

Aprendizajes de la pandemia: el taller extendido como potencial herramienta didáctica

Fecha de recepción: junio 2022
 Fecha de aceptación: agosto 2022
 Versión final: octubre 2022

Velázquez, Julián y Aratta, Daniel (*)

Resumen: La experiencia de las clases virtuales impuso la generalización relativamente extendida del uso de recursos que las TIC disponen. El aprendizaje del manejo de soportes digitales y su posterior integración en las prácticas educativas, configuraron nuevas didácticas como resultado de iniciativas aisladas. Por ello, cobra sentido pensar en modalidades híbridas intentando capitalizar los aprendizajes adquiridos, especialmente los referidos a la incorporación de recursos digitales a la modalidad taller. No se trata de abandonar prácticas tradicionales, sino de anticipar lo que inevitablemente será el devenir de la educación universitaria: el futuro de las disciplinas proyectuales estará atravesado por las nuevas tecnologías.

Palabras clave: Arquitectura - enseñanza - TIC - innovación - aula extendida.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 72]

Introducción

En la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la UNLP, desde sus inicios, el proceso de enseñanza y aprendizaje de la disciplina se apoya fuertemente en la práctica proyectual, siendo éste su sesgo característico. Más allá de los cambios producidos en los sucesivos planes de estudios, esta condición se materializa en una estructura curricular que concentra la mayor dedicación horaria a su materia troncal de 6 años, Arquitectura. Además, un conjunto de asignaturas complementarias divididas por áreas de conocimiento, las que conforme al avance de la carrera nutren de contenidos y complejizan el pensamiento arquitectónico, estableciendo una síntesis, en teoría, en los proyectos realizados en aquella. Esta condición, donde las materias laterales desarrollan su cursada tanto teórica como práctica en sus días y horarios pautados, intentando no generar tareas por fuera de su tiempo específico, provoca que el estudiante se encuentre largas horas en el ámbito físico de la Facultad. De esta manera, la modalidad de trabajo en taller es prácticamente norma, lo que conlleva una fuerte impronta presencial.

El taller de arquitectura

El taller de proyecto, materia troncal de la carrera, desarrolla sus prácticas en torno a la elaboración del pensamiento proyectual y establece junto con las asignaturas complementarias una relación dialéctica en la constitución del corpus teórico arquitectónico o por decirlo de otra manera, el “universo vocabular” de las disciplinas del espacio. En esencia, la definición de taller sugiere una noción del “hacer” arquitectura que se encuentra entre los niveles de formación “objetiva” y la práctica. Por un lado, los aspectos de esta formación “objetiva” están basados en caracteres de tipo general: el conocimiento de la realidad espacial-arquitectónica, la colaboración en la formación de una teoría general para la interpretación de esa realidad y el desarrollo del conocimiento de la arquitectura desde una mirada crítica-teórica, tarea ejercida entre el estudiante y el ayudante docente.

Esta relación de intercambio es factible de emprender a partir del dominio de lo metodológico: no se puede enseñar al estudiante lo que busca saber, pero sí, orientarlo. Tiene que ver por sus medios y en sus propios tiempos las relaciones entre los métodos empleados y los resultados conseguidos. Ningún otro puede verlo por él, y no resultará simplemente porque alguien se lo “diga”, aún cuando de esta forma se lo pueda orientar en su registro de situación y así ayudarlo a ver lo que necesita ver. Dicho de otro modo: la arquitectura no se enseña, se aprende. En este sentido, resulta necesaria una formación objetiva sobre la cual poder basar las decisiones acerca de la elección de un camino propio frente a proyectos encuadrables, quizás, según lo que Schön denomina arte profesional en los que “los tipos de competencias que los prácticos muestran algunas veces en situaciones de la práctica que resultan singulares, inciertas y conflictivas” (Schön, 1998, p. 33).

