

Proyecto “Patrulla de Rescate”

Fayó, Alicia (Fundación Evolución)
Soletic, Ma. Angeles (EducaRed Argentina)

El marco del proyecto: el portal EducaRed

educared

Un paso más en la educación
a través de nuevas tecnologías

Fundación
Telefónica

Estás en: **Inicio**

Docentes | Alumnos | Padres |   

⇒ Canales de EducaRed

- Noticias
- Biblioteca
- Comunidades Virtuales
- Enseñanza en Foco
- Infancia en Red
- IntegraRed
- Tecnología en las Aulas



EDUCARED EN UN CLICK

- Taller de proyectos
- Caleidoscopio
- Comunidades en Internet
- Educianza
- Entre Padres
- I Jornadas Nacionales de EducaRed
- La punta del ovillo
- Aventuras en Internet

Noticias del día

La Universidad Nacional de Tucumán capacita a 40 mil docentes de la provincia



Son 35 cursos referidos a diferentes áreas como redacción, historia y geografía, entre otras. Están dirigidos a docentes primarios y secundarios de escuelas urbanas y rurales, y serán dictados por profesores de la UNT. El objetivo es "la revalorización de la calidad educativa a través de la construcción de una nueva mentalidad".

 Ver más

OTRAS NOTICIAS EDUCATIVAS

- "Somos Mercosur", curso de integración en la web

DESTACAMOS

- Entrevista a Rosa Blanco: "No hay educación de calidad si no es para toda la población"



La directora de la Oficina Regional de Educación de la Unesco para América Latina y el Caribe, habló con

- Primer Certamen Internacional EducaRed "Innovación pedagógica a través de Internet"



Dirigido a profesores y alumnos del nivel secundario, este certamen se propone la

¿Qué es EducaRed?

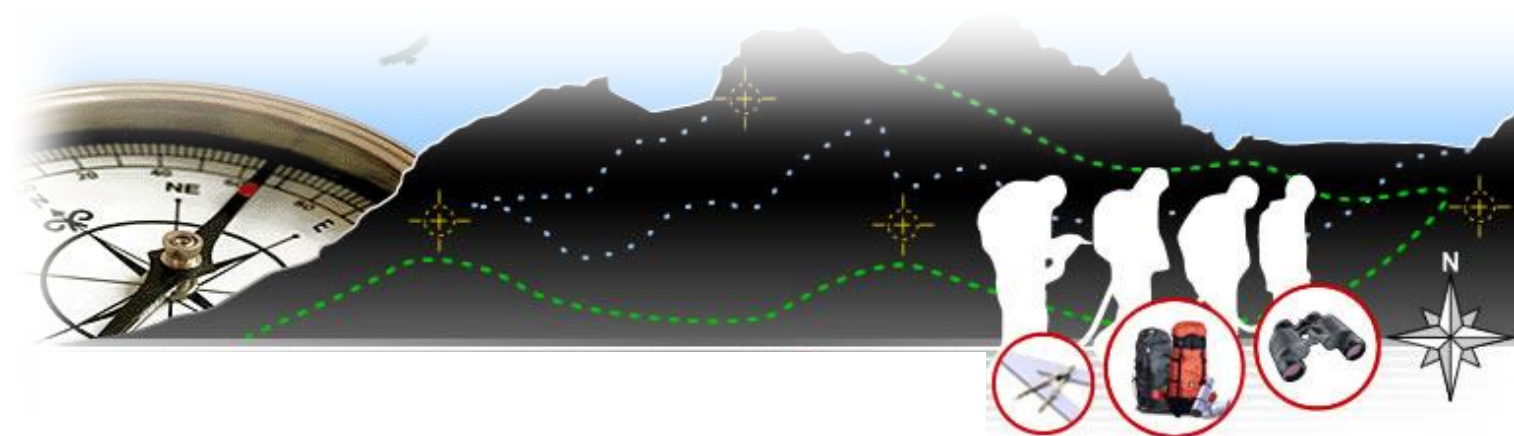
- Presentación
- ¿Quiénes hacemos EducaRed?
- Contáctenos
- Suscribase al boletín

Novedades en EducaRed

- PPCE: Investigar en la enseñanza
- Estrategias de búsqueda de información en redes telemáticas
- Margarita: una comunidad de maestros de educación inicial
- Casos y problemas en la enseñanza de las ciencias
- ¿Qué es el Taller de Proyectos?
- Diálogos en Educación

