

- Observatorio de Comercio Internacional de Buenos Aires. (2010). *La industria de videojuegos en Argentina*: Buenos Aires.
- Pedersen, T. (25 de Noviembre de 2014). *Videojuegos de acción puede mejorar las capacidades de aprendizaje generales*. Obtenido de Psych central: <http://psych-central.com/news/2014/11/25/action-video-games-can-increase-general-learning-skills/77754.html>
- Piaget, J. (1985). *Seis estudios de Psicología*. México: Origen/Planeta.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- PwC. (4 de Agosto de 2015). *Perspectivas del sector de Entretenimiento y Medios 2015-2019*. Obtenido de El mercado de videojuegos en Argentina superará los US\$ 200 millones en cuatro años: <http://www.pwc.com.ar/es/prensa/el-mercado-de-videojuegos-en-argentina-superara-los-us-200-millones-en-cuatro-aos.html>
- Schaaf, R. (2012). *Does digital game based learning improve student time-on-task behavior and engagement in comparison to alternative instructional strategies?* *Canadian Journal of Action Research*, 13(1), 50-64.
- Serna, R. y Rovira, J. (s.f.). *Apertaciones de los videojuegos a la Educación Literaria*. España: Universidad de Alicante.
- Universia Costa Rica. (21 de Marzo de 2016). *Aprender a través de los videojuegos*. Obtenido de Universia Costa Rica: <http://noticias.universia.cr/educacion/noticia/2016/03/21/1137551/aprender-traves-videojuegos.html>
- of communication and representation, and the incorporation of digital tools in teaching and learning practices, are some of the fundamental purposes of the new secondary school, in CABA. For this reason, from the curricular space of Literature, a project has been developed from the reading and analysis of *The shadow of the wind*, by Carlos Ruiz Zafón, where fourth-year students have developed a game of questions and answers in *Minecraft*, involving knowledge, collaborative work and creativity.

Keywords: digital games - language - practices - ICT – creativity

Resumo: O desenvolvimento da criatividade, a análise e a resolução de problemas, o uso pleno da linguagem como instrumento de comunicação e de representação, e a incorporação de ferramentas digitais nas práticas de ensino e de aprendizagem, são alguns dos propósitos fundamentais da nova escola secundária, em CABA. Por tal motivo, desde o espaço curricular de Literatura, elaborou-se um projeto a partir da leitura e análise da *sombra do vento*, de Carlos Ruiz Zafón, onde estudantes de quarto ano têm elaborado um jogo de perguntas e respostas em *Minecraft*, envolvendo conhecimentos, trabalho colaborativo e criatividade.

Palavras chave: jogos digitais - linguagem - práticas - TIC - criatividade

(*) **María Gabriela Galli** Licenciada en Gestión Educativa, Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF), especialista en Educación y TIC egresada de la Especialización Docente de Nivel Superior en Educación y TIC del Ministerio de Educación de la Nación.

(**) **Marcela Tammaro**. Licenciada en Letras (Universidad del Salvador), Profesora de Filosofía, Profesora para la Enseñanza Primaria. Maestrando en Historia en Untref.

Abstract: The development of creativity, the analysis and resolution of problems, the full use of language as an instrument

Jugar y Aprender. Dispositivos lúdico-pedagógicos para la promoción de la Soberanía Alimentaria

Fecha de recepción: junio 2017
Fecha de aceptación: agosto 2017
Versión final: octubre 2017

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

Resumen: El proyecto se llevó a cabo durante el primer semestre de 2016 y fue un trabajo colaborativo entre dos instituciones locales y la Cátedra Taller de Diseño Gráfico III - Gorodischer (FADU, UNL) de la ciudad de Santa Fe. El principal objetivo del proyecto fue la generación de dispositivos comunicacionales lúdico-pedagógicos, pensados como interfaces que faciliten la promoción del concepto de Soberanía Alimentaria, sensibilicen a los actores participantes y permitan abordar dicho concepto mediante acciones cotidianas desde la escuela. El proyecto se estructuró en varias etapas que incluyeron instancias de capacitación, diseño, materialización, puesta a prueba y evaluación de los dispositivos. Como resultado, se desarrollaron una serie de juegos de mesas y un juego en formato gigante, los cuales abordaron aspectos relacionados a la soberanía alimentaria y a la agricultura familiar regional.

