



## JUGANDO CON LA QUÍMICA

Claudia Erika Morales Hernández<sup>1</sup> y Guillermo Caballero Tinajero<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidad de Guanajuato. [claumh7@hotmail.com](mailto:claumh7@hotmail.com)

La enseñanza de la química en las instituciones educativas, desde los niveles básicos hasta el nivel superior, se convierte en un reto para el docente, dado que utiliza el lenguaje altamente simbólico con sentido abstracto, lo que es difícil de asimilar por los alumnos, lo que exigen que las estrategias de enseñanza sean suficientemente creativas y didácticas permitiendo no sólo la asimilación de conceptos, sino su aplicación en los diferentes temas que se presentan durante los programas de estudio. El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuya finalidad es la apropiación por parte del jugador de los contenidos, fomentando el desarrollo de la creatividad. En este trabajo, se diseñaron juegos didácticos para estimular el aprendizaje de la química de manera divertida. Los juegos diseñados fueron nomenclaturama, lotequímica, domiquímico, ouija química, laboratorama, entre otros. Se diseñó la estrategia del taller, a través de una actividad de integración, cada grupo se distribuyó en equipos y se les presentaron los juegos, posteriormente se les realizó una evaluación para conocer el grado de satisfacción de los juegos, posteriormente se les realizó una evaluación para conocer el grado de satisfacción de los juegos, los resultados destacaron que entendieron mejor algunos conceptos y términos, ya que al jugar tenían que saberlo para poder ganar. Lo que propicia la competitividad y el estímulo por aprender. El propósito fue a partir de algunas soluciones prácticas, motivar de forma agradable y cómoda tanto al docente como a los alumnos. La finalidad es generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión, que puede extrapolarse a otras asignaturas.