

una nueva perspectiva para redefinir la misma práctica profesional e incorporar decisiones más amplias y a más largo plazo en sus propios programas de proyectos.

Los estudiantes se muestran muy entusiasmados con este tema, y encuentran razones necesarias y trascendentales para la intervención desde el diseño, pues muchos de ellos, y creo yo, que por tener ya una formación y toda una postura ideológica sólida, elaboran toda una crítica a la práctica frívola del diseño, encontrando en esta calidad de trabajos un desafío válido y necesario.

La competencia del aprendizaje

Wenceslao Zavala

El hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega.

Schiller

Siendo profesor en la universidad de una asignatura práctica, (puntualmente en los laboratorios en el manejo de *software*) me encontré frente a un problema con los alumnos.

Sucedió que me resultaba difícil que los alumnos quieran respaldar la práctica realizada en las clases, mediante la lectura de teoría. Además, observé que debía repetir lo que intentaba comunicarles en varias oportunidades, y entendí que en general cada alumno desea aprender cosas puntuales para hacer cosas que tienen en mente y no toda la metodología para luego ver cómo les impacta a ellos. Por ejemplo, si tienen en la cabeza hacer un cuadrado rojo, mientras estoy explicando cómo hacer un círculo verde, intentan por su cuenta hacer el cuadrado rojo. De todas maneras, ante mi llamado de atención, reconocen que es bueno saber cómo hacer un círculo verde, entonces me piden que se los vuelva a explicar. Cabe destacar que esta problemática generalmente se da en alumnos de primer año, por la razón antes mencionada y además, porque en algunos casos no se encuentran familiarizados con el ritmo de la universidad. A esto se suma que hoy los alumnos pretenden tener las cosas más fáciles y son más exigentes de resultados a menor plazo.

La realidad es que para un buen manejo de un programa de computación, lo mejor es la práctica e investigación por parte del individuo. Entonces, bajo esta premisa de incentivarlos un poco, intenté una búsqueda de estímulo para lograr sacarlos de esa estructura.

Recordé entonces mi participación en una experiencia laboral, donde se promovía la competencia dentro de los integrantes de un mismo equipo de trabajo para lograr un mejor producto, ya que si todos nos exigíamos para lograr resultados superiores, en teoría, el producto final también lo sería. Cabe aclarar, que en el ámbito de esta empresa, la persona que se destacaba tenía además, las retribuciones pertinentes en cuanto al desarrollo profesional dentro de la misma.

A partir de esta experiencia tuve como idea generar un esquema de competencia dentro del curso y retribuir de alguna manera esa participación.

El primer interrogante fue: ¿Cómo hacer para estimu-

lar a chicos (que como ya mencioné, son recién salidos del secundario) para que lean e investiguen sobre los programas y de esa manera puedan entender mejor la práctica del mismo?

Recuerdo que en uno de los intentos para que se acercaran a la teoría, les di 20 páginas para leer y recibí respuestas tales como “Profe, tranquilo, somos de primer año” o “¿Necesitamos leer en una materia de laboratorio?”. Si bien yo dije que siempre necesitaban leer, creo que no los convencí.

Ese fue el detonante para poner en práctica la metodología que hoy utilizo y obligarlos así, al menos, a leer los títulos.

En sí lo que planteo en clase es una competencia, en una primera etapa personal, y luego, a medida que ya se conocen, la segunda etapa se va a dar entre dos grupos. Comienzo entonces en la primera clase comentándoles acerca de la metodología de trabajo y los requisitos para aprobar la cursada.

Les informo además, que para aprobar la asignatura, además de los trabajos prácticos, obligatoriamente deberán aprobar un examen parcial, destacando que la participación en clase influye directamente en la nota de ese examen.

El examen consiste en un cuestionario de casi 100 puntos (estilo de múltiple selección) con preguntas tanto de verdadero / falso, como con opciones para seleccionar a, b, c ó d, siendo algunas “engañosas”, con el objetivo de que el alumno razone para determinar con seguridad si lo planteado es posible o no.

A cada alumno le toca responder sólo 20 puntos según su suerte, definiendo “según suerte”, a lo que se conoce como el “bolillero” que comprende un X número de unidades, y que según el azar son la/las que deberá desarrollar.

Por el tipo de preguntas (como es una materia práctica de laboratorio) muchas de las respuestas a las mismas se resolverán con el sólo hecho de saber utilizar el *software* que se da en la cursada. Pero como mencioné anteriormente, en otras se deberá encontrar dónde está el error, con el objetivo de que el alumno razone y realmente tenga noción de qué se trata, cumpliendo de esta manera con el objetivo principal (por lo menos en mi caso) de lograr que los alumnos “sepan lo que hacen”, pudiendo aplicar la teoría en la práctica.