La experiencia pre pandémica

Entre 2005 y 2019 la FAU desarrolló una experiencia de articulación con la escuela media denominada “Pasantías preuniversitarias semipresenciales”. Esta propuesta pedagógica supuso una adaptación del Curso Introductorio de modalidad presencial a un formato a distancia, a través del entorno virtual Aulasweb, perteneciente a la UNLP. Sus objetivos particulares implicaban iniciar el camino inexplorado por la Facultad hasta ese momento, en lo que respecta a las prácticas de enseñanza y aprendizaje en línea; y a la vez, dar cuenta de la resignificación de la realidad que el advenimiento de las tecnologías digitales ha producido en nuestras vidas. Además, resultó una oportunidad para acercar la enseñanza universitaria y adelantar la conformación de su comunidad a personas alejadas de los claustros físicos o en momentos particulares de la vida en donde, por edad u obligaciones personales, les resultara inviable pensar en la posibilidad de iniciar una carrera de grado. Para este proceso, fue necesaria una inspección y reconceptualización de las prácticas docentes desplegadas en el aula que buscan el desarrollo de la dinámica de taller,

así como un tiempo de coproducción e intercambio entre todos los actores intervinientes en un mismo espacio físico, para llevarlos hacia una modalidad a distancia, en donde los procesos de enseñar son mediados por la tecnología.

Para poner esta experiencia en práctica, se tomó como base de trabajo la propuesta pedagógica presencial preexistente y en funcionamiento. Se realizó una capacitación al equipo docente inicial en una inversión de roles: simulaban ser estudiantes siendo guiados por tutores con experticia tanto en educación a distancia como en los contenidos a abordar en la mediación, es decir, el espacio arquitectónico, dentro del entorno de trabajo en el que se desarrollaría el curso. Así, se plantearon situaciones de conflicto de diversa índole (tecnológicos, administrativos o conceptuales) que permitieron tanto la formación del rol de tutor de los participantes, como “modelizar” cuestiones de comunicación, de contenidos y demás elementos clásicos de la dinámica del taller presencial en su traslado a una propuesta a distancia.

La propuesta didáctica sobre la cual se trabajó la mediación, se desarrolla en base a cuatro módulos temáticos que atraviesan las áreas de conocimiento de la carrera de Arquitectura y Urbanismo. El curso introductorio se dicta de manera presencial durante cuatro semanas bajo la modalidad taller, en comisiones de 30 a 35 alumnos con un docente a cargo. Su objetivo principal radica en comenzar a transitar los elementos que componen el espacio arquitectónico y las implicancias espaciales que tienen ciertas acciones del hombre en relación con el medio ambiente. Para su cumplimiento, se desarrollan actividades de lectura y debate en clase así como la experimentación espacial a través de un modelo a escala: una maqueta que sintetiza los contenidos teóricos a través de la praxis.

En este marco, el desafío consistió en mediar la metodología del trabajo en taller para ser trabajada a distancia. Con esta premisa de trabajo, se planteó un curso en línea que mantenga los módulos temáticos y las actividades propuestas pero adaptadas a tal modalidad. A modo de ejemplo, las actividades que en el aula se desarrollan a partir de comentarios sobre las lecturas, en el entorno virtual se plantean desde el foro de debate a partir de consignas explicitadas por el tutor, quien coordina la discusión por medio de sus intervenciones. No obstante, la mayor complejidad estuvo dada en el trabajo sobre el modelo. El trabajo con la maqueta busca el tránsito natural entre las ideas formuladas y el espacio, haciendo énfasis en que constituye una manera de estudiar y de experimentar situaciones espaciales y de análisis de conceptos teóricos, más que un objeto terminado. Es en este punto, donde se realizó una “modelización” de la metodología de taller para ser trabajada a través de Aulasweb (pautas que en el taller presencial se dan de manera intuitiva y surgen producto de la observación docente respecto del trabajo de los alumnos en clase) en el trabajo a distancia se transformaron en una serie de ejercicios pautados, como respuesta a la necesidad de ordenar el proceso que, en el aula, se transita de manera natural y espontánea.

