

Feria distrital de Ciencia y Tecnología.

Título: “ Juego y...¿Aprendo?”

Alumnos expositores: Villalba, Luna – DNI 47.675.860

Gonzales, Ian Francisco– DNI 48.091.761

Alumnos expositores suplentes: Rivarola, Milena – DNI 49.075.176

Herrera, Ian – DNI 49.075.154

Nivel y área: Primario: 2do. D – Ciencia Sociales

Orientador: Retamar, Nora Laureana

Escuela: EP N° 6 “Domingo Faustino Sarmiento”

Año: 2021

Índice:

Resumen del Proyecto- PAGINA 3

Introducción – PAGINA 4

Desarrollo del proyecto – PAGINAS 5 a 6

Conclusión – PAGINA 6

Bibliografía – PAGINA 6

Resumen del proyecto

Somos alumnas y alumnos de 2do Año de la escuela primaria n°6 de Salto, investigamos sobre los diferentes usos del juguete anti estrés Pop – It, realizamos investigaciones y creamos maneras nuevas de utilizarlo

Pop – It es un juego anti estrés donde hay que explotar con los dedos burbujitas sin parar. La sensación de usar un pop - it es parecido a la de reventar burbujas de aire de uno de esos envoltorios plásticos con los que se protege a productos muy frágiles.

La mayoría de nosotras y nosotros usamos el pop - it en los recreos inventando diferentes formas de jugar, la seño nos propuso investigar sobre de qué manera podíamos utilizarlo para, además de jugar y entretenernos, aprender cosas nuevas.

Buscamos información en páginas web y videos en sitios como you tube.

Investigamos sobre cómo se hizo el juguete y después armamos posibles juegos para poder sumar y restar , para finalizar el proyecto investigamos como hacer uno nosotras y nosotros mismos y lo hicimos.

Introducción

Este proyecto denominado “Juego y...¿ aprendo? Surge por la observación de un juguete de silicona que llevaban las niñas y los niños para jugar en los recreos. Basándonos en que la mayoría lo utilizaba se llegó a pensar que podía ser utilizado para la educación diaria de las alumnas y los alumnos.

Se planteó a la clase la problemática ¿Es posible aprender jugando con el Pop it?

Se registraron todas las hipótesis sugeridas por las alumnas y los alumnos, luego se incentivó a la búsqueda de información sobre el significado de su nombre, quién lo creó, cuál es su origen y su función.

Para poder responder a la problemática planteada se sugirió a las y los estudiantes que pensarán maneras de utilizar este juguete para trabajar numeración, resolución de problemas, figuras geométricas.

Se logró una experiencia muy enriquecedora ya que resultó una propuesta muy atractiva para las alumnas y los alumnos.

Problemática: ¿Es posible aprender jugando? ¿O los juguetes son solo para divertirse?

Objetivo: Conocer diferentes usos del Pop - it

Desarrollo del Proyecto.

Presentada la problemática surgieron varias hipótesis

- Se puede aprender a contar explotando las burbujas (Luna)
- Se puede aprender el orden de las letras del abecedario (Valentina)
- Se puede aprender a sumar (Thiago)
- Aprendo el abecedario porque algunos traen letras (Siu)

Se investigó sobre la historia del Pop-it

El pop-it original fue una creación de dos diseñadores de juegos israelíes: Theo y Ora Coster. Ellos inventaron más de 190 juegos.

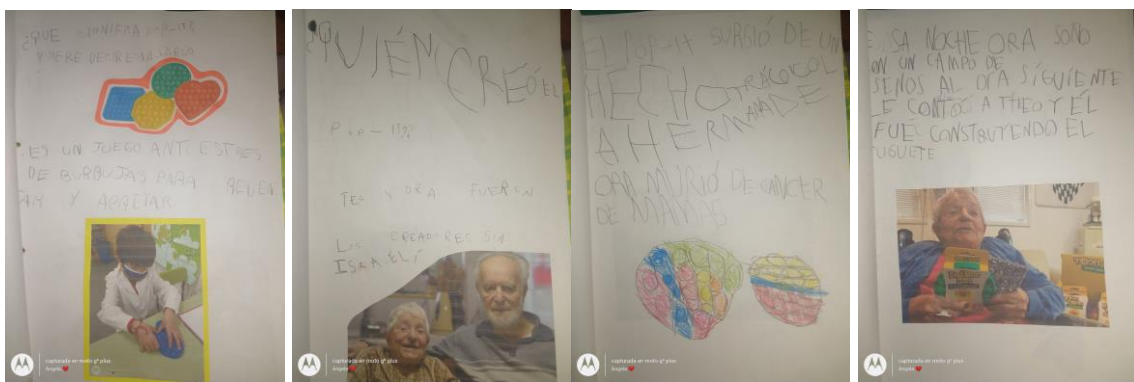
La pareja comenzó produciendo cosas para que las empresas las regalaran como obsequios, incluido un palito de helado muy exitoso que también funcionaba como un juguete de construcción. Eso generó suficiente dinero y les permitió concentrarse en diseñar juegos.

