

Juguemos en el monte: potencialidades de un juego didáctico en la enseñanza sobre biodiversidad

Lucía Sarasqueta Fierens y Pablo Emanuel

Departamento de Enseñanza de la Ciencia y la Tecnología. Facultad de Ciencias Exactas, Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales. Universidad Nacional de Córdoba. Argentina, Córdoba, Córdoba Capital.

lucia.sarasqueta.fierens@mi.unc.edu.ar

El presente trabajo da cuenta de una investigación realizada en el marco de Taller Educativo del Profesorado en Ciencias Biológicas, de la FCEFYN, UNC; atendiendo a la dificultad para conceptualizar la biodiversidad y generar políticas que la cuiden en su totalidad (Savard et al., 2000). Por lo tanto, a partir de una investigación Basada en Diseño (Rinaudo y Donolo, 2010), se vinculó con una docente, relevando sus preocupaciones y necesidades para el desarrollo de un instrumento. El mismo, consistió en un juego didáctico para la enseñanza de contenidos relacionados con la biodiversidad y su pérdida, como una de las principales problemáticas ambientales de nuestra región (Tellería, 2013). Una vez construido, se puso a prueba en un segundo año de Educación para la Salud a cargo de dicha docente, en una escuela secundaria pública de Córdoba, Argentina. Durante la implementación se observó la interacción y conocimientos espontáneos del estudiantado respecto a la biodiversidad, su pérdida y el efecto que tiene esta problemática en la salud. Posteriormente se invitó al estudiantado a aplicar el juego y se recogieron sus percepciones y opiniones mediante una encuesta. Como resultado se encontró que el significado biodiversidad del estudiantado contiene únicamente elementos composicionales de la misma. Más aún, estos están representados en su mayor medida por especies de animales exóticos y carismáticos. Además, indicaron acciones generales y descontextualizadas para proteger la biodiversidad. Luego de aplicar el juego el alumnado expresó haber aprendido especies y comportamientos de mamíferos, aves, insectos y plantas nativas; así como también conceptos como el de biodiversidad y su cuidado y actitudes y comportamientos referidos al trabajo en grupo requerido para resolver el juego. Los resultados indican que el juego diseñado es un instrumento valioso para la enseñanza de temáticas relacionadas con la biodiversidad, incorporando las múltiples dimensiones del término.

Palabras Clave: Juego didáctico; Biodiversidad; Investigación Basada en Diseño.

Referencias bibliográficas

- Rinaudo, M. C. & Donolo, D. (2010). Estudios de diseño. Una perspectiva prometedora en la investigación educativa. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (22).
- Savard, J.P., Clergeau, P. & Mennechez, G. (2000) Biodiversity concepts and urban ecosystems. *Landscape and Urban Planning* 48, 131-142.
- Tellería, J.L. (2013). Pérdida de biodiversidad. Causas y consecuencias de la desaparición de las especies. *Memorias de la Real Sociedad Española de Historia Natural*, 10, 13-25.