En síntesis, partiendo de una propuesta pedagógica preexistente, se desarrollaron una serie de materiales teóricos y actividades prácticas actualizadas, susceptibles

de ser estudiados y realizados. Los espacios de conversación y debate se vincularon a los foros de discusión, y se intentó sistematizar el trabajo de modelización, sin por ello restringir las libertades proyectuales de cada estudiante. Otra situación inherente al trabajo en taller, el aprendizaje a través del otro, se vio resuelta a partir de la crítica, como una devolución colectiva, además del uso de recursos de trabajo colaborativos, como paneles digitales de exposición, que constituyeron un punto de encuentro donde mostrar y observar lo producido, aún antes de los avances tecnológicos introducidos en los últimos años con relación a las herramientas de comunicación sincrónicas, más precisamente, las videoconferencias.

Tutorías: de la presencialidad a la educación a distancia

Si retomamos el concepto del taller como propuesta pedagógica, y desde tal perspectiva didáctica, se entiende que la tarea a desarrollar por los docentes (aceptando desde el inicio que son relaciones bilaterales entre docentes y estudiantes) se da por intercambio e integración de los distintos niveles conceptuales planteados. En consecuencia, esa integración permitirá la dialéctica de la crítica y de la autocrítica como uno de los motores del desarrollo integral del taller, en un camino hacia la reflexión. El docente, como tutor en el contexto de la enseñanza universitaria, cumple una tarea vinculada con un rol eminentemente educativo en tanto se trata de una función de acompañamiento, como guía y apoyo del estudiante en un proceso de internalización del aprendizaje en términos de integralidad de los saberes. Mientras que en la presencialidad, las relaciones cara a cara priman en la sincronía espacio-temporal y precisan de una relación de cierta confianza mutua entre tutor y estudiante; en un entorno virtual, este vínculo se complejiza. Los aspectos pedagógicos se deben adecuar a la puesta en funcionamiento de un aula virtual o una plataforma y a sus propias dinámicas, que condicionan los desarrollos operativos de los nuevos dispositivos didácticos.

Un salto virtual en acción

La pandemia desatada por el COVID-19 y su consecuencia directa, el aislamiento social preventivo y obligatorio, obligó a establecer cambios veloces y urgentes. Esta tradición, arraigada muy fuertemente en todos nosotros pero por sobre todo en el cuerpo docente de profesores, se vio puesta en crisis. No con un rechazo absoluto, puesto que no existió otra alternativa, pero sí con cierta desconfianza o recelo. Sucedió que la gran mayoría de los espacios pedagógicos, implementaron modalidades de educación a distancia que intentan replicar en forma directa y literal las formas y prácticas presenciales, muy pocos entendieron las posibilidades que puede brindar el aula extendida. Fueron casi nulos los intentos de diseñar y gestionar una propuesta de educación pensada específicamente para ser desarrollada en línea, puesto que esta condición implica, como ya sabemos, una revisión absoluta del manejo de los tiempos y horarios, en la manera de vincularse entre docentes y estudiantes, en la forma de compartir los contenidos, en la modificación o creación de nuevas maneras de desarrollar las actividades prácticas, etc.

En este aspecto, vale aclarar que la Facultad de Arquitectura como institución, define y entiende el uso de las TIC como herramientas a disposición de la experimentación y el aprendizaje. En ese sentido, señala que “la educación debe re-pensar multiplicando y diversificando fuentes de aprendizaje, de conocimiento, integrando formas tradicionales con otras en constante transformación. El Siglo XXI nos obliga a reformular el proceso de enseñanza aprendizaje como integración de diversas estrategias en el mismo sistema educativo, abierto a experimentación e innovación a fin de potenciar nuestras capacidades” (FAU, 2017, p. 3).

