

TABLERO ADIVINADOR

AUTORA: CARMEN SABRINA VALDES VERA
JULIO 2020

C.C.T.15EPR2783D
ZONA ESCOLAR P174
SUBDIRECCIÓN REGIONAL: VALLE DE BRAVO

INTRODUCCIÓN

La educación en México a lo largo de los años ha tenido cambios que representan áreas de oportunidad para dar sentido a un esfuerzo y mejora continua de los planes, programas y la formación docente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Todo esto conlleva a un proceso que aportando propuestas solo tienen la finalidad del desarrollo de competencias y del aprendizaje de los niños y adolescentes.

El proceso de enseñanza aprendizaje ha adquirido modificaciones que van desde la enfatización en el papel central del docente como transmisor de conocimientos, hasta conceptualizaciones más actuales en las que se concibe al proceso como un todo integrado en el que se pone como papel protagónico a los alumnos. Sin embargo, la acción del docente es un factor clave, pues son quienes generan ambientes propicios para el aprendizaje, plantean situaciones didácticas y buscan el interés de los alumnos por medio de recursos didácticos para el desarrollo de sus competencias.

Por esta razón es importante que el docente domine los contenidos, los aprendizajes esperados, la didáctica y el uso de los recursos de apoyo con la finalidad de que facilite el aprendizaje del alumno. Para que de forma continua exista un aprendizaje integral, no solo conocimientos sino habilidades, valores y puedan enfrentarse a situaciones de la vida cotidiana.

Su labor debe ser eminentemente activa para promover el aprendizaje como facilitador, mediador y guía dando orientaciones a los alumnos, estimular experiencias, potencializar el trabajo de reflexión y análisis mostrando a los alumnos las estrategias variadas como lo es el material didáctico para el logro de los propósitos educativos.

Pablo Alberto en su obra *Elaboración de material Didáctico* plantea lo siguiente: Se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido (Morales, 2012, p. 10).

Por lo tanto, podemos decir que los materiales didácticos son medios concretos, seleccionados y contruidos en correspondencia con las tareas docentes cuando son utilizados con frecuencia para propiciar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Al elaborar material didáctico según Alberto Guerrero (2009) se debe tomar en cuenta algunas características específicas:

- Contenidos sincronizados a los temas de la asignatura
- Aprovechamiento de los recursos según sea el contexto
- Nivel de desarrollo evolutivo de los alumnos.
- Lugar, espacio, tiempo y contexto
- Debe ser resistente, cómodo y seguro para los alumnos.

La siguiente propuesta tiene la finalidad de aportar un material didáctico para la mejora de la práctica docente a cualquier nivel básico, con temas específicos que conllevan a algo lúdico.

Este material didáctico es usado para favorecer el desarrollo de las habilidades en los alumnos, vivenciar experiencias educativas donde se estimulen y a la vez se reten sus múltiples capacidades, con el uso de estrategias variadas, agradables y motivadoras de manera intencional se promueve la estimulación de los sentidos y la imaginación, las cuales juegan un papel de gran importancia en la dinámica de trabajo cotidiano, dando paso al aprendizaje significativo.

NOMBRE DEL RECURSO: Tablero adivinador
OBJETIVO: Implementar un material didáctico que facilite la enseñanza del docente por medio de un juego lúdico que permita el aprendizaje de los alumnos.
PROPÓSITO: Motivar a los alumnos con material didáctico que les permita comprender y tener un aprendizaje significativo.

TIPO DE MATERIAL DIDÁCTICO: Es necesario considerar las características del grupo y del material que se va a utilizar tomando en cuenta los estilos de aprendizaje, pues no todos los estudiantes aprenden de la misma manera según Keefe (1988, pág. 40) “los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los estudiantes perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje”.

Existen tres tipos de Aprendizaje según las preferencias perceptivas: Visual, Auditivo, Kinestésico. En el primero el aprendizaje se relaciona con imágenes, en el auditivo el aprendizaje tiende a ser más fácil por medio del oído, a través de charlas, música; al kinestésico se le atribuye el aprendizaje por medio de las sensaciones, el tacto

principalmente. De estos estilos de aprendizaje y para atenderlos se derivan tres tipos de material didáctico:

- Visual: por medio de texto, imagen fija o en movimiento, estos permiten tomarse el tiempo necesario para comprender e interpretar de manera natural e inmediata, por ejemplo, libros, dibujos, fotografías y animaciones.
- Auditivo: Con sonidos, a través de bocinas, audífonos y charlas se facilita la reflexión, introspección y desarrollo de la imaginación como por ejemplo un audio digital.
- Audiovisual: se fusionan la visual con auditivo, imagen con sonido, imagen en movimiento con sonido y multimedia, a través de impresión tradicional o en un monitor ofrece mayor variedad y flexibilidad, pueden ser videos o imágenes con explicación auditiva.