Palabras clave: extensión - educación experiencial - dispositivos lúdicos – pedagogía -soberanía alimentaria – aprendizaje

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 210]

Introducción

Algunos espacios de capacitación escolar sobre Soberanía Alimentaria y en particular sobre producción, circulación y consumo de alimentos, son llevados a cabo en nuestra región por docentes de educación media en colaboración con agentes del programa de políticas públicas Pro Huerta perteneciente al Instituto Nacional de Tecnología Agropecuaria (I.N.T.A.). Dichas instancias de capacitación involucran materiales que, por diversas cuestiones, no siempre generan interés por parte del grupo receptor (estudiantes secundarios), lo que dificulta el aprendizaje, la aprehensión y comprensión del concepto que se quiere trabajar y sobre el cual se busca concientizar. Por otro lado, en la formación universitaria pública en general y en nuestra carrera en particular, urge la necesidad de crear nuevos espacios y experiencias que permitan a los estudiantes poner en relación el aprendizaje académico con situaciones de la vida real. Estas problemáticas dieron lugar al diseño y realización de la Práctica de Extensión de Educación Experiencial (P.E.E.E): «*Criterios lúdicos e informacionales para el diseño de dispositivos comunicacionales: la promoción del concepto de soberanía alimentaria*» que se llevó a cabo durante el primer semestre de 2016 de forma colaborativa entre alumnos y docentes del Taller de Diseño Gráfico III (Cátedra Gorodischer) perteneciente a la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de F.A.D.U.-U.N.L., docentes y alumnos de la Escuela Normal Superior «General José de San Martín» y agentes de la Agencia de Extensión Rural Monte Vera (I.N.T.A.); todas de la ciudad de Santa Fe. Los propósitos que se persiguieron con este proyecto fueron, por un lado, contribuir a la concientización sobre soberanía alimentaria a partir de la aplicación de criterios lúdicos y de información en la generación de dispositivos comunicacionales que estén acorde a las audiencias a las que van dirigidos y a las instancias de aplicación; y por otro lado contribuir a la comprensión de saberes específicos de la disciplina poniendo en relación la teoría con la realidad. En cuanto a aprendizaje los objetivos buscaban propulsar un aprendizaje situado, incentivar el trabajo colaborativo y reflexionar sobre los conocimientos construidos. El proyecto involucra pedagógicamente modalidades de aprendizaje basadas en la educación experiencial, la cual:

...se refiere a una clase particular de aprendizajes, a una estrategia de enseñanza con enfoque holístico que está destinada a relacionar el aprendizaje académico con la vida real. Con ese fin, propone al alumno realizar actividades en las que, a partir de esa conexión con la práctica, se le requiere que ponga a prueba en situación auténtica, es decir, de la vida real, las habilidades y los conocimientos teóricos que posee, que evalúe sus consecuencias, enriquezca esos conocimientos y habilidades, identifique nuevos problemas y fije prioridades en cuanto a las urgencias de su solución. (Camilloni, 2013).

Dentro de las distintas modalidades de educación experiencial se trabajó la modalidad de aprendizaje-servicio, en la cual existe un pedido explícito por parte de la so-

ciudad a la universidad en tareas o servicios que tienen directa relación con la formación profesional del estudiante. (Camilloni, 2016)

Diseño, desarrollo y etapas del proyecto

El proyecto cuenta como antecedente con dos trabajos previos realizados en conjunto con la Agencia de Extensión Monte Vera (I.N.T.A.), los cuales en respuesta a inquietudes planteadas por los capacitadores, tuvieron como principal objetivo el rediseño de dos piezas concretas: un Calendario de Siembra y un Manual de instrucciones para siembra en espacios reducidos. Dicho rediseño se llevó a cabo por los alumnos de nuestra cátedra –cohorte2015- y formó parte de la planificación curricular de ese año. Esta experiencia sirvió como base para seguir trabajando con la agencia del I.N.T.A, pero esta vez en un proyecto institucional conjunto que tuviera como objetivo buscar soluciones para la mejora de las instancias de capacitación en el nivel medio y tomando como referencia un caso concreto, lo cual sumaría a una nueva institución (Escuela Normal Superior) en calidad de socio y en el cual se realizaría gran parte del trabajo de campo. Luego de la etapa de diseño del proyecto por parte de las tres instituciones participantes con colaboración de la Secretaría de Extensión de F.A.D.U y de la aprobación del mismo (Res. REC. N°93 /Sec. Extensión U.N.L), se da comienzo al proyecto el cual se estructura en una serie de etapas, que desarrollaremos a continuación, y que involucran el relevamiento del estado de situación, el diseño e implementación de los dispositivos y la evaluación de la experiencia y del servicio.