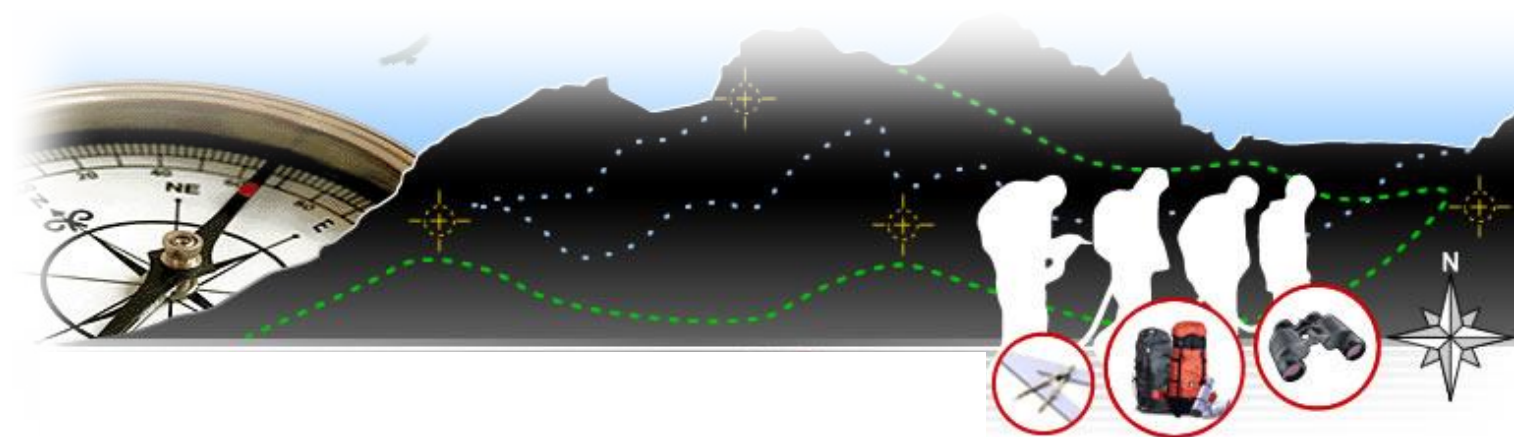
Participe de la comunidad de EducaRed

Proyecto Patrulla de Rescate



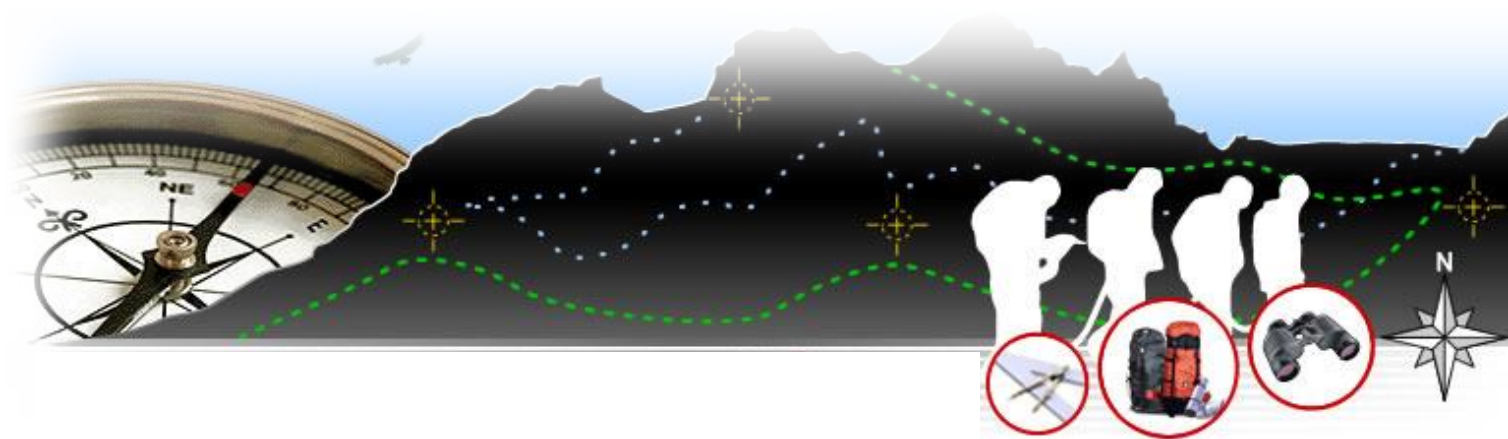
- Juego de simulación desarrollado en un entorno virtual (EducaRed) con la participación de más de 100 escuelas.
- Dirigido a profesores y alumnos del primer ciclo de la escuela secundaria.
- Abordaje de contenidos matemáticos desde la perspectiva del aprendizaje situado.
- Utilización de software de geometría dinámica Cabri Géomètre II Plus.

