

A jugar! Una estrategia para favorecer el aprendizaje en el aula

Verónica Folgar (*)

Fecha de recepción: julio 2010
Fecha de aceptación: septiembre 2010
Versión final: noviembre 2010

Resumen: ¿Porqué llevar el juego al aula? y en todo caso ¿Por qué no? Jugar es placentero, permite divertirse en el aula, no solamente ayuda a enseñar e incorporar conceptos nuevos sino que también permite que los alumnos se relacionen entre sí, entablen nuevas relaciones, compartan conocimientos aprendidos, creencias. Al asumir el rol de un determinado personaje, los alumnos se involucran con el personaje y asumen las responsabilidades del mismo, obligándolos a investigar para saber lo mismo que sabe su personaje o, lo que ellos creen que el personaje necesita saber para desempeñar su rol.

Palabras claves: educación – enseñanza – aprendizaje – juego – aula – estrategia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 55]

A medida que el individuo crece abandona algunas prácticas y las reemplaza por otras, el juego como instancia de aprendizaje o de interacción con sus pares es una de esas prácticas abandonadas. Deja de disfrutar de lo lúdico para abordar otras responsabilidades que lo aquejan de la vida cotidiana. Jugar se relaciona a menudo con la infancia y a medida que se crece los prejuicios bloquean esta práctica que involucran el cuerpo y la mente.

Pero ¿porqué llevar el juego al aula? y en todo caso ¿Por qué no? Jugar es placentero, permite divertirse en el aula, no solamente ayuda a enseñar e incorporar conceptos nuevos sino que también permite que los alumnos se relacionen entre sí, entablen nuevas relaciones, compartan conocimientos aprendidos, creencias.

La etapa de investigación y relevamiento es una tarea a la que los alumnos se resisten frecuentemente y les resulta tediosa. Consideran que esta etapa es innecesaria y no encuentran el sentido de recabar información. Con la implementación del caso de estudio se logra introducir a los alumnos en una historia que contiene datos reales y datos fantasiosos y que podría ser real o no pero si podría ser factible. El relato introduce al alumno en un campo de investigación camuflado, presentándole un área de investigación atrapante por la diversidad de detalles y “tips” que pueden ir descubriéndose a medida que se profundizan conocimientos en el tema. Los personajes que conforman el relato, son muy ricos y con diversos matices, son queribles y llenos de sentimientos. Dentro de los personajes se pueden encontrar “buenos y malos”, lo cual les permitirá a los alumnos discutir sobre ellos tomando posiciones enfrentadas y abriendo el debate. Selma Wassermann en su libro *El estudio de casos como método de enseñanza* plantea que los casos deben basarse en la vida real y presentar personas reales.

Al asumir el rol de un determinado personaje, los alumnos se involucran con el personaje y asumen las responsabilidades del mismo, obligándolos a investigar para saber lo mismo que sabe su personaje o, lo que ellos creen que el personaje necesita saber para desempeñar su rol.

Evocar un viejo juego puede ser la clave del éxito en

este tipo de prácticas ya que si el tema planteado, resultase poco atractivo, el juego / aprendizaje resultaría un fracaso. La falsificación de dinero es un tema atrapante, cuanto más se investiga y se aprende, más se quiere saber, los secretos que se esconden detrás de cada paso de fabricación son innumerables.

Incidente Crítico. Parte 1

Peter Treffny llevaba tres años fabricando papel en su pequeño taller gráfico en Baltimore, sus papeles eran muy bien recibidos por el público, con el pasar de los años, su pequeño negocio se convirtió en una tienda de culto donde sus clientes acudían a buscar esas piezas únicas, papeles llenos de texturas, flores, colores, aromas o ilustrados.

