



Jugar, divertirse y aprender

Autor(a): Citlalli Hernández Segura
Esc. Sec. Of. No. 0268 “Joaquín Arcadio Pagaza” 15EES0198W
Ecatepec de Morelos, México
07 de Noviembre de 2022





“Jugar, divertirse y aprender”

Escuela Secundaria Oficial No. 0268 “Joaquín Arcadio Pagaza”
Turno Vespertino CCT 15EE0193W
Informe de trabajo elaborado por Citlalli Hernandez Segura.
07 de noviembre de 2022, Ecatepec De Morelos

INTRODUCCIÓN

En el presente informe de trabajo se propone reforzar el desarrollo profesional, ya que los docentes son primordiales en la educación y son los que la llevan a cabo, proponiendo estrategias de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Historia, con el objetivo de construir una práctica significativa, creativa e innovadora, a fin de estimular a los estudiantes a alcanzar los resultados esperados correspondiente al nivel educativo.

Hablemos sobre uno de los grandes retos para los docentes, la actitud indiferente de los estudiantes, generando en la mayoría desinterés dentro del aula, pero ¿Qué podemos hacer? Es verdad que no podemos eliminarán por completo, sin embargo, se puede evitar esta postura, para ello, se debe fomentar una educación participativa, involucrando a los jóvenes en actividades, así favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas, como la reflexión y el pensamiento crítico, en el cual promueve, que el alumno sea consciente de su propio aprendizaje.

Por lo anterior, se recomienda el uso de los juegos como estrategias de aprendizaje, captando el interés del alumnado y refuerzan el conocimiento, es cierto, que usualmente los juegos se emplean como estrategia de aprendizaje principalmente en la educación infantil, pero se debe tener presente que los jóvenes de secundaria regularmente son alumnos entre 12 a 15 años, mismos que se encuentran en la etapa de la adolescencia, donde su aprendizaje está permeado por los cambios físicos y emocionales, estas situaciones deben retomarse a favor de la enseñanza, promoviendo un aprendizaje que considere estrategias en donde se incentive la socialización, la participación, y el proceso cognitivo, con el fin de potencializar el desarrollo de los jóvenes. Debido a lo anterior, en el presente informe se da a conocer las acciones y los resultados de la práctica dentro del aula con la intención de apoyar la formación continua de los compañeros docentes.

PROPÓSITO

Observar y analizar el uso de juego Adivina ¿Quién soy? como estrategia para favorecer el interés y reforzar los conocimientos de la asignatura de Historia en los alumnos de la Escuela Secundaria Oficial No. 0268 “Joaquín Arcadio Pagaza”.

OBJETIVO GENERAL

Identificar los personajes involucrados en proceso histórico Conquista de México Tenochtitlan, así mismo reforzar los conocimientos de los jóvenes de secundaria de una manera atractiva y divertida, con la implementación del juego Adivina ¿Quién soy?

OBJETIVOS ESPECIFICOS (METAS)

- Fomenta el aprendizaje y la reflexivo sobre las acciones realizadas por los personajes.
- Fortalecer al ejercicio mental, permite trabajar el lenguaje oral y el trabajo colaborativo.
- Reforzar los conocimos de una manera didáctica y divertida para los jóvenes.

MATERIALES

- Cartas con imágenes de los personajes
- Banda de plástico

DESARROLLO DEL TRABAJO

El juego se realizó en el grupo de 3 “A” para abordar el proceso de la Conquista de Tenochtitlan, la dinámica consiste en adivinar el personaje histórico de la imagen que se tiene colocada en la frente, así generando preguntas a los otros participantes. Al inicio se indica a los alumnos la dinámica y reglas de juego.

- Antes de comenzar se deben colocar las cartas boca abajo en medio de los jugadores.
- Un jugador toma una banda de plástico y la coloca alrededor de su cabeza.
- La banda es ajustable y debe quedar de manera que el logo esté sobre tus cejas en el medio de tu frente.
- Coloca la carta en tu banda de forma que los demás jugadores puedan ver la imagen.
- Formula preguntas a cada uno de los participantes. Los cuestionamientos deben ayudarte a identificar la imagen que tienes colocada en la frente, por ejemplo ¿Soy hombre? ¿Soy español o indígena? ¿Cómo fue mi muerte?, etc.
- El integrante que adivinó el personaje gana, puede participar seis jugadores o todo el grupo.

La dinámica para desarrollar la actividad consiste en seleccionar un número al azar, el alumno correspondiente participa, cuando adivine el personaje que tiene en la frente debe mencionar otro número repitiendo el proceso, hasta terminar con todas las cartas. En cada ronda el docente retroalimenta mencionando quien fue el personaje, que realizó y por qué es relevante, así sucesivamente para reforzar el conocimiento y aclarar dudas.

EVIDENCIAS



Figura 1. Elaborado por Citlalli Hernandez Segura (2022)



Figura 2. Elaborado por Citlalli Hernandez Segura (2022)



Figura 3. Elaborado por Citlalli Hernandez Segura (2022)

CONCLUSIONES

En general la ejecución del juego Adivina ¿Quién soy? logro captar la atención de los alumnos ya que se observaron actitudes de motivación y participación, la mayoría colaboro realizando y dando respuesta a preguntas, de igual forma se reforzó el conocimiento al momento en que los jóvenes trataban de recordar que realizó el personaje para poder proporcionar pistas a sus compañeros y viceversa, además se implementaron valores como colaboración, respeto, tolerancia, inclusión y honestidad.

Es una forma efectiva no solo de reforzar conocimientos, si no de apropiarse de los saberes por parte del alumno, en caso de no haber consolidados sus aprendizajes a través del juego retomarían y aclararían sus dudas, para lograr mayor comprensión, siendo consciente de los aspectos a reforzar, característica del aula invertida, en la cual el estudiante se involucra en su aprendizaje resolviendo sus propias dudas y convirtiéndose en protagonista de su propio avance, logrando que los jóvenes se apropien de los conceptos e información, transformando al aula en un escenario dinámica, sin dejar a un lado el conocimiento.

Cabe mencionar que la dinámica utilizada durante la práctica docente es una idea retomada del original Adivina ¿Quién soy? un juego de tablero de mesa de respuesta rápida, elaborado por la compañía de Hedbanz, solo fue adaptado a otro fin, sin embargo, existen diversos juegos que los podemos adecuar para el beneficio del ámbito educativo.

REFERENCIAS

- About Español (2019) Reseña de Hedbanz; Un divertido juego de adivinanzas. Recuperado de <https://www.aboutespanol.com/resena-de-hedbanz-3892851#:~:text=Formula%20preguntas%20a%20cada%20uno,carta%20para%20la%20pr%C3%B3xima%20ronda.>
- Vidal Ledo, M. (2016). *Aula invertida, nueva estrategia didáctica*. Revista Educ Med Super. Vol.30. Recuperado de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412016000300020.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412016000300020)

