

## “RECONOCIMIENTO HISTOLÓGICO” EL JUEGO COMO PARTE DEL APRENDIZAJE

Procopio Rodríguez Melina Micaela\*; Gómez Bravo Francisco; Guzmán María Pía; Ogas Cintia Soledad

Facultad de Odontología Universidad Nacional de la Plata, Catedra de Histología y Embriología

### INTRODUCCIÓN

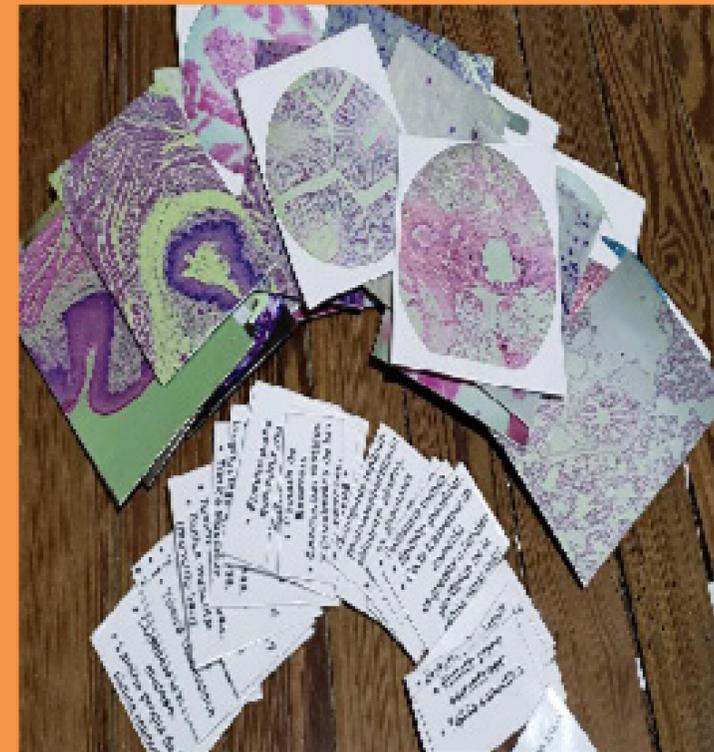
Una de las problemáticas asociada a la enseñanza de la Histología y Embriología, es la dificultad que se le presenta a los alumnos para identificar, observar y analizar las estructuras presentes en los tejidos. Debido a ello, se ideó, confeccionó e implementó un juego didáctico destinado al aprendizaje de los contenidos de la asignatura, mediante el uso de imágenes de preparados histológicos tomadas al microscopio óptico y su correspondiente descripción para su posterior aplicación en clases.

### OBJETIVO

Fortalecer la capacidad de los alumnos para realizar diagnósticos histológicos de manera interactiva durante las clases, sin la necesidad de manipular el instrumento de observación, en este caso el microscopio óptico, y sin estar bajo presión.

### DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La identificación e interpretación de los preparados histológicos observados al microscopio óptico constituye uno de los problemas que genera dificultades al momento de comprender las características que presentan los diferentes tejidos. Por esta razón se confeccionó un juego interactivo en donde los alumnos tenían que identificar los tejidos de diferentes fotografías y describir sus características. El juego consta de imágenes histológicas obtenidas en el Laboratorio de Microscopía de la FOLP, con un cartel nombrando al órgano que aparece en dicha fotografía y por último otro cartel con una descripción de cada una de las imágenes. Al estar todo por separado permite una gran variedad de modalidades de juego, entre ellas un juego de la memoria asociando la imagen del preparado por un lado y la descripción por otro, en primera instancia se puede jugar con todas las imágenes hacia arriba al igual que las descripciones para que los alumnos puedan relacionar lo que observan, en otra oportunidad pueden jugar de la misma manera pero utilizando las imágenes y al órgano al que pertenecen dichos tejidos, luego pueden adoptar una modalidad con las imágenes boca abajo en donde el contenido ya está asociado y deben voltear un tejido y una definición buscando coincidencias. También se puede utilizar como un juego de rapidez para seleccionar la imagen correspondiente a su descripción realizando una competencia amistosa entre compañeros, e incluso puede ser utilizado sin la modalidad lúdica, para mostrar las fotografías sin la presencia de un proyector.



### CONCLUSIONES

Los alumnos trabajaron la integración de los contenidos de la asignatura a través de las diversas modalidades de juego reforzando el diagnóstico histológico durante las diferentes clases en forma continua logrando con esta metodología mejorar el aprendizaje, aumentar la confianza, compartiendo actividades colaborativas con sus compañeros en forma dinámica motivando la participación activa en el proceso de aprendizaje y sin tensiones.

### REFERENCIAS

Davini, M.C. Métodos para la enseñanza. Andamios para la acción. Parte II. Cap. 4,5 y 6. En: Métodos de Enseñanza. Santillana. Bs. As. 2008.

Geneser, Finn. 2015. Geneser Histología 4ª ed. Ed. Médica Panamericana.

“Game on!” Teaching gamification principles for library instruction to health sciences information professionals using interactive, low-tech activities and design-thinking modalities.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31607814/>

Impact of educational games on academic outcomes of students in the Degree in Nursing

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31356621/>