

Juego y aprendizaje: una experiencia de evaluación grupal en aulas de nivel secundario

Agustina Daghero

Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales. Universidad Nacional de Córdoba.
Córdoba, Argentina.

agustina.daghero@mi.unc.edu.ar

Resumen

En el presente trabajo se relata la implementación de un juego como estrategia evaluativa. La propuesta se diseñó para evaluar contenidos y aprendizajes sobre fermentación láctica y alcohólica en un sexto año de nivel medio, de un instituto Provincial de Enseñanza Media (IPEM) del interior de la provincia de Córdoba. Se analizan los resultados de esta propuesta grupal en pos de su potencialidad para evaluar a las y los estudiantes de manera integral y personal.

Palabras clave: JUEGO; EVALUACIÓN; BIOTECNOLOGÍA; FERMENTACIÓN.

Introducción

El presente trabajo aborda la implementación de un juego como estrategia evaluativa. Las prácticas de evaluación en clase pueden usarse para asistir a las funciones formativas y sumativas dentro del contexto de aprendizaje, siendo estas últimas las que contribuyen a la nota final y a la evaluación de aprendizajes (De Luca, 2018). Con este propósito, durante las clases desarrolladas en el espacio curricular Biotecnología de sexto año, en un Instituto Provincial de Enseñanza Media (IPEM) de la provincia de Córdoba, se evaluaron los aprendizajes logrados por cada estudiante sobre fermentación láctica y alcohólica, mediante un juego grupal.

Litwin (2008) plantea que las actividades grupales como estrategia evaluativa pueden no ser efectivas para reconocer los aprendizajes individuales de cada estudiante. En el presente trabajo, se pretende compartir una experiencia que demuestra las posibilidades de realizar una evaluación grupal significativa en aulas de nivel secundario.

Desarrollo

Con el fin de evaluar los aprendizajes logrados por cada estudiante y, a su vez, calificar en función de ello, se adaptó el juego "Mito o realidad" en base a los contenidos desarrollados a lo largo de cinco semanas en el espacio curricular biotecnología. De esta manera, teniendo en cuenta los objetivos planteados para la enseñanza de la fermentación alcohólica y láctica, los aprendizajes esperados, los contenidos, aprendizajes y habilidades trabajados en clases y los criterios de evaluación, se establecieron las reglas del juego y

diseñaron tarjetas con afirmaciones acerca de los contenidos a evaluar, quedando la propuesta tal como se presenta a continuación.

Tabla 1: Consignas de juego "Mito o realidad".

<p>Actividad evaluativa grupal: Juego ¿Mito o realidad?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se presentarán tarjetas boca abajo que contengan comentarios, creencias, situaciones, etc., relacionadas con los procesos de fermentación en general y la fermentación alcohólica y láctica en particular. En grupos de 2 o 3 estudiantes elijan tres tarjetas (una de cada color). Los colores de las tarjetas corresponderán a:<ul style="list-style-type: none">o Generalidades sobre fermentación (color fucsia)o Fermentación alcohólica (color rojo)o Fermentación láctica (color anaranjado)2. Según lo aprendido justifiquen de forma oral si consideran que ese caso es un mito o es realidad. Tendrán como máximo 10 minutos para discutir y armar la respuesta. En cada justificación deberán cambiar el/la vocera del equipo.3. Luego de cada respuesta que realice un grupo, el equipo contrario podrá corregir y/o realizar aportes a la respuesta del primero.4. Puntuación: Por cada respuesta justificada de forma correcta y completa el equipo sumará 2 puntos. Por los aportes/correcciones correctas y sin repetir realizadas al grupo contrario sumará 0,5 puntos.

A través de esta propuesta de juego grupal, se pretendió estimular el intercambio de saberes, la construcción de argumentos para justificar las respuestas y/o ampliar las del equipo contrario. Al mismo tiempo, al solicitar el cambio de vocero/a, se intentó garantizar la participación de todas/os las y los estudiantes en la comunicación de las explicaciones. El rol docente durante el desarrollo del juego, fue como planificadora y guía de dicha actividad; interviniendo para presentar los desafíos, apoyar los procesos de colaboración y la construcción de significados; lo que implicó que la docente atienda los procesos de intercambio e intervenga cuando las y los alumnos necesitaron indicaciones para reencauzar el trabajo y generar una respuesta significativa, tal como lo explica Hernandez-Sellez, et. al. (como se cita en Carranza Gangotena, et.al., 2022).

