



Escuela Normal Superior

“Victorino Viale”

Profesorado de Educación Secundaria en Biología

UDI - Prácticas de Laboratorio para la Enseñanza de Biología en nivel Secundario

Profesor: Almada Fabricio

Estudiantes: Difato, Alexiana; Escudero, Belén; Feltes, Verónica; Gariboglio, Giuliana, Iglesias, Rocío; Kelly, Paula; Narduzzi Podversich, Joaquin; Reisenauer, Wilson; Rion, Nicolas; Rodriguez, Florencia; Serrano, Elias; Tovani, Matias

Presentación: “ESCALERAS Y SERPIENTES – Camino de la Ciencia”

Ciencia y juegos

En estos momentos donde la escuela pareciera quedar alejada del vínculo y de contenidos más profundos, porque la virtualidad y sus posibilidades de conexión permiten el trabajo desde los contenidos prioritarios establecidos. Aparece el desafío nuevamente de pensar un estudiante activo en cuanto a la enseñanza y el aprendizaje de la Ciencia.

Gabriel Gellon (2008) dirá:

“Si la única forma de aprender ciencia es haciéndola, quiere decir que el aula –tanto sea la de alumnos de escuelas primarias como la de los institutos de formación docente– puede y debe transformarse en un ámbito activo de generación de conocimiento, alejado de la mera repetición formulística y basado en la experimentación e indagación constantes.”

En este sentido aparece la posibilidad de pensar la producción de contenido y el juego, donde de esta forma se invita a trabajar el vínculo y una ciencia dinámica, intentando pensar un estudiante más activo.

En esta ocasión presentamos el juego “Serpientes y escaleras”, el juego consiste en llegar a la meta, donde las escaleras son atajos para adelantarse y las serpientes llevan a descender.

Si bien los orígenes del juego y las diferentes concepciones sobre éste han cambiado con el tiempo, aparece en esta pieza lúdica la posibilidad de trabajar conocimiento activo, planteando el desafío de subir por las escaleras si se cumple con determinados desafíos y si no que se sigue en camino lógico ascendente, dejando a la serpiente el descenso de casillas.

De esta manera no se hace foco en el castigo por no saber, sino en el avance por la construcción de conocimiento.

“ESCALERAS Y SERPIENTES – Camino de la Ciencia”

Hola BIENVENIDA/O al Juego “Escalera y serpientes – camino de la Ciencia”, es un juego educativo y muy divertido, que propone el aprendizaje de conocimientos en torno a las Ciencias Naturales abordados desde lo lúdico.

Es muy fácil, si eres docente puedes jugarlo con tus estudiantes en clase, divertirte con ellas/os, y aprender conceptos básicos de las Ciencias Naturales, además de realizar experiencias de laboratorio, y si eres un/a chico/a con ganas de aprender, lo vas a disfrutar mucho, júntate con unos amigos/os para conocer jugando.

¿Qué contenidos vas a encontrar en el juego?

Vas encontrar contenidos de Biología, Química y Física, que van desde entender el significado de pH hasta porque flota una vela en el agua, preguntándonos también cómo funcionan algunos de nuestros sentidos.

¿Que se necesitas para jugar?

- TABLERO JUEGO “ESCALERAS Y SERPIENTES – Camino de la Ciencia” (lo puedes descargar en PDF)
- FICHAS (lo puedes descargar en PDF)
- TARJETAS DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS (lo puedes descargar en PDF)
- UN DADO: Puedes hacerlo en casa, es muy fácil, o puedes comprarlo o lo puedes descargarlo en PDF)
- RELOJ O CRONOMETRO

¿Cómo es el juego?

El Juego plantea un recorrido por un tablero con 100 casillas, donde se presentan escaleras y serpientes en algunas de éstas casillas, las/os jugadoras/es deberán responder a distintas preguntas en la medida que se posicionen en ellas, haciendo uso de un comodín que podrá usar solo una vez en todo su recorrido.

También el juego propone una galería de fotos sobre serpientes argentinas que son abordadas en el juego <https://myalbum.com/album/P566gS5KxAPm>

REGLAS DEL JUEGO

- El objetivo del juego será llegar al final del recorrido.
- Las/os jugadoras/es tirarán el dado, el que obtenga el puntaje más alto será quien comience la partida. Luego, irán tirando el dado sucesivamente por turnos, hacia el lado de las agujas del reloj.
- Cada jugador o pareja de jugadores, tendrá un comodín que podrá utilizar para desarrollar un experimento durante el juego, para poder dar respuesta al interrogante planteado en los casilleros con escaleras.
- Si las respuestas son correctas se podrá avanzar desde el principio de la escalera hasta el final de la misma. En el caso de caer en una serpiente, si la respuesta es correcta podrá avanzar tantos casilleros como abarque la serpiente, en el caso de responder equivocadamente perderá un turno.

Casillas especiales

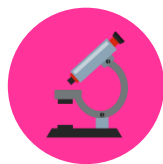
- Escaleras
- Serpientes

❖ Se tendrá en cuenta un tiempo para la respuesta de cada pregunta (recomendamos 1 minuto)

❖ Recomendamos leer el listado de materiales que se requiere para realizar las experiencias antes de comenzar el juego, a fin de tenerlos presentes para realizar las acciones en el caso que se requieran.

