

EL PROYECTO LÁZARO: REVIVIENDO LAS CLASES DE FyQ

QUIROGA BÓVEDA, MIGUEL
IES Johan Carballeira, Bueu (Pontevedra)

INTRODUCCIÓN

“Los seres humanos no dejan de jugar porque envejecen; envejecen porque dejan de jugar”. Esta lapidaria cita del célebre poeta estadounidense Oliver Wendell Holmes resume perfectamente la motivación y objetivo de este trabajo.

A menudo, en las aulas de secundaria nos encontramos con un perfil de alumnado desmotivado de cara a cualquier asignatura, pero especialmente, ante las asignaturas de ciencia (A. Vázquez & Manassero, 2008; A. Vázquez & Manassero, 2004). La asistencia a clases es obligatoria, tal como se establece en la legislación, no obstante, es habitual entre el alumnado que se encuentre a desgana en el aula que esté contando los segundos para salir de clase y disfrutar de su tiempo libre.

Es curioso observar como la principal herramienta del ser humano para sociabilizar, aprender y disfrutar es el juego, pero su presencia en un instituto se limita únicamente al recreo. ¿Acaso no podemos introducir el juego en el aula?

Este proyecto, el proyecto Lázaro, reúne una serie de estrategias metodológicas y propuestas didácticas basadas en juegos para intentar, en la medida de lo posible, conseguir una mayor motivación del alumnado y un mayor disfrute en el aula.

FUNDAMENTO TEÓRICO Y METODOLÓGICO

El ABJ, o aprendizaje basado en juegos, busca en los juegos un aliado para introducir contenidos, evaluar o bien, hacer una revisión general del aula. Para ello, estos han de ser cuidadosamente diseñados y planificados (Gómez-Martín, Gómez-Martín, & González-Calero, 2004).

La principal ventaja que ofrecen es que les resultan novedosos y más entretenidos que un boletín clásico de ejercicios, además de servir para múltiples propósitos. Se introduce, además, un trabajo en grupo y la posibilidad de fallar y aprender de ese fallo.

PROPUESTA DIDÁCTICA

En este artículo se recogen las siguientes actividades basadas en juegos en el aula de física y química en la ESO.

Corre a por la gráfica

Para el bloque correspondiente al movimiento y las fuerzas, se propone una actividad kinestésica donde el alumnado tendrá que, organizado por equipos, correr hasta conseguir las gráficas cinemáticas que se piden.

Tutti frutti atómico

Se introduce un juego de azar basado en dados para reforzar los contenidos sobre número atómico, másico, número de protones, neutrones, electrones y carga del átomo.

La quiniela

Actividad de síntesis para el bloque 3: los cambios, con aspecto de quiniela de fútbol.

El proyecto Lázaro

Breakout sobre energías como actividad de síntesis.

Snakes and ladders

Intenta llegar al final ayudándote de tus conocimientos de cinemática.

Videojuegos

Inicia una aventura espacial mientras refuerzas tus conocimientos de dinámica.

La energía de los juguetes

Sesión de laboratorio donde está prohibido no jugar sobre transformaciones energéticas.

Jenga

Actividad con dos propuestas, de ideas previas o como actividad de síntesis.

Atrápalo

Propuesta de actividad sobre reconocimiento de material de laboratorio.

Ha habido un crimen

Has sido elegido como asesor de la policía para ayudar en la investigación de un crimen que se ha cometido.

Frikiexámenes

¿Tienen que ser aburridos los exámenes? Yo creo que no. Se muestran ejemplos de diversos exámenes realizados durante el curso, cada uno en torno a una temática diferente. Como actividad final de curso, es el alumnado el que diseña el examen de recuperación global.

CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN

La principal conclusión derivada de la realización de estas actividades es que aumenta enormemente la participación en aula. Al alumnado parece gustarle este tipo de actividades, más distendidas. El trabajo se desarrolla muy satisfactoriamente, llegando a hacer todas las actividades propuestas dentro del juego, consiguiendo asentar conceptos trabajados durante la unidad.

REFERENCIAS

- Gómez-Martín, M.A., Gómez-Martín, P.P. e González-Calero, P.A. (2004). Aprendizaje basado en juegos. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 2(4). <https://doi.org/10.7195/ri14.v2i2.436>
- Vázquez, A. e Manassero, M.A. (2008). El declive de las actitudes hacia la ciencia de los estudiantes: un indicador inquietante para la educación científica. *Revista Eureka Sobre Enseñanza y Divulgación de Las Ciencias*, 5(3), 274–292. Retrieved from www.redalyc.org/articulo.oa?id=92050303
- Vázquez, A. e Manassero, M.A. (2004). Imagen de la ciencia y la tecnología al final de la educación obligatoria. *Cultura y Educación*, 16(4), 385–398.