



La intervención docente ante el aprendizaje significativo de los niños de educación primaria

DIANA BEATRIZ GARCÍA JUÁREZ

JUN. 2020

INTRODUCCIÓN

- ▶ Dada la importancia del Aprendizaje significativo en los niños de educación primaria, es importante saber en primer lugar ¿Qué es el aprendizaje? y ¿Qué se entiende por aprendizaje significativo?.
- ▶ Se pretende analizar dicho aprendizaje, con un fundamento teórico pero principalmente práctico, cabe mencionar que esta practica, es clara evidencia para poder afirmar o negar la importancia que tiene propiciar un aprendizaje significativo.

Aprendizaje es...

- ▶ Según Beltrán (1990), Díaz (1986) y Melvin (1969) " definen aprendizaje como la conducta de aprender" es decir, adquirir, procesar, comprender y aplicar una información que ha sido enseñada"

Aprendizaje significativo es ...

- ▶ Ausubel (58:1963) menciona " el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo del conocimiento".
- ▶ Es preciso entender que el aprendizaje es significativo cuando nuevos conocimientos pasan a significar algo para el niño, es decir que sea capaz de explicar situaciones con sus propias palabras y de resolver problemas nuevos

Elementos propuestos en la ejecución de clase

- ▶ Tiempo disponible (de 60 a 90 minutos)
- ▶ Propósitos didácticos
- ▶ Indicación del contenido programático de la clase
- ▶ Motivación inicial y de desarrollo
- ▶ Indicación de material didáctico a utilizar
- ▶ Procedimientos de integración y fijación del aprendizaje
- ▶ La tareas para hacer en el hogar (cuando las haya)
- ▶ Llevar al educando al principio "aprender a aprender"
- ▶ Evaluación del aprendizaje.

Sugerencias para el uso de material educativo en el aula

- ▶ Fomentar el trabajo en equipo
- ▶ Estimular la observación, la experimentación, el contacto con la realidad y el desarrollo de la conciencia crítica, la actividad creadora
- ▶ Favorecer el intercambio de experiencias con sus compañeros y el docente
- ▶ Propiciar la reflexión
- ▶ Fomentar la investigación
- ▶ Estimular el ejercicio de actividades que contribuyen al desarrollo de nuevas habilidades, destrezas, hábitos y actitudes.

Ventajas del aprendizaje significativo

- ▶ Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende de los recursos cognitivos del niño.
- ▶ Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- ▶ Produce una retención mas duradera
- ▶ Facilita el adquirir nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos de forma significativa - memoria a largo plazo.

Ejemplo: Actividades generadoras de aprendizaje significativo

- ▶ Reporteando desde Indigo
- ▶ Periódico
- ▶ Proyecto

Planificación de Unidad de Indagación.

Tema Transdisciplinario: <u>Cómo funciona el mundo.</u>			Grado. 1º
<p>Generalidad. La indagación sobre la naturaleza y sus leyes; la interacción entre la naturaleza (el mundo físico y material) y las sociedades humanas; el modo en que los seres humanos usan su comprensión de los principios científicos; el efecto de los avances científicos y tecnológicos en la sociedad y el medio ambiente.</p>			Bimestre. 3.
Objetivo generativo.	Idea central.	Líneas de indagación.	Sumativa. (Tarea de desempeño).
Reporteando desde Indigo	Reconocer que los seres humanos, el planeta y todo cuanto existe a su alrededor se encuentra sujeto a cambios por diferentes factores los cuales pueden ser científicos, tecnológicos, ambientales, humanos e incluso culturales.	Transformación de su entorno de acuerdo a los avances tecnológicos. Ventajas y desventajas de los juegos tradicionales vs juegos y videojuegos interactivos. Importancia de conocer y valorar nuestras costumbres y tradiciones así como respetar los símbolos que nos identifican en todo el mundo.	Eres un gran reportero que tiene el reto de informar acontecimientos actuales ocurridos en tu comunidad, país e incluso del mundo entero, lo cual implica que tienes la responsabilidad de investigar y comunicar a un grupo de compañeros la información recabada a través de un periódico vivencial.
Preguntas para impulsar la indagación.			Conceptos clave y conceptos relacionados.
¿Quién inventó el periódico? ¿Cómo surgen las notas periodísticas? ¿Cuáles son los beneficios de la ciencia y la tecnología? ¿Cómo y con qué objetos se divierten los niños y niñas? ¿Qué costumbres y tradiciones de nuestros familiares se conservan actualmente? ¿Cuáles son los símbolos que nos identifican como mexicanos?			<ul style="list-style-type: none"> • Ciencia. • Tecnología. • Noticias. • Cambios.

