

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGOGICA EN HISTOLOGIA:
HISTOJUEGOS: "APRENDER JUGANDO"**

Mac Loughlin Roy Virginia Hebe

Profesora Asociada exclusiva Cátedra de Histología-FAV-UNRC

Dra en Ciencia, Tecnología e innovación agropecuaria.

Directora Escuela de Ayudantes Alumnos de Histología

Lugar de trabajo: Cátedra de Histología- -Dpto. Anatomía Animal-

Facultad de Agronomía y Veterinaria –Universidad Nacional de Rio Cuarto-Argentina

e-mail de contacto: vmacloughlin@ayv.unrc.edu.ar.

Resumen

Innovar significa introducir modificaciones en las prácticas que realizamos cotidianamente para mejorar nuestra tarea y revisarla, con la posibilidad de relacionar estas nuevas prácticas con las ya existentes, pero transformándolas. Nadie duda hoy que la enseñanza universitaria está en un momento de transformación y búsqueda de un nuevo sentido del conocimiento urgido por la realidad social y la demanda de calidad. La universidad está dando paso a un espacio más abierto y flexible sobre la enseñanza universitaria, lo que nos hace pensar que la creatividad debe tener un lugar destacado en este proceso de transformación. Un profesor/ra universitario debería ser un profesional de la enseñanza superior innovador y creativo, con dominio del contenido formativo y de estrategias didácticas, capaces de hacer que los alumnos se entusiasmen por aprender. Esto fue clave para plantear la acción docente en nuestra asignatura. Con este marco, desde la escuela de ayudantes alumnos hemos venido elaborando y aplicando, en

diferentes clases, estrategias de carácter innovador y creativo a través de actividades lúdicas, ya que un ambiente alegre y lúdico puede hacer que la enseñanza y el aprendizaje se potencien en el aula. Es de allí que nace el Libro Histo juegos: Aprender jugando. El mismo pretende promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender y de esta manera estimular y motivar la participación en clases, la realización de actividades y el deseo por aprender. Con ello se pretendió fortalecer la enseñanza de los contenidos de la asignatura y utilizar esta estrategia para la integración y repaso de estructuras explicadas con anterioridad en el aula. Para valorar la propuesta se realizó una encuesta anónima a la cohorte 2018 Y 2019. El total de alumnos encuestados entre las dos cohortes fue de 379, de dicha encuesta se desprende que el 70,70% de los alumnos opino que la actividad le facilito el aprendizaje y la integración de contenidos, el 15,30% opino que no contribuyo en su aprendizaje, mientras que el 14% no realizo la actividad. Por lo anteriormente expuesto, consideramos que el juego es un elemento motivador que fomenta la creatividad y espontaneidad del estudiante. La utilización de las actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje expone la relevancia de fundamentarse sobre los nuevos recursos, métodos y estrategias para contribuir al fortalecimiento de la práctica pedagógica y a la reflexión de la misma, generando motivación en los estudiantes y repercutiendo en las formas de pensar, actuar y, en la proyección y esfuerzos de los estudiantes.

Palabras Claves: Histo juegos, actividades lúdicas, Escuela de ayudantes

INTRODUCCIÓN

Innovar significa introducir modificaciones en las prácticas que realizamos cotidianamente para mejorar nuestra tarea y revisarla, con la posibilidad de relacionar estas nuevas prácticas con las ya existentes, pero transformándolas.

"La innovación es aquella práctica protagónica de enseñanza o de programación de la enseñanza, en la que, a partir de la búsqueda de la solución de un problema relativo a las formas de operar con uno o varios componentes didácticos, se produce una ruptura en las prácticas habituales que se dan en el aula de clase, afectando el conjunto de relaciones de la situación didáctica" (5).

Nadie duda hoy que la enseñanza universitaria está en un momento de transformación y búsqueda de un nuevo sentido del conocimiento urgido por la realidad social y la demanda de calidad. La universidad está dando paso a un espacio más abierto y flexible sobre la enseñanza universitaria, lo que nos hace pensar que la creatividad debe tener un lugar destacado en este proceso de transformación. Un profesor/ra universitario debería ser un profesional de la enseñanza superior innovador y creativo, con dominio del contenido formativo y de estrategias didácticas, capaces de hacer que los alumnos se entusiasmen por aprender (3). La creatividad, es el alma de las estrategias innovadoras orientadas al aprendizaje, por cuanto es el alumno, el que ha de ir mostrando la adquisición de las competencias convenidas en cada una de las carreras. Esto fue clave para plantear la acción docente en nuestra asignatura. Con este marco, desde la escuela de ayudantes alumnos hemos venido elaborando y aplicando, en diferentes clases, estrategias de carácter innovador y creativo a través de actividades lúdicas, ya que un ambiente alegre y lúdico puede hacer que la enseñanza y el aprendizaje se potencien en el aula.

