

Gen-Oca: un viaje genético

Milagros Agustina Carrizo y Gisele Bonetto

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

buroxa06@gmail.com

Enseñar ciencia en la escuela secundaria es una tarea importante ya que permite que el estudiantado desarrolle habilidades científicas y pensamiento crítico para enfrentar los desafíos del mundo moderno (Adúriz-Bravo y Ariza, 2013). La estrategia de enseñanza a través de juegos didácticos, nos ayudan a simplificar conceptos complejos y abstractos al presentarlos de manera concreta y aplicable en donde los estudiantes pueden visualizar y experimentar fenómenos científicos de forma práctica, creativa, comprensiva y no a través de una página de un libro. De este modo se potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo aspectos que son muy importantes en la construcción colaborativa del conocimiento (Melo Herrera y Hernández Barbosa, 2014). En el marco del Profesorado de Educación Secundaria en Biología en la materia Genética y Biotecnología, de cuarto año, se diseñó un juego didáctico “Gen-Oca: Un viaje genético” el cual tuvo como objetivo el aprendizaje de las distintas etapas del dogma central de la biología molecular: replicación, transcripción y traducción. Para ganar este juego se tenía que construir la mayor cantidad de proteínas acumulando puntos a lo largo del camino y superando las dificultades que se presenten en cada casilla (como por ejemplo una mutación o un codón de stop). El equipo que lograra construir la cadena más larga de aminoácidos sería el ganador del juego. La implementación de juegos didácticos fomenta la participación activa de las y los estudiantes, facilita la comprensión de conceptos, por ejemplo, desde el campo de la genética, promueve el trabajo en equipo, estimula el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Este tipo de estrategias al ser implementadas en las clases promueve que el estudiantado construya reconstruya conocimiento, los incorpore a su estructura cognitiva lo que facilitará la resolución de problemas (Melo Herrera y Hernández Barbosa, 2014).

Palabras clave: Juegos didácticos; Dogma central de la biología molecular; Estrategia de enseñanza.

Referencias bibliográficas

- Adúriz-Bravo, A. & Ariza, Y. (2013). Las imágenes de ciencia y de científico. Una puerta de entrada a la naturaleza de la ciencia. Montevideo: Fondo Editorial QueEduca.
- 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.