Actividades a realizar durante el proyecto.	Productos realizados por los alumnos que evidencian el dominio de los conceptos de aprendizaje.
<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas a partir de las preguntas propuestas. • Narración acerca del origen del periódico en el mundo, haciendo énfasis en nuestro país, • Exploración de periódicos. (Secciones y notas periodísticas). • Presentación de Celestín Freinet • Indagación de una nota periodística de su interés. (En la sala de cómputo). • Selección de secciones a trabajar en nuestro periódico (local, deportes, cultura, espectáculos, ciencia y tecnología.) • Lluvia de ideas a partir de las preguntas propuestas (juegos o juguetes actuales y del pasado) • Indagación, elaboración y exposición de línea del tiempo “Juegos o juguetes preferidos de mi familia” • Mañana recreativa con juegos tradicionales (Se hará la invitación a papás y abuelitos que deseen participar para jugar con los pequeños rondas o juegos que eran de sus favoritos en su infancia) • Cuadro de ventajas y desventajas (juegos o juguetes del pasado vs juegos o juguetes de la actualidad). • Redacción grupal de nuestra primera sección del periódico (Local) • Creación o modificación de una pequeña canción en la cual se exprese respeto y amor por su país. (Se involucrará a la clase de música) • Representación de secciones. (Los niños representarán su sección de acuerdo a la elección previa, por ejemplo; si decidió deportes tendrá que investigar la biografía de su deportista favorito, se personificará y en clase platicará su investigación , al término de cada presentación, el resto del grupo le hará una pequeña entrevista) • Presentación de la canción “Amor a México “ • Posterior a la representación de cada sección, de forma grupal se redactará la nota periodística • Elaboración final de nuestro periódico. • Subasta (Se invitará a padres de familia a ser testigos de nuestro producto final) 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuadro SQA. (Desarrollado durante todo el proyecto). • Indagación y representación de una nota periodística. • Línea del tiempo “Juegos o juguetes preferidos de mi familia”. • Cuadro comparativo de ventajas y desventajas de la tecnología. • Canción patriótica. • Redacción de notas periodísticas. • Periódico (producto final)
Atributos del perfil y actitudes que acompañan el proceso de aprendizaje.	Habilidades transdisciplinarias que se desarrollarán.

- ♥ Curiosidad.
- ♥ Entusiasmo.
- ♥ Creatividad.
- ♥ Apreciación.

Forma de evaluar la indagación y la comprensión de la Idea Central.

- ♥ Indagación.
- ♥ Selección y representación de información.
- ♥ Expresión verbal.

PROYECTO BILINGÜE

Cuarto grado.

“UN DOS TRES....”

Dicho proyecto se denomina “Un dos tres ...” y tiene como propósito recapitular las experiencias y aprendizajes de Inglés y Español durante este tu cuarto grado en la primaria.

“Un dos tres....” Será un programa de televisión. Te has preguntado ¿Quién fue el que invento la tv? ¿Cómo se le ocurrió hacer este gran invento? Etc., tus maestras te platicarán en clase la biografía de este gran personaje, y en casa con ayuda de tus papás observarás imágenes de las diferentes televisiones que han existido a lo largo de la historia desde la primera hasta la más actual.

Ya que conocemos la historia de la televisión es momento de realizar nuestro propio programa de concursos “Un dos tres....”

A continuación te describo el formato televisivo que debemos seguir para llevar con éxito este proyecto.

Un dos tres... lotería grita una vez.... –ESPAÑOL

Estará relacionada a Geografía, jugaremos lotería de los estados y capitales de México, a niños y papás se les proporcionará la cartilla, el primer niño o papá que logre llenar todas las casillas será el ganador.

Un dos tres... nadie me gana esta vez... INGLES

Se proporcionaran tarjetas con palabras escritas el objetivo es armar en el menor tiempo posible la oración que la conductora indique, el equipo que logre hacer más oraciones será el ganador.

Un dos tres... justa de saber ESPAÑOL

Serie de preguntas y respuestas que mencionen los conocimientos generales de los participantes, al mismo tiempo que cumplen con una función didáctica de divulgación cultural.

Un dos tres a cocinar esta vez... INGLÉS

Los alumnos realizarán dos recetas, en esta ocasión trataran de convencer al jurado (papás) de que la suya es la mejor, al finalizar el jurado realizará su degustación y ahora si decidirá cuál de ellos fue el mejor.

Se les informará (agenda de comunicación) A los alumnos que participarán en esta deliciosa receta, los ingredientes a traer y vendrán caracterizados de chefs.

Un dos tres.. Calculando esta vez... Español

*Se realizará cálculo mental que impliquen operaciones mixtas. Su resultado lo escribirán en su pizarra, equipo que obtenga la mayoría de aciertos será el ganador.



Un dos tres en INGLÉS otra vez.

Se realizará juego de (spelling), la conductora mencionará la palabra a deletrear , del vocabulario que ellos ya han manejado

“CANTA UNA VEZ” ESPAÑOL e INGLÉS

Se elegirá a un participante de cada equipo, ambos escucharán una canción en español o inglés, quien sepa cantarla alzará su mano , para que la canción se detenga y el o ella, la continúe.

* Capsula sorpresa

NOTA: *Papás se les solicita toda la disposición para participar en cada uno de los juegos.

Conclusiones

- ▶ El objetivo principal es que la presente , tenga un fundamento teórico y practico , pero sobre todo se reflexione acerca de la practica docente y la influencia que esta tienen en los niños de cualquier edad.