del tema seleccionado, diseñar y crear el material digital didáctico. | Numero de juegos diseñados | | | **Mayo 8 en adelante** | Docentes del área | |
| **RECURSOS** | | | | | | | | | | |
| Internet, computadores, memorias usb, celulares. | | | | | | | | | | |
| **APROBACION** | | | | | | | | | | |
| **Nombre y firma de responsables de PROYECTO:** | | | | | **APROBADO POR** | | | | | |
| **NOMBRE** |  | | | | |
|  | | | | | CARGO |  | | FECHA |  | |