Fichas

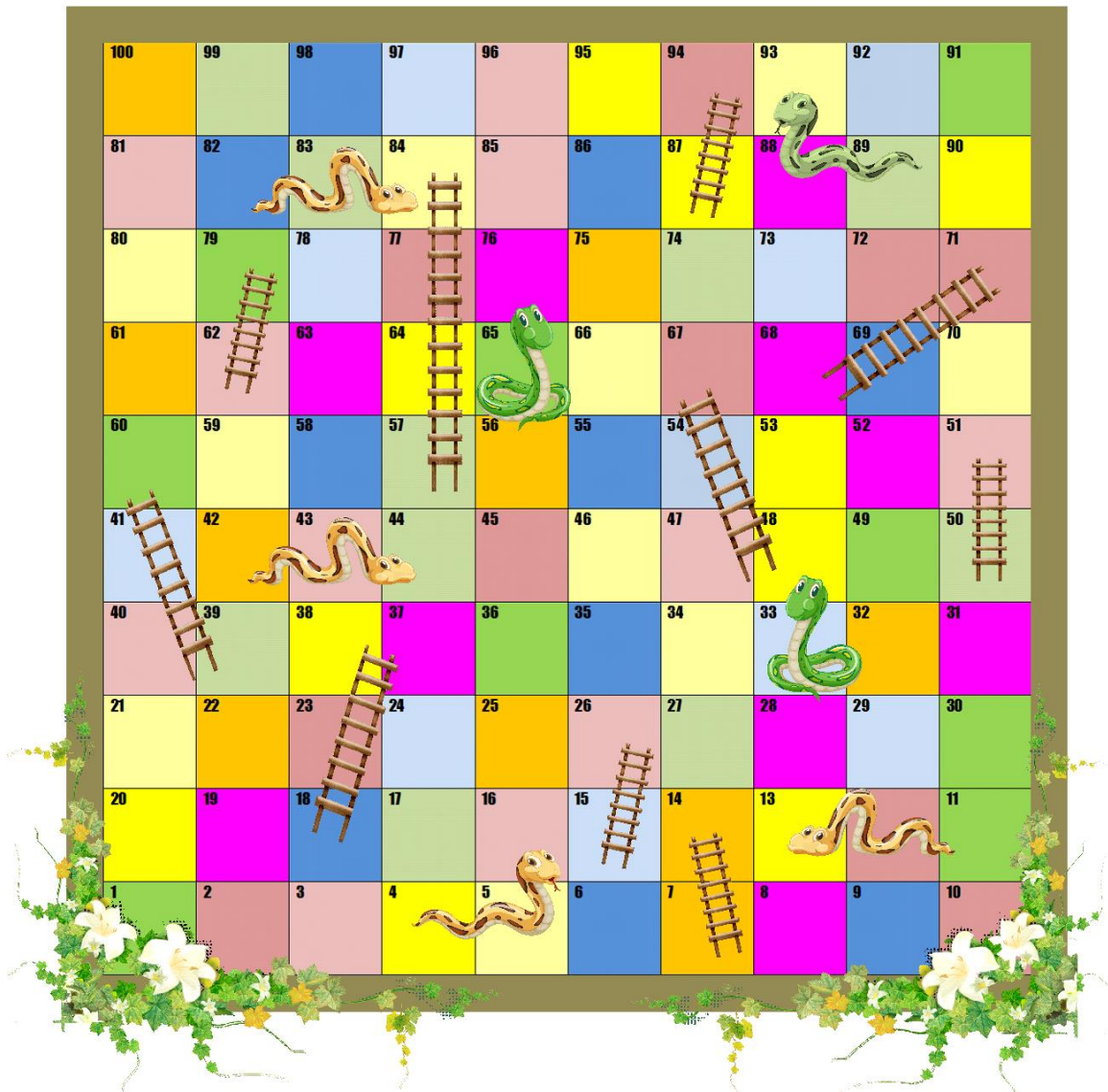
Fichas participantes



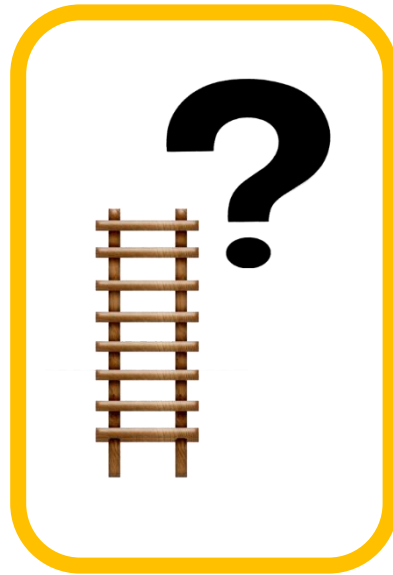
Ficha comodín



Tablero



Fichas de preguntas



Fichas de experimentos