Jugar ha sido una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos, pero el reconocimiento de su valor educativo todavía tiene mucho camino por recorrer. Si observamos la historia de la educación, comprobaremos que ha servido para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad del estudiante, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo (4): «El juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo; la imaginación, la capacidad de sistematizar, además lleva al trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte». El juego establece un clima relacional, afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad y la aceptación en el que tienen cabida la curiosidad, la capacidad de sorpresa, el interés por el conocimiento y la interacción con los demás. Todo esto, nos lleva a considerar el juego como estrategia didáctica para la enseñanza.

Es de allí que nace el Libro "Histo juegos: Aprender jugando", este libro es producto de un largo y comprometido proceso de innovar en nuestras prácticas de Histología, en el marco de un proyecto de Investigación e Innovación para el Mejoramiento de la Enseñanza de Grado (PIIMEG) financiado por la Sec. Académica y SeCyT de la UNRC.

La Propuesta surge a partir del trabajo que vienen realizando los ayudantes alumnos de la Cátedra de Histología de la FAV, UNRC, a través de proyectos PIIMEG desde el año 2009, año en el que se fundó la Escuela de Ayudantes Alumnos, denominada Escuela de Ayudantes Alumnos: una propuesta de la orientación Histología no sólo para Histología. La misma fue diseñada con el fin de brindarle al ayudante alumno una participación más comprometida con el propio proceso de enseñanza y aprendizaje incluyendo el aspecto socio-afectivo.

"Histo-Juegos Aprender Jugando" surge a partir de la inquietud de docentes y ayudantes alumnos por generar una estrategia lúdica y recreativa que permita estimular y motivar la comprensión y el desafío

de participación de los alumnos en clases, a partir de la realización de actividades que promuevan el aprender.

El mismo pretende promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender y de esta manera estimular y motivar la participación en clases, la realización de actividades y el deseo por aprender. Estas actividades están diseñadas para estudiantes de Histología, 2º año de la carrera de Medicina Veterinaria, este aspira a fortalecer la enseñanza de los contenidos de la asignatura y utilizar esta estrategia para la integración y repaso de estructuras explicadas con anterioridad en el aula.

Entendemos que el juego es un elemento más que puede sensibilizar, desafiar y motivar a fomentar la creatividad y espontaneidad del estudiante y frente a la necesidad de revisar, analizar y evocar conceptos y datos con otros textos, nuevos recursos, métodos y estrategias para contribuir al fortalecimiento de la práctica pedagógica y, a la reflexión de la misma. Así se gesta "Histo-Juegos: Aprender Jugando" que logra aproximarse a complementar necesidades de motivación en los estudiantes, fortaleciendo la enseñanza de los contenidos de la asignatura.

Teniendo en cuenta que el estudiante aprende de acuerdo con el contexto y las experiencias vividas en aula de clase es que se hace importante que se implementen y evalúen algunas estrategias pedagógicas "puesto que juegan un papel fundamental a la hora de enseñar dado que fortalece en los estudiantes la capacidad de pensar críticamente y ayuda a la resolución de problemas" (6).

DESARROLLO

La experiencia fue realizada en la Facultad Agronomía y Veterinaria - UNRC-, en la asignatura Histología que se dicta en el Primer

Cuatrimestre del Segundo Año de la carrera de Medicina Veterinaria durante los años 2018 y 2019. Esta asignatura se dicta desde el año 1973 y cuenta con un número de alumnos promedio de 210 a 320. Regularmente el dictado contempla un total de 19 (diecinueve) clases de carácter teóricas (masivas/dos/semana) de una hora y media cada una y de 16 (dieciséis) clases prácticas (dos/semana/alumno) con una carga horaria de tres horas cada uno.

