

Instrumentos lúdicos simples que nos permitan potenciar el interés de los y las estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje en las Ciencias Naturales

Mauricio Lonatti, Haydee Muñoz, Florencia Santos y Susana Pomar
Instituto de Enseñanza Superior "Simón Bolívar", Córdoba, Argentina.
haydejuy@gmail.com

Resumen

La planificación de actividades supone seguir un hilo conductor creando un verdadero escenario de aprendizajes tanto individuales como grupales, donde los/las estudiantes tengan que confrontar sus saberes previos con los conocimientos a incorporar. Aprender es un proceso complejo, dado que apropiarse de un nuevo saber es integrar nuevos datos a la estructura de pensamiento existente que con frecuencia hace de barrera (Giordan, 2006). Nuestra experiencia educativa fue llevada a cabo en el IPEM 38 "Francisco Pablo de Mauro". Durante la misma implementamos actividades orientadas a propiciar la participación activa, tanto colectiva como grupal e individual. Empleamos estrategias e instrumentos lúdicos para ofrecer al estudiante, un mejor clima áulico y afianzar el compañerismo con sus pares, generando motivación, creatividad, estableciendo un ambiente cómodo y de confianza. Diferentes recursos didácticos se emplearon con el objeto de abordar los sistemas nervioso y endocrino, que muchas veces suelen ser temas difíciles de entender y poco motivadores para los y las estudiantes del espacio curricular Biología del 4to año, con orientación en Ciencias Sociales, de la institución mencionada. Por ejemplo, para el caso del sistema nervioso, uno de los juegos empleados requería solo de una botella de 500 ml y una moneda. El estudiantado, posicionado formando una neurona y tomados de la mano, esperaba la señal del docente para emitir el impulso. Durante el transcurso de esta experiencia educativa empleamos variados juegos, logrando cumplir los objetivos y propósitos planteados. Minerva Torres (2002) afirma que los juegos son una actividad que fortalece el aprendizaje en todos los ámbitos siempre y cuando tengamos como docentes la capacidad de innovar nuestra forma de trabajo, inventando juegos orientados a los temas de estudio, buscando la iniciativa y el interés de los/las estudiantes de acuerdo a sus necesidades y ritmo de aprendizaje.

Palabras clave: instrumentos lúdicos; enseñanza; nivel secundario.

Referencias Bibliográficas

- Giordan, A. (2006). Aprender, un proceso esencialmente complejo. *Praxis educativa*, 10(10): 10-12.
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19): 289-296.