

EL JUEGO COMO INSTRUMENTO MEDIADOR ENTRE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN EN EL CONTEXTO DE LA ASIGNATURA INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DE LA ARQUITECTURA Y EL URBANISMO - FAUDI-UNC.

Autores:

Eliana Perlo, Patricia Buguñá, Diana Cohen, Joaquín Peralta y Cristian Terreno^{1 2}

El ingreso al ámbito universitario para cursar una carrera de grado implica cambios profundos en las prácticas educativas en particular en los modos de aprendizaje de los estudiantes, a lo que se suma desde la enseñanza la especificidad de cada carrera y las diferentes áreas de conocimiento que la conforman. Además la realidad de las Universidades Públicas, como la Nacional de Córdoba, conforman un contexto de masividad y los recursos limitados, que llevan a pensar estrategias superadoras.

Desde la materia Introducción a la *Historia de la Arquitectura y el Urbanismo B*, (primer año) de la carrera Arquitectura con un enfoque ambiental y una propuesta de análisis histórico por Largas Duraciones, se propone una secuencia de actividades lúdicas no habituales en instancias previas a la actividad de evaluación para optimizar el tiempo de taller, generar un clima de trabajo diferente que permita una mayor participación e interacción entre estudiantes y con docente. De esta forma se genera un repaso tanto de contenidos a través de la metodología con posibilidad de autoevaluación supervisado por docente.

Estrategias didácticas - ingresantes universitarios - juego - historia de la arquitectura y la ciudad

The start of an undergraduate course poses deep challenges for education practice, particularly for freshman`s learning processes. It is added the teaching of the specific field complexity and the different knowledge areas that contribute to shape this field. Besides, Public Universities, i.e. the Univesidad Nacional de Còrdoba, suffer from huge quantity of students and limited resources.

The course Introduction to History of Architecture and Urbanism “B”, placed in the first year of undergraduate Architecture Studies, has an environmental approach and the proposal to analyze the historical processes in `longue durée`. This paper presents an experience with games previous partial exams as instrument to optimize the use of teaching time, to generate a different learning atmosphere with more participation ad interaction between students and assistant professor. In this way, the game enables to revise contents through the methodology as self-assessment supervised by professor.

Teaching strategies – freshman – games – History of architecture and urbanism

IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

¹ ElianaPerlo@hotmail.com cterreno@hotmail.com

² Cátedra Introducción a la Historia de la Arquitectura y El Urbanismo B - Fac. Arquitectura, Urbanismo y Diseño- Univ. Nac. de Córdoba

El ingreso al ámbito universitario para cursar una carrera de grado implica cambios profundos en las prácticas educativas en particular en los modos de aprendizaje de los estudiantes. A ello se agrega el desafío de los contenidos del nuevo campo disciplinar, la arquitectura y el urbanismo y los diferentes campos que lo alimentan, en este caso la historia. A todo ello se suma la realidad de las Universidades Públicas, como la Nacional de Córdoba, caracterizadas por la masividad y los recursos limitados.

La materia Introducción a la *Historia de la Arquitectura y el Urbanismo*, (primer año) de la carrera Arquitectura se organiza en tres Unidades Didácticas, cada una de ellas con cierres evaluatorios parciales, con 22 semanas de cursado donde se recorre el desarrollo del ambiente humano desde la Revolución Neolítica hasta la actualidad. Esto genera una dinámica de enseñanza-aprendizaje que ocasiona que muchas veces el alumno no termine de comprender los contenidos de una Unidad Didáctica y a pesar de ello, deba rendir examen para luego pasar a la siguiente unidad sin una base sólida de la anterior.

A partir de ellos se proponen estrategias para optimizar el tiempo de taller y emplear otro tipo de recursos, no habituales para lograr, en instancias previas a la actividad de evaluación, un clima de trabajo diferente que permita una mayor participación de los estudiantes, un dialogo más fluido con el docente donde surjan dudas que, y queden claros no solo los temas a evaluar sino también la metodología y objetivos específicos de la cátedra planteados en las consignas de trabajos prácticos.

