

## Poster 2

**Título: *Un puente a la infancia: aprender jugando en el Club de ciencias (el presente de l@s niñ@s y el futuro de la memoria).***

**Autores:** Horacio Chiavazza<sup>1</sup>, Manuel López<sup>3</sup>, Florencia Puebla<sup>2</sup>, Vanesa García<sup>2</sup>, Lorena Puebla<sup>3</sup>, Jorge Anzorena<sup>3</sup>,

<sup>1</sup> Director del Área Fundacional. Profesor Titular Asociado carrera de Historia FFyL

<sup>2</sup> Profesora de Historia Investigadora CIRSf.

<sup>3</sup> Estudiante de Historia FFyL, UNCuyo

### Resumen

Con los programas de educación en el Museo, se busca que l@s niñ@s accedan a conocimientos renovados y/o novedosos en torno a los avances logrados por la investigación científica local. Se enfatizan aspectos vinculados con las ciencias sociales y ambientales, desde campos como la arqueología y la ecología, aunque en un plano abierto y dúctil, que posibilita la inclusión de otras áreas de conocimiento (arquitectura, geografía, etc).

Las condiciones para la inclusión de diferentes campos disciplinares en el Club de Ciencias, pasa por la participación de especialistas en el diseño y dictado de los talleres. Se busca la inclusión de temáticas novedosas, actualizadas y en lo posible de presencia relativamente cotidiana. La metodología de taller supone la implementación de un programa de 12 horas repartidas en tres sesiones presenciales.

Las prácticas educativas deben procurar partir de la noción de interaprendizajes, trabajar dentro de un marco básico pero con un margen para la desestructuración e interactuar en el conocimiento producido por los diferentes campos de investigación a través de juegos. La clave está en trabajar un enfoque lúdico de la práctica científica, en jugar a generar conocimientos y desde allí trabajar en la actualización informativa de contenidos alcanzada por ese campo científico. Se recrean así las condiciones de búsqueda e investigación, se ponen en valor las formas científicas de reflexionar, de actuar metódicamente y obtener resultados verosímiles acerca del pasado, del ambiente, etc.

En este momento existen tres programas:

- Arqueojuegos: taller de arqueología y patrimonio para niñ@s.
- Ecología para niñ@s.
- El laboratorio del tiempo: evolucionismo para niñ@s.