Etapas 1: Relevamiento y análisis de la situación inicial

Esta etapa incluyó la primera visita a la escuela secundaria, donde los estudiantes universitarios pudieron presenciar la clase de capacitación que se dio al grupo de alumnos seleccionado para el proyecto: alumnos de cuarto año con orientación en ciencias biológicas. La capacitación estuvo a cargo de la responsable del I.N.T.A y de las docentes a cargo e involucradas en el proyecto. En esta oportunidad nuestros alumnos, pasantes en docencia y el equipo docente pudimos detectar los problemas de la propia instancia (falta de interés, dispersión, complejidad del concepto soberanía alimentaria, etc.) y de los materiales y recursos utilizados en la misma (falta de sistematización, de visualización de información, de tonos comunicacionales, etc.). Se hizo un registro audiovisual y fotográfico y un recorrido por las instalaciones de la institución, la cual cuenta con un gran espacio físico, con laboratorio de ciencias, de física, entre otros, y además con una huerta agroecológica. Esta visita permitió también el primer acercamiento al campo y los primeros vínculos entre los estudiantes de la universidad y la escuela.

Etapas 2: Capacitación

Se llevaron a cabo dos talleres de capacitación teórico-prácticos en nuestra institución y destinados a nuestros alumnos y a los alumnos secundarios, cuyo principal objetivo fue profundizar, por un lado en la temática

abordada (soberanía alimentaria) y en las categorías específicas del diseño lúdico y del diseño de información, y por otro lado permitir a los alumnos secundarios conocer la universidad, sus instalaciones y su oferta académica y lograr un acercamiento a las especificidades de nuestra disciplina: el diseño en comunicación visual. En la jornada, que duró toda una mañana, se diseñaron tableros de juego a nivel de boceto y de manera colaborativa entre los estudiantes de ambos niveles de enseñanza, que permitieron abordar distintas dinámicas de juego y pensar algunos recortes temáticos relacionados a la soberanía alimentaria y la agricultura familiar.

Etapa 3: Diseño de los dispositivos comunicacionales

La práctica de educación experiencial en nuestra unidad académica exige que se tome un trabajo que forme parte de la programación curricular y se lo reformule para ser trabajado en una situación real. El trabajo seleccionado para generar los dispositivos lúdicos pedagógicos consistió en un rediseño del tradicional *Juego de Escaleras y Serpientes*, del cual se tomaron su estructura, dinámicas y lógicas de juego y se incorporaron recortes temáticos referidos al concepto abordado en el proyecto. Luego de trabajar las propuestas de un grupo de alumnos de la cohorte 2016, seleccionados para el proyecto, se arribó a una serie de 11 prototipos de juegos de mesa, los cuales fueron sometidos a prueba en una jornada conjunta con todas las instituciones participantes. La misma fue propicia además del testeo, para socializar los avances del proyecto con la comunidad académica de nuestra facultad y para debatir sobre distintos aspectos del proyecto. Lo significativo de esta jornada fueron las intervenciones y sugerencias de los estudiantes de la escuela secundaria (futuros beneficiarios) que sin poseer el saber disciplinar realizaron valiosos aportes desde el sentido común y de su experiencia personal.