LA ACTIVADA EN TALLER

La experiencia desde los talleres como Profesores Asistentes con la activa colaboración de ayudantes alumnos y adscriptos, en particular en una Universidad Pública y masiva como la nuestra, nos permite afirmar que el aprendizaje colectivo, en particular en el espacio de taller con actividades como seminarios, exposiciones, críticas colectivas y juegos permiten un aprendizaje socialmente válido, enriquecedor como sujeto y eficaz en relación al uso de los recursos escasos. La interacción y el contexto social favorecen el aprendizaje mediante la creación de situaciones cognitivas que causan un cambio conceptual. El “ambiente de enseñanza” y el rol y actitud docente, como organizador, orientador y motivador del estudiante, son fundamentales en términos de generadores del “andamiaje” potenciador de los aprendizajes del alumno. Los aportes de Lev Vigotsky acerca de la importancia de entorno social y de la conducción docente en el aprendizaje son significativos por cuanto en la didáctica del diseño arquitectónico, el taller constituye el espacio para la construcción del “andamiaje” del alumno. Al respecto, desde la propuesta de una Historia Ambiental como aporte a la construcción de un pensamiento conceptual –“la parrilla, la urdimbre” de la batería ideativa del diseñador- puede operar como enlace entre lo que Vigotsky denomina las “zona de desarrollo próximo” como todo lo que el alumno sabe o puede hacer en forma autónoma, y la “zona de desarrollo potencial”, como aquello que el estudiante puede lograr mediante la mediación del docente y su entorno social y donde el juego puede operar como un instrumento mediador (Fandiño, 2012).

PROPUESTA

Las actividades lúdicas, en particular los *Juegos de Mesa*, de por sí proponen un clima más distendido, puesto que el objetivo no está puesto en una nota de valor numérico sino en superar categorías, subir niveles o sortear obstáculos, a través de una prueba de conocimiento, razonamiento, sentido común y/o trabajo en equipo.

Un examen no está lejos de esa misma lógica, sin embargo un alumno no se dispondría de la misma manera ante una actividad que otra.

La propuesta consiste en realizar un repaso de la Unidad Didáctica estudiada a través de un Juego que aliente la superación de los estudiantes en cuanto a conocimiento, razonamiento, trabajo en equipo y destreza. A la vez que, por medio de sus diferentes categorías y niveles, ayudará a concientizar sobre los objetivos propios de cada unidad y ejercitar la metodología de análisis propuesta por la cátedra. Los errores comunes, puntos a reforzar, o dudas, surgirán naturalmente cuando una de las pruebas no sea superada correctamente, pudiendo ser aclarada por los mismos alumnos o el Docente.

Objetivos

Objetivo general:

- *Realizar un repaso de contenidos de la Unidad Didáctica a evaluar
- *Lograr la comprensión por parte de los alumnos de los objetivos de cada Unidad y de la metodología de la cátedra en general
- *Abordar la masividad de la Universidad Pública a través de una actividad alternativa donde todos puedan participar aprendiendo

Objetivos específicos:

- *A través de una Actividad Lúdica, generar un ambiente más distendido, de Repaso en taller con una estructura diferente a la habitual, donde los alumnos son quienes interactúan entre sí por medio de las consignas del juego.
- *Colocar al alumno como sujeto dinámico en el Taller
- *Impulsar la consulta de dudas a través de una actividad alternativa
- *Fortalecer el vínculo entre los estudiantes y con el Docente

Organización por Etapas

El contenido teórico de la asignatura que aborda las transformaciones del Ambiente Humano desde el Neolítico hasta la Actualidad, se divide en tres Unidades Didácticas a partir del concepto de Larga Duración, periodización propuesta por la cátedra (Peralta Chapel, 2011).

Cada una de estas unidades tiene a su vez no solo contenidos históricos específicos, sino también objetivos particulares distintos y niveles de complejidad que van aumentando a partir de la incorporación de nuevas variables de análisis y conceptos instrumentales.

A partir de un enfoque centrado en el concepto de Ambiente Humano (Rainis, 1978) se propone a los alumnos una metodología con un abordaje sistémico por campos en interacción: el Socio Cultural y el Físico Espacial, y tres Escalas de aproximación:

Territorial, Urbana y Arquitectónica, las cuales operan como un zoom dinámico para el análisis de los diferentes ambientes humanos.

El enfoque como la metodología propuestas, presentan por lo tanto un nivel de complejidad que presenta desafíos y dificultades de asimilación para el alumno, a la vez que se incorpora el contenido histórico específico. Tanto es así que algunos alumnos presentan dificultades para comprender el porqué de la propuesta pedagógica de la cátedra, lo que se evidencia en los Trabajos Prácticos cuando tienen que poner el enfoque en acción para el análisis de casos.

Esta propuesta didáctica estará diseñada, entonces, como tres Juegos de Repaso diferentes, correspondientes a cada una de las Unidades Didácticas. Cada uno tendrá:

- estructuras de juego diferenciadas, correspondientes a los objetivos particulares de cada Unidad.
- Contenidos y temas distintos, respondiendo al período histórico a repasar
- Niveles de complejidad en aumento que correspondan a objetivos operativos o de destreza para superar por parte de los alumnos.

