

La experiencia planteada es una actividad basada en el popular juego infantil “¿Quién es quién?”, modificado para que los personajes sean inventores e inventoras. Antes de jugar, el alumnado recibe una exposición oral explicando los inventos y dando a conocer a sus responsables. Además, cada alumno recibe un pequeño dossier con la información más relevante de dichos inventos.

- 

Me llamo Jorge Álvarez y soy profesor de Biología y Geología. En el curso 18-19 imparto la asignatura de Biología y Geología de 1º de ESO en el CPI Parque Goya. La actividad planteada está inscrita dentro de la semana cultural, cuya temática este curso era los inventos y los inventores e inventoras.

Objetivos de la actividad

Los objetivos de la actividad son:

- Reconocer y valorar las aportaciones de la ciencia para la mejora de las condiciones de vida y apreciar la importancia de la formación científica.
- Conocer los fundamentos del método científico, así como estrategias coherentes con los procedimientos de las ciencias
- Comprender y expresar mensajes con contenido científico utilizando el lenguaje oral con propiedad.
- Conocer y valorar las interacciones de la ciencia y la tecnología con la sociedad y el medio ambiente
- Entender el conocimiento científico como algo integrado, en continua progresión, y que se

compartimenta en distintas disciplinas para profundizar en los diferentes aspectos de la realidad.

Contenidos trabajados.

Los contenidos trabajados son:

- a. El método científico.
- b. La experimentación.

Recursos y Herramientas utilizados.

- Cuatro ejemplares del juego “¿Quién es quién?”.
- Cartulina, tijeras y pegamento.
- Fichas impresas en papel

Fichas inventos [Descargar](#)

Recortables inventos 1 [Descargar](#)

Recortables inventos 2 [Descargar](#)

-Presentación elaborada en power point, con información acerca de los inventos y sus responsables.

Presentación QEQ [Descargar](#)

Desarrollo de la actividad

Metodología:

Para llevar a cabo la actividad compré cuatro unidades del juego “¿Quién es quién?”.

Posteriormente busqué información en la red acerca de 12 inventores y 12 inventoras, organizando esa información en varias fichas que imprimí. Además elaboré una versión reducida de dichas fichas para poder pegarlas en las cartulinas del juego, sustituyendo así a los personajes originales del juego por los inventores y las inventoras.

En este juego, en el que compiten dos personas, cada jugador debe adivinar qué personaje (inventor o inventora) ha elegido el rival, mediante preguntas que se pueden responder con “sí” o “no”. Para ello deben elaborar preguntas acerca del campo de trabajo de los personajes, su nacionalidad, el invento que elaboraron y sus aplicaciones.

Temporalización:



En total utilicé tres sesiones lectivas, todas ellas inscritas en el marco de los horarios especiales dedicados a la semana cultural. En la primera sesión, el alumnado preparó los materiales, recortando y pegando las fichas reducidas en las cartulinas del juego original. En el segundo periodo lectivo, el alumnado recibió una presentación oral con la información necesaria para jugar al juego posterior. En la última hora, organicé un torneo en que el alumnado se enfrenta a una serie de partidas eliminatorias.



Evaluación:

Dado que es una actividad lúdica, y realizada en el marco de la semana cultural, decidí no evaluar los resultados.

Jorge Álvarez Ferrer

CPI Parque Goya