

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLÓGICAS
PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES



DIDÁCTICA ESPECIAL

INTEGRANTES: KEVIN ATI, KLEVER HEREDIA, JHONNATAN PUMAQUERO

RECURSOS DE APRENDIZAJE



¿QUE ES LA DIDACTICA ?

La didáctica es una rama de la pedagogía que se encarga del estudio de los métodos y técnicas de enseñanza.

Su objetivo es facilitar el proceso de aprendizaje, adaptando estrategias y recursos para que los alumnos comprendan y apliquen lo que se les enseña.

Algunos elementos clave de la didáctica son:

- **El docente: quien guía el proceso.**
- **El estudiante: quien aprende.**
- **Los contenidos: lo que se enseña.**
- **El contexto: el entorno en que se da la enseñanza.**
- **La metodología: cómo se enseña.**

La importancia de la didáctica

La importancia de la didáctica radica en que es fundamental para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo, significativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes.

- **Organiza y mejora la enseñanza:** Ayuda a los docentes a planificar y estructurar mejor sus clases, eligiendo los métodos, estrategias y recursos más adecuados.
- **Facilita el aprendizaje:** Permite que los contenidos sean más comprensibles, interesantes y útiles para los estudiantes, favoreciendo así un aprendizaje más profundo.
- **Atiende la diversidad:** La didáctica permite adaptar la enseñanza a diferentes estilos de aprendizaje, ritmos, intereses y capacidades, promoviendo una educación más inclusiva.
- **Fortalece la relación docente-estudiante:** Fomenta una comunicación más efectiva, basada en el respeto y la colaboración.
- **Estimula el pensamiento crítico y la creatividad:** Propone actividades que van más allá de la memorización, motivando a los estudiantes a reflexionar, analizar y aplicar lo aprendido.
- **Evalúa de manera significativa:** La didáctica no solo se enfoca en enseñar, sino también en cómo evaluar lo aprendido, de forma justa y coherente con los objetivos.

La clasificación de los materiales didácticos.



Los materiales didácticos son herramientas esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que facilitan la comprensión de conceptos, fomentan la participación activa de los estudiantes y promueven el aprendizaje significativo. Se clasifican en diferentes categorías según su naturaleza y uso:

1. Material Impreso

Incluye todos aquellos recursos en formato físico que presentan información textual o visual.

- Ejemplos: Libros de texto, cuadernos de trabajo, folletos informativos, carteles educativos, mapas geográficos, fotografías y láminas ilustrativas.
- Uso pedagógico: Refuerzan la lectura, la escritura, el análisis de imágenes y el trabajo autónomo. Son ideales para el estudio individual o en grupo.



2. Material Audiovisual

Combina elementos visuales y sonoros que estimulan los sentidos y favorecen la atención y la retención de la información.

- Ejemplos: Películas educativas, documentales, discos de audio, videos explicativos, presentaciones con imágenes y sonido. (como PowerPoint o Prezi).
- Uso pedagógico: Favorecen la comprensión de temas complejos, permiten la repetición de contenidos, y son útiles en entornos donde el aprendizaje visual y auditivo es clave.



3. Material Tecnológico

Comprende herramientas digitales e interactivas que aprovechan la tecnología para enseñar de forma dinámica.

- Ejemplos: Software educativo, plataformas interactivas, aplicaciones móviles para el aprendizaje, juegos digitales, simuladores virtuales.
- Uso pedagógico: Promueven el aprendizaje autónomo y personalizado.



4. Material Experimental

Son materiales que permiten la manipulación directa para observar fenómenos o comprobar teorías, especialmente en ciencias.

- Ejemplos: Kits de ciencia, modelos anatómicos o moleculares, microscopios, balanzas, tubos de ensayo, entre otros instrumentos de laboratorio.
- Uso pedagógico: Fomentan el aprendizaje práctico, el pensamiento crítico y el método científico. Se utilizan en actividades experimentales y demostraciones.



5. Material Lúdico

Recursos que se utilizan con fines educativos pero que tienen forma de juego, estimulando la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo.

- Ejemplos: Juegos de mesa didácticos, rompecabezas, juguetes educativos, juegos de roles, cartas con contenido académico.
- Uso pedagógico: Promueven el aprendizaje a través del juego, el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, y la motivación del estudiante.



6. Material de Desecho o Reciclado

Son materiales reutilizables que originalmente no fueron creados con fines educativos, pero que se adaptan para crear recursos pedagógicos.

- Ejemplos: Cajas de cartón, botellas plásticas, tubos de papel, recortes de revistas, tapas, botones, telas, etc.
- Uso pedagógico: Favorecen la creatividad, la conciencia ambiental, la economía de recursos y el aprendizaje activo mediante la construcción de objetos y recursos.



TEORIAS



TEORIAS

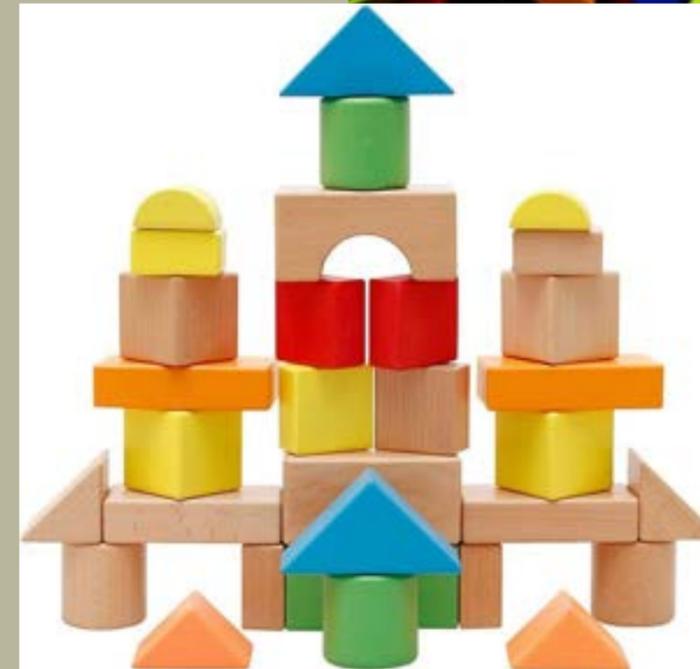
1. Jean Piaget (Constructivismo)

Los niños aprenden construyendo su conocimiento a través de la experiencia.

Ejemplo:

Material: Juegos de construcción tipo LEGO o bloques didácticos.

Aplicación: Los alumnos forman figuras o estructuras, y mientras manipulan los bloques, aprenden conceptos como equilibrio, tamaño o forma.



TEORIAS

2. Lev Vygotsky (Zona de Desarrollo Próximo)

- Idea clave: El aprendizaje es mejor con ayuda de alguien más (un compañero, maestro o material de apoyo).
- Material: Guías ilustradas o videos tutoriales.
- Aplicación: Un niño que no sabe aún hacer divisiones utiliza una guía paso a paso (o un video) y con ese apoyo logra resolver problemas que antes no podía solo.



TEORIAS

Howard Gardner (Inteligencias Múltiples)

- Idea clave: No todos aprenden de la misma forma; cada quien tiene distintas fortalezas.
- Ejemplo claro:
 - Música (para la inteligencia musical).
 - Maquetas (para la inteligencia espacial).
 - Juegos de rol (para la inteligencia interpersonal).

Aplicación: Al explicar la Revolución Francesa, un grupo canta una canción sobre el tema, otro hace una maqueta de la Bastilla y otro representa una escena teatral.



**MUCHAS GRACIAS
POR SU ATENCIÓN**