Durante el desarrollo de la estrategia evaluativa descrita, las y los integrantes de ambos grupos opinaron, discutieron las respuestas y comunicaron sus conocimientos de forma organizada, relativamente completa y utilizando el vocabulario específico del espacio curricular, motivados por ganar el juego y no permitir que el equipo contrario realice aportes y sume puntos por esto. Asimismo, uno de los equipos logró marcar la diferencia ampliando la respuesta de sus contrincantes y ganó la partida. Además, resulta importante mencionar que, al terminar el desafío de las tres tarjetas para cada grupo, el estudiantado pidió otra ronda para seguir jugando.

A lo largo del desarrollo del juego grupal "Mito o realidad", se observaron algunas ventajas que cita Carranza Gangotena, et.al. (2022), como el fomento de la colaboración y sinergia que ayudó a mejorar la organización, la productividad del grupo, el intercambio de ideas, y el refuerzo de la responsabilidad. A su vez, las y los estudiantes pudieron lograr un "trabajo colaborativo", es decir que, todos los miembros del grupo trabajaron

“juntos/as”, realizando las mismas labores para alcanzar un objetivo (Morantes y Rivas Suárez, 2009). Pensando en esto, y en concordancia con Landers (2014), se puede decir que dicha estrategia resultó efectiva para motivar a las y los jóvenes de sexto año, despertando un mayor compromiso, e incentivando el ánimo de superación; ya que, durante la actividad, se esforzaron por formular y comunicar sus conocimientos por medio de argumentos lo más completos posibles, con el propósito de ganar el juego. A su vez, Toyli et al. (como se cita en Bevilacqua et al., 2015) sostienen que los juegos educativos son útiles para probar las habilidades de gestión sin riesgo de fracaso. En este sentido, animadas/os por la competencia y entretenidas/os con el juego, pudieron pensar, relacionar y comunicar saberes sin las presiones y nervios que generalmente ocasionan las instancias evaluativas, demostrando sus conocimientos sin miedo al error.

Reflexiones finales

En contraposición a la propuesta de Litwin (2008), la práctica referenciada en el presente trabajo, demuestra que no siempre se da la situación descrita por la autora, ya que, en un curso poco numeroso, como el sexto año en cuestión, se pudo observar la participación dentro de los grupos y los aportes de cada integrante, facilitando la evaluación de los aprendizajes individuales. En este sentido, se piensa que, conformando grupos pequeños y con una consigna adecuada, la evaluación grupal puede significar una instancia más de aprendizaje debido a los intercambios constructivos que se generan durante la misma, y además ser realmente representativa de los aprendizajes personales de cada estudiante. De acuerdo con esta experiencia, se pretende resaltar la utilización de juegos grupales como una estrategia efectiva para lograr que las y los alumnos argumenten, intercambien saberes, utilicen el vocabulario adecuado y comuniquen sus conocimientos, para así poder evaluar los aprendizajes logrados de manera integral.

Referencias bibliográficas

- Bevilacqua, M., Ciarapica, F., Mazzuto, G., y Paciarotti, C. (2015). “Cook & Teach”: learning by playing, *Journal of Cleaner Production*, 106, 259-271. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2014.11.085>.
- Carranza Gangotena, D. F., Yacche Herrera, S. M., Carranza Quiñonez, M. R., y Suárez López, B. W. (2022). *El aprendizaje grupal y su importancia en la formación del profesorado profesional*. *GADE: Revista Científica*. 3(2), 152-171. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/166970>
- De Luca, C. (2018). *La evaluación en el Aprendizaje basado en el juego*. Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia. Recuperado de: <https://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/la-evaluacion-en-el-aprendizaje-basado-en-el-juego>
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: linking serious games and gamification of learning. *Simul Gaming*; 45(6): 752-768. DOI: 10.1177/1046878114563660.
- Litwin, E. (2016). *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. 1º edición. Buenos Aires: Paidós.
- Morantes, P., y Rivas Suárez, R. (2009). Conceptualización del trabajo grupal en la enseñanza de las ciencias. *Latin-American Journal of Physics Education*. 3. 361-364.