

Educación inclusiva a través de la innovación didáctica: maquetas histológicas y juegos como herramientas de aprendizaje

Branchi, G^{1.*}, Scherocki, M.¹, Schiro, P.¹, Gross, E.¹, Gómez, C.², Caplan, P.², Blanco Cohene, T.¹, Olea, G.¹, Flores Quintana C.¹,

¹ Cátedra de Histología y Embriología. Facultad de Ciencias Veterinarias, UNNE.

² Escuela CARIDI Jesús Nazareno Escuela Especial Angela Llano De Iglesia.

*gerobranchi@gmail.com

Resumen:

La educación inclusiva busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, participen activamente en el aprendizaje y accedan a experiencias educativas significativas. Diversos autores destacan que la inclusión no solo beneficia a estudiantes con discapacidad, sino que enriquece el proceso de aprendizaje para todos los participantes. El presente trabajo busca resaltar la continuidad de estrategias inclusivas en la escuela CARIDI Jesús Nazareno Escuela Especial Angela Llano De Iglesia, enfocándose en el uso de maquetas y juegos como herramientas para la adquisición del conocimiento de manera activa y colaborativa. Tras la implementación inicial de un proyecto de colaboración con la cátedra de Histología y Embriología de la Facultad de Ciencias Veterinarias, donde los estudiantes universitarios elaboraron maquetas de estructuras histológicas y los alumnos de CARIDI las replicaron, los docentes de la escuela especial adoptaron estas maquetas como recurso didáctico habitual. Posteriormente, las actividades se enriquecieron mediante la incorporación de juegos educativos, diseñados para reforzar conceptos histológicos y promover la participación activa. Estos juegos permitieron a los estudiantes interactuar con las maquetas de manera lúdica, facilitando la comprensión de contenidos complejos y fomentando la colaboración y el aprendizaje significativo. El uso sostenido de las maquetas y la introducción de juegos didácticos consolidaron un modelo inclusivo de enseñanza en la escuela CARIDI. Los estudiantes pudieron relacionar estructuras histológicas abstractas con representaciones concretas y actividades lúdicas, lo que mejoró la motivación, la participación y la comprensión de los contenidos. La continuidad de estas estrategias por parte de los docentes demuestra que los recursos iniciales del proyecto no fueron efímeros, sino que se integraron en la práctica cotidiana, reforzando la adquisición del conocimiento de forma inclusiva y adaptada a las necesidades del alumnado. La experiencia evidencia que la combinación de maquetas y juegos educativos puede convertirse en un modelo replicable de enseñanza inclusiva, capaz de sostenerse más allá de un proyecto puntual. Estas estrategias promueven la participación activa, el aprendizaje significativo y la colaboración entre estudiantes con diferentes capacidades.

Palabras clave: inclusión, aprendizaje colaborativo, maquetas, juegos educativos.

Eje 1. Desarrollo educativo y cultural.