

Escape room a la Genética: un juego para aprender sobre ADN

Magalí García Díaz y Andrea Picca

Instituto Superior de Formación Docente "Nuestra Madre de la Merced". Argentina, Córdoba, Córdoba Capital.

magagarcia.biologia@gmail.com

Como docentes es fundamental utilizar diversas estrategias para fomentar el aprendizaje en el estudiantado. La estrategia lúdica se presenta como una excelente elección ya que estimula el aprendizaje de una manera distinta, permitiéndoles a las y los estudiantes adquirir conocimientos de forma relajada y sin presiones, logrando aprendizajes significativos y mejorando los resultados académicos. Según Melo Herrera y Hernández Barbosa (2014), esto se debe principalmente a que, a través de estas estrategias las y los jóvenes no solo incorporan conocimientos, sino que los re-elaboran en su estructura cognitiva al utilizarlos en situaciones problemáticas planteadas durante el juego e incluso los pueden trasladar a situaciones de la vida cotidiana. En el caso particular de los escape room, se trata de una actividad interactiva basada en la innovación de técnicas y metodologías educativas que fomentan el aprendizaje experiencial, esto es una base fundamental en la educación. Son diseñadas para fomentar el aprendizaje y el trabajo en equipo. Según Goycochea Fernández (2023) los juegos de escape han experimentado una gran popularidad en los últimos años y se han adaptado a las aulas. Considerando lo anterior y en el marco del Profesorado de Educación Secundaria en Biología, en la unidad curricular Genética y Biotecnología se diseñó un escape room sobre el dogma central de la biología molecular. Nuestro objetivo fue estimular la imaginación mediante la resolución de situaciones problemáticas, que involucraban al flujo de la información genética, desarrollando el pensamiento crítico y creativo. La dinámica del escape room se organizó en 3 zonas que representaban 3 escenarios con diferentes desafíos: replicación, transcripción y traducción. El grupo de estudiantes (docentes en formación) se agruparon de a dos integrantes para participar del juego. Consideramos que participar de estas dinámicas activa una serie de mecanismos cognitivos que potencian y estimulan las capacidades y aprendizajes de quienes juegan.

Palabras clave: ADN, Estrategias de enseñanza, Lúdico.

Referencias bibliográficas

- Melo Herrera, M.P. & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa* 14(66), 41-64.
- Goicoechea Fernández, A. (2023). Escape Rooms como recurso didáctico en el aula de tecnología de la ESO. Trabajo de fin de máster. Facultad de Ciencias Humanas, Sociales y de la Educación. Universidad Pública de Navarra.