Una vez que ya saben cómo es la forma de rendir el parcial, les explico cómo pueden ir ganando puntos en clase para ser beneficiados el día del parcial. Cada punto es una pregunta que pueden elegir no contestar en el parcial, ya que al contestarla en clase de forma correcta es como hacerlo en el examen. Desde ya que este beneficio debo explicarlo dos veces, porque es tal la sorpresa ante el mismo, que no logran entenderlo la primera vez. Y ante su interés logro captar su atención, y por ende, ya no debo ser tan repetitivo.

Les aclaro también que no es cualquier pregunta la que les da un punto para el examen, y que contrariamente a la idea que primero se comprende, no dejan de rendir el examen si son 20 preguntas y justo responden 20 en clase. Cada alumno no puede responder más de 5 preguntas en total, así ninguno de ellos va a tener la opción de ya empezar con el parcial aprobado. Pero sí

más tranquilo, ya que si responde 5 veces, es seguro que sepa mínimo 8 de las respuestas del examen para poder aprobarlo aunque sea con un cuatro.

El otro punto a dejar en claro es que no todas las preguntas en clase valen por un punto de examen, sino que es en el transcurso de las clases donde voy haciendo preguntas y sólo en algunas de ellas, cuando termino de formularla y antes de que contesten les advierto que es por un punto para el parcial. Esto afortunadamente hace que siempre estén un poco expectantes de lo que digo para ver qué deben de responder llegado el momento. Obviamente, en cada pregunta que hago ellos se interesan por saber si es o no por punto de examen, logrando, afortunadamente, que la clase se vuelva más interactiva.

Con este sistema, me di cuenta que los alumnos llegan a competir entre sí para responder primero, y que a su vez hacen más preguntas para entender mejor lo que les explico, sobre todo cuando menciono que son preguntas de examen, por si les hago preguntas sobre eso. Debido a que algunas de las preguntas hechas son muy oportunas, bien acordes para el tema tratado en ese momento, y además que aportan para el resto de la clase, comencé a dar la opción de que las conteste otro alumno para ver cómo lo entendió y en caso de ser satisfactoria la respuesta, la misma es a cambio de un punto de examen. De esta forma no sólo logro la participación en la clase, sino además, el que se escuchen unos a otros.

Como mencioné al principio la idea es también ver cómo compiten entre dos grupos. Avanzadas las clases, les pregunto si a ellos les interesa que la competencia se transforme de personal a grupal. Desde ya que debo explicarles qué implica esto.

Pues bien, el participar en forma personal, sólo beneficia al individuo, y grupal obviamente... al grupo. Al ser individual cada uno se ve beneficiado con ese punto para una respuesta ya contestada en clase del examen parcial. Pero al ser grupal, los puntos obtenidos "individualmente" se suman como equipo, y los que logren el mayor puntaje, en lugar de definir "según sus suerte" sobre las 20 preguntas, sólo participarán por 15, ya que el beneficio que otorga el equipo es que pueden elegir 5 de las 100 preguntas que tiene el cuestionario. Desde ya, los alumnos prefieren la opción grupal.

El día del examen se ve el listado de los puntajes de cada alumno para ver cuántas preguntas tienen ya contestadas y luego se ve el equipo ganador. Informado los puntos y los alumnos que pueden elegir 5 de las 20 preguntas, paso al sorteo de las mismas. A los integrantes del grupo con más puntos sólo les menciono las primeras 15 que les tocó en el sorteo. Una vez asignadas las preguntas a cada alumno, en el momento me deben decir cuáles preguntas son las que eligen como contestadas.

Con esta metodología (que a simple vista sólo parece ser una ayuda para aprobar el parcial), he logrado focalizar la atención del alumno, y asegurarme además que si bien es una materia práctica ellos saben desde la teoría aplicada, qué pueden hacer con un programa de computación, aprovechando al máximo las herramientas del mismo, y no sólo las que les interesa conocer para cumplir con su objetivo, que generalmente no es el

que creían que llevarían a cabo con la materia. Para su sorpresa, "el horizonte es más amplio".

Es sabido que desde chicos relacionamos el juego con el aprendizaje, es por eso que al realizar esta "competencia" y habiendo obtenido buenos resultados, me animo a apoyar ese concepto aplicándolo a la enseñanza académica.