Su incursión en las artes gráficas comenzó en su infancia, Peter era hijo de un empleado de imprenta que había llegado de Alemania en los años 30 trayendo de allí su oficio y afición, en sus ratos libres desarrollaba la xilografía y en su jornada de trabajo se ocupaba de la “Sección de Cajas”, imprimía con una Máquina tipográfica Heidelberg plana, recién llegada de su país. Peter pasaba muchas horas jugando dentro del taller, con las máquinas, la tinta, los papeles, y con los tipos móviles, también ayudaba a su padre en sus largas jornadas laborales y luego en casa, ayudaba a su madre con algunos quehaceres del hogar.

El papel siempre lo había apasionado y fue esa pasión la que lo llevó a abrir su negocio. Las ventas no eran elevadas y con los tiempos que corrían se hacía muy difícil sostener el negocio, como así también alimentar a su familia.

Un día como cualquier otro, mientras estaba en plena fabricación de su “pasta de papel” un trapo de lino cayó dentro de la mezcla y fue allí cuando descubrió que en su pasta de papel podía incluir las fibras de lino, eso le agregaría una textura incomparable a sus papeles. Al cabo de dos semanas luego de realizar todos los procesos en la fabricación del papel quitó de la prensa su primer papel de fibras de tela, al posar sus dedos sobre él, sintió un escalofrío en la médula, parecía estar tocando un trozo de terciopelo, y luego de pensar un rato descubrió que esa sensación la había tenido cuando su padre

le había regalado un dólar en su cumpleaños número 7. La increíble similitud que tenía su obra maestra con el papel moneda era increíble. Y fue allí, si justo allí, que Peter pensó que su suerte podía cambiar, solo debería poner en marcha su memoria y recordar el trabajo que realizaba su padre, también debía encargarse de la tinta y un sinnúmero de cosas, pero era posible, el dinero podía reproducirse y ya no era un problema para él! Sin querer había encontrado la llave para no pasar más hambre, ni él, ni ninguno de su familia.

Con los años Peter dejó de llamarse sólo así, para ser reconocido como Peter “dedos de Tinta” Treffny esto lo ponía muy orgulloso. Durante los primeros años fabricaba sumas muy pequeñas de dinero 1.000 dólares por semana aproximadamente. Luego cuando ganó experiencia comenzó a fabricar 100.000 dólares por semana. Amplió su equipo de trabajo hasta completar un cupo de 25 personas a su cargo, maquinistas, entintadores, talladores, artistas, expertos en fotografía, pasadores, todos ellos se llevaban una parte importante de este negocio. Peter pudo comprar su casa y sus hijos concurrían a una de las Universidades más prestigiosas, pero ellos desconocían la verdadera profesión de Peter. A pesar de que ya tenía todas sus necesidades cubiertas Peter siguió fabricando más y más dinero

Con la cantidad de dinero falso que insertaban en el mercado, algunos puntos en el negocio eran difíciles de controlar, esto le permitió al detective Jhon O Rian infiltrar un agente dentro de la organización de Peter.

O Rian estaba a cargo de la División Falsificación de Monedas del departamento de Policía. En su juventud, consiguió este puesto gracias a su habilidad de apresar peces gordos, su más preciado galardón y el que lo había llevado a la gloria no había sido otro que Steven Potter. En los años 40, Steven logró falsificar cheques por sumas millonarias, Jhon logró atrapar al escurridizo Steven y desde entonces quedó a cargo de la división falsificación y con el pasar de los años se convirtió en sabueso experto en la falsificación de billetes.

El agente infiltrado Rob, era un ex falsificador que había trabajado como aprendiz de Steven Potter, especializado en el grabado de matrices O Rian decidió infiltrarlo ya que este era un experto inigualable y sabía que “Dedos de tinta” no podría resistirse a perder a una joya como esta.

A esta altura, la calidad y las terminaciones de los billetes de Peter eran excelentes podría decirse que eran, casi perfectos.

Rob trabajó con Peter durante dos años y la inserción de éste en la organización fue provechosa, los billetes pasaban los controles de seguridad muy fácilmente, a pesar de esto Peter pensaba que algo no estaba bien con Rob, Igualmente Peter no permitió que esto interfiriera con el trabajo de la Organización.

