



UNIVERSIDAD
Popular del Cesar

Licenciatura en
**Ciencias Naturales
y Educación Ambiental**



DIDÁCTICA DE LA BIOLOGÍA





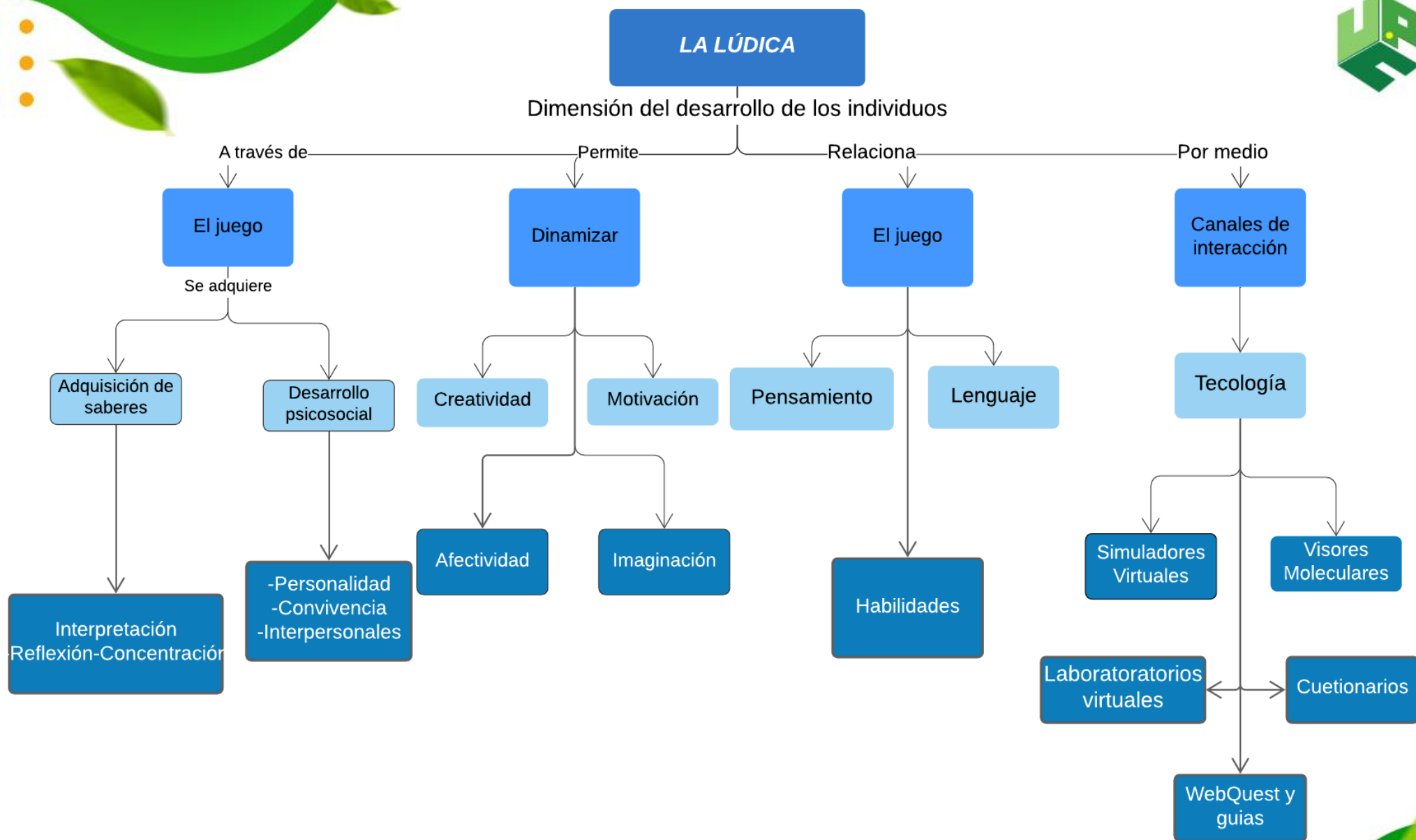
La aplicación de estrategias lúdicas, expresan: la Creatividad, el 24,21%; Motivación, 23,68%; Atención el 20,53%; Imaginación, 18,42% y Afectividad, 13,16%.