El primer juguete pop-it tuvo una inspiración trágica. Cuando la hermana de Ora, que era una artista, murió de cáncer de mama en 1974, a Ora se le ocurrió una idea en un sueño.

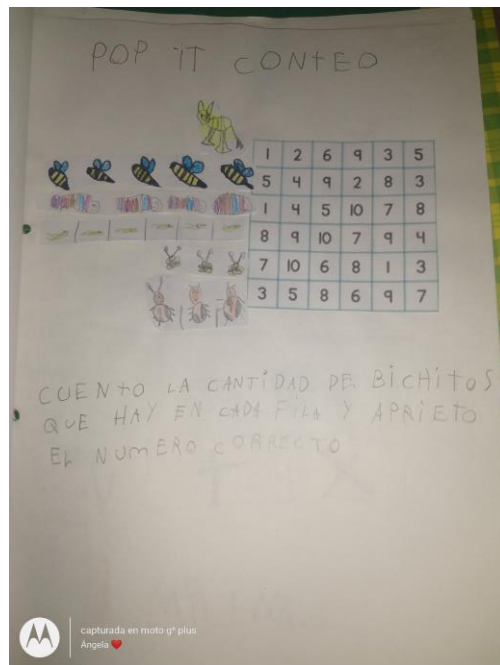
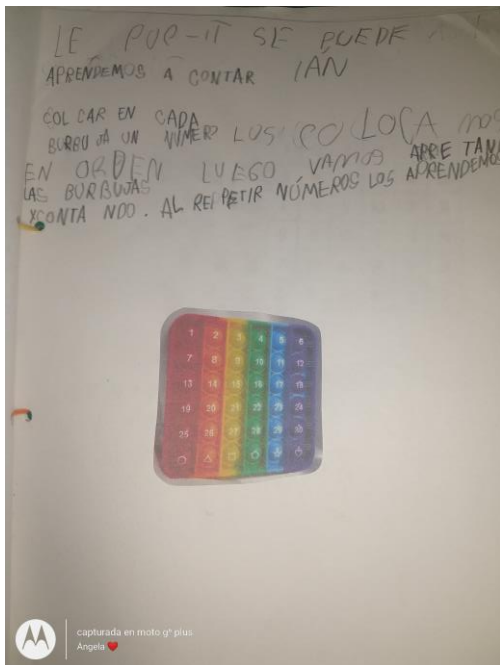
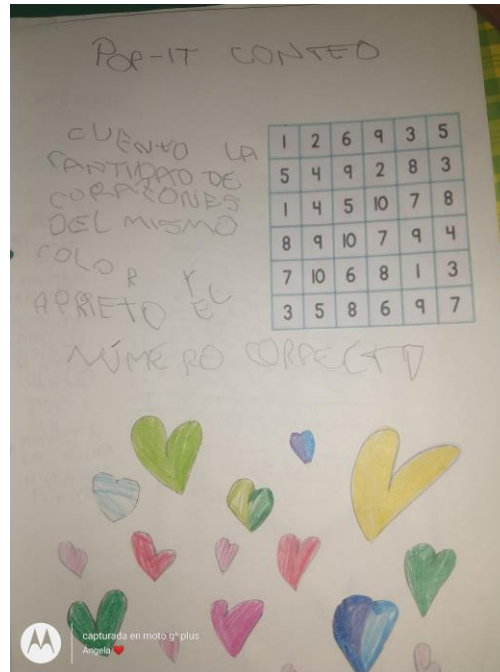
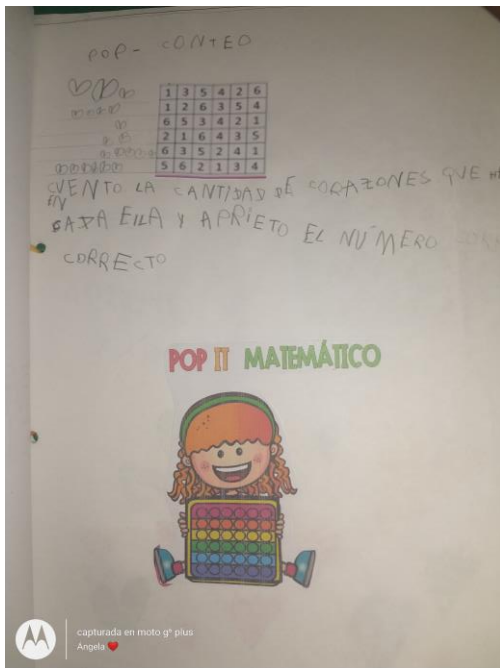
“Ella dijo: ‘Theo, imagina un gran campo de senos, senos de mujer, que puedas empujar el pezón’. Ella era muy abierta, decía lo que le venía a la mente, a cualquiera”, dice Boaz Coster, el hijo de Theo y Ora que dirige la empresa con su hermano Gideon.