Peter decidió que era conveniente dar un gran golpe, la inserción de una fuerte suma de dinero, esto le daría cierta tranquilidad, a esta altura Peter y su grupo estaban trabajando para grandes mafiosos de todo Estados Unidos, Europa y Latino América. Durante meses se prepararon para exportar 500.000.000 millones de dólares, la fecha en que el cargamento saldría del puerto de Baltimore rumbo a Italia era el 21 de septiembre, Al

enterarse de la noticia, el detective Jhon O Rian, preparó a la división para agarrar a la organización con las manos en la masa.

El 20 de septiembre por la noche todo el departamento de policía de Baltimore estaba apostado en la puerta del pequeño negocio de Peter que servía de pantalla a la organización. El comando Swat rompió la puerta y todos entraron corriendo, el corazón de O Rian latía estrepitosamente, el momento de ver a Dedos de tinta tras las rejas había llegado, tantas noches en vela tratando de descubrir todos los secretos que guardaban esos billetes, tantos dolores de estomago producidos por comer chatarra. Todo eso había llegado a su fin, Cuando O Rian cruzó la puerta se encontró al taller totalmente vacío, desolado, Peter se había esfumado...

Parte 2

Días más tarde O Rian recibió una carta en su oficina, cuando abrió el sobre vio unos 200 dólares con una nota abrochada que decía: “Querido amigo Jhon: Me he tenido que ausentar de Baltimore por algún tiempo, pero aún así, no he dejado de trabajar, seguramente pronto nos estaremos viendo. No lo cree? Lo que usted buscaba en mi pequeño negocio, debe estar recorriendo la bella Europa. A propósito, Rob le manda un cálido abrazo. Saludos, Peter “Dedos de Tinta” Treffny.”

El objetivo de este caso en el aula es que los alumnos se involucren con la situación planteada en el incidente, jugar a ser policía o ladrón. Este caso plantea una fantasía recurrente entre los alumnos la falsificación de billetes, y demuestra lo difícil que resultaría llevar a cabo esta tarea. El proceso de fabricación de billetes es muy complejo, a través de este trabajo los alumnos, trabajando en grupos recaudan la información necesaria para completar el proceso de fabricación completo, Sin importar de que lado de la investigación se encuentren, policías o ladrones, ambos bandos necesitan contar con la misma información, cada vez que se crean nuevas marcas de seguridad para evitar la falsificación, los falsificadores encuentran nuevas técnicas para corromperlas, o es la misma tecnología, la que con sus avances le entrega en bandeja la llave para transgredir las barreras creadas. Muchos diseñadores, artistas gráficos, ingenieros, técnicos y otros profesionales trabajan en forma incansable en elaboración de trabas que impidan la falsificación de billetes.

En el caso de estudio planteado los alumnos deberán investigar los procesos de: Fabricación de billetes; generación de matrices y posibilidades de reproducción; aplicación y verificación de diseño en billetes; diseño aplicado terminado e impreso; limitaciones de los sistemas de impresión; interacción de distintas profesiones dentro del proceso de diseño.

Los alumnos que se involucran en el caso podrán descubrir al terminar el trabajo que a través del juego realizaron una investigación para poder diseñar, comprobando que la investigación y el relevamiento de información, son pasos necesarios para el proceso de diseño y elaboración y desarrollo de una pieza grafica.

Para organizar este trabajo dentro del aula los alumnos en una primera instancia leerán el texto para introducirlos en el tema. En una segunda etapa los alumnos se

dividirán en dos grupos Policías y Falsificadores, Tanto unos como otros, responderán cuestionarios pertinentemente desarrollados que ahondaran sobre la comprensión de texto.