Proyecto Patrulla de Rescate



- Abordaje de contenidos matemáticos desde un punto de vista atractivo y socializando el saber en el trabajo colaborativo.
- Alumnos enfrentando desafíos matemáticos, en contacto con grupos de estudiantes de otras escuelas.
- Metodología de trabajo innovadora: la resolución de problemas.

Proyecto Patrulla de Rescate



Etapas del proyecto:

1° Etapa (dos meses): Capacitación docente a través de una plataforma de enseñanza y aprendizaje.

2° Etapa (dos meses): Proyecto colaborativo en entorno virtual con alumnos.

Proyecto Patrulla de Rescate



Un paso más en la educación
a través de nuevas tecnologías

Fundación
Telefónica

Estás en: inicio > Enseñanza en foco > Patrulla de Rescate

Docentes | Alumnos | Padres

Enseñanza en foco



PATRULLA DE RESCATE

Administrador
angeles

¡ Bienvenidos a la aventura !

Patrulla de Rescate es un proyecto telemático en el que estudiantes de diferentes escuelas, participan en un juego de simulación donde se presentan desafíos que deben ser resueltos para poder llegar a la solución de un problema. ¿De qué se trata el rescate? Aquí se los contamos.

Para ir guiándonos (y no perdernos en la búsqueda) nos iremos orientando en cada tramo del recorrido.

FORO



Un grupo de niños decidió realizar, como festejo por la finalización del curso escolar, un viaje a Bariloche. En particular, deseaban conocer el Refugio Frey, que está ubicado en una montaña conocida con el nombre de Cerro Catedral. Para identificar al grupo lo llamaron "Hueche" que en la lengua de los habitantes indígenas de la región quiere decir "joven".



1. ¿A qué pueblo originario corresponde el término Hueche? ¿Dónde viven?

Los andinistas Hueche...

... partieron del pie de la montaña el día 18 de



Terminado

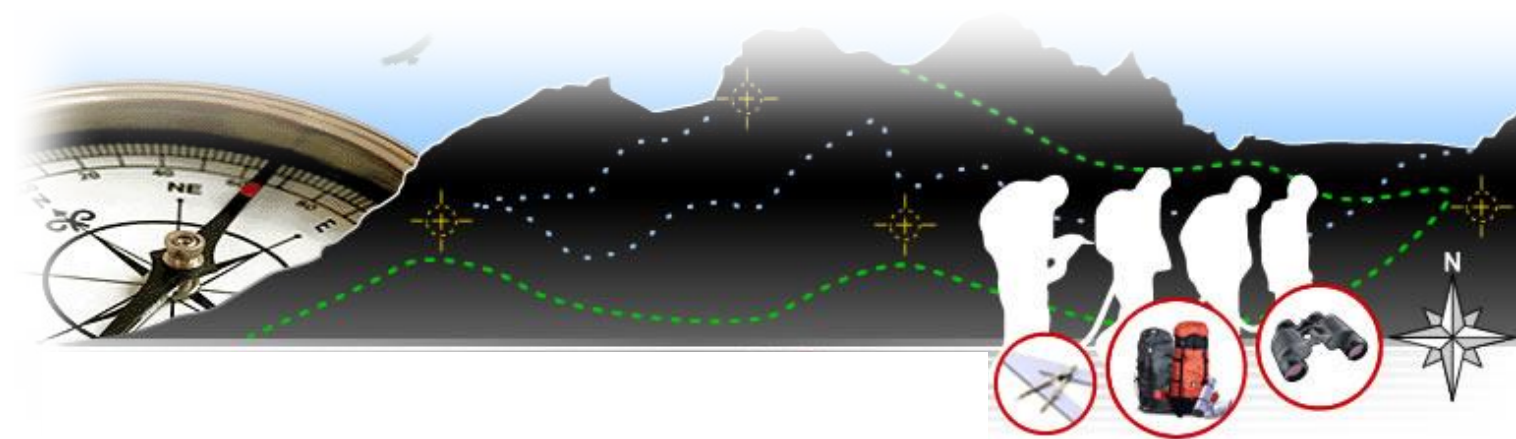
Proyecto Patrulla de Rescate

¿Qué es una innovación?

