

OFTV 0050 “TLALOC”

C.C.T. 15ETV0050E TURNO MATUTINO

MATERIAL DIDÁCTICO. MEGANELOS

ELABORÓ MTRA. MARÍA LESLY LÓPEZ ALVARADO

TLAMIMILOLPAN, TEOTIHUACAN, MÉXICO A 30 DE JUNIO, 2020

MEGANELOS

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El aprendizaje se puede entender como la apropiación del conocimiento, para lograrlo es posible recurrir a diversas estrategias, una de ellas son las actividades lúdicas que combinadas con contenidos dan buenos resultados. Es por ello que a continuación se presenta una estrategia lúdica aplicada en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las partes que integran las células, organelos.

ANTECEDENTES

Tomando como referencia las dificultades que ocasionalmente los estudiantes de secundaria presentan para aprender conocimientos nuevos, así como las características de sus estilos de aprendizaje se recurre a la indagación de formas diferentes para enseñar, una posible respuesta es el empleo de actividades lúdicas en la transmisión de saberes, haciendo ajustes de acuerdo a la asignatura y los contenidos de la misma.

JUSTIFICACIÓN

Desde el punto de vista pedagógico la lúdica siempre ha sido y será una de las mejores opciones para el proceso de enseñanza, más aún en estos tiempos en los que los adolescentes están en busca de algo que manipular y hacer, pues no les basta solo con saber ellos buscan esa parte en la que manipulan su conocimiento, es por ello que esta propuesta didáctica es una excelente opción.

MARCO TEÓRICO

Para el presente trabajo consideraremos los estilos de aprendizaje en primer lugar y algunas teorías de aprendizaje. Los estilos de aprendizaje son todos aquellos rasgos cognitivos y fisiológicos por los que los alumnos perciben e interactúan dentro de los procesos de aprendizaje, sabemos que existen tres; visual, auditivo y kinestésico. El que mayormente interesa en este momento es el último. El aprendizaje kinestésico, también conocido como cinestésico se basa principalmente en la experimentación con nuestro cuerpo. Se trata de un estilo de aprendizaje que puede resultar más lento, sin embargo, los conocimientos suelen ser más sólidos y perduran más tiempo.

En cuanto a las teorías de aprendizaje se recurre a la teoría sociocultural de Vygotsky en la que pone el acento en la participación proactiva de los menores con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo. Sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida. Esto quiere decir que aquellas que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento apropiándose de ellas.

De igual manera se cita a Piaget y su influencia en la psicología del aprendizaje, parte de la consideración de que este se lleva a cabo a través del desarrollo mental, mediante el lenguaje, el juego y la comprensión. Para ello, la primera tarea del educador es la de generar un interés como instrumento con el poder y actuar con el alumno. Otro aporte de Piaget, que lo podemos ver reflejado hoy en día en algunas escuelas, es que la teoría que se da en una clase no es suficiente para decir que el tema ha sido asimilado y aprendido. En este sentido, el aprendizaje involucra más métodos de pedagogía como son la aplicación de los conocimientos, la experimentación y la demostración.

OBJETIVO

Dar a conocer una estrategia basada en la lúdica como una opción más para favorecer la enseñanza y el aprendizaje. Al mismo tiempo contribuir con la apropiación de aprendizajes esperados, en este caso es en la asignatura de Ciencias y Tecnología. Biología, en la secuencia “La célula: unidad funcional de los seres vivos”, específicamente las partes que integran las células.

MARCO METODOLÓGICO

Considerando toda la información previamente investigada y los resultados obtenidos en el test de estilos de aprendizaje aplicado al grupo se estructura una estrategia llamada: “*MEGANELOS*”, en la que el propósito es que los alumnos reafirmen sus conocimientos sobre los organelos (partes de que integran la célula) por medio de un juego colectivo, en que participa todo el grupo.

Basándome en el juego del memorama, se realizó un par de modificaciones; para empezar en un lienzo de pellón se plasmó la estructura de la célula animal y vegetal de un tamaño considerable pues debía ser visto por todos los alumnos (ver anexo 1). En pequeñas tarjetas pagables se le escribió el nombre de cada organelo, es importante mencionar que se requieren de dos juegos de tarjetas, mientras en que en otras se anotó la descripción de todos los organelos, estas últimas son para el docente.

Las instrucciones son muy sencillas:

1. Se coloca el pellón en una pared que sea visible a todo el grupo.
2. Se forman dos equipos integrados por la totalidad de los alumnos.
3. Por equipo se le da un número equitativo de tarjetas que contengan solo el nombre de los organelos.

4. El docente debe leer claramente la descripción al azar de algún organelo, mientras los equipos escuchan con atención para identificar de cual organelo se trata (ver anexos 2 y 3).
5. Como equipo analizan y deciden que compañero o compañera va a pegar la tarjeta en el lugar que le corresponde.
6. Gana el equipo que coloque correctamente el mayor número de tarjetas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- <ps://www.estilosdeaprendizaje.org/aprendizaje-kinestesico.htm>
- <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- <https://lamenteesmaravillosa.com/piaget-y-su-teoria-sobre-el-aprendizaje/>

ANEXOS



Anexo 1. Pellón con la estructura de la célula vegetal y animal.



Anexo 2. Célula animal con las tarjetas correspondientes en cada organelo.



Anexo 3. Célula vegetal con las tarjetas correspondientes en cada organelo.