

Amatista, una ardilla deportista

(Propuesta didáctica gamificada)



Descripción:

Propuesta que contiene elementos de gamificación e integra contenidos de las unidades curriculares de Geografía y Matemática. Las actividades que se presentan a partir de misiones que los amigos y amigas de Amatista deben realizar.

El recurso está pensado para primer ciclo y puede ser utilizado en el tramo 2, tanto en primero como en segundo año.

Introducción:

Es importante el trabajo con la brújula como instrumento utilizado para marcar la orientación y el rumbo, además de poner en juego estos conocimientos y su valor histórico como avance científico para la navegación como avance para la orientación de los primeros navegantes a partir de los cielos.

La brújula cuenta con una rosa de los vientos o "limbo" donde se representan los puntos cardinales, conocerla y utilizarla es parte de la construcción de este contenido.

**Formato: Propuesta didáctica con elementos de gamificación****Primer Ciclo****Tramo 2****Grado 2**

Competencias generales	Comunicación			
	Espacio	Unidad	Competencia específica	Contenidos
Ciencias Sociales y Humanidades	Geografía	Experimenta, sigue indicaciones, plantea y construye relaciones espaciales respecto de sí mismo, de los objetos y en los recorridos, para aprehender una visión integral del espacio y la noción de lugar.	Los sistemas de localización. Orientación: puntos cardinales (Este, Oeste, Norte, Sur).	Sigue indicaciones, explora e identifica la importancia de los puntos cardinales como sistema de referencia con o sin mediación.
Científico Matemático	Matemática	Utiliza diferentes estrategias matemáticas, conectando conceptos entre sí y explicando los procedimientos realizados para resolver problemas en distintos contextos.	El cálculo pensado en contextos lúdicos.	Utiliza diferentes estrategias personales para resolver situaciones de adición y sustracción en diferentes contextos.

Metas de aprendizajes

Los estudiantes: podrán seguir un recorrido a partir de las indicaciones dadas utilizando los puntos cardinales.

Plan de aprendizaje:

Actividad 1: Realizar la siguiente propuesta gamificada que consta de 3 misiones con temáticas diferentes.



<https://view.genial.ly/651efcaab57f4f001153c7dd/interactive-content-amatista-la-ardilla-deportista>

Actividad 2:

Se sugiere mirar en casa el siguiente video que se refiere a la creación de la brújula y su evolución en el tiempo.



<https://youtu.be/H4SIksy13gY?feature=shared>

Luego de visionar el video, se puede sugerir el siguiente cuestionario en la plataforma CREA para los estudiantes y profundizar en la importancia del invento.

Según el video

- ¿Quiénes inventaron la brújula y cómo la usaban?
- ¿Cómo la modificaron para que se pudiera utilizar al navegar?
- ¿Por qué habrá sido tan importante en los viajes a través de los océanos?

Actividad 3:

Para complementar la propuesta de gamificación se sugiere trabajar con la brújula en territorio, seguir recorridos preestablecidos y/o construir sencillos desplazamientos entre equipos donde se pongan en juego estos conocimientos.

Al iniciar, colocar la brújula sobre una superficie plana o sobre la palma de la mano. La aguja de la brújula comenzará a oscilar hasta que se detenga y marque rumbo norte, a partir de allí comienza la aventura de orientarse.

En la propuesta de orientación, se puede dibujar en el piso del salón la rosa de los vientos



El docente puede proponer que los niños escriban el recorrido de un punto a otro del aula o de la escuela pasando por distintos lugares y que luego se pongan en juego las dinámicas construidas con los niños.

También avanzar en el uso de las representaciones y orientar el plano del barrio o de la manzana de la escuela con la brújula y a partir de allí identificar distintos espacios a partir de la escuela con la incorporación de la brújula.



Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

El objetivo es profundizar en algunos aspectos de la Geografía, y más específicamente de la Cartografía para adquirir habilidades en el uso de los mapas y planos, pensar cómo se enseñan y con qué recursos se aprenden. Apoyar su enseñanza mediante una metodología *activa porque en ella el alumno asume una parte activa en su propio proceso de aprendizaje y le permite alcanzar un aprendizaje significativo de su realidad. Una metodología activa que puede estar basada en aprendizajes colaborativos y/o individuales. La combinación de estrategias de enseñanza y la variedad de recursos didácticos es una necesidad también para favorecer la motivación. Estudios de caso, trabajos de campo, itinerarios didácticos, juegos y simulaciones, que impliquen el uso de las nuevas tecnologías.*” (De la Calle Carracedo: 2013)

Los distintos estudios realizados sobre el aprendizaje de la Geografía dan cuenta de la necesidad del trabajo de los contenidos tanto en entornos cercanos como lejanos, particularmente en la actividad propuesta con la brújula, es importante poner en juego mecanismos de orientación dentro del espacio escolar e incorporar la representación de otros en diferentes escalas.

Autor: Martín, Milena; Bauzá, Sandra.

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

Webgrafía

“Brújula on line”, <https://www.brujula-online.com/> [Fecha de última consulta: octubre 2023].

De la Calle Carracedo, Mercedes, (2013) “La enseñanza de la Geografía ante los nuevos desafíos ambientales, sociales y territoriales”

FREE-PHOTOS, "Imagen de Rosa de los vientos, Naturaleza y Cartografía"
[imagen en línea], en Pixabay [pixabay.com], s.l., s.f. Disponible en Internet:
<https://pixabay.com/es/vectors/rosa-de-los-vientos-cartograf%C3%ADa-151855/>
[Fecha de última consulta: octubre 2023]. Licencia libre de Pixabay