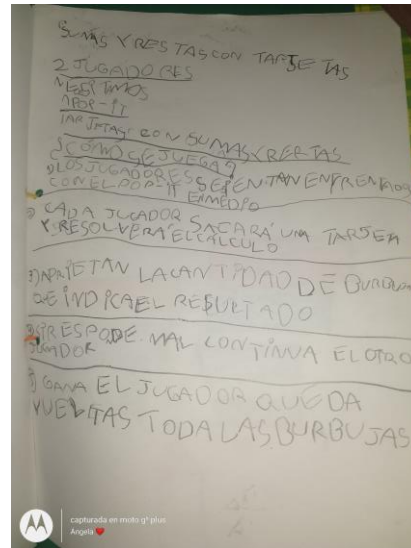
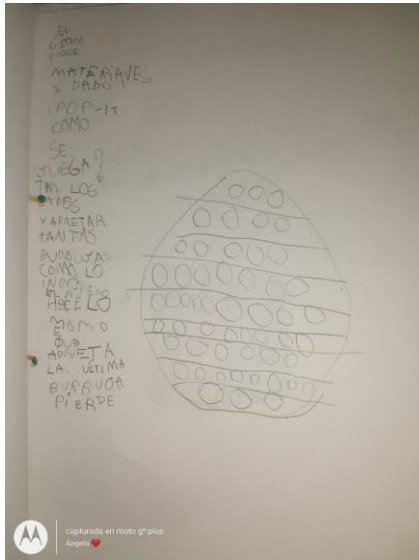
“Ella le dijo: ‘Haz como **una alfombra de pezones que puedas presionar de un lado a otro**. Y él hizo exactamente eso”, añade. La pareja produjo algunos prototipos, pero la idea no prosperó, en parte porque la goma de silicona con la que están hechos los pop-its actuales no estaba disponible en ese momento.

Se realizó una investigación sobre las diferentes maneras de jugar con el Pop it



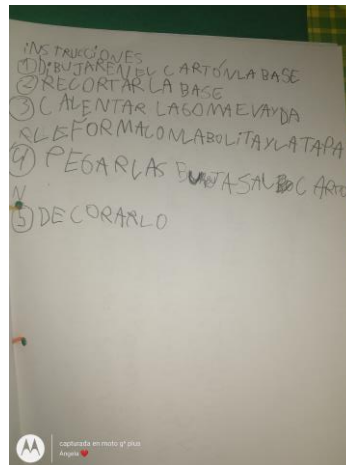
Se realizaron varios juegos con pop – it.





Luego se decidió construir uno para que todas y todos tuvieran la misma posibilidad al jugar

Se investigaron varios modelos para poder construirlo y se decidió realizarlo en goma Eva



De ese modo todas y todos tendrían las mismas posibilidades

Conclusión

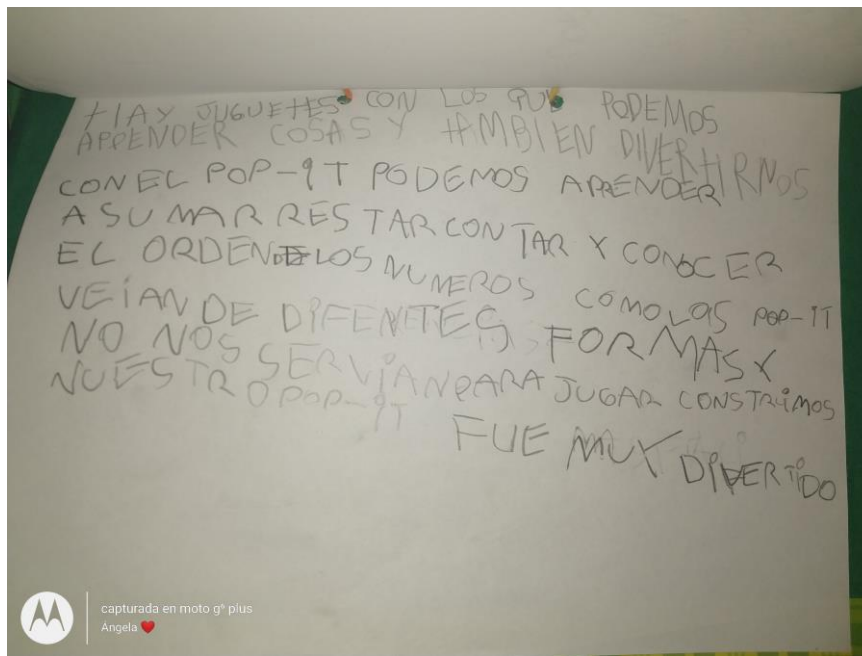
Hay juguetes con los que podemos aprender cosas y también divertirnos

Con el POP – IT podemos:

- Sumar y restar
- Aprender el abecedario
- Avanzar y retroceder
- Contar números
- Realizar nuevos juegos con bolitas, dados, música

Como los Pop-it venían en diferentes formas y no nos servían para jugar construimos nuestro propio Pop-it

Fue muy divertido



Bibliografía / Recursos

- Teléfonos celulares, para el registro fotográfico
- https://www.instagram.com/p/COiK0eWl57D/?utm_source=ig_web_copy_link
- <https://youtu.be/YegsVdh6leM>
- <https://youtu.be/DXP0rDhhod4?t=26>
- <https://youtu.be/-t0yFqDePnc?t=50>