LA LÚDICA

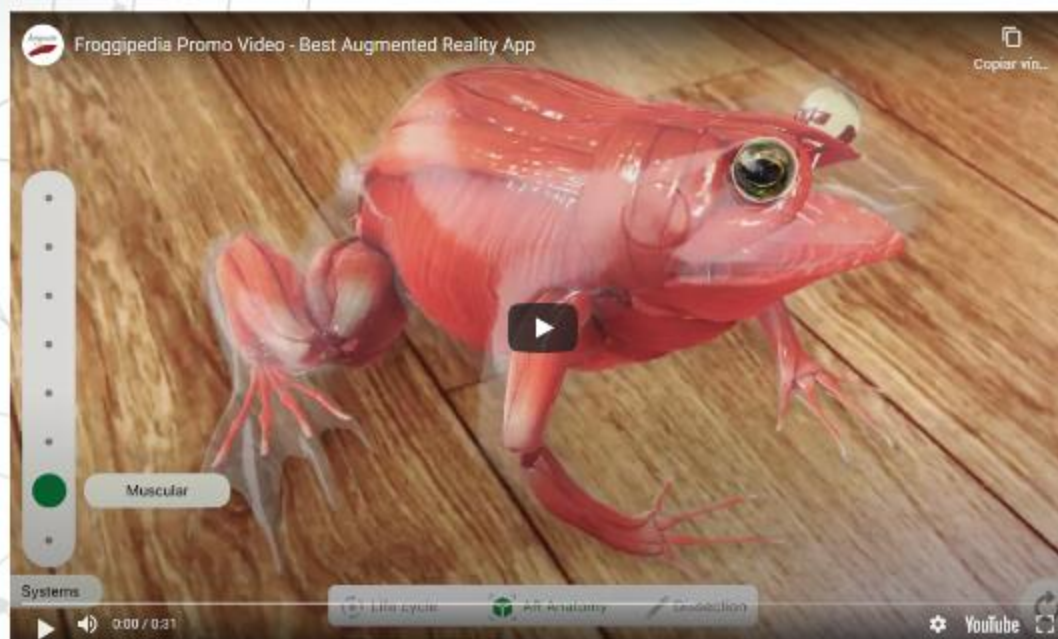
Como estrategia para el aprendizaje

El aprendizaje lúdico es un término acuñado por primera vez por Resnick (1999) y desarrollado por Hirsh-Pasek, Golinkoff y Eyer (2003). Es un término general que, hasta ahora, ha consistido en juego libre y juego guiado





SIMULADORES VIRTUALES



VISORES MOLECULARES



PRÁCTICAS DE LABORATORIOS





La WebQuest

Actividad de aprendizaje, estructurada y guiada por un docente, que plantea una tarea bien definida cuya realización requiere que los alumnos utilicen unos determinados recursos online.

Introducción

Establece el marco y aporta alguna información antecedente.



Tarea

Cuál será el resultado final de las actividades de aprendizaje.



Recursos

Recursos para el aprendizaje de una técnica para el uso educativo de Internet.



Proceso

Los pasos que debe dar el alumno para realizar la tarea propuesta.



Créditos y Referencias

Fuentes de todas las imágenes, música o textos que se han utilizado incluyendo vínculos a las fuentes originales.



Evaluación

Explicación de cómo serán evaluadas la realización de las tareas (Rubricas).



Conclusión

Frases que resuman lo que han conseguido o aprendido los estudiantes completando la WebQuest.



María Camacho Ochoa

Fuente <http://igeaj.weebly.com/9571iquestqueacule-olementos-la-constituyeng568.html>

CUESTIONARIOS

Video tutorial
Quizlet



EBC

CIBERGRAFÍA

Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning/Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191-218



UNIVERSIDAD
Popular del cesar