Nombraremos entonces a las tres etapas como:

- 1) Juego de la Primera Larga Duración
- 2) Juego de la Segunda Larga Duración
- 3) Juego de la Tercera Larga Duración

El proyecto podrá ser evaluado al finalizar las tres etapas, puesto que están pensadas, como se mencionó anteriormente, con estructuras, objetivos y niveles de complejidad diferentes, en consonancia con la propuesta de la cátedra y la evolución de los estudiantes a lo largo del año.

EL JUEGO DE LA PRIMERA LARGA DURACIÓN

En este trabajo se presenta solo el primer juego por razones de extensión y porque además contiene la estructura básica de la propuesta. A continuación se explicitan los objetivos particulares, el método, el material de juego en si mismo y resultados de su puesta en práctica en el Ciclo Lectivo 2014 (como prueba piloto en la primera etapa del año) y en 2015 como experiencia en una comisión durante el ciclo lectivo completo.

Objetivos particulares

- *Repaso de los contenidos Teóricos de la Primera Larga Duración
- *Reconocimiento de la Periodización Propuesta por ILargas Duraciones comparativamente con la Periodización por Edades Históricas
- *Ejercitar la ubicación Físico Espacial en la Escala Territorial
- *Comprensión de la Metodología Propuesta por la Cátedra por medio de las diferentes categorías de Juego
- *Comprender los elementos, procesos o hechos que dan paso de una Media Duración a otra.
- *Ejercitar el análisis gráfico conceptual

*Afianzar las relaciones entre los estudiantes y el trabajo en equipo

El Instrumento: Componentes del juego

EQUIPOS:

Los alumnos deberán ser agrupados en cuatro Equipos (Rojo – Azul – Verde – Amarillo). Las diferentes pruebas que deban afrontar, siempre serán en equipo. Tendrán que comprender que cada uno cumple roles y que el óptimo funcionamiento de su grupo reside justamente en eso, para poder completar así a tiempo la prueba a la que se enfrentan y superar el nivel. Esto ayudará también a incentivar la participación de todos y a alentar la formulación de dudas entre ellos o al Docente.

Cada equipo recibirá al momento de comenzar, fichas con la ocupación territorial de las diferentes civilizaciones estudiadas en esta Unidad. Las podrán ir colocando en el Mapa del Tablero conforme pasen las pruebas y avancen así en la línea de Tiempo y Territorio.

TABLERO DE JUEGO:

El tablero tiene como objetivo que los alumnos puedan comprender el desplazamiento en la línea de tiempo y su paralelismo con las Edades Históricas estudiadas en el Nivel Secundario, como así también ubicar las distintas civilizaciones en el Mapa para lograr una mayor comprensión del Campo Físico Espacial en Escala Territorial.

Es así que encontramos una línea de Tiempo correspondiente a la Primera Larga Duración, y debajo de ella las Medias Duraciones con diferentes colores que refieren a los niveles que se deben ir superando para pasar a la siguiente etapa en la Historia.

Debajo de esto, se ubica un mapa donde cada Equipo deberá ir ubicando geográficamente la civilización “conquistada” a medida que avanza en la línea de tiempo. De esta forma se toma conocimiento de la relación y ubicación de Tiempo y Espacio.

DADO DE CATEGORÍAS:

Las pruebas a realizar y las temáticas estarán dadas por las diferentes categorías del dado cuyo orden, obviamente, será azaroso. Estas categorías fueron pensadas para concientizar sobre la Metodología de la Cátedra, motivo por el cual, encontramos:

*Escala: se pide desarrollar de manera gráfico conceptual un caso específico de los estudiados en clase, en alguna Escala en Particular, para generar así una reflexión sobre la importancia de diferenciar niveles de aproximación y qué se debe ver en cada uno de ellos, además del repaso del contenido teórico.

*Conceptos Instrumentales: deberán desarrollar de manera gráfico conceptual algún concepto específico de los propuestos por la cátedra para esa Unidad. Esto ayudará a reforzar la importancia de los conceptos instrumentales como herramientas que entrelazan todos los contenidos.

*Campo Físico Espacial – Campo Socio Cultural: se realizará un interrogante sobre uno de los campos o la interacción entre ellos para producir una reflexión sobre el concepto y los elementos que el concepto abarca. Las diferencias entre un campo y otro y los puntos donde convergen suelen generar diversas dudas en el estudiante al comienzo del año que es propicio evacuar antes de llegar a la instancia de evaluación.

*Cambios y permanencias: al igual que en la categoría anterior, el reflexionar sobre los cambios y permanencias que se generan teniendo en cuenta distintas variables o los diferentes campos, es un ejercicio que no resulta sencillo al comienzo, pero que es de suma importancia para realizar un análisis a conciencia de cada uno de los casos.

*Preguntas Teóricas: dado que en los exámenes se suelen realizar preguntas puntuales que son clave para evaluar el conocimiento del tema de manera rápida, es propicio realizar este ejercicio en el repaso. A su vez, respondiendo con la premisa que los tiempos en la Universidad Pública apremian, estas preguntas ayudan a detectar dudas o puntos flojos a resolver de manera más puntual.

*Duelo: al estar proponiendo una actividad lúdica, no puede faltar una categoría que incorpore algo interesante al juego. Con esta tarjeta un equipo podrá retar a duelo a otro por alguna de las categorías anteriores.

PIZARRÓN DE DIBUJO:

Para recrear la modalidad de examen, la mayoría de las preguntas o consignas deberán responderse de manera gráfico conceptual en el pizarrón. Podrán hacerlo un grupo a la vez, o competir todos juntos por una misma consigna con un tiempo cronometrado por el Docente. Así desarrollarán su capacidad de síntesis, su destreza en dibujo y en la comunicación gráfica como así también la diagramación del espacio y la administración del tiempo.

Aquí también se verá el trabajo en equipo, ya que no será posible ganar si solo un integrante intenta resolver la consigna. Deberán dividirse tareas; algunos dibujarán en diferentes espacios del pizarrón para lograr completar el todo de manera coherente, otros podrán consultar el material teórico para ayudar a quienes dibujan, mientras algunos controlan el tiempo y que todo se resuelva eficientemente coordinando al resto.

TARJETAS DE PUNTUACIÓN:

Para lograr completar un Nivel y pasar al siguiente será necesario obtener tres Tarjetas que simbolizan elementos característicos de esa Media Duración. Con estas tres tarjetas en su poder, el equipo podrá colocar las piezas en el Territorio y avanzar en la Línea de Tiempo del tablero.

Cada tarjeta tiene el mismo color que la Media Duración del tablero a la que pertenecen.

Las tarjetas tienen porcentajes y solo completando el 100%, es posible ganarla. Este porcentaje será dado por el Docente calificando lo reproducido en el pizarrón. Al ser cuatro equipos cada uno contará con un porcentaje diferente ya que la evaluación será comparativa entre los cuatro.

Puestos por prueba:

1er Puesto: 100%

2do Puesto: 75%

3er Puesto: 50%

4to Puesto: 25%

A su vez el porcentaje es acumulativo, es decir que si un equipo obtiene el 50% en la primera prueba y en la segunda obtiene un 75%, tendrá el 100% de la primera tarjeta, más un 25%

completo de la segunda tarjeta. Cuando obtenga el 100% en las tres tarjetas podrá pasar al siguiente Nivel.

A continuación se explican los elementos de las Tarjetas de Puntuación por Nivel:

NIVEL	TARJETA
1er- Revolución Agrícola	HERRAMIENTAS – TRIGO - AGUA
2do- Revolución Urbana	CULTIVO – RUEDA - ESCRITURA
3er- Culturas Fluviales	MESOPOTAMIA: ZIGURAT – MURALLA – EJÉRCITO EGIPTO: SACERDOTE – CANAL DE RIEGO - PIRÁMIDE
4to- Culturas Clásicas	GRECIA: FILÓSOFOS – PUERTO – TEMPLO ROMA: CAMINOS – COLISEO - DIVERSIÓN
5to Temprana y Alta Edad Media	FEUDO – MURALLA - MONJE



Fig. 1: Esquema síntesis de los componentes del juego (Elaboración Propia)

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego consiste en conquistar la mayor cantidad de Civilizaciones en el Territorio y avanzar en la Línea de Tiempo. Para ello cada equipo deberá ir superando Niveles hasta llegar al Quinto Nivel, respondiendo de la mejor manera la pregunta o consigna que plantea la Tarjeta de Categoría y ganando así las Tarjetas de Puntuación que permiten pasar de un nivel a otro.

Será necesario demostrar:

*Comprensión del Tema

*Metodología de Análisis y graficación

*Trabajo en equipo

Dado que la puntuación es comparativa entre los cuatro equipos los alumnos deberán exigirse para superar al competidor.

MODALIDAD

- 1) Se divide al Taller en cuatro Equipos: Rojo – Azul – Verde – Amarillo
 - 2) Se les entrega a cada uno un paquete con el Territorio a conquistar, y una ficha con el color de su equipo que deberá ir avanzando en la Línea de Tiempo conforme pasen de Nivel. A su vez se les asignará un pizarrón o espacio de dibujo con los elementos para hacerlo (tizas, borradores, etc.)
 - 3) Cada grupo asignará un representante que es quién arrojará el Dado Numérico para sortear el orden en que se arrojará el Dado de Categorías. Este también será quien coordine su equipo y establezca roles.
 - 4) El equipo con el número más alto en el Dado Numérico será quién arroje primero el Dado de Categorías. Al hacerlo deberá tomar la Tarjeta de la Categoría que determinó el dado, que contendrá una consigna a desarrollar. A no ser que el Docente disponga de lo contrario, en las categorías: Escalas, Conceptos Instrumentales, Campo Físico Espacial y Campo Socio Cultural y Cambios y Permanencias, jugarán todos los Equipos a la vez. El tiempo pautado será de cinco minutos para desarrollar en el pizarrón la consigna que les tocó.
 - 5) Finalizado los cinco minutos, el Docente procederá a hacer una puesta en común de la pregunta o consigna de la Tarjeta a la vez que evalúa todos los ítems a tener en cuenta para poner los porcentajes. Esta evaluación será en voz alta y permitirá a los estudiantes saber cuáles son sus errores y aciertos en ejercicios muy similares a los del examen.
 - 6) Luego de hacer la valoración pondrá los porcentajes, otorgándole al mejor equipo la primer tarjeta del Nivel Uno con el 100%, al segundo mejor equipo se le entregará la misma tarjeta con el 75% , al tercer equipo el 50% y finalmente al cuarto, el 25%
 - 7) Continúa arrojando el dado de Categorías el equipo que haya obtenido el segundo número más alto en el Dado Numérico, y así sucesivamente.
 - 8) Al lograr el 100% de las tres tarjetas de un mismo Nivel, es posible colocar la pieza en el Territorio correspondiente a esa Media Duración o Nivel, y avanzar al siguiente en la Línea de Tiempo.
- Así el equipo que logre primero, hacerse de todas las Tarjetas de Puntuación de los cinco niveles y por consecuencia llegar al final de la Primera Larga Duración, será el ganador del Juego.



Fig.2: Apertura de Juego con Instrucciones



Fig.3: Construcción colectiva



Fig.4: Usos de las Pizarras

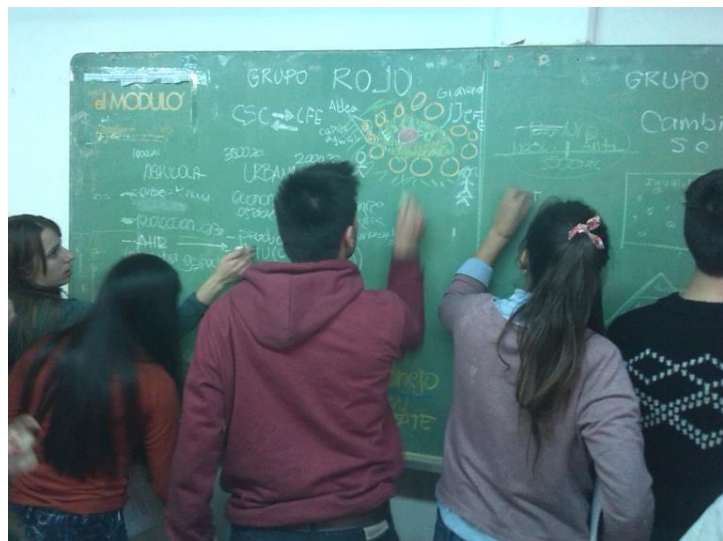


Fig.5: Aplicación metodología de cátedra

EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA

La evaluación de la propuesta se planteó desde dos perspectivas. La primera, la visión de los alumnos sobre las ventajas y desventajas de los Juegos así como su utilidad o no como forma de Repaso antes de los distintos parciales. La segunda, por otra parte, es la visión de los docentes tanto en el desarrollo del juego, comprendiendo su modalidad y viabilidad en taller, como en los resultados numéricos obtenidos en la corrección de los parciales.

La evaluación por parte de los Alumnos se realizó a través de la siguiente Encuesta de carácter estructurado con posibilidad de incorporar comentarios y se tomó una muestra de 15 alumnos al ingreso de la clase posterior al parcial.

Córdoba 21 de Octubre de 2015

ENCUESTA JUEGOS DE REPASO
 (haz una cruz o marca en el casillero que creas correcto. Utiliza las líneas de puntos para justificar brevemente tu respuesta)

1) ¿Cuánto crees que te ayudó realizar un JUEGO como repaso para cada Unidad Didáctica? ¿Te sirvió para involucrarte más con la clase? Nada - Poco - Mucho - Bastante -

2) De los dos Juegos realizados en clase (uno de la 1ra Unidad y el otro de la 2da Unidad), ¿qué aspectos a favor y en contra podrías destacar?

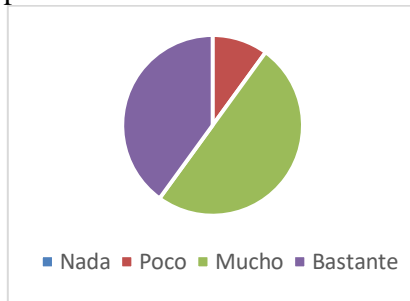
3) ¿Prefieres realizar un repaso de contenidos de la manera tradicional o con alguna actividad alternativa donde tu participación sea más activa? Repaso Tradicional - Actividad Alternativa -

4) En caso de haber respondido que prefieres una actividad alternativa al repaso tradicional, ¿qué actividad sugieres? Juegos - Seminarios - Debates - Puesta en común - Otros -

Fig. 2: encuesta a Alumnos (Elaboración Propia)

Los resultados arrojados fueron los siguientes:

1. ¿Cuánto crees que te ayudó realizar un Juego como repaso para cada UD? ¿Te sirvió para involucrarte más con la clase?



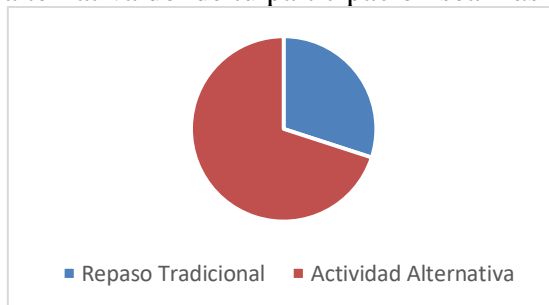
2. De los juegos realizados en clase, ¿qué aspectos a favor y en contra podrías destacar?

Algunas de las palabras mencionadas fueron:

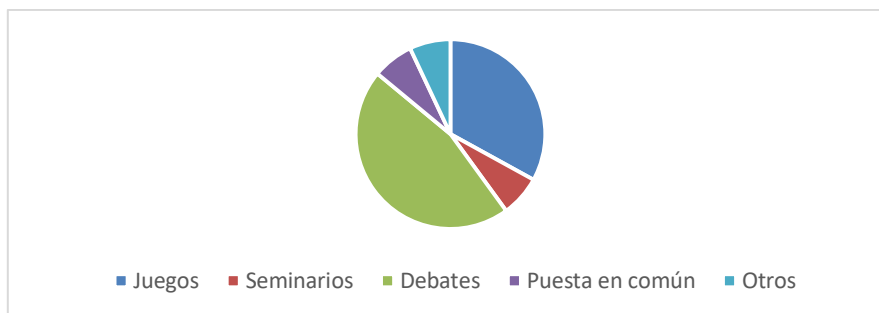
*A favor: Desarrollo – Diseño – Contenido – Dinámica – Didáctico- “Sirvió para despejar dudas” – Participación – “Ayuda a saber qué conceptos reforzar” – Entretenido – Ingenioso – Descontracturar – Repaso entretenido – “Sirvió para entender el parcial”

*En contra: Muy largo – Dispersión – Complejo

3. ¿Prefieres realizar un repaso de contenidos tradicional o con alguna actividad alternativa donde tu participación sea más activa?



4. En caso de haber respondido que prefieres una actividad alternativa al repaso tradicional, ¿qué actividad sugieres?



A su vez, los docentes que aplicaron los juegos en el taller comentaron lo siguiente:

“La apreciación más general sobre la implementación del juego fue el cambio en la atmósfera y la dinámica del “nicho ecológico” del taller, comenzando por una redistribución del espacio (el juego en el centro del aula-taller y cuatro grupos apoyados en los dos pizarrones de los extremos, y la propia posición de los alumnos, que ya no estaban sentados sino parados conformando grupos). A ello se suma el cambio de roles donde la alumna adscripta pasa a coordinar la tarea, se conforman cuatro grupos y estos grupos seleccionan representantes para las diferentes instancias del juego. El docente pasa a ser árbitro para resolver cuestiones que surjan de la dinámica. Todo ello puede entenderse como un cambio del eje de la tríada docente-alumno-materia, donde el docente rompe su rol tradicional y es el juego que como hace de mediador y donde los protagonistas son los jugadores y los contenidos de la materia.

La segunda cuestión es la construcción de un pensamiento relacional amplio en relación a la producción cultural histórica, que si bien en la propuesta pedagógica de la cátedra está presente los trabajos propuestos están fuertemente enfocados a abordar en campo del territorio, la ciudad la arquitectura, y sobre todo el juego desarrollado en la unidad 2, que incorporó películas, textos literarios, etc. plantea la apertura de los contenidos específicos hacia un pensamiento relacional cultural.

Los juegos específicamente permiten profundizar en la metodología de análisis propuesta por la cátedra y sirven como anticipadores de las jerarquías conceptuales que se considerarán en las evaluaciones parciales (variables de análisis, conceptos claves, relaciones importantes).

Las diferentes opciones del juego tanto en formato de preguntas como en participación de 1 representante, de un pequeño grupo o de todo el grupo generan una dinámica apropiada.

Considero que tiene una amplia potencialidad en el aprendizaje de los alumnos, aunque aparece como necesario ajustar, por la cantidad de alumnos y el tiempo disponible, la duración del juego (y por lo tanto los pasos dentro del juego), así como algunas reglas del mismo propias de juegos de mesas de grupos reducidos, para poder alcanzar un cierre alrededor del concepto de larga duración, meta de aprendizaje de cada Unidad Didáctica. Por otra parte esa misma masividad requiera del uso de tecnologías digitales como un proyector o TV de gran superficie para que en el tablero sea la proyección en una pantalla y por lo tanto más accesible a todo el grupo.

Su impacto en la evaluación parcial lo considero en la capacidad de anticipar conceptos claves, temas troncales y la posibilidad de comenzar a elaborar el concepto de larga duración.

Una versión digital como apoyo a la tarea de revisión de la materia, tanto para parciales como exámenes se presenta también como un potencial”

Arq. Cristian Terreno: Profesor Asistente-Introducción a la Historia de la Arquitectura y el Urbanismo B

“Durante el curso de Introducción a la Historia de la Arquitectura y el Urbanismo “B”, del año 2014, Eliana Perlo, ayudante alumna en el taller de la Arq Patricia Buguña, propuso y desarrolló un juego de repaso para la última unidad didáctica.

La instancia fue pensada como estrategia de repaso de los contenidos de la Unidad y como afianzamiento de aplicación de la Metodología de Análisis histórico propuesto por la cátedra.

Los contenidos de la Unidad, en rasgos generales, abarcan el periodo correspondiente a la 3ª Larga Duración, es decir los siglos XIX, XX, XXI.

La Metodología de análisis propuesta se refiere a entender los distintos ambientes humanos urbanos (ciudades) a través de su reconocimiento en escalas: territorial, urbano y arquitectónico y comprende también el análisis organizado según 2 grandes campos: el campo físico espacial y el campo socio cultural.

A pesar de la complejidad de la propuesta, Eliana Perlo pudo desarrollar un instrumento de tipo lúdico de muy fácil comprensión para los alumnos.

Al plantearse el juego como una suerte de competencia entre los grupos de alumnos, que seleccionaban su categoría y preguntas a través de mecanismos de azar y contaban con un tiempo acotado y un puntaje, se estableció en el taller un clima distendido, pero a la vez comprometido para alcanzar un buen puntaje.

Cada equipo de alumnos desarrolló su consigna en un pizarrón, utilizando tizas y organizando el espacio de la pizarra según sus necesidades, lo cual también fue un desafío para los alumnos, que no están acostumbrados a esos instrumentos para la representación gráfica.

Es importante destacar que la propuesta fue una iniciativa personal de la ayudante alumna, demostrando un alto grado de compromiso con su actividad.

Como estrategia didáctica tuvo muy buenos resultados, ya que permitió constatar varias cuestiones:

- *Comprensión clara de las consignas*
- *Rápida organización de la información*
- *Buen manejo gráfico*
- *Afianzamiento de contenidos específicos*
- *Manejo de otros instrumentos de representación*
- *Alto grado de participación*

- *Sobre todo, permitió comprender, a los docentes y estudiantes, que es posible estudiar desde una propuesta de tipo lúdico”*

Arq Patricia Bugaña: Profesora Asistente- Introducción a la Historia de la Arquitectura y el Urbanismo B

CONCLUSIONES:

Luego de haber analizado las diferentes opiniones y de haber testeado ambos Juegos en dos Talleres diferentes con dos profesores asistentes, podemos concluir que surgen los siguientes aspectos Positivos y Negativos a considerar:

Aspectos Positivos:

- a). Gran entusiasmo de los alumnos ante una actividad diferente que los coloque en un lugar más activo dentro del taller
- b). Fortalecimiento de los lazos entre compañeros a través de juegos grupales que exploran otras facetas más descontracturadas.
- c). Propiciar un espacio para que las dudas afloren naturalmente en un marco lúdico sin presiones.
- d). Construcción de un pensamiento relacional amplio que plantea la apertura de los contenidos específicos de la materia hacia un pensamiento relacional cultural.
- e). Énfasis en la metodología de análisis planteada por la cátedra que es requerida luego en el examen.
- f). Repaso que ordena la jerarquías de conceptos estudiados para indicar a los alumnos qué conceptos son indispensables en cada unidad.
- g). Surgen las dudas y errores típicos de examen para ser aclarados oportunamente y así disminuir la cantidad de los mismos en instancias de evaluación.
- h). Propuesta dinámica que intenta estar acorde a las exigencias de los alumnos actuales cuya atención es susceptible a múltiples estímulos y actividades estéticamente atractivas.

Aspectos Negativos:

- a). La masividad de un taller de 1er año no logra ser abarcada con consignas que siguen atadas a un juego de mesa de pocos participantes.
- b). Esta misma masividad hace que una minoría no logre integrarse completamente al Juego y se disperse fácilmente.
- c). Si bien se tocan conceptos puntuales, la modalidad podría ajustarse para que las actividades sean más precisas y así el tiempo sea menor y el grado de repaso, mayor, puesto que no se posee de mucho tiempo en taller.
- d). A algunos estudiantes les resultaron complejas algunas reglas. Por tratarse de un juego que se les presenta por primera vez, podrían simplificarse algunas consignas para dinamizarlo aún más.
- e). La falta de elementos tecnológicos es una desventaja en un Juego que intenta ser accesible a todos los alumnos en el taller y proponer una actividad similar a los juegos de su generación digital.

Finalmente otro aspecto interesante que arrojó la encuesta, fue la sugerencia de plantear Debates como actividad alternativa de repaso.

La Unidad de la 3era Larga Duración, se presenta como la oportunidad apropiada para corregir los aspectos negativos observados y plantear el Juego como una actividad de Debate en taller. El hecho de tratarse de la última unidad, nos habla del final de un proceso, donde los alumnos han completado un camino de formación y construcción del conocimiento y poseen las herramientas necesarias para realizar un adecuado análisis de casos. Esta madurez puede ponerse a prueba en consignas que impliquen la formulación de preguntas de debate, de argumentos de defensa ante ciertas posturas, el intercambio de ideas etc., en una enriquecedora actividad en la que no solo podrán repasar los contenidos para examen, sino ejercitar una mirada crítica de la arquitectura, el comienzo de la formación de una postura ante los planteos y un análisis más preciso que el que tenían a comienzo del año lectivo.

Dado que los resultado de proponer una actividad Lúdica como repaso de contenidos, cumple los objetivos propuestos y se adecúa más a los requerimientos de los alumnos actuales, queda planteado así el desafío de desarrollar una Actividad alternativa de repaso, para la 3era Larga Duración, que mejore los aspectos negativos encontrados en algunos puntos de la modalidad, el desarrollo y las consignas, y genere una actividad de tipo lúdica con formato de Debate que coloque al alumno como centro del Taller y de cuenta de la capacidad alcanzada para realizar intercambio de opiniones con una mirada crítica y un conocimiento consolidado de la Arquitectura y la Ciudad a nivel introductorio.

BIBLIOGRAFÍA:

BILINKIS, Santiago. “Pasaje al futuro” en *Reinventando la educación: Nuevos contenidos, nuevas formas*” Editorial Sudamericana. (2014)

EDELSTEIN, Gloria y Adela Coria ”Imágenes e imaginación – Iniciación a la docencia” en *La práctica de la enseñanza en la formación de docentes*. Editorial Kapeluz (1995)

FANDIÑO, Lilians, and Cecilia Ziperovich. "Los instrumentos mediadores en el aprendizaje universitario: ¿tensión entre la formación académica y las prácticas profesionales?" *Cuadernos de Educación* 3 (2012)

PERALTA, J. et alt. “Umbrales y horizontes: articulaciones verticales entre escuela media y el primer año de la carrera” en *Articulaciones: experiencias entrelazadas* Edit. FAUD. Córdoba (2011)

RAINIS, Liliana “Hábitat y Arquitectura: consideraciones sobre la condición del hábitat humano y la función de la arquitectura” en RAINIS, L. ET AL. *Cinco Enfoques sobre el Hábitat Humano*. Espacio Editora. Buenos Aires (1979)




VII ENCUENTRO

DE DOCENTES E INVESTIGADORES DE HISTORIA
DEL DISEÑO, LA ARQUITECTURA Y LA CIUDAD


La Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario certifica que

Eliana Perlo, Patricia Buguñá, Diana Cohen, Joaquín Peralta y Cristian Terreno

han participado con la ponencia "EL JUEGO COMO INSTRUMENTO MEDIADOR ENTRE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN EN EL CONTEXTO DE LA ASIGNATURA INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DE LA ARQUITECTURA Y EL URBANISMO - FUDI-UNC" en el VII Encuentro de Docentes e Investigadores de Historia del Diseño, la Arquitectura y la Ciudad realizado los días 26 y 27 de Mayo en la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario.



Dra. Arq. Bibiana Cicutti
Secretaria de Ciencia y Tecnología
FAPyD - UNR



Mg. Arq. Adolfo Del R'ò
Decano
FAPyD - UNR