Equipo de trabajo: Docentes: 7 - No Docente: 1- Ayudantes Alumnos: 34 -Adscriptos: 1

Se diseñaron acciones consistentes en reuniones y encuentros entre los Ayudantes Alumnos y docentes, con el fin de crear consensos y compromisos, argumentando la necesidad de promover un cambio no solo pedagógico sino fuertemente actitudinal para sostener la propuesta, de manera que, el diseño del libro y planteamiento de estrategias, generaran motivación en los estudiantes, conllevando a una cumplida interrelación de diversos componentes cognitivos, afectivos, sociales y académicos que tienen que ver tanto con las actuaciones de los alumnos como con las de sus profesores. Hecho que repercutirá, en las formas de pensar, actuar, proyección y esfuerzos de los alumnos (1). El libro está pensado para que a lo largo de la lectura y ejercitación de este material se retomen permanentemente los conocimientos adquiridos en la asignatura, es por ello que el mismo sigue el orden temático utilizado en el cronograma de actividades teóricas y prácticas de la asignatura Histología, contando además con actividades integradoras tales como Histodomino, Hablemos sobre Histología y Carrera de la Mente.

Los juegos son crucigramas, laberintos, sopa de letras, un semáforo con tres niveles de preguntas donde cada acierto con luz verde vale un punto, con luz amarilla vale 2 y con luz roja 3 puntos, diagramas e

ilustraciones que se deben unir con flechas a un texto escrito e histograma.

Incluye un apartado denominado Histo juegos para recortar con un tatetí, rompecabezas, juegos integradores como el histodominó, un apartado llamado hablemos de histología y el juego integrador la carrera de la mente con 41 fichas y 10 comodines relativos a temas de Histología que van ubicándose en un cartón, tipo tablero, con gráficos a medida que van siendo elegidas las fichas por los estudiantes.

El libro se terminó de imprimir en marzo de 2019 con una tirada de 300 ejemplares y cuenta con 92 páginas. Las ilustraciones estuvieron a cargo del estudiante de medicina veterinaria y actualmente ayudante alumno de Histología Agustín Zufiaurre y las fotografías son de María Eugenia Maine Sosa.

El grupo de ayudantes de segunda y de docentes que participó en el diseño de los juegos, además de los compiladores Mac Loughlin Virginia, Grosso Maria Carolina y Rossi Juan Emanuel, se compone por Osvaldo Navarro, Ramiro Martínez, María Paula Van Deer Veen, María Sabrina Giménez, María Eugenia Maine Soria, Agustín Bernatene, Agustín Sosa, Agustín Rodríguez Vicentini, Agustina De Benedetti, Agustina Larriba, Aldana Hernández, Ayelén Echeverría, Carlos Fernández, Dalma Sosa, Eduardo Petersen Cruceño, Emanuel Rossi, Fernando Ponce, Franco Vivas, Gabriel Infante, Inti Encino, Joaquina Ashllian, Lucía Machuca, Luz Moretti, Marianela Fross, Martín García, Martina Islas, Sofía Concha, Vanesa Basso y Jéssica Tula.

Histo juegos: Aprender jugando

Virginia Mac Loughlin, María Carolina Grosso y Emanuel Rossi (Comps.)

ISBN 978-987-688-322-1 94 págs. Año 2019

Editorial UniRio –UNRC Colección: Pasatextos

Este material educativo por la facilidad de introducirlo en cualquier momento del proceso educativo en la primera cohorte alumnos año 2018 se entregó antes del 2 parcial de la asignatura a modo de cuadernillo como experiencia piloto, mientras que los alumnos de la cohorte 2019 lo adquirieron antes del comienzo del dictado de clases ya en formato de libro. Con ello se pretendió fortalecer la enseñanza de los contenidos de la asignatura y utilizar esta estrategia para la integración y repaso de estructuras explicadas ya en el aula.

RESULTADOS

Para valorar la propuesta se realizó una encuesta anónima a 160 alumnos cohorte 2018 y a 219 alumnos cohorte 2019. Mediante el análisis de los datos extraídos a raíz de esta experiencia, se obtuvieron diversos resultados que permitieron a través de la observación y de la reflexión, examinar los espacios de motivación en el proceso de enseñanza del estudiante. Por lo expresado en la encuesta hemos visto que la implementación de esta metodología promueve la autonomía y motivación de los alumnos brindándoles herramientas que propician el aprendizaje. Los resultados que arrojaron las encuestas realizadas a los alumnos de ambas cohortes ponen de manifiesto que el 83% (cohorte 2018) y 62% cohorte 2019 consideró que esta actividad le facilitó el aprendizaje y la integración de los diferentes temas, el 5 % (2018) y 23% (2019) consideró que no contribuyó en su aprendizaje y un 12% (2018) y para el año 2019 el 15% del alumnado no realizó la actividad. El total de alumnos encuestados entre las dos cohortes fue de 379, el 70,70% del alumnado opino que la actividad le facilitó el aprendizaje y la integración de contenidos, el 15,30% opino que no contribuyó en su aprendizaje, mientras que el 14% no realizó la actividad.

