

¿CÓMO PUEDO REPLICAR EL PRODUCTO DIDÁCTICO?

Producto didáctico	Metodologías activas	Apps y programas
<p><i>Juego de mesa / Juego interactivo</i></p>	<p><i>Aprendizaje cooperativo</i> <i>Aprendizaje colaborativo</i> <i>Aprendizaje servicio</i> <i>Gamificación educativa</i></p>	

¿Cómo puedo replicar el producto didáctico?

Este apartado tiene como objetivo principal explicar cómo puedes utilizar el producto didáctico realizado con tu alumnado. No cabe duda que cada asignatura y/o materia universitaria/no universitaria tiene sus peculiaridades en cuanto a los contenidos que se imparten; por ello, ofrecemos unas ideas que esperamos puedan servirte. También, os animamos a que contactéis con los CEO Makers de cada PracTICS.

Enseñanzas universitarias	Enseñanzas no universitarias
<p>En la universidad se utilizan diferentes métodos didácticos que en otros ciclos, ya que la gente es más adulta, pero pese a esto, los alumnos de mayor edad también se pueden ver beneficiados de la Inteligencia Múltiple de Gardner, específicamente la espacial. Potenciar esta inteligencia tiene múltiples beneficios, como puede ser la mejora de la comprensión y retención del contenido académico ya que mediante imágenes o efectos visuales, retenemos mejor la información, asimismo, hace que aumente la creatividad consiguiendo que los estudiantes puedan expresar sus ideas mediante recursos como mapas mentales, por último otro de los beneficios de esta inteligencia es el desarrollo de habilidades para solucionar problemas.</p>	<p>En educación primaria es muy importante trabajar la inteligencia múltiple Espacial de Gardner, debido a que gracias a ella, los niños pueden potenciar muchas facetas como el aumento de la creatividad, algo crucial hoy en día en cuanto al desarrollo de los niños ya que permite que expresen sus ideas de forma visual y original, además de que hoy en día es muy importante conocer y saber utilizar esta inteligencia puesto que vivimos en un mundo visual, uniendolo con otra de las mejoras que sería prepararlos para el mundo actual y futuro.</p> <p>Siguiendo con otras facetas que mejora dicha inteligencia no encontramos con que aumenta la motivación de los alumnos hacia la materia que estás tratando, puesto que se les presenta</p>

Vinculado con esto, los estudiantes universitarios también pueden realizar actividades sobre esta inteligencia, podrían ser juegos de mesa como el que hemos propuesto, pero nuestra actividad está destinada no solo a público más pequeño, sino a jugarlo en tiempo de ocio, por tanto, en la universidad se podría hacer otro tipo de actividades como puede ser la realización un pequeño proyecto de investigación en el cual busques información a cerca de un tema, luego lo recopiles y expongas de manera visual a través tanto de gráficos, mapas mentales etc.

Algunas acciones específicas y contextualizadas de réplica del producto didáctico en enseñanzas universitarias pueden resultar:

1. En la carrera de Magisterio de Educación Primaria, se creará un dominó en el cuál se incluyen fichas con palabras de una determinada fonética, como por ejemplo “e”, “eI” El juego consistirá en repartirles a los alumnos y alumnas 7 fichas aleatorias, el ganador será la persona que se quede sin fichas lo antes posible. Con este juego, los alumnos y alumnas de inglés aprenderán la fonética de una forma lúdica y práctica.
2. En la carrera de ADE (administración y dirección de empresas), los alumnos y alumnas se verán inmersos en un juego llamado “la bolsa de valores”. Este juego consistirá en la creación de una bolsa de valores ficticia creada por el profesor con empresas inventadas por él mismo, en la que sus alumnos y alumnas deberán invertir el dinero ficticio con el que empiezan (a elegir por el profesor), con el objetivo de

un material junto a una serie de experiencias visuales y estimulantes convirtiendo un aprendizaje común en uno positivo, que mejora la motivación intrínseca de los estudiantes y por tanto sea más motivante.

