

Activación de saberes previos a través de actividades lúdicas

Sara Pordominsky¹ y Cecilia Bognanno².

¹ Instituto de Enseñanza Superior Simón Bolívar, Córdoba, Córdoba, Argentina. ² Instituto Provincial de Enseñanza Media N° 42 Marcela Beatriz Moyano Coudert, Córdoba, Córdoba, Argentina.

sara.pordo@gmail.com

La experiencia educativa se desarrolló en el marco de la Práctica Docente IV y Residencia del Profesorado en Biología, en segundo año del IPEM N°42. La propuesta se centró en el dengue y el árbol nativo Aguaribay, integrando contenidos de biodiversidad, clasificación de los seres vivos y virus mediante actividades lúdicas que permitieron activar y validar los saberes previos de los estudiantes.

Se llevaron a cabo dinámicas de juego para trabajar la biodiversidad, como el reconocimiento entre pares, el uso de la plataforma TIC Kahoot y tarjetas con seres vivos para relacionar y clasificar. En el eje de clasificación, los estudiantes debieron agruparse y justificar diferentes criterios, evidenciando la diversidad de formas de ordenar la realidad biológica y el carácter consensual del trabajo científico. Finalmente, el tema de virus se abordó a través de un intercambio teórico acompañado de la construcción de modelos tridimensionales en plastilina, que facilitaron una comprensión tangible de la morfología del virus del dengue.

La propuesta se apoyó en el Modelo de Aprendizaje Cognitivo Consciente Sustentable (MACCS) de Galagovsky (2005), que distingue entre información y conocimiento, y subraya el rol activo del estudiante en la construcción de significados. Asimismo, se retomaron los aportes de Moreira (2017), quien actualiza la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, enfatizando la importancia de los conocimientos previos y la interacción cognitiva para generar aprendizajes con sentido. A la vez, se consideró la dimensión afectiva y motivacional del aprendizaje científico (Oliva et al., 2004), reconociendo que las emociones inciden en la implicación y en la construcción de actitudes hacia la ciencia.

La activación de saberes previos mediante juegos y experiencias concretas resultó una estrategia eficaz para favorecer aprendizajes significativos y contextualizados, articulando teoría, práctica y vida cotidiana.

Palabras Claves: Práctica Docente; Secundario; Biodiversidad.

Referencias bibliográficas

- Galagovsky, L.R. (2005). Modelo de aprendizaje cognitivo sustentable como marco teórico para el modelo didáctico analógico. *Enseñanza de las Ciencias*, Número Extra.
- Moreira, M.A. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación* 11(12), e29.
- Oliva, J.M., Matos, J., Bueno, E., Domínguez, J., Vázquez, A. y Acevedo, J.A. (2004). Las exposiciones científicas escolares y su contribución en el ámbito afectivo de los alumnos participantes. *Enseñanza de las Ciencias*, 22(3), 425-440.