En el material didáctico propuesto se pueden desarrollar los tres estilos de aprendizaje, cuando los alumnos observan y analizan las imágenes del tablero se desarrolla el aprendizaje visual por otro lado mientras hacen preguntas referentes a la actividad para adivinar, el aprendizaje auditivo se pone en práctica, finalmente la elaboración y organización del tablero implica un aprendizaje kinestésico, por lo tanto es favorable para cualquiera que sea el estilo de aprendizaje predominante en el estudiante.

A QUIEN VA DIRIGIDO: A docentes de nivel primaria.
CONTENIDO O TEMA A FAVORECER: El tablero al ser para múltiples usos, se puede adecuar a diferentes grados, asignaturas y aprendizajes, dependiendo el tema que se abordara el tablero puede tener más variantes.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR: El Material contribuye a la progresión de aprendizajes, estructurando el perfil de egreso al término de la educación primaria según el Plan y Programa de estudio 2017 los cuales son:

- Comunica sentimientos, sucesos e ideas tanto de forma oral como escrita en su lengua materna; y, si es hablante de una lengua indígena, también se comunica en español, oralmente y por escrito. Describe en inglés aspectos de su pasado y del entorno, así como necesidades inmediatas.
- Comprende conceptos y procedimientos para resolver problemas matemáticos diversos y para aplicarlos en otros contextos. Tiene una actitud favorable hacia las matemáticas.
- Reconoce algunos fenómenos naturales y sociales que le generan curiosidad y necesidad de responder preguntas. Los explora mediante la indagación, en análisis y la experimentación. Se familiariza con algunas representaciones y modelos (por ejemplo, mapas, esquemas y líneas del tiempo).
- Resuelve problemas aplicando estrategias diversas: observa, analiza, reflexiona y planea con orden. Obtiene evidencias que apoyen la solución que propone. Explica sus procesos de pensamiento.
- Tiene capacidad de atención. Identifica y pone en práctica sus fortalezas personales para autorregular sus emociones y estar en calma para jugar, aprender, desarrollar empatía y convivir con otros. Diseña y emprende proyectos de corto y mediano plazo (por ejemplo, mejorar sus calificaciones o practicar algún pasatiempo).
- Trabaja de manera colaborativa. Identifica sus capacidades y reconoce y aprecia a los demás.
- Desarrolla su identidad como persona. Conoce, respeta y ejerce sus derechos y obligaciones. Favorece el diálogo, contribuye a la convivencia pacífica y rechaza todo tipo de discriminación y violencia.

- Explora y experimenta distintas manifestaciones artísticas. Se expresa de manera creativa por medio de elementos de la música, la danza, el teatro y las artes visuales.
- Reconoce su cuerpo. Resuelve retos y desafíos mediante el uso creativo de sus habilidades corporales. Toma decisiones informadas sobre su higiene y alimentación. Participa en situaciones de juego y actividad física, procurando la convivencia sana y pacífica.
- Reconoce la importancia del cuidado del medio ambiente. Identifica problemas locales y globales, así como soluciones que puede poner en práctica (por ejemplo, apagar la luz y no desperdiciar el agua).
- Identifica una variedad de herramientas y tecnologías que utiliza para obtener información, crear, practicar, aprender, comunicarse y jugar.

MOMENTO DE LA PLANEACIÓN: Es pertinente utilizar el recurso al cierre de la planeación, esto permite reforzar el aprendizaje abordado inicialmente ya que se tengan conocimientos previos o nuevos y que este sea significativo para los estudiantes.

ORGANIZACIÓN DEL GRUPO Y TIEMPO: La organización del trabajo puede ser en parejas o en equipo dependiendo el aprendizaje esperado, las secuencias didácticas o proyectos.

USO: El tablero sirve para distintas actividades, para ello es necesario utilizar las tarjetas individuales las cuales pueden tener variedad de ilustraciones acordes a las temáticas, según el aprendizaje, tema o tipo de actividad que se va a realizar.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO: El tablero adivinador consiste en un juego de un tablero con imágenes las cuales dependerán del aprendizaje que se pretende lograr, los tableros contienen las mismas imágenes, pero en diferente orden cada uno, cada jugador debe escoger una tarjeta sin mostrarla ni decirle al oponente cual es, por turnos deben realizar preguntas que le ayuden a adivinar qué imagen (según sea el caso) escogió su oponente, por ejemplo en una actividad de figuras geométricas: ¿ tu figura

tiene lados? ¿tiene 4 vértices? etc.; las preguntas se deben poder responder con sí o no de este modo irá bajando las tarjetas de las imágenes que no responden a las características que va descubriendo, y el primero que adivine gana.



