

**BATALLA ENZIMÁTICA:
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y VEHÍCULO PARA LA ENSEÑANZA
Y EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS EXACTAS****Fait, M. Elisa¹; Cimino, Cecilia V. ²**Facultad de Ciencias Exactas, Universidad Nacional de La Plata
(47 y 115, La Plata, Buenos Aires, Argentina)fait.mariaelisa@biol.unlp.edu.ar ; cvcimino@biol.unlp.edu.ar

Eje: INNOVACIÓN EN MATERIAL EDUCATIVO Y TICS

RESUMEN

Los pedagogos están de acuerdo en que la mejor situación de aprendizaje resulta ser aquella en donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para el aprendiz, que éste no la puede diferenciar del juego o la considera como actividad integrada: juego-trabajo. La presente propuesta nace del interés por parte de nuestro equipo de docentes de incluir el juego como un recurso didáctico dentro de la actividad de extensión universitaria de la Facultad de Ciencias Exactas de la UNLP: “*Un acercamiento al mundo de las proteasas vegetales*”. En dicha actividad, llevada a cabo desde el año 2004, alumnos del último año de colegios secundarios de la ciudad de La Plata asisten a nuestro centro de investigación para realizar tareas básicas de investigación. Considerando el valor del juego como herramienta en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, planteamos incorporar actividades con un enfoque lúdico, esperando contribuir al diseño de escenarios educativos innovadores en torno a la enseñanza de las ciencias exactas.

La metodología planteada involucra el desarrollo de un juego con tablero, dado y fichas, en el cual los alumnos deben superar distintas pruebas relacionadas con las ciencias químicas y biológicas, resolviendo problemas y, además, cumpliendo misiones a través de ensayos experimentales. A través de deducciones y razonamientos, se encontrarán, con herramientas e indicios que les servirán para avanzar en el juego y, finalmente, alcanzar el objetivo: rescatar biomoléculas para que puedan cumplir su función biológica. Si bien la estrategia involucra dividir a los alumnos en equipos, cada uno encargado de una tarea específica, todos ellos tendrán un objetivo común, lo cual busca promover el trabajo colaborativo, la discusión y el intercambio de información, estimulando a su vez la autonomía de los alumnos y el rol del docente como orientador y facilitador del trabajo.

Así, a través de experiencias científicas y didácticas, se propone no sólo contribuir a la articulación y la interacción recíproca entre la comunidad educativa de los colegios secundarios y la universidad, sino estimular e incentivar el interés de los alumnos en la ciencia y fomentar su continuidad en el sistema educativo.

Palabras clave: Ciencias Exactas, aprendizaje lúdico, ludificación, extensión universitaria, articulación

[volver](#)