Etapa 4: Evaluación, ajustes y materialización de los dispositivos finales

Luego de las sugerencias y problemas detectados en la etapa de puesta a prueba, se presentaron los dispositivos finales, los cuales se analizaron y evaluaron exhaustivamente con el objetivo de realizar ajustes tanto a nivel temático como a niveles sintáctico-morfológico, informacional, lúdico y de construcción de sentido. Se trató de hacer foco en el grado de comprensión de los conceptos a promocionar a través de las distintas propuestas y en la construcción narrativa, la representación visual, las dinámicas, los materiales utilizados, etc. Esta etapa permitió realizar ajustes sobre las propuestas seleccionadas y adaptar uno de los tableros de mesa a un formato gigante. La evaluación se llevó a cabo entre el equipo docente y la representante del I.N.T.A y en presencia y colaboración de ayudantes alumnos y de alumnos-autores de los dispositivos. Posterior a esto se materializaron los dispositivos finales y todas las demás piezas comunicacionales y de promoción que acompañarían la jornada de implementación en campo.

Etapa 5: Implementación de los dispositivos y divulgación de los resultados

Para la implementación de los dispositivos lúdico-pedagógicos se realizó una jornada de juego en las instalaciones de la Escuela Normal Superior de la que participaron todas las instituciones involucradas, además de hacerse extensiva para toda la comunidad educativa. Estuvieron presentes también directivos del I.N.T.A (Santa Fe), y de la Secretaría de Extensión de F.A.D.U - U.N.L, directivos, docentes y alumnos de una escuela de la localidad de Nelson (Santa Fe), familiares y público en general. La misma consistió en una jornada lúdica donde se expusieron –y jugaron-varios ejemplares de los dispositivos finales (tableros de juego), y un juego en formato gigante realizado en lona impresa. Además de la instancia lúdica, la jornada incluyó palabras de los representantes de cada institución, la exposición de un video en pantalla gigante que resumía las etapas y resultados del proyecto: Proyecto de Extensión Experiencial- F.A.D.U- U.N.L (2016) (https://www.youtube.com/watch?v=AwoXvj_NBy0); y culminó con la entrega de los dispositivos a los beneficiarios: la Agencia Rural Monte Vera (I.N.T.A) y la Escuela Normal Superior. También se otorgaron dos copias a la escuela de Nelson dado su interés en el proyecto y para ser utilizados como herramientas pedagógicas, y como un primer vínculo para una futura réplica de la experiencia en su institución.

Etapa 6: Reflexión y evaluación del proyecto

La etapa final se llevó a cabo un mes después de la implementación y finalización del proyecto y consistió en una puesta en común entre representantes de las instituciones participantes. La misma permitió reflexionar sobre la experiencia y los resultados obtenidos, identificando fortalezas y debilidades del proyecto alrededor de algunos ejes que organizaron la evaluación, la cual consideró tanto el servicio ofrecido como los aprendizajes obtenidos.

Conclusiones

Consideramos que los resultados obtenidos exceden ampliamente los objetivos primarios del proyecto, tanto en lo material tangible –los dispositivos lúdico-pedagógicos- generados como en lo referido a aprendizajes y puntualmente a este tipo de aprendizaje que caracteriza a la educación experiencial. A eso habría que sumarle todas las vinculaciones, relaciones interpersonales y las nuevas aristas que se fueron descubriendo a medida que se desarrollaba la práctica. Más allá de las fortalezas y debilidades detectadas en el proyecto, y del cumplimiento de los objetivos principales –y de su incidencia en los destinatarios-creemos que lo más significativo es lo que la misma experiencia va generando en su transcurrir. John Dewey decía que «las experiencias no son ni buenas ni malas, depende de las circunstancias individuales que sean una cosa o la otra» (Camilloni, 2013). Y esta experiencia vivida en el marco de nuestro proyecto responde perfectamente a esa concepción. Desde este punto de vista, lo más significativo serían las reflexiones que pueda hacer cada integrante del proyecto en base a lo experimentado en el mismo. Como resumen

