

## Aprender jugando en la universidad.

Graciela Astorga

Cuando comenzamos nuestra educación, el juego era la base de todas las estrategias de aprendizaje que padres y maestros, implementaban para que comenzáramos de manera placentera y disfrutable, el largo camino del saber.

A medida que fuimos creciendo, el juego como método de aprendizaje fue desapareciendo de nuestra vida escolar y estudiantil, quedando relegado a acrósticos, crucigramas y la enseñanza de idiomas. De esta manera perdimos las múltiples posibilidades y situaciones de aprendizaje que el juego puede proponernos.

El juego no solo provoca interesantes situaciones para el trabajo grupal, sino que, además de la producción de endorfinas que favorecen el aprendizaje y la creatividad, nos pone en un lugar de enorme potencial: nos da permisos.

Lo lúdico es una herramienta con muchos usos y aplicaciones. Desplegar actividades lúdicas en el aula resulta sumamente beneficioso para la comprensión de determinadas mecánicas y la aparición de los estados creativos imprescindibles en profesiones basadas en el diseño y la comunicación.

Parece extraño hablar de juego en el nivel de la educación superior, es posible que no sea la mejor manera de comprender determinados contenidos, pero cuando nos metemos en el contexto de las carreras cuyos ejes son la creatividad del alumno, estamos en el terreno propicio para intentar renovar la enseñanza desde lugares nuevos.

A lo largo de los años, he ensayado varios modelos de juegos que he ido aplicando a la enseñanza de determinados contenidos, con muy buenos resultados. Los juegos pueden implementarse de dos maneras:

1. Como situaciones de «juego» grupales, donde cada participante lleva adelante un rol o personaje a cargo de determinadas decisiones o el desarrollo de una parte del diseño. Para lograr un óptimo resultado, es ideal sacarlos de contexto, o sea de su aula habitual y buscar un nuevo ámbito que contribuya a esto de «dar permiso para ir a jugar». Personalmente utilizo esta estrategia cuando enseño la base de la planificación de la programación de televisión, y «jugamos» a que son los productores y ejecutivos de un nuevo canal que debe diseñar una exitosa grilla de nueva programación. A partir de la implementación de este modelo a este contenido puntual, encontré un mayor nivel asertivo y creativo en el resultado final. En esta situación, cada alumno esta a cargo de un área del canal, aporta, defiende sus programas, discute, y va mejorando sus decisiones iniciales. Al concluir tenemos una programación integral con criterio, profesionalmente pensada, con ideas innovadoras, que respeta el target, y que podría ponerse salir al aire y funcionar muy bien.

2. Con el modelo «juego de tablero». Aquí aparecen las mecánicas de los elementos físicos concretos que arman y hacen funcionar un juego, como en el ritual de los juegos de tablero. Estoy de acuerdo en que no todo puede implementarse de esta manera, pero hay temas donde la aplicación de alguno de estos modelos, hace que temas donde entran muchas variantes, elementos o niveles de organización, resulten simples a la comprensión a través de un juego que enseñe su aplicación. Aplicando estos principios desarrollé un diseño muy simple para enseñar el armado y la cons-

trucción de una rutina de televisión (el libreto de los programas de no ficción) que ha lo largo de los años ha probado su eficacia. Los alumnos juegan con el material, aprenden de una manera lúdica y distendida la mecánica del armado, y resulta de enorme utilidad en la corrección de lo que han diseñado. Este «juego» me ha permitido enseñar de una manera contundente una de las bases esenciales del diseño de televisión, y a través de los años, al encontrarme con ex-alumnos, la gran mayoría se refiere los aprendizajes desde este modelo como a algo que jamás olvidaron.

Hemos avanzado mucho, desde la tiza y el pizarrón, en cuando a las distintas tecnologías que podemos aplicar en un aula con respecto al aprendizaje.

Las materias de cada carrera de diseño y comunicación que tienen que ver con construcciones o desarrollos de modelos y donde esta en juego como factor clave la creatividad, son una excelente excusa para innovar lo que sucede en nuestras cátedras. A diferencia de las tecnologías informáticas como el Power Point, donde algunos alumnos dejan nos dejan puesta la cara y salen a navegar mientras dura la experiencia, las tecnologías lúdicas implican presencia, atención, compromiso y diversión.

Las experiencias que los educadores de todo el mundo vienen desarrollando en este sentido invitan a explorar este territorio, los resultados no pueden ser más prometedores. Cuando les damos a los alumnos permiso para ir a jugar, juegan, y el resultado es arte.

## James Rose, pionero del Movimiento Moderno en Arquitectura Paisajista en Estados Unidos.

Mónica Balabani

Esta investigación presenta brevemente las características más relevantes de la obra realizada por James Rose enmarcadas dentro del contexto del arte y de la arquitectura moderna e introduce el concepto de la revolución moderna en el diseño del paisaje.

### Movimiento Moderno. Los comienzos

Junto a Dan Kiley y Garret Eckbo, James C. Rose (1913-1991) fue uno de los pioneros del Movimiento Moderno en Arquitectura Paisajista en Estados Unidos. Rose emergió como una de las figuras más singulares y trascendentes de la historia de la arquitectura paisajista norteamericana que introdujo la modernidad artística en su área, dedicando su enorme talento, su avidez por el saber y una labor sin pausas a la problemática del diseño hasta su muerte, ocurrida a los 78 años.

Durante su vida se desempeñó como conferenciante, profesor visitante, crítico e numerosas escuelas de arquitectura y arquitectura paisajista. Escribió cuatro libros: *Creative Gardens* en 1958; *Gardens Make Me Laugh* en 1965; *Modern American Gardens* en 1967 y *The Heavenly Environment* en 1987. La obra que más influencia ha tenido sobre sus contemporáneos se remonta a una serie de siete artículos revolucionarios publicados por la revista *Pencil Points* (ahora *Progressive Architecture*) entre 1938 y 1939 que desataron una encendida polémica avanzando tanto la teoría como la