



NOMBRE DE ALUMNAS:

- AZENETH ISABEL NAJERA ARGUELLO
- TAYLI JAMILETH CIFUENTES PÉREZ
- MARIA FERNANDA MONTERO GÓMEZ

NOMBRE DEL PROFESOR: LIC. JULIBETH MARTINEZ GUILLEN

NOMBRE DEL TRABAJO: REPORTE DE PRÁCTICA “MATERIAL DIDACTICO”

MATERIA: EDUCACION EN NUTRICION

GRADO: 4°

GRUPO: NUTRICIÓN

PASIÓN POR EDUCAR

Objetivo

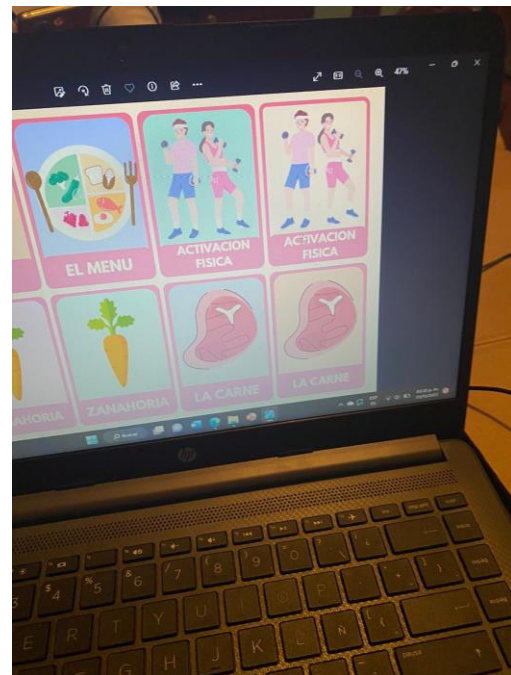
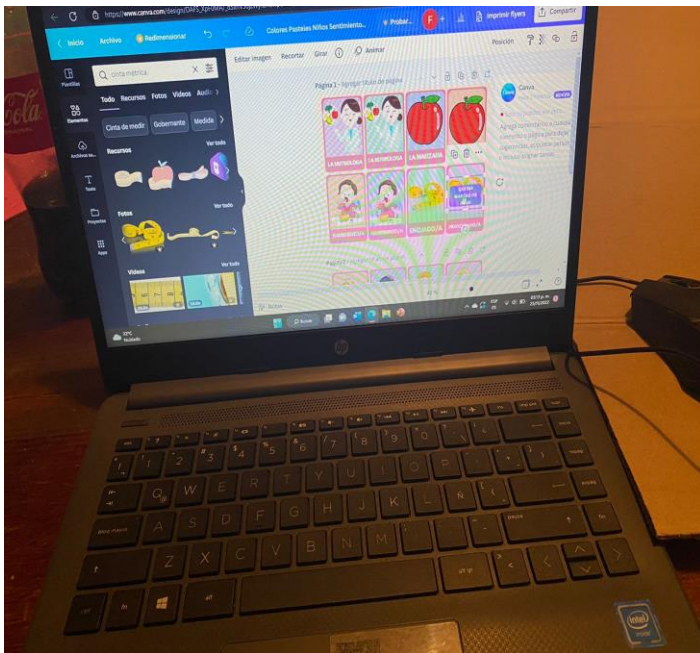
El objetivo principal de nuestro material didáctico fue facilitar el aprendizaje tanto como el de mi equipo como el de mis demás compañeros y consolida el aprendizaje con mayor facilidad, quisimos que estimular la función de los sentidos y la capacidad para acceder y comprender la información, al desarrollo de capacidades y a la formación de actitudes y valores; permitiendo así también facilitar y ser una didáctica al paciente como también al consultorio.

Introducción

Este proyecto constó de elaborar un material didáctico para la clase “educación en nutrición” y así poder presentarlo al grupo. Decidimos junto a mi equipo de trabajo elaborar un “memorama de nutrición” con cosas ya sea de instrumentos de consultorio o alimentos, es decir que tengan que ver con el tema para así tener un material didáctico, fácil y divertido hacia los pacientes.