Sumar tecnologías visuales que los estudiantes conozcan, vertebrando usos cotidianos con usos académicos, se justifica en la noción de que “se trata de compartir un cruce de culturas que no deja de tener en su centro la propia experiencia vivida, pero ahora, extendida en y por un horizonte transterritorial y multitemporal de sentidos en el cual las instancias se agregan y suman, las identidades se redefinen pero no se excluyen, involucrando conflictos y ambigüedades, integrándose por los propios requisitos de la vida cotidiana y, muchas veces, de su comunicación” (Martin, 2009, p. 57).

Evidencias

Este salto forzado hacia el universo digital y los resultados visibles al día de hoy -donde se han logrado sostener con bastante éxito los procesos de enseñanza y aprendizaje- demuestran que otros modos son posibles, que pueden existir alternativas en el empleo del tiempo vinculado con tales procesos, como también diversas maneras de desarrollar contenidos para ser abordados y construidos a priori como esencialmente presenciales. Así, el aula física dejó de comportarse cómo el único espacio consagrado, y permitió pensar en que las modalidades híbridas son posibles, intentando capitalizar los aprendizajes adquiridos por los docentes, en especial los referidos a la incorporación de recursos digitales afines al ejercicio del proyecto y a la modalidad taller.

Al respecto, y como hipótesis de trabajo en varios espacios pedagógicos de modalidad taller, se probó la implementación de murales colaborativos virtuales o portafolio de evidencias, por resultar lo más adecuado al momento de emular dicha modalidad. En especial considerando que los cursantes, en su mayoría jóvenes, están familiarizados con las tecnologías. Varias experiencias pedagógicas se canalizaron a través del Padlet (<https://padlet.com/>). Este recurso, se entiende como un espacio en el que se recogen materiales producidos por los estudiantes, o actividades como evidencias del dispositivo didáctico propuesto. Una herramienta que permite mostrar el proceso de aprendizaje individual (distinto en cada estudiante) donde él mismo puede compartir con otros para construir su propio conocimiento. Su aplicación puede ser la de un dossier de trabajos donde, en un sentido amplio, se revelan las evidencias de los procesos de enseñanza y aprendizaje, junto con las reflexiones escritas de los mismos. Así, cada estudiante valora la incidencia que la corrección entre iguales ha tenido en su propio recorrido académico. En muchos casos, también el muro colaborativo se comportó como instancia de evaluación elaborada por el docente a cargo, en cada devolución conceptual, me-

diando una noción de propio trayecto en el marco de la dinámica de trabajo grupal y en sus propias condiciones de producción.

En cada mural, semana tras semana se pudieron incorporar las actividades formuladas en el entorno institucional Aulasweb (<https://aulaswebgrado.ead.unlp.edu.ar/>) correspondiente a cada materia-/taller. La práctica resultante fue un producto gráfico-visual con características de relato, en tanto tradujo conceptualmente lo enunciado desde la práctica propuesta. La formalización de cada entrega se manifestó toda vez que los estudiantes publicaron su producción en un muro colaborativo. Así, el Padlet, en su coordinación con las herramientas de comunicación sincrónica, supuso el espacio de intercambio de lo cotidiano entre el “ayudante” y el estudiante, donde el diálogo de ida y vuelta de palabras y gestos que se generan en su vínculo buscaron la réplica a distancia de ese momento tan particular, y la visualización permanente del propio proceso de trabajo del estudiante y sus pares.

