



UNIVERSIDAD
Popular del Cesar

Licenciatura en
**Ciencias Naturales
y Educación Ambiental**



DIDÁCTICA DE LA BIOLOGÍA BIOLOGÍA MÁGICA

PREGUNTA SABER, RA Y EJEMPLO BUENAS PRÁCTICAS
DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

MARLA CAMACHO OCHOA

21/10/2020

RESULTADO DE APRENDIZAJE

VALORA LA IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE
LÚDICO PARA LA INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS
DE LOS FENÓMENOS BIOLÓGICOS, A TRAVÉS DE
MEDIOS DIGITALES



PREGUNTA

Con los avances tecnológicos, el aprendizaje lúdico se introduce en un extenso campo en el que se intercambian información, experiencias, conocimientos, opiniones que ofrecen múltiples visiones sobre el entorno de forma divertida.

En una institución educativa, los profesores de Ciencias Naturales consideran importante implementar simulaciones virtuales para la enseñanza de la biología y así favorecer los aprendizajes de los estudiantes. Por esto, deciden utilizar como estrategias en algunas de sus clases la lúdica para la enseñanza y el aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior, la razón primordial de su utilización radica en que:

- A. Las TIC despiertan el interés en los estudiantes, son motivadoras y atrayentes.
- B. El profesor tiene mayor interactividad que con otros medios y recursos didácticos.
- C. Las TIC aportan recursos de todo tipo que promueven las representaciones del entorno para el aprendizaje divertido.
- D. El profesor garantiza la búsqueda divertida y el análisis de información sobre diversos temas.

RESPUESTA

La respuesta es la **C**. Las TIC permiten simular mundos, situaciones y seres, dándonos la oportunidad de sumergirnos en entornos cada vez más complejos y divertidos.

- La opción **A** no es correcta pues, en su enunciado no enfatiza la producción del conocimiento.
- La opción **B** no es correcta pues, el actor a interactuar es el estudiante y el profesor solo es un instructor de la estrategia.
- La opción **D** no es correcta pues, en el enunciado se puntualiza que los temas son del área de Ciencias Naturales.

De acuerdo con lo anterior, la razón primordial de su utilización radica en que:

- A. Las TIC despiertan el interés en los estudiantes, son motivadoras y atrayentes.
- B. El profesor tiene mayor interactividad que con otros medios y recursos didácticos.
- C. Las TIC aportan recursos de todo tipo que promueven las representaciones del entorno para el aprendizaje divertido.
- D. El profesor garantiza la búsqueda divertida y el análisis de información sobre diversos temas.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJE BAJO EL ENFOQUE DE COMPETENCIAS

(Ejemplo de buenas prácticas)

Esta práctica está centrada en los resultados de aprendizaje (RA) que facilitan el desarrollo de las competencias en la perspectiva de elevar los procesos de calidad educativa de la siguiente manera:

- Mejorar el sistema de evaluación: optimiza y fortalece los procesos de evaluación de los aprendizajes.
- Con las evaluaciones se realimentan los estudiantes: saben qué aprendizaje logran, qué les falta por aprender y qué nivel de competencia alcanzan.
- Facilitar la planeación académica: La evaluación y las competencias son claves para el quehacer académico.



UNIVERSIDAD
Popular del Cesar

Licenciatura en
**Ciencias Naturales
y Educación Ambiental**

IN ENGLISH



DIDACTIC OF BIOLOGY MAGIC BIOLOGY

QUESTION KNOW, RA AND EXAMPLE GOOD PRACTICES
OF PLAY AS A LEARNING STRATEGY

MARLA CAMACHO OCHOA

10/21/2020

LEARNING RESULT

VALUES THE IMPORTANCE OF PLAYFUL
LEARNING FOR INTERPRETATION AND ANALYSIS
OF BIOLOGICAL PHENOMENA, THROUGH DIGITAL
MEDIA

QUESTION

With technological advances, playful learning is introduced into an extensive field in which information, experiences, knowledge, opinions are exchanged that offer multiple visions about the environment in a fun way.

In an educational institution, Natural Sciences teachers consider it important to implement virtual simulations for the teaching of biology and thus promote student learning. For this reason, they decide to use playful teaching and learning strategies in some of their classes.

In accordance with the above, the primary reason for its use lies in what:

- A. ICT awaken the interest of students, are motivating and attractive.
- B. The teacher has greater interactivity than with other teaching media and resources.
- C. ICTs provide resources of all kinds that promote representations of the environment for fun learning.
- D. The teacher ensures fun searching and analysis of information on various topics.

ANSWER

The answer is the **C**. ICTs allow us to simulate worlds, situations and beings, giving us the opportunity to immerse ourselves in increasingly complex and fun environments.

- The option **T0** It is not correct because, in its statement it does not emphasize the production of knowledge.
- The option **B** It is not correct, since the actor to interact is the student and the teacher is only an instructor of the strategy.
- The option **D** It is not correct because, in the statement it is specified that the topics are from the area of Natural Sciences.

In accordance with the above, the primary reason for its use lies in what:

- A. ICT awaken the interest of students, are motivating and attractive.
- B. The teacher has greater interactivity than with other teaching media and resources.
- C. ICTs provide resources of all kinds that promote representations of the environment for fun learning.
- D. The teacher ensures fun searching and analysis of information on various topics.

EVALUATION OF LEARNING UNDER THE SKILLS APPROACH

(Good practice example)

This practice this focused on learning outcomes (AR) that facilitate the development of competencies in the perspective of raising quality processes educational as follows:

- To get better the evaluation system: optimizes and strengthens the learning evaluation processes.
- With the evaluations students are fed back: they know what learning they achieve, what they still have to learn and what level of competence they reach.
- To ease academic planning: Assessment and competencies are key to academic work.



UNIVERSIDAD
Popular del cesar

