

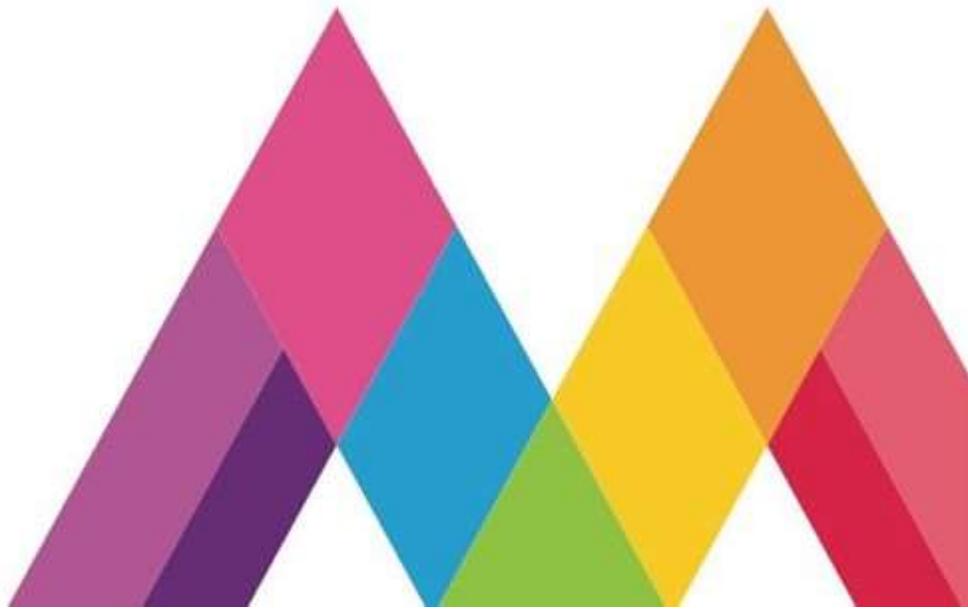


EDOMÉX
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Ruleta preguntona

Autor(a): Karina Pastrana Soto
Escuela Primaria "Generalísimo Morelos" 15EPR0276L
Naucalpan de Juárez, México
6 de diciembre de 2022



RULETA PREGUNTONA



INTRODUCCIÓN

Incentivar e impulsar la confianza en los alumnos, a través del juego, considerando que el juego, es *un ejercicio recreativo o de competición*. (Real Academia Española).

En el ámbito educativo ayuda a fomentar el aprendizaje como una herramienta que facilita el desarrollo del alumno en la adquisición sus habilidades

A lo largo de la historia y de acuerdo con diferentes autores como Jean Piaget, Lev Vygotski, María Montessori, David Ausubel entre otros consideran el juego una parte fundamental en el ámbito educativo, *siendo los niños, niñas y adolescentes el centro de su proceso enseñanza-aprendizaje, tendiendo un rol activo que le permita construir sus propios conocimientos*. (Arija, 2021, p 11).

Ausubel definió tres condiciones básicas para que se produzca el aprendizaje significativo:

1. *Que los materiales de enseñanza estén estructurados lógicamente con una jerarquía conceptual, situándose en la parte superior los más generales, inclusivos y poco diferenciados.*
2. *2. Que se organice la enseñanza respetando la estructura psicológica del alumno, es decir, sus conocimientos previos y sus estilos de aprendizaje.*
3. *3. Que los alumnos estén motivados para aprender*

(Tünnermann Bernheim, 2011, p 24).

Finalmente se considera uno de los Principios Pedagógicos del Plan de Estudios de Aprendizajes Clave para la educación integral 2017.

5. ESTIMULAR LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA DEL ALUMNO, donde el docente diseñe estrategias que hagan relevante el conocimiento, fomentado el aprecio del estudiante por sí mismo y por las relaciones que establece en el aula. Favoreciendo al alumno tomar el control de su

proceso de aprendizaje. (Aprendizajes Clave para la educación integral 2017 p.120)

PROPÓSITO

Generar interés en el alumno, en los temas de las diferentes asignaturas, mediante el juego, siendo una herramienta significativa para su aprendizaje, desarrollando un trabajo autónomo, colaborativo, permitiendo el logro de sus aprendizajes esperados.

CONTENIDO

Se presenta la **RULETA PREGUNTONA**, la cual tiene como función apoyar al alumno en la adquisición o repaso de los temas vistos en clase, para ello se requieren los siguientes materiales.

- PAPEL CASCARON
- FOMI,
- SPINNER
- DIUREX
- PRITT
- HOJAS DE COLOR



A través de la red se sugiere la siguiente web donde puede encontrar diferentes ruletas que se adaptan a los aprendizajes esperados de acuerdo al grado, haciendo la elección de la ruleta que más se acerque a sus necesidades del docente.

[Ruleta 5 colores - Recursos didácticos \(wordwall.net\) https://wordwall.net/es-ar/community/ruleta-5-colores](https://wordwall.net/es-ar/community/ruleta-5-colores)

Se elaboran diferentes preguntas de acuerdo al número de colores que se seleccionaron.

Las preguntas serán elaboradas de acuerdo con la Asignatura que se desea trabajar con los alumnos.



EJECUCIÓN

**SEXTO GRADO
GEOGRAFÍA
2DO.TRIMESTRE
APRENDIZAJES ESPERADOS DEL BLOQUE II Y BLOQUE III (PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS 2011).**

Las preguntas fueron elaboradas, con los temas vistos durante el 2do. Trimestre, en Geografía de Sexto Grado, con la finalidad de hacer un repaso que apoye al alumno a reforzar dichos temas de la asignatura.

La ruleta es de cinco colores diferentes y dentro de la cajita hay 20 preguntas en este caso de Geografía divididas en 4 por color.

De acuerdo a la organización del docente, para la participación de los alumnos, pasa al frente un alumno a girar la ruleta de acuerdo al número que le toco, saca una tarjeta lee en voz alta la pregunta y da respuesta de la misma y así sucesivamente hasta agotar las preguntas.



CONCLUSIÓN

La ruleta preguntona es un excelente material didáctico que refuerza los aprendizajes esperados de las diferentes asignaturas de una manera lúdica, atractiva e interesante para el alumno, permite también reforzar el trabajo autónomo y colaborativo.

Se sugiere preguntar a los alumnos los temas que más se les dificulta y les gustaría reforzar y así el docente puede elaborar las preguntas de las diferentes asignaturas.

REFERENCIAS

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA Recuperado de <https://dle.rae.es/juego>

NATALIA ALONSO ARIJA, (2021) *EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA*. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>

TÜNNERMANN BERNHEIM, CARLOS, NÚM. 48, (2011) *EL CONSTRUCTIVISMO Y EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSIDADES*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA (2017), *APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL EDUCACIÓN PRIMARIA*. Recuperado de <https://www.gob.mx/sep/articulos/aprendizajes-clave-para-la-educacion-integral?idiom=es>

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA (2011) *PROGRAMA DE ESTUDIOS GEOGRAFÍA*. Recuperado de <https://www.gob.mx/sep/documentos/programa-sexto-grado-geografia?state=published>

COMUNIDAD RULETA 5 COLORES (s.f.) Recuperado de <https://wordwall.net/es-ar/community/ruleta-5-colores>