de esas reflexiones surgidas post proyecto podemos precisar algunas cuestiones: en lo que respecta a la situación problemática inicial, los dispositivos generados han demostrado ya en la etapa de implementación conformarse como materiales más eficaces y generadores de mayor interés en las instancias de capacitación de conceptos tan complejos y abstractos como el de soberanía alimentaria. Los mismos permiten no solo mayor interés por parte de los alumnos, sino que actúan como posibilitadores de instancias pedagógicas más dialógicas a través de la lúdica. Pero más allá de los materiales, aportar desde nuestra disciplina a la promoción de conceptos ligados a la alimentación y a la producción agroecológica de los pequeños productores de nuestra región, se convierte sin dudas en uno de los mayores logros. A lo anterior habría que sumarle las vinculaciones que fueron surgiendo con actores e instituciones ajenos al proyecto, pero que se interesaron ya sea por los materiales generados, como por la metodología y por las especificidades y potencialidades de la disciplinas del diseño en comunicación visual y del diseño lúdico. En cuanto a los aprendizajes, rescatar que experiencias de este tipo, donde interviene lo interdisciplinar y el trabajo conjunto, intensifica claramente lo colaborativo y permite a los estudiantes salir de las aulas y construir saberes en el contexto de una situación auténtica. En lo particular, nuestra carrera no cuenta en su currícula con una instancia de práctica profesional, por lo tanto prácticas de este tipo permiten que nuestros alumnos universitarios tengan la posibilidad de complementar su formación con una experiencia que les permite aplicar en cierto modo su saber disciplinar a una problemática concreta de la vida real y en su contexto regional, pero que además de aprender de esa experiencia puedan generalizar para poder replicarla en otras situaciones. Por último, y no por eso menos importante, es necesario destacar los valores puestos en juegos en la experiencia, los lazos generados entre los diferentes y diversos actores involucrados y en los aprendizajes que cada uno logró en el desarrollo de la misma. Si bien concluimos este proyecto, seguimos trabajando en la búsqueda de espacios y problemáticas sociales en las cuales por medio de nuestra participación y desde nuestra experiencia y saber disciplinar, podamos contribuir en la búsqueda de soluciones que surjan de lo colectivo y desde distintos enfoques e intereses.

Referencias bibliográficas

Camilloni, A. (2013). *La inclusión de la educación experiencial en el currículo universitario en Integración, docencia y extensión*. Otra forma de enseñar y aprender. Santa Fe: Ed. UNL

Camilloni, A. (2016). *Entrevista en el marco del Programa del Proyecto y Acción «Fortalecimiento de la Educación Experiencial en el Currículo Universitario»*, Secretaría de Extensión, Santa Fe: FADU, UNL, en <https://www.facebook.com/pg/UNL.FADU/videos>

Abstract: The project was carried out during the first semester of 2016 and was a collaborative work between two local institutions and the Graphic Design Workshop III - Gorodischer Chair (FADU, UNL) of the city of Santa Fe. The main objective of the project it was the generation of ludic-pedagogical communication devices, thought as interfaces that facilitate the promotion of the Food Sovereignty concept, sensitize the participating actors and allow approaching said concept through daily actions from the school. The project was structured in several stages that included instances of training, design, materialization, testing and evaluation of the devices. As a result, a series of table games and a giant-format game were developed, which addressed issues related to food sovereignty and regional family farming.

Keywords: extension - experiential education - playful devices - pedagogy - food sovereignty - learning

Resumo: O projeto levou-se a cabo durante o primeiro semestre de 2016 e foi um trabalho colaborativo entre duas instituições locais e a Cátedra Oficina de Design Gráfico III - Gorodischer (FADU, UNL) da cidade de Santa Fé. O principal objetivo do projeto foi a geração de dispositivos de comunicação lúdico-pedagógicos, pensados como interfaces que facilitem a promoção do conceito de Soberania Alimentar, sensibilizem aos atores participantes e permitam abordar dito conceito mediante ações cotidianas desde a escola. O projeto estruturou-se em várias etapas que incluíram instâncias de capacitação, design, materialização, posta a prova e avaliação dos dispositivos. Como resultado, se desenvolveram uma série de jogos de mesas e um jogo em formato gigante, os quais abordaram aspectos relacionados à soberania de comida e à agricultura familiar regional.

Palavras chave: extensão - educação experiencial - dispositivos divertidos - pedagogia - soberania de comida - aprendizagem

(*) **Gabriel Fernando Juani:** Licenciado en Diseño de la Comunicación Visual (FADU-UNL). Maestrando en Docencia Universitaria (FHUC-UNL).

(**) **Torres Luyo Silvia:** Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual (FADU, UNL). Ludotecaria y diseñadora de juegos y juguetes. Maestranda en Didácticas Específicas (FHUC-UNL)