PROCEDIMIENTO

1. Como primer paso mi equipo y yo pensamos y visualizamos algunos tipos de material didáctico que cumpliera con lo que queríamos, así pues elegimos memorama de nutrición
2. Como paso siguiente buscamos herramientas para hacerlo, y nos fuimos por Canva, creamos nuestro propio diseño
3. Así pues buscamos imágenes con relación a la carrera, de forma colorida y llamativa como así también hicimos el logo del memorama



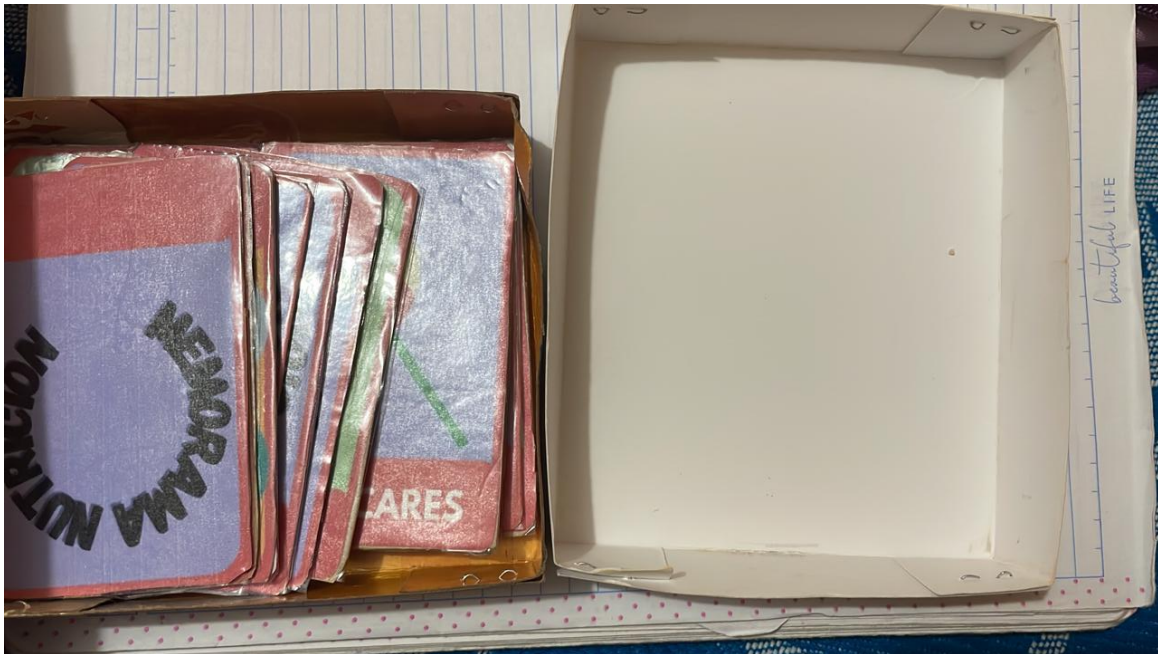
4. Después de un largo tiempo, guardamos el archivo
5. Como paso siguiente pasamos a imprimir hoja por hoja
6. Después de eso entre todas empezamos a recortar cada una de las cartas y logo de cada una



7. Ya que tenemos todo recortado pasamos a enmicarlas de forma que quedaran igual

8. Después las colocamos en pares

9. Forramos e hicimos su caja como presentación del juego



Conclusión

El juego que elegimos fue porque es muy divertido, nos ayuda a reforzar la mente, es fácil de jugar y pueden ser varios integrantes.

Fue fácil de elaborar y con intención que sean duraderos para poder jugar en un futuro y elegimos dibujos que se relacionan con nuestra licenciatura, ya que unos elementos son muy característicos y no de cierta forma nos representa.