Es de destacar que al libro lo han adquirido alumnos de Medicina Veterinaria de años superiores, algo que nos sorprendió gratamente, estos alumnos comentaron que quisieron adquirir el material porque visitando a compañeros que lo poseían se divertían armando competencias por grupos con juegos como la carrera de la mente, además dicha actividad les permitía repasar y afianzar los conocimientos aprendidos de Histología, también lo adquirieron alumnos de las carreras de Microbiología y Técnico de Laboratorio que en sus planes de estudio cursan la asignatura en el 1ª año.

DISCUSIÓN

Las experiencias en Escuelas de Ayudantes, tanto en áreas propias de la Histología; como en otras áreas, han arrojado resultados alentadores inherentes a capacitación docente y del ayudante alumno; como así también ha favorecido la inserción en equipos docentes; en la formación de grado; integración de contenidos; entrenamiento práctico; comunicación transversal y vertical; reflexión crítica; desempeño y expresión oral y gráfica; apropiación de conocimientos científicos a través de la investigación. Lo expuesto sugiere que el conocimiento se construye a lo largo de la vida escolar de los sujetos y se modifica junto a las prácticas que le acompañan vinculadas con la valoración que la sociedad le atribuye (8). En coincidencia con Fernández Hernández, 2002, creemos que el alumno debe desempeñar un rol activo en el proceso de enseñanza, donde se destaque su protagonismo en la construcción de sus propios conocimientos dirigido a la formación eficiente de las habilidades profesionales. La opinión y participación de aquél forma parte del andamiaje sobre el cual se construye el perfil académico de los estudiantes con los que debemos interactuar. Por otro lado, coincidimos con Sacanamboy y Erazo, 2016, teniendo en cuenta

que el estudiante aprende de acuerdo con el contexto y las experiencias vividas en aula de clase es que se hace importante que se implementen y evalúen algunas estrategias pedagógicas “puesto que juegan un papel fundamental a la hora de enseñar dado que fortalece en los estudiantes la capacidad de pensar críticamente y ayuda a resolución de problemas” (8). La función como docentes no es simplemente que los estudiantes alcancen niveles elevados en las evaluaciones, sino que a través de acciones pedagógicas se genere y se demande una nueva enseñanza, que implique el aprendizaje permanente y colaborativo; mediante experiencias que involucren nuevos ambientes, para que el educando aprenda haciendo y potencie así mismo sus habilidades. Por lo tanto, es fundamental como educadores asumir un rol diferente para cuestionar e indagar las diversas problemáticas que atañen a los mismos, es por eso, que es primordial fundamentarse sobre los nuevos recursos, métodos y estrategias para movilizar los aprendizajes, de esta manera, se contribuirá al fortalecimiento de la práctica pedagógica y a la reflexión de la misma.

Las actividades lúdicas permiten transformar escenarios reales en escenarios creativos para evidenciar el poder que tiene el comportamiento humano para enfrentar desafíos. Mientras se participa en una actividad lúdica la creatividad aflora, la reflexión profunda se genera, el conocimiento se absorbe con fluidez, la curiosidad lleva a la innovación, los problemas se convierten en desafíos, el dialogo se vuelve un arma poderosa, los cinco sentidos se activan y valoran, los pequeños detalles convierten cosas ordinarias en sensaciones extraordinarias (6).

CONCLUSIÓN

Consideramos que el juego es un elemento motivador que fomenta la creatividad y espontaneidad del estudiante. La utilización de las actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje expone la relevancia de fundamentarse sobre los nuevos recursos, métodos y estrategias para contribuir al fortalecimiento de la práctica pedagógica y a la reflexión de la misma, generando motivación en los estudiantes y repercutiendo en las formas de pensar, actuar y, en la proyección y esfuerzos de los estudiantes. La participación del ayudante alumno en la práctica de docencia compartida se muestra como un indicador que tiende a favorecer el aprendizaje significativo y evidencia un efecto favorecedor ya que estudiantes motivados son más receptivos y aprenden más. Por si fuera poco, si ven a un profesor comprometido con ellos, dedicado a su aprendizaje, se motivan aún más.