Vinculado con esto, para primaria también surgen muchas actividades para trabajar dicha inteligencia, como puede ser que por grupos realicen la construcción de una maqueta sobre un tema determinado, tanto sobre algo curricular como puede ser el sistema solar, así mismo se pueden plantear otra serie de actividades en distintas áreas como en educación física, haciendo una búsqueda del tesoro mediante la orientación o en plástica, mediante pequeñas fichas que consiga representar una figura.

Algunas acciones específicas y contextualizadas de réplica del producto didáctico en enseñanzas no universitarias pueden resultar:

1. En la asignatura de Ciencias Naturales, se les puede pedir a los niños que participen en un juego, en relación con la asignatura para afianzar y reforzar los conceptos, el juego trata de un tablero de juego que represente un entorno natural, como un bosque, una selva o un océano, dividido en diferentes áreas. Cada área del tablero representaría un hábitat diferente con sus propias características y desafíos. Los niños podrían formar equipos y moverse por el tablero lanzando un dado. Cuando aterrizan en una casilla, se les presentaría un desafío relacionado con la ciencia natural. De esta manera dinámica y divertida los alumnos aprenden.
2. En la asignatura de Plástica, se les puede pedir a los estudiantes, que realicen un trabajo que consista en crear una escultura

<p>crear beneficios.</p> <p>En dicho juego se crearán unas situaciones concretas creadas por el profesor, por lo que los alumnos y alumnas deberán saber cuándo invertir, cuando vender o cuando aguantar las inversiones.</p> <p>El ganador será el que más beneficios obtenga o el que no pierda la inversión.</p> <p>3. En la carrera de Derecho, los alumnos y alumnas jugarán a un juego llamado “O aciertas o sigues”, el cual consiste en la creación de un tablero donde los participantes avanzan a través de unas casillas las cuales representan unos conceptos legales, ya sean contratos, responsabilidades civiles, disputas de propiedad.... Al tirar un dado y caer en una determinada casilla, deberán responder una pregunta que tenga que ver con el tema de dicha casilla. En el caso de resolver bien el caso o contestar acertadamente a la pregunta, volverán a tirar el dado en su turno siguiente, en caso de no acertar la pregunta, tendrán que volver a responder a otra pregunta del mismo tema que habían fallado con anterioridad.</p> <p>4. En la carrera de Periodismo, los alumnos y alumnas jugarán a “Memoriza o palma”, el cual consiste en la división de la clase en unos cuantos equipos. Posteriormente, se les mostrará una serie de imágenes de periódicos famosos o de periodistas reconocidos los cuales tendrán que memorizar en un tiempo determinado.</p> <p>Después de mostrarles las imágenes, se les entregará un folio en blanco en</p>	<p>a partir de materiales reciclados, aplicando todas las técnicas y métodos aprendidos en clase. Por lo tanto servirá como trabajo final, afianzar los conceptos vistos en clase. También se fomenta el reciclaje, y aprender que con artículos viejos, reciclados, sin valor alguno, también se pueden realizar verdaderas obras de artes.</p> <p>3. En la asignatura de Historia, Este juego se enfocaría en la asignatura de Historia y ayudaría a los niños a aprender sobre diferentes eventos históricos, figuras importantes y períodos de tiempo. El juego podría consistir en un tablero de juego que represente un mapa del mundo o un período histórico específico, dividido en diferentes regiones o períodos de tiempo. Cada región del tablero representaría un evento histórico o una figura importante, con información relevante adjunta.</p> <p>4. En la asignatura de Matemáticas, se diseñará un tablero con casillas en las que se propongan diversas operaciones matemáticas como sumas y restas con números de más de 2 cifras, multiplicaciones y divisiones. El alumnado deberá tirar el dado y avanzará hasta la casilla correspondiente, este deberá realizar la operación matemática asignada a dicha casilla, en caso de que la acierte se quedará en la casilla, por el contrario si no acierta deberá retroceder a la casilla en la que se encontraba antes de tirar el dado.</p>
---	---

<p>el que tendrán que describir lo que recuerden.</p> <p>El equipo que más recuerde ganará no solo un premio, sino también aprenderse el temario que posteriormente tendrán que examinarse.</p>	
---	--