



**CENTRO REGIONAL DE FORMACIÓN
PROFESIONAL DOCENTE DE SONORA
ESCUELA NORMAL SUPERIOR PLANTEL
OBREGÓN**



**LICENCIATURA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL
ESPAÑOL EN EDUCACIÓN SECUNDARIA**

MATERIAL EDUCATIVO: “HEDBANZ”

SEMESTRE V

Alumnos:

**Adilene Herrera Verdugo
Analí Hilda Castro Badach
Alondra Guadalupe Ríos Verdugo
Sixto Guadalupe Chávez Ruelas**

Maestro:

**Sugeyth Maily Moreno Castro
Kristy Nallely Zepeda Félix**

CIUDAD OBREGÓN, SONORA. NOVIEMBRE 11 DEL 2025

FICHA MATERIAL DIDÁCTICO FÍSICO

Hedbandz

Contenido: Mensajes para promover una vida saludable, expresados en medios comunitarios o masivos de comunicación.

PDA:

1er grado: Identifica las características y recursos de mensajes que promueven una vida saludable a través de los diferentes medios comunitarios o masivos de comunicación impresos o audiovisuales.

2do grado: Elabora un mensaje impreso empleando imágenes, textos, colores y otros recursos gráficos, para favorecer una vida saludable, y lo comparte en la comunidad.

3er grado: Construye narrativas acerca de una vida saludable, haciendo uso del lenguaje audiovisual y las transmite por medios comunitarios o masivos de comunicación.

Problemática: Desinterés o desconocimiento que tienen los estudiantes acerca de la importancia de los mensajes que promueven una vida saludable.

Instrumentos/evaluación: Se evaluará la participación de los estudiantes a la hora de participar en el material didáctico, asimismo se tomará en cuenta que reconozcan la importancia de las características de una vida saludable, además al momento de participar deberán de hacerlo de forma respetuosa.

Material: Tarjeta con palabras e imágenes que se encuentren relacionadas con la vida saludable, diademas con base para poder colocar las tarjetas, hojas de colores y tijeras.

Función/objetivo: Favorecer la identificación de mensajes saludables, logrando promover la expresión oral a través del lenguaje en estudiantes de educación secundaria. Permitiendo que los adolescentes desarrollen habilidades comunicativas al describir y explicar conceptos relacionados con hábitos saludables de manera colaborativa, fortaleciendo tanto su competencia lingüística como su conciencia sobre la importancia de una vida saludable.

Momento: Al cierre de la sesión. Este material se implementa durante los últimos 15-20 minutos de la clase como actividad de consolidación, permitiendo de esta forma que los educandos refuercen conocimientos sobre la vida saludable.

Referencias: El material didáctico se logra sustentar en los planteamientos de Calderon (2021), quien afirma que “el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje y es muy importante para la vida del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas.”

De esta forma, el material se convierte en un aspecto muy importante dentro del entorno de enseñanza-aprendizaje, fomentando un aprendizaje integral para los educandos, así mismo Calderon también menciona que esto también ayuda a que los jóvenes puedan aprender a través de las cosas que los rodean y sobre las personas con las que se está llevando a cabo el juego.

A su vez, se encuentra relacionada con la teoría de Vigotsky, la cual indica y sostiene que los jóvenes necesitan de la interacción social para poder favorecer el aprendizaje, siendo esto un motor para el desarrollo del aprendizaje. En pocas palabras se busca que el estudiante no juegue para aprender si no que pueda aprender jugando.

Acervo: Carteles, videos y folletos sobre la vida saludable que ayuden con la divulgación y explicación de la temática.

Diseño: Tarjetas con ciertas imágenes o frases que estén relacionadas con los hábitos de una vida saludable, incluyendo por su parte las diademas con la probabilidad de ajustarse para que todos los alumnos puedan tener la oportunidad de participar.

Formato/modalidades: Se puede llevar a cabo en forma de competencia en donde se hacen equipos y ganará el que consiga más puntos adivinando sus tarjetas. En segunda opción se encuentra jugar solamente dentro de los equipos y en tercera se podría jugar de forma grupal. Así mismo cada tarjeta tiene una dificultad diferente, ya que puede ir de lo más fácil, como solamente la imagen a que debe reconocer la acción que está en la tarjeta o a lo difícil con solamente con la descripción del acto.

Instrucciones: Cada estudiante coloca una de las tarjetas en la diadema sin verla. Sus compañeros les dan pistas para adivinar que hábito o mensaje promueve. Al adivinar, explican por qué ese mensaje es importante dentro de sus vidas cotidianas.

Equipo: Se recomienda jugar en equipos de 3 a 4 integrantes.

Rol de Juego: Solamente un jugador es el que tratará de adivinar el mensaje, los demás integrantes les darán pistas o describirán el mensaje. En la modalidad principal los equipos de 3 o 4 integrantes harán una competencia, en donde cada equipo pasará al frente y tendrán 30 segundos para que el alumno que tenga en la cabeza la tarjeta pueda reconocer cuál es el mensaje o cosa relacionada con la vida saludable.