MATERIALES:

- ✚ Papel cascaron o cartón
- ✚ Pintura de agua o acrílica
- ✚ Limpia pipas
- ✚ Fomi
- ✚ Tijeras
- ✚ Silicón (frio o caliente)
- ✚ Velcro
- ✚ Tarjetas con imágenes según sea el aprendizaje esperado abordar



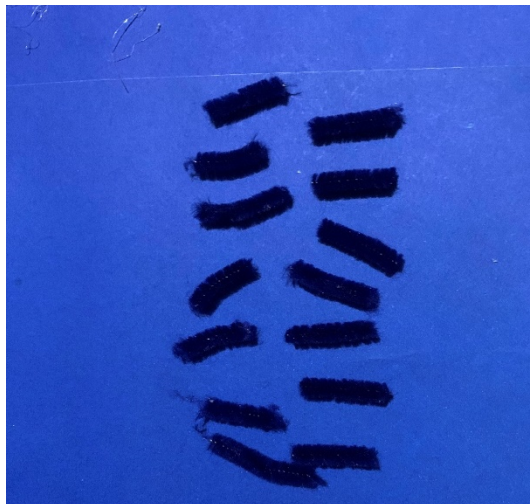
✚ ELABORACIÓN DEL TABLERO

El tablero consta de dos piezas: tablero y tarjetas

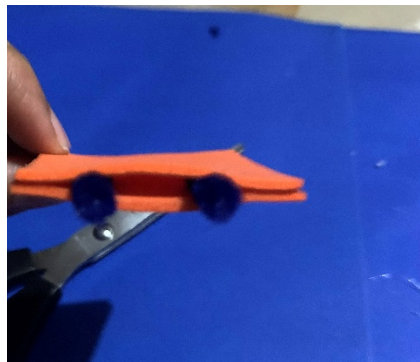
- ❖ En el cartón marca un rectángulo con las siguientes medidas 28cm x 35cm y recórtalo.



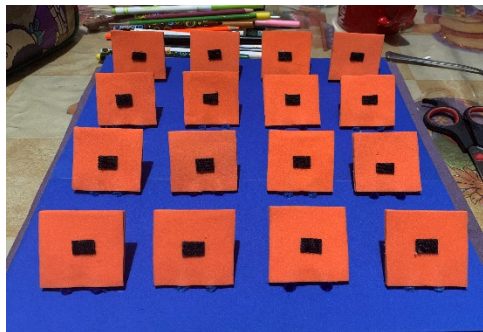
- ❖ Pinta el rectángulo con la pintura del color de tu preferencia y deja secar
- ❖ Con el fomi traza 32 rectángulos de 4.5 cm x 55 cm
- ❖ Cortar el limpiapipas en tiras de 3cm, posteriormente con el silicón deberás pegar dos tiras de limpiapipas en la parte inferior del lado donde la medida es 4.5 cm de un rectángulo de fomi dejando un espacio de 2cm entre cada limpiapipas, y debe quedar 1 cm fuera



- ❖ Después pega otro rectángulo de fomi sobre el primero, de tal forma que el limpiapipas quede en medio de los dos rectángulos de fomi, estos serán las tarjetas donde se colocaran las imágenes.
- ❖ Procede a recortar el velcro en cuadritos de 1 cm x 1 cm, y pégalos en las tarjetas de fomi para que con estos se puedan adherir las imágenes con las que se trabajara y se puedan cambiar según las adecuaciones a los aprendizajes esperados.



- ❖ Una vez realizados los pasos anteriores procede a pegar las tarjetas a la base (papel cascaron), con el sobrante de limpiapipas que se dejó en cada tarjeta dóblalos hacia atrás formando una L y pégalo con silicón a la base. Deberás formar 4 filas cada una con cuatro tarjetas dejando un espacio de 2cm entre cada una.



EVALUACIÓN: se puede utilizar una lista de cotejo para evaluar los aprendizajes.

Por ejemplo, para evaluar pensamiento matemático

Aprendizaje esperado: Observa, nombra, compara objetos y figuras geométricas; describe sus atributos con su propio lenguaje convencional (caras planas y curvas, lados rectos y curvas, lados cortos y largos); nombra las figuras.

Instrumento de evaluación: Tablero adivinador

INDICADORES	SI	NO
En el momento del juego identifica el nombre de cada figura.		
Reconoce los atributos de las figuras geométricas.		
Distingue caras planas y curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos.		
Menciona características de figuras geométricas		
Reconoce diferencias entre una figura y otra.		

OBSERVACIONES: Los alumnos pueden sustituir algún material que se asemeje al sugerido, las imágenes deben ser impresas para favorecer el uso de la tecnología y que todas las imágenes tengan el mismo formato.

Bibliografía

- Guerrero, A. (2009). Los Materiales Didácticos en el Aula. Madrid: Revista digital para profesionales de la enseñanza.
- Keefe, J. (1988). Aprendiendo Perfiles de Aprendizaje: manual de examinador. Virginia: NASSP
- Morales, P. (2012). Elaboración de Material Didáctico. México: Red Tercer Milenio
- Ogalde, I. (1997). Los materiales didácticos. Medios y recursos de apoyo a la docencia. México: Trillas.
- SEP. (2017). Plan y programas de estudio para la educación básica. México.