

## PLANTILLA PARA EL ENVÍO DE RESUMEN PARA POSTER

### RESUMEN

Título, autores, filiación, e-mail 1er autor

#### **Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para el aprendizaje de Bacteriología en la carrera de Bioquímica**

*Rollán, Rosario<sup>1</sup>; Ruiz, Susana E.<sup>1</sup>*

<sup>1</sup>Cátedra de Bacteriología, Facultad de Ciencias Químicas, Universidad Católica de Córdoba, Córdoba, Argentina.

cqdirbioq@ucc.edu.ar

Cuerpo del Resumen: (máx 350 palabras)

**Antecedentes:** Los nuevos paradigmas sociales que vivimos exigen cambios en los modelos pedagógicos. Se sabe que el conocimiento humano no es algo pasivo, sino que se construye y procesa activamente a través de la experiencia y que con las prácticas lúdicas el hombre descubre y produce nuevos conocimientos.

Lo lúdico generalmente se confunde con juego y ocio, sin embargo tiene una cantidad de medios, formas y herramientas que utilizados “en la educación tiene como objeto la estimulación de las relaciones cognitivas, afectivas, verbales, psicológicas, motoras y sociales, provocando una reacción activa, crítica y creativa en los educandos”. (Bonilla, citado por Ballesteros et al, 2004) Las actividades lúdicas constituyen así un fundamento y un factor de cultura que implica conocimiento y permite que el aprendizaje se realice de manera fácil y agradable, en un contexto amable, donde la sonrisa es el factor primordial. (Ballesteros et al, 2004)

**Objetivo:** Mejorar el nivel de motivación y de participación de estudiantes de Bioquímica a fin de optimizar el proceso de aprendizaje de la Bacteriología.

**Metodología:** Teniendo como marco teórico en el aula virtual, los materiales de lectura previa confeccionados por los docentes y la bibliografía propuesta en el curriculum de la asignatura, cada alumno fue responsable de idear una actividad lúdica con el tema que le fuera asignado, la cual fue presentada y desarrollada como cierre de dicho tema, durante las clases presenciales. Juegos ideados: crucibacterias, sopa de letras, adivinanzas, Bacterionary, Twsterbacteriológico, etc. Durante el semestre los docentes realizaron una observación estructurada de las clases y al finalizar el mismo, se realizó una instancia colectiva de reflexión y evaluación de la metodología utilizada.

**Resultados:** Mayor dinamismo, flexibilidad y clima distendido en el aula. Participación protagónica del alumno, lo cual lo motiva, generando interés por los contenidos desarrollados y facilitando su fijación. Mejor comunicación y socialización entre docentes y estudiantes.

**Conclusiones:** Si bien el juego es algo simple, despierta interés y curiosidad en el estudiante invitándolo a pensar, a profundizar, a relacionar, generando un ambiente ameno, dinamizador y distendido en el aula, donde prima el buen humor, lo cual facilita el aprendizaje.

Palabras claves:(máximo 5)

Lúdica – Motivación – Estrategia pedagógica – Bioquímica - Aprendizaje

Por favor Seleccione el Área de su trabajo

Área	Sub-área	Marcar con X
Enseñanza en el Primer Ciclo de las carreras de Bioquímica y Farmacia	Estudios de investigación	
	Experiencias educativas	
Enseñanza en el ciclo Biomédico y Superior en las carreras de Bioquímica y Farmacia	Estudios de investigación	
	Experiencias educativas	x
Otros trabajos	Estudios de investigación	
	Experiencias educativas	

**EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DEL COMITÉ CIENTÍFICO**

Marcar con una cruz la resolución:

Aceptado

Aceptado con modificaciones

Rechazado

Modificaciones sugeridas al autor: