

Gil, C. F. Garrido; Sánchez, P. A. (1999). La atención a la diversidad desde la programación del aula. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, Nro. 36, p. 107-121.

Maggio, M. (2014). La Enseñanza Poderosa. En *Enriquecer la Enseñanza*. Buenos Aires. Paidós.

Normativa de referencia

Ley 26.206 de Educación Federal.

Ley 24.521 de Educación Superior y su modificatoria mediante Ley 25.573.

Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad.

Ley 26.378. Adhesión de la Argentina a la Conversión de los Derechos de las Personas con Discapacidad 26.378.

Ley 27.044. Otorgamiento de jerarquía constitucional argentina a la Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad.

planning will be taken into account: methodology, purposes and objectives, contents and evaluation; all of them articulated under an Integrative Project.

Keywords: Flexible classrooms - didactics - diversity - higher education - inclusion

Resumo: Propõe-se uma reflexão sobre as possibilidades que emergem da elaboração de um planejamento acadêmico orientado para uma educação inclusiva, para que assim se possa realizar uma proposta pedagógica viável que atenda à diversidade em classes heterogêneas na universidade. Para isso, trabalharemos a concepção de inclusão educacional que emerge das atuais normas para o Nível Superior e sua relação com o planejamento acadêmico flexível em um ciclo de disciplinas da Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo. Serão tidos em conta os eixos fundamentais de um planejamento aprofundado: metodologia, finalidades e objetivos, conteúdos e avaliação; todos eles articulados em um Projeto Integrativo.

Palavras chave: Salas de aula flexíveis - didática - diversidade - ensino superior - inclusão.

Abstract: A reflection on the possibilities that emerge from the preparation of an academic planning oriented towards an inclusive education is proposed, so that in this way a feasible pedagogical proposal can be carried out that attends to diversity in heterogeneous classrooms in the university. For this, we will work on the conception of educational inclusion that emerges from the current regulations for the Higher Level and its relationship with flexible academic planning in a subject cycle at the Faculty of Design and Communication of the University of Palermo. The fundamental axes of a deep

^(*) **Leandro Ibáñez.** Fotógrafo, docente e investigador. Especialista en Inclusión Educativa (ENS N° 6), Diplomado en Educación, Imágenes y Medios (FLACSO) y Maestrando en Crítica y Difusión de las Artes (UNA). Docente de fotografía. Profesor titular en la Universidad de Palermo. Asistente Técnico Pedagógico en escuelas primarias del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Vías de escape. Acciones de educación experiencial para el fortalecimiento de aprendizajes significativos

Fecha de recepción: junio 2022

Fecha de aceptación: agosto 2022

Versión final: octubre 2022

Gabriel Fernando Juani^(*) y Silvia Torres Luyo^(**)

Resumen: La presente comunicación recupera acciones de extensión realizadas en el marco de un proyecto institucional que vincula, en torno al eje juego-conocimiento, cátedras de diferentes disciplinas de la Universidad Nacional del Litoral e instituciones educativas de nivel medio de la ciudad de Santa Fe. Entre dichas acciones se describirá la propuesta lúdica denominada *Vías de escape*, llevada a cabo por docentes, alumnos y becarios del Taller de Diseño III (Cátedra Gorodischer) y la Escuela de Educación Secundaria n° 511 Juana Azurduy. La actividad, desarrollada durante el aislamiento social y obligatorio, permitió no solo pensar en estrategias didácticas lúdicas que generen interés en los estudiantes de la escuela secundaria sino además buscar nuevos modos de hacer extensión universitaria.

Palabras clave: Comunicación visual - diseño - espacio lúdico - estrategias didácticas - interdisciplinariedad - universidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 190]

Introducción

La búsqueda de estrategias didácticas para el fortalecimiento de procesos de enseñanza y aprendizaje suele ser una constante no solo en el nivel superior sino también en los demás niveles de enseñanza. En tiempos de pandemia y aislamiento social obligatorio a esta preocupación se le sumó el desafío de incorporar estrategias, materiales y recursos digitales -ya existentes pero no tan utilizados- para reconstruir el espacio áulico (y todo lo que ello implica), en un entorno virtual. En este contexto y en el marco de una Práctica de Extensión de Educación Experiencial (PEEE), en la que participaron docentes y estudiantes universitarios de diferentes disciplinas pertenecientes a unidades académicas de la Universidad Nacional del Litoral (UNL), en conjunto con docentes y estudiantes de escuelas del nivel medio, se diseñó y desarrolla la actividad lúdico didáctica que recuperamos en la presente comunicación y que desarrollaremos a continuación.

El proyecto

“Jugar en la escuela secundaria: Un desafío para fortalecer aprendizajes y promover vínculos entre sujetos, disciplinas e instituciones” es un proyecto de prácticas de extensión de educación experiencial que actuó como marco de la actividad *Vías de escape. Atrapados en Santa Fe*. Este proyecto, que vinculó diversas disciplinas y actores de la educación media y superior, tuvo como propósito “fortalecer experiencias de formación entre disciplinas, en la escuela secundaria y en la universidad, a partir de la participación y el trabajo colaborativo en torno a proyectos institucionales de mejora de los aprendizajes y del vínculo con la comunidad” (Baraldi, 2019).

El proyecto se gestó a finales de 2019 y fue llevado a cabo durante todo el año 2020, cumpliendo con las distintas instancias previamente diseñadas y culminando con la evaluación del mismo, tanto por parte del equipo como de la institución que otorgó y aprobó su financiamiento. Si bien las actividades iniciales se llevaron a cabo de manera presencial, la mayor parte del proyecto, y por razones sanitarias ya mencionadas y de público conocimiento, se desarrolló íntegramente de manera virtual. Los espacios, tanto físicos como de referencia comprendieron a la Facultad de Humanidades y Ciencias (UNL), a la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UNL), ambos con sitio en Paraje El Pozo, a la Escuela Normal Superior y Superior de Comercio N° 43 Domingo Guzmán Silva y a la Escuela de Educación Secundaria Orientada (E.E.S.S.O) N° 511 Juana Azurduy, todas de la localidad de Santa Fe.

El equipo se conformó por docentes, alumnos, becarios de investigación y pasantes en docencia pertenecientes a las instituciones arriba mencionadas como así también de la Facultad de Ingeniería Química de la misma universidad. Esto permitió formar un equipo con actores provenientes de diversas disciplinas, contextos y funciones educativos. Dentro de las unidades académicas de la universidad estuvieron representadas la siguientes cátedras y carreras: cátedra de Didáctica General, correspondiente a los Profesorados de Matemática, Letras, Biología, Historia, Geografía y Química, el Seminario de Investigaciones en Didáctica de la Matemática (Profeso-

rado de Matemática), la cátedra de Didáctica de la Geografía (Profesorado de Geografía), el Taller de Diseño III de la cátedra Gorodischer (Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual) y la cátedra Química General correspondiente a las carreras: Licenciatura en Química, Químico Analista y Profesorado en Química.

Esta vinculación interdisciplinaria e interinstitucional tuvo como denominador común la inquietud por algunas problemáticas referidas a los procesos de enseñanza y aprendizaje y a la búsqueda de estrategias didácticas, en situaciones auténticas, que promuevan aprendizajes significativos mediante un acceso al conocimiento a través del juego y de materiales, interfaces y dispositivos lúdicos.

Uno de los problemas que marcan las prácticas en las instituciones educativas es la tendencia a la fragmentación-separación de los conocimientos a ser enseñados en distintas disciplinas y, a su vez, la desvinculación de los contenidos de aprendizaje de la vida cotidiana. Tanto en el nivel secundario como en la universidad, la mayoría de los diseños curriculares están organizados por asignaturas o por disciplinas con fuertes demarcaciones entre sí y en raras ocasiones se generan instancias en donde los sujetos en formación articulan conocimientos tratados en los distintos espacios curriculares.

Otro de los problemas que podemos observar es que muchas veces en las propuestas de enseñanza no hay una visualización del sujeto en el marco de sus condiciones sociales y culturales. Además, se lo visualiza como un sujeto restringido a su dimensión intelectual, desestimando su potencial imaginativo, afectivo y lúdico. También es frecuente cierta rigidez en la enseñanza de las disciplinas, en donde hay poco espacio para el despliegue de la imaginación, del juego y la creatividad tan importante para la conformación de la subjetividad, como así también para la construcción de nuevos conocimientos. Estos problemas tienden a promover aprendizajes poco significativos y se crea un vacío respecto de otros modos de enseñar y aprender (Baraldi, 2019).

La actividad lúdico didáctica en vinculación con la comunidad

En torno a la problemática descrita en el apartado anterior y en sintonía con los propósitos de todo el grupo extensionista y de los objetivos de aprendizaje propuestos para los estudiantes universitarios, se diseñó la actividad lúdica *Vías de escape. Atrapados en Santa Fe*, entre el Taller de Diseño III de la cátedra Gorodischer, de la cual formamos parte, y la escuela secundaria Juana Azurduy. Cabe aclarar que dicha actividad se llevó a cabo en simultáneo con otras acciones propuestas por las demás cátedras e instituciones que forma parte del proyecto.

De esta actividad concreta participamos como docentes y en representación de nuestra cátedra, disciplina y universidad junto a un grupo de estudiantes que cursaron la asignatura en el período lectivo 2020, pasantes en docencia e investigación y directivos, docentes y estudiantes del tercer año de la institución de enseñanza media. La actividad fue planificada y acordada en conjunto con las docentes de la escuela que dictan las asignatu-

ras Medios audiovisuales y Literatura, interesadas en la propuesta y a cargo del grupo de estudiantes seleccionado. Por medio de varias reuniones por videoconferencia se seleccionaron contenidos curriculares, medios y formatos, tiempos y posibilidades de implementación, estrategias y dispositivos lúdicos. Previamente se puso en común las particularidades de la escuela, de los estudiantes, y de las modalidades de enseñanza en tiempos de virtualidad debido al aislamiento social y obligatorio, destacando las limitaciones tecnológicas para el cursado, el cual se desarrollaba de manera asincrónica y solo por medio de *WhatsApp* gratuito.

Otro aspecto relevante que se destacó en las reuniones y que es coincidente con las inquietudes del proyecto general, fue el desinterés constante de los estudiantes de la escuela secundaria frente las actividades escolares. Por lo tanto, este sería uno de los puntos esenciales a tener en cuenta al momento de diseñar la actividad lúdica.

En instancias simultáneas se realizaron reuniones solo con los estudiantes y becarios universitarios para pensar posibles actividades, desde los conocimientos propios de la disciplina del Diseño y de cómo poder aplicar los mismos en situaciones de la vida real, teniendo en cuenta que las acciones del proyecto en cuestión se basa en acciones de extensión y particularmente de educación experiencial. Además de lo estrictamente relativo al aprendizaje, serían relevantes los aportes e ideas que nuestros estudiantes pudieran realizar teniendo en cuenta la cercanía generacional con los estudiantes de la escuela secundaria. Esto fue determinante al momento de definir, por ejemplo, lenguajes gráficos, medios y nuevos soportes de comunicación.

En base a lo anterior y partiendo de la idea de *gamificar* los contenidos curriculares de la escuela seleccionados previamente con las docentes (Educación y seguridad vial) se propone una *trivia*, es decir, un juego de preguntas, que actúan a modo de disparador, y respuestas que deben ser seleccionadas entre varias opciones, con la incorporación además de una mecánica de puntuación. La misma se llevó a cabo íntegramente de manera virtual mediante la aplicación *WhatsApp* como medio, haciendo uso de los recursos que la aplicación permite y con una duración aproximada de sesenta minutos.

Tanto para las preguntas y las respuestas de la *trivia* como para la construcción de las situaciones contextuales se recurrió no solo al uso de texto, sino también al uso de imágenes y audios, pero además y de modo protagónico, a la utilización de un formato propio y actual de la aplicación de *WhatsApp* y de las redes sociales: los *stickers*. Las preguntas eran formuladas, a través de un audio, mediante la presentación de imágenes que aludían a una situación vial concreta, cuya respuesta correcta debía ser seleccionada entre tres opciones en formato *sticker*. Además de esta dinámica de preguntas y respuesta la actividad incluía momentos o acciones «libres», en los cuales los participantes podían mandar cualquier *sticker* que representará una sensación o una opinión a las preguntas y respuestas de la *trivia* o en relación a las comunicaciones e interacciones que se generaban entre los participantes. La utilización de este formato, actual, convencional y generacional se constituyó como un elemento clave para la construcción de la narración y como medio de interacción de los participantes entre ellos mismos y con la actividad.

En el mismo sentido, recurrir a la *gamificación*, entendida “como el uso de elementos, formas de pensar y estrategias de diseño de juegos en campos ajenos a lo propiamente lúdico” (Battle Rodríguez *et al.*, 2018), permitió en este caso, no solo dar respuesta a uno de los objetivos del proyecto general, el de buscar estrategias didácticas en torno al eje juego-conocimiento, sino que además posibilitó contrarrestar en algún sentido la falta de interés manifiesta de los estudiantes de la escuela secundaria. Incorporar mecánicas de desafíos y competición colaborativa, un relato contextualizado que posibilitó una dinámica de *progresión, retroalimentación y relaciones*, un objetivo de juego claro, tablas de puntuación y elementos de premiación promovieron la motivación y el involucramiento de los estudiantes en una actividad lúdica como parte de una propuesta educativa.

Reflexiones finales

Hacer una recapitulación de lo expuesto en relación a la actividad desarrollada y al proyecto institucional en el que la misma se inscribe, nos permitirá resaltar cuestiones y relaciones puntuales para arribar a algunas conclusiones.

En cuanto a práctica extensionista, centrada particularmente en una modalidad de educación experiencial, la actividad lúdica no solo se presentó como una propuesta útil a modo de herramienta didáctica para el ámbito educativo, sino que además permitió alcanzar objetivos de aprendizaje (los que propone el aprendizaje experiencial) para los estudiantes universitarios. En este sentido, los mismos pudieron trabajar contenidos curriculares de la asignatura, y aplicar saberes disciplinares a una situación concreta de la vida real, con una impronta educativa y una notable vinculación con el medio. Por otro lado, los estudiantes del nivel medio, mediante dicha estrategia, pudieron articular los contenidos referidos a la Educación y Seguridad Vial que venían ya trabajando durante el año y desde distintos espacios curriculares.

En relación a lo anterior, consideramos que la propuesta logra de manera más que satisfactoria dar respuesta a una de las inquietudes centrales del proyecto general y de todos los actores involucrados de ambas instituciones: la indiferencia de los alumnos del nivel medio frente a las actividades escolares. Esto pareciera no solo ser responsabilidad de los estudiantes sino también de las propuestas. En este sentido, Litwin (2018) plantea que lo que se ha perdido es la significatividad de las actividades y que esta pérdida del sentido genera *desimplicación* y falta de emoción. Expone además que las causas de estas propuestas de desimplicación radican en otras realidades educativas (coincidentes con las descritas al diseñar este proyecto general): la fragmentación de los espacios curriculares a modo de compartimientos estancos que permiten poca relación entre ellos y el volumen de la información y conocimientos que se propone que aprendan los estudiantes.

