

01 RE - ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL AULA VIRTUAL: SU INCORPORACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LA MICROBIOLOGÍA EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

ESCUDERO, L. B.¹; PEREZ, M. B.¹

**1. Laboratorio de Química Analítica para Investigación y Desarrollo (QUIANID), Facultad de Ciencias Exactas y Naturales. Universidad Nacional de Cuyo. Padre Jorge Contreras 1300 (5500), Capital, Mendoza. Argentina
E-mail: letibelescudero@gmail.com**

Resumen

El juego es una actividad que está presente desde etapas tempranas de la infancia y fomenta el desarrollo emocional y cognitivo, a la vez que promueve el intercambio o la vinculación con otras personas e instituciones sociales. La incorporación del juego en la enseñanza básica de las ciencias exactas y naturales se ha utilizado como recurso para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes. Sin embargo, lamentablemente estas actividades no son practicadas de manera habitual en las aulas universitarias, lo que significa que no se ponen en práctica con los jóvenes-adultos que pertenecen al ámbito de la educación superior. Por este motivo, el objetivo de este trabajo consiste en compartir una experiencia realizada a través de la plataforma virtual “UNCU Virtual” de la Universidad Nacional de Cuyo (UNCUYO), mediante la cual se incorpora el juego como recurso para motivar a los alumnos en el aprendizaje de la Microbiología, asignatura dictada para las carreras de Licenciatura en Ciencias Básicas de la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales de la UNCUYO. De esta manera, se proponen diversas actividades lúdicas, tales como resolución de crucigramas, palabras revueltas, sopa de letras, las cuales pueden ser realizadas por los estudiantes bajo una amplia flexibilidad de horarios y espacio físico. Para la creación de tales actividades prácticas, se acudió al uso de los recursos y herramientas ofrecidas por la plataforma virtual, tales como textos, imágenes, documentos para descargar un archivo, opción de subir a la plataforma un ejercicio resuelto o realizar una actividad para completar. El segundo semestre de este año se abrió el espacio para los alumnos que cursan la materia, por lo cual se proyecta evaluar a futuro el impacto de las actividades propuestas en la enseñanza de la Microbiología en la universidad, en combinación con la modalidad de clases presenciales. De esta manera, luego de que los alumnos experimenten las nuevas actividades en el aula virtual, se les realizará una encuesta con el fin de analizar sus opiniones respecto al uso del juego en la plataforma, como complemento de las actividades de aprendizaje cotidianas.