

ENIGMAS A LA CARTA

UN RECURSO LÚDICO AL SERVICIO DE LA CREATIVIDAD

Paula Millán y Ana Pino

TFM. Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura (FEET de Ceuta –UGR)



DISEÑO

- Versionado del material original *Black Stories*, de Holger Bösch (www.genxgames.es)
- Pautas para la Elaboración de Enigmas, de Rachel Greenleaf (www.geniolandia.com)
- Fundamentos científicos del Aprendizaje Basado en Problemas
- Fundamentos científicos de la Creatividad
- Currículo de Biología y Geología de Tercero de la ESO
- Competencia de Sentido de la Iniciativa y subcompetencias científicas
- Diseño gráfico atractivo

IMPLEMENTACIÓN

- Muestra: grupo de Tercero de la ESO del IES Almina de Ceuta
- Periodo de prácticas de Máster de Secundaria
- Sesiones de Biología y Geología
- Distribución en pequeño grupo
- Presencia de un guardián o guardiana del enigma
- Trabajo colaborativo y cooperativo
- Habilidades sociales (normas de intervención)
- Estrategias lingüísticas de Daniel Hernández Ruiz (www.profedele.es)
- Conexión entre los enigmas y el entorno próximo al alumnado

CONCLUSIONES

- **PRE-TEST (PREGUNTAS SOBRE LA ASIGNATURA DE BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA):** 68%, es interesante; 80%, ayuda a desarrollar una actitud científica; 68%, las explicaciones del profesorado son preferidas a las del alumnado.
- **POST-TEST (PREGUNTAS SOBRE LOS ENIGMAS A LA CARTA):** 59%, las tarjetas hacen la Biología y Geología interesante; 52%, la metodología seguida en la resolución de los enigmas hace el material más atractivo; 55%, guardar el turno de palabra a lo largo de ese procedimiento es muy importante; 50%, todos los miembros de cada sub-grupo debe colaborar en la resolución de los enigmas.