- Actividades y estrategias docentes orientadas al **mejoramiento de las prácticas de la enseñanza y de los aprendizajes** (Litwin, 2003)
 - Son acciones planificadas para introducir cambios en los fundamentos de la enseñanza (no en la superficie).
 - Demandan un profundo análisis del contexto y una evaluación de su inclusión.
 - Pueden inscribirse en el corazón del currículo o en propuestas “de borde”.
 - Requieren que los docentes reconozcan su valor, hayan decidido diseñarlas o implementarlas.
 - Demandan tiempo y compromiso por parte de toda la institución.

Proyecto Patrulla de Rescate

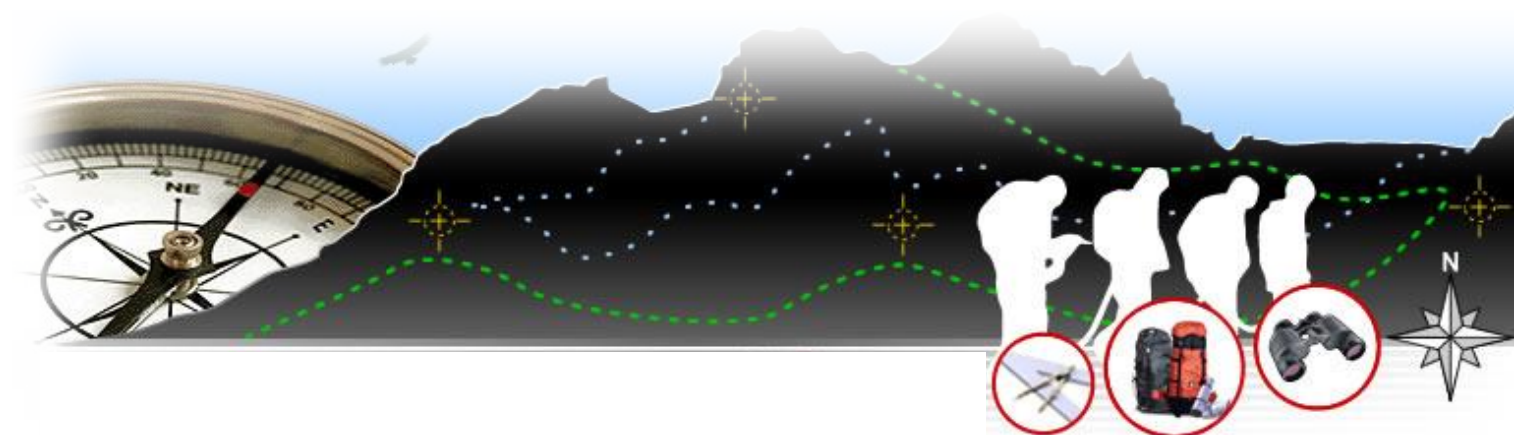
Ejes de análisis



- ± La concepción del saber matemático en la escuela
- ± El rol de la tecnología en la enseñanza de la matemática
- ± La metodología del aprendizaje basado en problemas
- ± El trabajo colaborativo en un entorno virtual

Proyecto Patrulla de Rescate


Eje 1: El saber matemático en la escuela



- Cultivar en los alumnos el “**saber hacer**” matemático
- Movilizar el pensamiento matemático en **situaciones complejas y reales**, con objeto de interpretar y describir la realidad y actuar sobre ella
- Favorecer la comprensión de las **relaciones espaciales**
- Propiciar una cultura escolar en la que los saberes no son un bagaje inerte, sino una forma dinámica de construcción de acuerdo con la actividad del alumno.

Proyecto Patrulla de Rescate

Eje 1: El saber matemático en la escuela



Un paso más en la educación
a través de nuevas tecnologías

Fundación
Telefónica

Estás en: inicio > Enseñanza en foco > **Patrulla de Rescate**

Docentes | Alumnos | Padres

Enseñanza en foco

Ustedes se encuentran aquí.

inicio 1 2 3 4 5 llegada

PATRULLA DE RESCATE

Administrador

angeles

Para ir guiándonos (y no perdernos en la búsqueda) nos iremos orientando en cada tramo del recorrido.

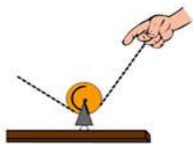
FORO

Situación 3

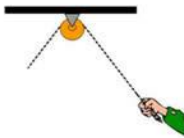
Día 3 Buscando indicios

Tarea 1 : ¿Cómo ubicamos el malacate?



