



II Jornadas Nacionales
IV Jornadas de la UNC
Experiencias e Investigación
en Educación a Distancia y
Tecnología Educativa

Del Preguntados al PregunTIC: cuando un Juego se convierte en una estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de las ciencias

Fabian IBAÑEZ

FCEFYN. Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)
loloibanez@gmail.com

Marina MASULLO

FCEFYN. Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)
marinamasullo@gmail.com

Natalia Tello

FCEFYN. Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)
natalianicoloff@gmail.com

Eje y sub-eje seleccionados

Eje 3: Incorporación de las TIC en la enseñanza disciplinar (Sociales, Naturales, Exactas y Artes).

Resumen

Partiendo de la preocupación de que las clases de ciencias no siempre resultan divertidas, sumado a que los avances y recomendaciones provenientes de las nuevas epistemologías de la ciencia y de la sociología de las ciencias, no son suficientemente tenidas en cuenta a la hora de diseñar actividades áulicas; es que se propone conjugar los saberes disciplinares (en Química y Biología) con las sugerencias provenientes de otras fuentes (epistemología y sociología) y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Así surge

PregunTIC, una innovación que resulta motivadora para los estudiantes. Inspirado en el juego “preguntados”, un videojuego de trivia para móviles y tablet lanzado en 2013. En él, dos jugadores compiten. Se responde sobre temáticas específicas (Artes, Ciencia, Deportes, Entretenimiento, Geografía e Historia). Para ello, deben rellenar una barra de progreso contestando correctamente preguntas de selección múltiple. *PregunTIC*, con un formato mucho más sencillo, propone a los estudiantes que formulen preguntas (y respuestas) en diversas categorías referidas a Biología y Química (general, orgánica, inorgánica) aunque podría aplicarse en otros ámbitos del conocimiento. Se trabaja sobre un formato de programación muy sencillo que permite agregar preguntas a un diseño ya elaborado. Así por un lado se logra implicar a los estudiantes pero además promover el aprendizaje de conceptos a través de la formulación de interrogantes. De este modo se espera superar una visión dogmática que va desde aseveraciones irrefutables a supuestos provisionarios. Rompiendo el modelo en que es sólo el docente el que pregunta y los alumnos responden. “Para preguntar hay que saber” es el supuesto que promueve la innovación.

Palabras Clave

pregunTIC, TIC, enseñanza de las ciencias

Del Preguntados al PregunTIC: cuando un Juego se convierte en una estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de las ciencias

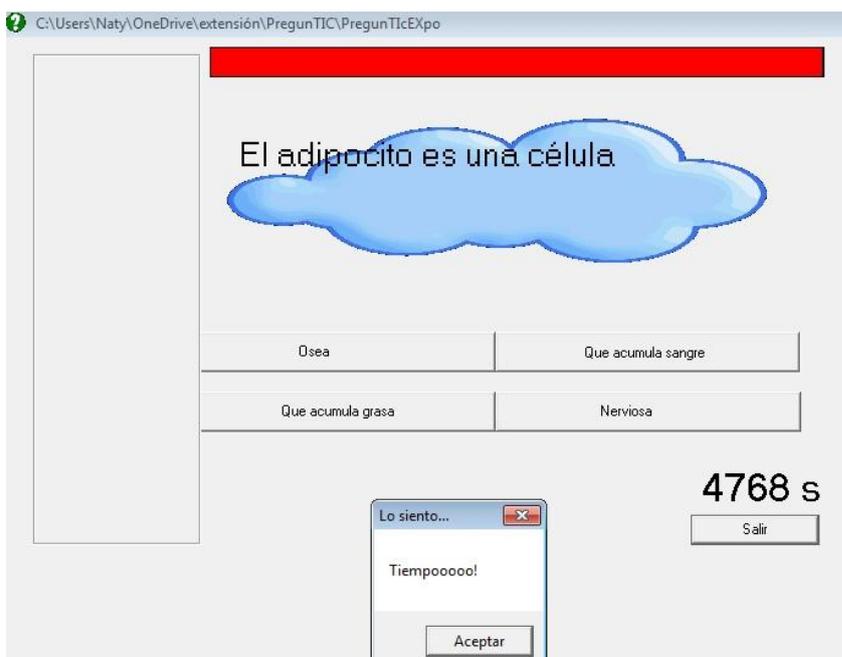
Partiendo de la preocupación de que las clases de ciencias no siempre resultan divertidas, sumado a que los avances y recomendaciones provenientes de las nuevas epistemologías de la ciencia y de la sociología de las ciencias, no son suficientemente tenidas en cuenta a la hora de diseñar actividades áulicas; es que se propone conjugar los saberes disciplinares (en Química y Biología) con las sugerencias provenientes de otras fuentes (epistemología y sociología) y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Así surge *PregunTIC*, una innovación que resulta motivadora para los estudiantes. Inspirado en el juego “preguntados”, un videojuego de trivia para móviles y tablet lanzado en 2013. En él, dos jugadores compiten. Se responde sobre temáticas específicas (Artes, Ciencia, Deportes, Entretenimiento, Geografía e Historia). Para ello, deben rellenar una barra de progreso contestando correctamente preguntas de selección múltiple. *PregunTIC*, con un formato mucho más sencillo, propone a los estudiantes que formulen preguntas (y respuestas) en diversas categorías referidas a Biología y Química (general, orgánica, inorgánica) aunque podría aplicarse en otros ámbitos del conocimiento. Se trabaja sobre un formato de programación muy sencillo que permite agregar preguntas a un diseño ya elaborado. Así por un lado se logra implicar a los estudiantes pero además promover el aprendizaje de conceptos a través de la formulación de interrogantes. De este modo se espera superar una visión dogmática que va desde aseveraciones irrefutables a supuestos provisionarios. Rompiendo el modelo en que es sólo el docente el que pregunta y los alumnos responden. “Para preguntar hay que saber” es el supuesto que promueve la innovación.

PregunTIC

El juego permite sólo jugarlo. Sin embargo lo importante es que propone a los estudiantes que formulen preguntas (y respuestas) en diversas categorías referidas a Biología y Química (general, orgánica, inorgánica):



Se pueden añadir más categorías. Según las asignaturas. Lo que permite ser utilizado en cualquier dominio de conocimiento.



Aquí se muestra el ejemplo de una pregunta y las cuatro respuestas, hay que hacer “clic” en la respuesta correcta. Si no lo hace en un tiempo determinado se da por no respondida. “Tiemppoooo!”

1/ 111	Rubro:	Física Química Biología Células y biomoléculas	
Pregunta:	Si la velocidad es constante, la distancia...		
Respuesta Correcta	directa al tiempo		
Respuesta 2	inversa al tiempo		
Respuesta 3	constante		
Respuesta 4	inversa		
		anterior <	siguiente >
		Actualizar	Salir
		Eliminar	

En esta ventana se muestra el espacio para tipear una nueva pregunta, la respuesta correcta y tres distractores.

Conclusiones

En las últimas décadas se ha enfatizado en el valor de considerar la Filosofía de las Ciencias a la hora de enseñar ciencias. Desde esta perspectiva, aprender ciencias implica aprender conceptos y procedimientos. Formular preguntas es un procedimiento muy adecuado para poner en juego lo aprendido. El PregunTIC, pone a los alumnos, en posición de formular interrogantes pero también de ser capaces de dar la respuesta correcta y se inventar distractores coherentes, para no hacer obvia la respuesta correcta.

Si bien el juego fue inventado para trabajar en Biología y Química, puede ser usado en cualquier dominio de conocimientos.