Estaremos atentos a identificar cómo este material favorece nuevas preguntas, dudas y reflexiones sobre conocimientos y saberes adquiridos en la asignatura.

Estamos evaluando la manera de transformar este libro en un material en formato digital e interactivo para que pueda ser adquirido por una mayor cantidad de estudiantes no solo de nuestra Universidad y que el mismo sea de acceso gratuito.

Agradecimientos: Nuestro sincero reconocimiento al Profesor Pascual Dauria, fundador de la Escuela de ayudantes de Histología, por su excelente labor docente y por transmitirnos su pasión por descubrir la esencia de las cosas que nos rodean y por siempre motivarnos para seguir adelante. A nuestra Histotecnóloga Graciela Sagripanti por su esmerada labor técnica en nuestras preparaciones histológicas, base de las fotografías plasmadas en este libro. A la Dra Alcira Roviroso, asesora pedagógica que nos acompañó en este proyecto, a quien abrazamos

desde hace años. A las autoridades de la Facultad de Agronomía y Veterinaria de la Universidad Nacional de Río Cuarto, por su colaboración y apoyo en la ejecución de este proyecto. Y principalmente a todos los ayudantes alumnos que formaron parte de esta cátedra, pilares fundamentales para la conformación de la escuela de ayudantes cuyo impulso hizo que este sueño fuera posible.

Entrevista realizada a los autores:
<https://www.retruco.com.ar/publican-el-libro-histojuegos-que-promueve-la-ensenanza-de-la-histologia-mediante-estrategias-ludicas/>

Bibliografía

- 1- Ángel, 2005. Reseña de "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo" de Frida Díaz Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas. *Tiempo de Educar*, vol. 6, núm. 12, p. 399.
- 2- Fernández Hernández, 2002. Una propuesta de estructura para el sistema de habilidades en la disciplina morfología en la formación del médico veterinario. *Rev. Pedagogía Universitaria*. Vol. 7 N° 2: 51-58
- 3-Kholer, 2017. Importancia de las estrategias de enseñanza y el plan curricular. *Liberabit [online]*. 2005, vol.11, n.11 pp. 25-34. ISSN 2233-7666. Disponible en http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272005000100004 >.
- 4- Labrador Piquer y Morote Magán, 2008. El juego en la enseñanza de ele. *Glosas didácticas*. ISSN: 1576-7809. N° 17, Primavera 2008
- 5-Lucarelli E, 2003. Innovaciones educativas en la formación docente. *Revista Nordeste* file:///C:/Users/vmacl/Downloads/2669-8241-1-PB.pdf . <http://www.saece.com.ar/docs/congreso5/trab139.pdf>
- 6-Mendoza,A (2018) . El Efecto Lúdico en el aprendizaje para adultos y en la dinámica de equipos. <https://studylib.es/doc/6455638/el-efecto-l%C3%BAdico-en-el-aprendizaje-para-adultos-y-en-la-d...>
Profesor Escuela de Empresas USFQ.
- 7- Sacanamboy y Erazo, 2016. Diseño e implementación de una malla curricular en el área de tecnología informática (tic) en el grado cuarto del centro educativo la Victoria, Municipio Colón- Génova. Trabajo de grado para optar el título de Licenciadas en informática

- 8- Tapia Benavides A, Melecio Caicedo Y, Contreras Caicedo Z, 2017. La lúdica como herramienta para el aprendizaje. Universidad Pontificia Bolivariana. Maestría en educación. Puerto Asís Putumayo
- 8- Vélez, 2005. Ingresar a la Universidad. Aprender el oficio de estudiante universitario. Colección de Cuadernillos de actualizaciones para pensar la Enseñanza Universitaria. Año 1. Nº 2. Noviembre de 2005.-

ANEXOS

Figura 1 Libro Histojuegos

Figura 2: Actividades realizadas en el aula durante los trabajos prácticos de Histología

Figura 3: Actividades lúdicas en los Trabajos Prácticos de Histología

Figura 4: Actividades prácticas crucigramas Histojuegos

Figura 5: Tablero Histomente

Figura 6: Tarjetas preguntas Histomente