En el diario de viaje dice así: "Cruzaremos el arroyo para seguir el camino...". Nuestro guía nos dice que el arroyo es muy profundo y que el año pasado los rescatistas construyeron un puente, que no es apto para transportar los materiales. Deberemos construir un sistema con sogas, por eso trajimos el malacate. Se nos plantea un gran obstáculo: ¿Cómo construir el sistema? Decidimos cruzar por el puente con el objetivo de encontrar un árbol, poste o algún elemento que tenga altura suficiente para atar la soga de su extremo. Otro grupo pasará por el puente, medirá la distancia y calculará dónde debemos colocar el poste. Sabemos que el arroyo mide 6 metros de ancho, pero hay que considerar espacios a ambos lados para ubicar correctamente el poste y el malacate respecto del árbol.



Malacate



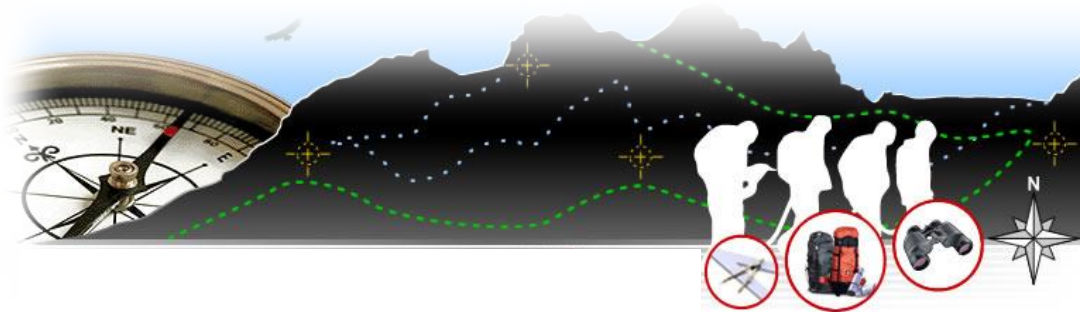
Malacate

Terminado

Proyecto Patrulla de Rescate

Eje 2: El rol de la tecnología en la enseñanza de la matemática



La cultura virtual aporta a los estudiantes:

- el dominio y el aprendizaje de **variados sistemas de representación**
- prioriza el **pensamiento visual**
- estimula el desarrollo de habilidades para la **exploración y producción** en ámbitos virtuales
- favorece el desarrollo del **pensamiento intuitivo** y la **percepción** como formas legítimas de conocimiento
- genera nuevas posibilidades para la socialización el saber

Proyecto Patrulla de Rescate

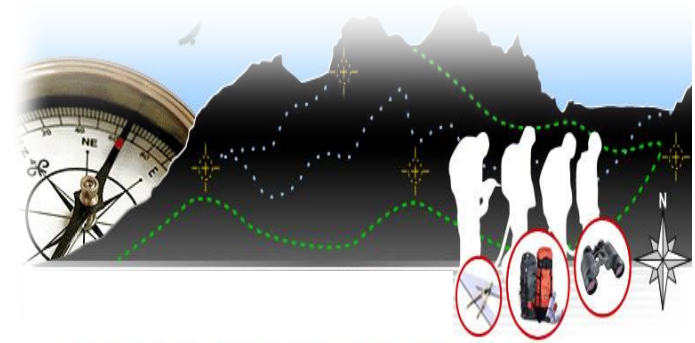
Eje 3: La metodología del aprendizaje basado en problemas



- Construcción de una situación problema abierto.
- Formato **lúdico**.
- Propuesta que gira alrededor de temas potentes y generadores del currículo desde el **tratamiento interdisciplinar**.
- Los alumnos asumen el rol de “solucionadores” de problemas, y los profesores el de tutores o entrenadores.
- La situación problema permite vincular el conocimiento académico o contenido curricular con situaciones de la vida real.

Proyecto Patrulla de Rescate

Eje 4: El trabajo colaborativo en el entorno virtual



- Experimentación de nuevas formas de comunicación y de intercambio para el trabajo cooperativo.
- Transformación radical de los tiempos del trabajo escolar asociada a la “desterritorialización” de la actividad (entorno virtual).
- Expansión ilimitada de los productos del trabajo escolar en la plataforma.
- Construcción compartida de conocimiento.