

LA TABLA PER-IA-DICA

Patricia Pérez Amieva | pperami394@g.educaand.es



Junta de Andalucía
Consejería de Desarrollo Educativo
y Formación Profesional



Este proyecto combina el estudio de la física y la química con el uso de cómics y herramientas digitales. Los estudiantes de 2º E.S.O. investigaron elementos de la tabla periódica, desplegaron su creatividad creando sus propias historias y mejoraron sus habilidades de investigación, uso de las TIC y dominio del inglés.



1

INTEGRACIÓN DE CIENCIA Y CREATIVIDAD ARTÍSTICA

Este proyecto buscó fusionar el aprendizaje de la ciencia con la creatividad artística. El alumnado de 2º E.S.O. se sumergió en el mundo de los elementos de la tabla periódica a través de la lectura de cómics. Esto no solo hizo que el aprendizaje de conceptos complejos de física y química fuera más accesible y entretenido, sino que también permitió a los alumnos expresar su creatividad al crear sus propias historias gráficas sobre los elementos.

2

METODOLOGÍA PARTICIPATIVA Y AUTÓNOMA

La metodología del proyecto se diseñó para fomentar la participación activa y la autonomía de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Durante las sesiones, los alumnos leyeron cómics sobre los elementos de la tabla periódica y realizaron una síntesis de la información más relevante. Posteriormente, llevaron a cabo investigaciones bibliográficas autónomas sobre un elemento específico, lo que les permitió profundizar en sus propiedades, historia y aplicaciones. Este enfoque promovió un aprendizaje más profundo y significativo.

3



USO DE RECURSOS km 0

Como piedra angular del proyecto se utilizó un recurso educativo creado por investigadores de la Universidad de Sevilla para conmemorar los 150 años de la Tabla Periódica: la publicación "El BAILE DE LOS ELEMENTOS".

Se dedicaron las Sesiones de Lectura Planificada Diaria, que cada semana tenía asignada la asignatura: a la lectura de estos cómics que sirvieron como herramienta clave para explorar de manera lúdica las características y propiedades de diversos elementos, y facilitaron la comprensión de conceptos científicos de una forma más visual y atractiva.



4

INTEGRACIÓN DE LAS TIC Y DE HERRAMIENTAS DE IA

En el marco del proyecto, los estudiantes hicieron uso de las TIC así como de herramientas de libre acceso disponibles en la red para la creación automática de viñetas de cómics. Después, utilizaron herramientas ofimáticas para añadir texto y dar forma a sus historias gráficas.

Esta integración de la tecnología no solo enriqueció el proceso educativo, sino que también permitió a los alumnos familiarizarse con herramientas digitales modernas, mejorando sus competencias tecnológicas.

5

FOMENTO DEL BILINGÜISMO Y COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN

Dado que la asignatura se cursa en modalidad bilingüe, los estudiantes tuvieron que redactar la historia que facilitaron a la IA en inglés. Esto no solo mejoró sus habilidades lingüísticas, sino que también les permitió practicar y perfeccionar su uso del idioma en contextos académicos y creativos.

Además, la búsqueda bibliográfica sobre los elementos de la tabla periódica les brindó la oportunidad de desarrollar habilidades de investigación, aprender a gestionar fuentes de información y profundizar en el conocimiento científico de manera autónoma.



6

PRODUCTOS FINALES

