

# **Origen Sp un juego de mesa sobre evolución**

Mara Noelia Roscino<sup>1</sup>, Gabriela Bonan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>ISPI 9028 Profesorado de Biología Ntra. Sra. del Huerto. Santa Fe, Argentina.

<sup>1</sup>[maranoeliasroscino@gmail.com](mailto:maranoeliasroscino@gmail.com); <sup>2</sup>[gabrielabonanm@gmail.com](mailto:gabrielabonanm@gmail.com)

## **Resumen**

Jugar es un acto social que los seres humanos disfrutamos, por esta razón es una herramienta que los docentes deben aprovechar para captar la atención, motivar y obtener aprendizajes significativos. Este trabajo describe la organización del juego creado en el contexto del cierre de una adscripción en la materia Evolución en el Profesorado de Biología, año 2024, en Rosario, provincia de Santa Fe. Este instrumento didáctico, llamado *Origen Sp* integra contenidos, permite desarrollar el ingenio y recorrer diversas estrategias lúdicas. Se destaca la importancia de que los profesores vivan experiencias durante su formación como las que presentan los diversos desafíos incluidos en este juego de mesa, capaz de potenciar aprendizajes.

**Palabras clave:** JUEGO; EVOLUCIÓN; ESPECIACIÓN; ESTRATEGIAS; PROFESORADO.

## **Introducción**

Jugar es un acto cultural que sumerge a las personas en un momento único y trascendente, tal como expresa Huizinga (2007) "el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego" (p. 26). Por este motivo, enmarcado en el cierre de adscripción de la materia Evolución, se decidió crear el juego *Origen Sp* para permitir vivir esa experiencia a los estudiantes del profesorado de Biología.



Figura 1 y 2: Tokens, dado de mutación y tablero del juego *Origen Sp*.

### El juego, herramienta para potenciar los aprendizajes de futuros docentes

Las adscripciones están destinadas a graduados de Instituciones de Nivel Superior, duran dos años y el docente adscripto presencia y se involucra en el desarrollo de un espacio curricular, en este caso Evolución. Las adscripciones terminan con un trabajo final. En esta instancia, se eligió desarrollar un juego de mesa que integre contenidos y diferentes estrategias en relación al tema especiación. La razón de esta elección fue por la versatilidad de los juegos como herramienta didáctica y la necesidad de verlos reflejados en los aprendizajes del profesorado.

En la educación superior, los procesos de enseñanza y aprendizaje deben ser excelentes, rigurosos, entretenidos, creativos y sorprendentes. Existe evidencia en torno al beneficio que el juego trae sobre la creatividad, la motivación, la construcción de aprendizajes más significativos y duraderos, contribuyendo al propósito último de la educación superior, que es proveer profesionales e investigadores de excelencia, altamente motivados, y con pasión por descubrir, comprender, y mejorar nuestro mundo. (Franco Silva, 2022).

El juego cuenta con tablero (diez casilleros), cuatro tokens (fichas) animal vertebrado (anfibio, reptil, ave y mamífero), dieciséis cartas adaptación/ objetivos animal por cada clase de vertebrado, sesenta y nueve cartas de desafíos con puntaje, cinco cartas de extinción masiva, instrucciones y un dado de mutación.



Figura 3, 4 y 5: Carta objetivos mamífero. Carta desafíos categoría "Rebus".

Carta de desafíos categoría "relaciona con el ejemplo".

El desarrollo del juego consiste en una serie de objetivos por clase animal. Los mismos son adaptaciones que se van consiguiendo al obtener un puntaje determinado y al moverse dentro del tablero según los lugares que corresponden. Cada carta de desafíos posee el puntaje obtenido al realizar de forma correcta el mismo. Los equipos tienen un minuto como máximo para responder. En caso de tocar una carta "extinción masiva" todos pierden dos puntos y el equipo no puede continuar jugando durante ese turno. Cada punto es un casillero por avanzar hasta llegar a la adaptación. En caso de errar el desafío y haciendo referencia a que las mutaciones son azarosas, se utiliza el dado de mutación. Si sale una cara con ADN, permite avanzar un lugar y ganar un punto.

Este año, al finalizar el núcleo de especiación, con los alumnos que cursan Evolución realizamos la primera implementación del juego: fue muy valiosa. A los alumnos les resultó interesante y destacaron la necesidad de tener afianzados sus conocimientos para poder "ganar". Nos solicitaron volver a jugar antes de su examen parcial, a modo de repaso e integración. Desde el planteo del juego evaluamos algunos cambios para mejorar la dinámica lúdica, como modificar los tiempos, corregir algunas cartas, etc.

### Reflexiones finales

El uso de este juego de mesa en el nivel terciario, permite desarrollar competencias necesarias en el ejercicio de la docencia, como el trabajo en equipo, la buena comunicación, la gestión de los tiempos, implementación de estrategias, entre otras. En *Origen Sp* se pueden poner en práctica contenidos abordados en la unidad que desarrolla el tema especiación, pero además necesitan haber apropiado adecuadamente conceptos de unidades anteriores de la materia Evolución.

El valor de esta propuesta está en la utilización de *Origen Sp* por parte de los alumnos del nivel terciario, pero también, sobre todo, por la posibilidad de inspirar a los futuros docentes en el uso de estrategias lúdicas como herramientas cotidianas en la planificación de sus enseñanzas.

Es clave para lograr aprendizajes significativos generar en el espacio áulico experiencias positivas compartidas y sin duda los juegos de mesa son una herramienta fundamental para llevar a cabo esta finalidad. Diseñar juegos es un mundo lleno de desafíos y aprendizajes, pero un camino de innovación y satisfacción para aquel docente que se anime a recorrerlo.

### Referencias bibliográficas

- Franco Silva, E. (2022). El Poder del Juego en Educación Superior, Creatividad en Aprendizaje Terciario. *Educación*, 31(60), 317-325.  
<https://doi.org/10.18800/educacion.202201.015>
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.