En una segunda etapa cada parte juzgará a sus oponentes analizando los cabos sueltos, los aciertos y desaciertos de las partes, promoviendo un juicio sobre el trabajo del otro, para finalizar esta etapa se confrontaran ambos grupos en un debate abierto, que permita sacar conclusiones. Ambas etapas se realizan en el aula con los conocimientos previos de los alumnos y los extraídos del texto. Para concluir esta actividad se promueve la investigación y relevamiento de datos en libros, Internet, películas, etc., el objetivo de esta investigación concluye con un trabajo grafico donde podrán plasmar todo lo aprendido en la generación de un billete con nuevas propuestas de marcas de seguridad que complique la falsificación del mismo.

Cabe aclarar que para la implementación de incidente crítico se utiliza material lúdico que se le entrega a cada grupo de alumnos, a saber:

- Sobres confidenciales, pertenecientes al FBI con las fichas de datos personales y antecedentes de cada uno de los falsificadores, como así también de los policías involucrados.
- Sobres con pruebas de los billetes falsificados, dólares y pesos falsos, para que cada grupo, sin importar a que grupo pertenezcan puedan evaluar la calidad del producto obtenido, aciertos y deficiencias del mismo.

Este caso para algunos puede resultar controversial ya que brinda información la cual permitiría, mal usada, cometer un delito. Pero cualquier "saber" mal usado lo permitiría, no hay conocimientos malos o buenos, sino individuos que lo usan para hacer el mal o el bien.

Abstract: Why to take games into the classroom? And in any case Why not? To play is pleasant, allows to amuse itself in the classroom, not only aid to teach and to incorporate new concepts but also allows students interaction, establishing new relations and sharing knowledge and beliefs. When assuming the role of a certain character, the students become jumbled with the character and assume its responsibilities, forcing them to investigate just like his character knows or, which they think that the character needs to know to carry out his role.

Key words: Education - teaching - learning - game - classroom - strategy.

Resumo: ¿Por que levar o jogo para a sala de aula? e em qualquer caso, ¿por que não você? O jogo é agradável, permite divertir-se na sala de aula, não só ajuda a ensinar e incorporar novos conceitos, mas também permite que os alunos se relacionam entre si, se envolver em novos relacionamentos, compartilhar aprendizados, crenças. Ao assumir o papel de uma determinada personagem, o aluno se envolver com o personagem e assumir as responsabilidades dele, forçando-os a investigar para saber a mesma coisa que você sabe que seu personagem ou o que eles acham que o personagem precisa saber para desempenhar o seu papel.

Palavras chave: educação – ensino – aprendizagem – jogo – sala de aula – estratégia.

(*) **Verónica Folgar.** Diseñadora Grafica (UBA, 1997). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño Visual en la Facultad de Diseño y Comunicación. Participó en la presentación del libro *Tramas* y expuso trabajos allí publicados.

Los alumnos escriben luego de investigar sobre pueblos originarios

Fecha de recepción: julio 2010

Fecha de aceptación: septiembre 2010

Versión final: noviembre 2010

Dardo Dozo y Claudia Kricun (*)

Resumen: Nuevamente elaboramos un escrito sobre el trabajo que construimos dentro de la materia Comunicación Oral y Escrita. Dentro del práctico "El libro infantil", sobre el cual ya hemos escrito en otra oportunidad, instrumentamos un trabajo de investigación enfocado sobre los pueblos originarios de todo el mundo. No obstante, lo que comenzó como un mero trabajo de investigación, al ser luego articulado con la escritura de los libros infantiles con el eje argumental general de un personaje que mediante un viaje conoce diversos grupos originarios, generó un conmovedor interés en los alumnos concibiendo profundas reflexiones dentro del campo social.

Palabras claves: educación – comunicación - alumno – pueblos – originarios – social - infantil.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 57]

Un aprendizaje que conmueve es provocador, desinstala al sujeto de sus escenarios habituales para que él mismo genere sus espacios de saber.

Un nuevo año y nos planteamos nuevos pasos, nos proponemos propuestas que nos conmuevan y que conmuevan a los estudiantes. Podríamos preguntarnos el