

## **Proyecto de investigación: Implementación de una plataforma tecnológica que facilite el uso de técnicas Didácticas Activas para mejorar la práctica pedagógica del Instructor SENA**

### **FICHA TÉCNICA DIDÁCTICA ACTIVA: PALABRAS TABU**

#### **PALABRAS TABU:**

El juego consiste en que el grupo debe intentar que uno de sus integrantes adivine una palabra antes de que se agote un tiempo establecido. Para esto, el grupo le irá dando pistas con frases o palabras asociadas

#### **OBJETIVO:**

- ✓ Repasar los conocimientos a través del juego
- ✓ Expresar lo aprendido de forma creativa
- ✓ participar activamente en el juego

#### **COMPONENTE:**

- ✓ Afianzamiento, Reflexión estructurada y cierre de sesión

#### **REQUERIMIENTOS:**

- ✓ Hoja de papel con las palabras

#### **DESARROLLO:**

- ✓ No es fácil porque el grupo no podrá pronunciar algunas palabras que son consideradas tabú. Para llevar adelante el juego el miembro del grupo que debe acertar la palabra se sentará en una silla y quien coordina estará parado detrás.
- ✓ El resto del grupo estará sentado frente al participante, el Instructor levantará una hoja con la palabra a adivinar. Todos la pueden ver salvo la persona que debe adivinarlas.
- ✓ Además, la hoja que levanta el Instructor tendrá escrita las palabras

tabúes. Estas palabras son las prohibidas para el grupo, no las podrán pronunciar.

- ✓ La actividad concluye cuando todos los integrantes del grupo intentaron acertar una palabra. Se le consulta al grupo acerca de la dinámica de la actividad.
- ✓ ¿Pudieron repasar los temas trabajados en el taller o curso?, ¿les posibilitó repensar los conceptos y construir una definición de estos? ¿Creen que a través del juego se puede aprender?

## DESARROLLO COGNITIVO:

- ✓ Repaso de lo aprendido.
- ✓ Comprensión de lo aprendido.

### INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Vigencia de ejecución: 2020  
Centro de Formación: AGROPECUARIO, REGIONAL CAUCA-POPAYAN  
Beneficiarios: Instructores FPI SENA a nivel nacional

### RESULTADOS FINALES:

Adiestramiento en el manejo plataforma tecnológica en prácticas pedagógicas  
Divulgación los resultados de investigación y desarrollo tecnológico generados en el proyecto

### PRODUCTOS FINALES:

Plataforma Tecnológica  
Socialización en WORKSHOP del Manual de usuario de la aplicación Ponencia en evento nacional  
Informe Final de investigación Memorias  
Audiovisuales  
Certificados de Eventos de Divulgación tecnológica

AUTORES	ROL	CONTACTO
DORIS MATILDE ORDÓÑEZ LASO	INSTRUCTOR INVESTIGADOR AREA SISTEMAS	dordonezl@sena.edu.co 3015442579
XIMENA MUÑOZ CHACON	INSTRUCTOR INVESTIGADOR AREA PECUARIA-PEDAGOGIA	xmunoz@sena.edu.co 3136027890
CLAUDIA CECILIA PERAFAN PAZ	INSTRUCTOR INVESTIGADOR AREA ADMINISTRACIÓN	cperafan@sena.edu.co 3013715977
DINA MARIA CAJAS PABON	ASESORA PEDAGOGICA APOYO INVESTIGACIÓN	cdina_maria@hotmail.com 3006559125
ALEX SANTIAGO GIL TAIMAL	APRENDIZ INVESTIGADOR PROGRAMA ADSI	santiagotaimal2001@gmail.com 3147916883
MIL.ER YHOAO CERON TULANDE	APRENDIZ INVESTIGADOR PROGRAMA ADSI	myceron8@misena.edu.co 3182018087