Con respecto a la actividad concreta y posterior a su implementación, se realizó una puesta en común con todos los representantes de las distintas disciplinas e instituciones para socializar la experiencia y analizar desde distintas miradas no solo las fortalezas y debilidades de la misma sino la factibilidad de ser replica-

da en la modalidad presencial, en otras instituciones y disciplinas o a partir de otros contenidos curriculares. En esta instancia se compartieron las evaluaciones y reflexiones ya realizadas entre el grupo más reducido compuesto por docentes, becarios y estudiantes de la disciplina del Diseño, las cuales referían a criterios informacionales, lenguajes visuales, cantidad de piezas comunicacionales en relación a la duración de la actividad y a la selección y aplicación de los elementos de *gamificación*.

Finalmente, consideramos que lo relevante de la actividad realizada no solo radica en que ha podido de alguna manera colaborar con la implicación de los estudiantes (tanto secundarios como universitarios) en la actividad escolar, sino también en los elementos que la componen, en su carácter lúdico y en los criterios que delinearon tanto su diseño como implementación, criterios que surgen de la interdisciplinariedad y de las vinculaciones entre sujetos e instituciones. Este tipo de experiencias abre nuevos espacios de reflexión para pensar otras formas de enseñar y de aprender, de hacer extensión en vinculación con el medio y de continuar trabajando en la búsqueda de estrategias colaborativas que promuevan, o al menos lo intenten, aprendizajes un poco más significativos.

Referencias bibliográficas

- Baraldi, V. (2019). Propuesta de práctica de extensión de educación experiencial, Fhuc, UNL. Documento no publicado.
- Batlle Rodríguez, J., Gonzáles Argüello, M. y Pujolá Font, J. (2018). La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras en *Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, n.2/II n. s., junio 2018, pp. 121-160
- Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós

Abstract: This communication recovers extension actions carried out within the framework of an institutional project that links, around the game-knowledge axis, chairs of different disciplines of the Universidad Nacional del Litoral and medium-level educational institutions of the city of Santa Fe. Among

these actions will be described the recreational proposal called Escape routes, carried out by teachers, students and scholarship holders of the Design Workshop III (Gorodischer Chair) and the Secondary Education School nº 511 Juana Azurduy. The activity, developed during the social and mandatory isolation, allowed not only to think about playful didactic strategies that generate interest in high school students, but also to search for new ways of doing university extension.

Keywords: Visual communication - design - ludic space - didactic strategies - interdisciplinary - university.

Resumo: Esta comunicação recupera as ações extensionistas realizadas no âmbito de um projeto institucional que vincula, em torno do eixo jogo-saber, cátedras de diferentes disciplinas da Universidade Nacional do Litoral e instituições de ensino médio da cidade de Santa Fé. as ações serão descritas a proposta lúdica chamada Vias de escape, realizada por professores, alunos e bolsistas da Oficina de Design III (Cadeira Gorodischer) e da Escola Secundária nº 511 Juana Azurduy. A atividade, desenvolvida durante o isolamento social e obrigatório, permitiu não só pensar em estratégias didáticas lúdicas que gerem interesse nos alunos do ensino médio, mas também buscar novas formas de fazer extensão universitária.

Palavras chave: Comunicação visual - design - espaço lúdico - estratégias didáticas - interdisciplinaridade - universidade.

(*) **Gabriel Fernando Juani.** Licenciado en Diseño de la Comunicación Visual. Docente, investigador y extensionista (FADU-UNL). Maestrando en Docencia Universitaria (FHUC-UNL). Profesor Asociado en Universidad Católica de Santiago del Estero (Departamento Académico Rafaela). Participa en proyectos institucionales en torno al Diseño de información en interfaces lúdico didácticas para el abordaje de problemáticas sociales y regionales.

(**) **Silvia Torres Luyo.** Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual (Universidad Nacional del Litoral). Ludotecaria y Diseñadora de juegos y juguetes. Docente (Adjunta Semi concursada: Talleres Diseño II, II y IV Cátedra Gorodischer). Investigadora categorizada (CT. III.). Directora de proyectos de investigación y extensión. Directora y codirectora de cientibecarios, tesistas de grado y becarios.