Referencias bibliográficas

Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>

Sánchez, R. (2019). El pensamiento de Vygotsky y su influencia en la educación. Latin-American Journal of Physics Education.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7587110>

Anexos



FICHA MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL

Hedbandz

Contenido: Mensajes para promover una vida saludable, expresados en medios comunitarios o masivos de comunicación.

PDA:

1er grado: Identifica las características y recursos de mensajes que promueven una vida saludable a través de los diferentes medios comunitarios o masivos de comunicación impresos o audiovisuales.

2do grado: Elabora un mensaje impreso empleando imágenes, textos, colores y otros recursos gráficos, para favorecer una vida saludable, y lo comparte en la comunidad.

3er grado: Construye narrativas acerca de una vida saludable, haciendo uso del lenguaje audiovisual y las transmite por medios comunitarios o masivos de comunicación.

Problemática: Desinterés o desconocimiento que tienen los estudiantes acerca de la importancia de los mensajes que promueven una vida saludable.

Link wordwall: <https://wordwall.net/es/resource/101815332/adivina-mi-vida-saludable>

Instrumentos/evaluación: Se evaluará la participación de los estudiantes a la hora de participar en el material didáctico, asimismo se tomará en cuenta que reconozcan la importancia de las características de una vida saludable, además de que participen de forma adecuada respetando las instrucciones y los momentos de participación.

Material: Proyector o televisión, computadora, acceso a internet y temporizador.

Función/objetivo: Favorecer la identificación de mensajes saludables, promoviendo la expresión oral y el desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de educación secundaria. Los adolescentes describirán, además de explicar conceptos relacionados con

hábitos saludables de manera colaborativa, fortaleciendo su competencia lingüística, así como la conciencia sobre la importancia de una vida saludable.

Momento: Al cierre de la sesión. Se implementa durante los últimos 15-20 minutos de clase como actividad de consolidación, permitiendo que los estudiantes refuercen conocimientos sobre la vida saludable.

Referencias: El material didáctico se logra sustentar en los planteamientos de Calderon (2021), quien afirma que “el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje y es muy importante para la vida del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas.”

De esta forma, el material se convierte en un aspecto muy importante dentro del entorno de enseñanza-aprendizaje, fomentando un aprendizaje integral para los educandos, así mismo Calderon también menciona que esto también ayuda a que los jóvenes puedan aprender a través de las cosas que los rodean y sobre las personas con las que se está llevando a cabo el juego.

A su vez, se encuentra relacionada con la teoría de Vigotsky, la cual indica y sostiene que los jóvenes necesitan de la interacción social para poder favorecer el aprendizaje, siendo esto un motor para el desarrollo del aprendizaje. En pocas palabras se busca que el estudiante no juegue para aprender si no que pueda aprender jugando.

Acervo:

- Banco de imágenes digitales sobre vida saludable (alimentación, ejercicio, higiene, salud mental)
- Frases y conceptos clave relacionados con hábitos saludables
- Recursos multimedia complementarios (videos cortos, infografías) para contextualizar

Diseño Digital:

- Tarjetas digitales en Wordwall con tres tipos de cartas:
 - Tipo 1: Imágenes claras (frutas, verduras, ejercicio, agua).
 - Tipo 2: Cartas con palabras de fruta.
 - Tipo 3: Cartas con alguna acción saludable.

Formato/Modalidades de Juego:

1. Modalidad Competencia por Equipos: Los equipos compiten por más puntos adivinando correctamente
2. Modalidad Cooperativa: Juego dentro de cada equipo sin competencia externa
3. Modalidad Grupal: Toda la clase participa colaborativamente

Instrucciones para la Versión Digital:

1. El docente proyecta la pantalla de Wordwall en el pizarrón/pantalla
2. Un integrante de cada equipo pasa al frente y se coloca de espaldas a la proyección
3. Se gira la tarjeta digital (clic en "Girar") para revelar la imagen o frase
4. Los compañeros del equipo dan pistas verbales (sin decir palabras clave) durante 30 segundos
5. El estudiante intenta adivinar el mensaje o hábito saludable
6. Al acertar, debe explicar brevemente por qué ese hábito es importante en la vida cotidiana
7. Se acumula un punto por cada acierto correcto
8. Rota el siguiente equipo

Configuración:

- Herramienta: Wordwall - plantilla "Tarjetas flash"
- Temporizador: 30 segundos por ronda
- Posibilidad de proyectar en pantalla completa

Equipos: Se recomienda organizar equipos de 3 a 4 integrantes.

Rol de Juego:

- Adivinador: Un estudiante por turno (de espaldas a la pantalla) intenta descubrir el mensaje
- Descriptores: Los demás integrantes del equipo proporcionan pistas orales

- Facilitador: El docente controla las tarjetas digitales, el temporizador y registra los puntos

Referencias bibliográficas

Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>

Sánchez, R. (2019). El pensamiento de Vygotsky y su influencia en la educación.
Latin-American Journal of Physics Education.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7587110>

Anexos