A su vez, otras herramientas han sido clave en la mediación de conocimientos, en este caso en la presentación de materiales teórico-prácticos, de estudio y análisis, consignas y pautas de trabajo, etc. Nos referimos a las presentaciones desarrolladas a través de Genially (<https://genial.ly/es/>). Este tipo de aplicaciones permiten la creación de contenidos interactivos, pudiendo combinar multiplicidad de formatos, del texto al link, del gráfico al video, de una manera dinámica y visualmente atractiva. Su utilización ha reemplazado a la clásica “ficha de trabajos prácticos” en papel, constituyendo una versión resignificada y potenciada de la misma, entendiendo estas virtudes desde una multiplicidad de factores, no solo por la cantidad y calidad de material que puede entregar, imposibles de llevar a una impresión sin generar un libro, sino fundamentalmente, por la manera en que el estudiante accede al mismo. Hablamos de sujetos para quienes naturalmente la hipertextualidad y su lenguaje es una manera de leer y relacionarse con la información, creando su propio texto a partir de caminos no lineales. Esta noción, presente hace ya largo tiempo en la literatura de manera explícita (los cuentos de *Elige tu propia aventura*) o no tanto (la invitación de Cortázar a leer *Rayuela* en el orden establecido o iniciando desde cualquiera de sus capítulos), hoy, tecnología mediante, es explorada por el cine en filmes como *Bandersnatch*, en donde la trama se ve modificada por las elecciones del espectador en un menú de interactividad. El hipervínculo se hace presente cada vez en más situaciones como una manera de ver y entender el mundo. Con una presentación elaborada con intenciones, es posible provocar un cúmulo de relaciones, que en términos del proceso proyectual, pueden ir desde el reconocimiento de un sitio, la reflexión sobre un tema, enmarcarlo dentro de una propuesta pedagógica, vincularlo a referentes, etc. De esta manera, todos esos aspectos constitutivos y formadores de ideas conforman una unidad, es decir, se presentan de la misma manera como un todo indivisible. Por otra parte, la aplicación colabora a generar un entorno gráfico más apropiado al carácter visual de nuestra disciplina y la multiplicidad de tópicos que aborda, ablandando la rigidez que los sistemas basados en Moodle poseen.

La tercera evidencia, se desprende del uso de aplicaciones en línea y en tiempo real. Allí, la preparación previa de una consigna disparadora impensada y su traducción inmediata a un resultado visual, en una situación de espontaneidad, ha servido para establecer momentos de cierre o síntesis de conceptos generados por los propios estudiantes, que quedan fijados como un balance de la clase y dan cuenta de lo trabajado, lo reflexionado y lo comprendido. El uso del sitio web Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/es-ES>) ha posibilitado la creación instantánea de nubes de palabras, gráficos de barras o de redes, mosaicos de comentarios, etc, sumamente prácticos en materias como Teoría de la Arquitectura o determinados momentos dentro del taller de proyecto en donde priman las reflexiones preliminares.

Balance de experiencias

Si bien muchos aspirantes no llegaban a concluir el ciclo de “Pasantías preuniversitarias semipresenciales”, vale aclarar que la experiencia se desarrollaba varios meses al inicio del curso presencial, obrando como un verdadero orientador vocacional. Esta situación preliminar y la mayor extensión en el tiempo de la modalidad a distancia, daba espacio a la reflexión, que en la dinámica presencial del día a día, retrasó en parte la deserción por tales motivos. Por otra parte, muchos de los estudiantes que han tenido su primer contacto con el medio universitario y con la carrera a partir de este curso, han culminado la misma o se encuentran completando sus trayectos académicos sin complicaciones. Esto permite asegurar que no han ingresado a la misma a través de un sistema de menor calidad, siendo logrados los objetivos iniciales. La incorporación de las TIC en este proceso, cumplió con la intención de facilitar lazos con el contenido, así como las habilidades necesarias para desempeñarse en un ámbito de educación superior; pero también posibilitó la creación de vínculos sociales con pares y docentes, aún antes del encuentro físico en el ámbito universitario.

Por otro lado, en la experiencia de la reciente pandemia, encontramos que no tuvieron dificultades técnicas en el manejo de la plataforma Aulasweb. El trabajo colaborativo mediado por un portafolio digital permitió, además, afrontar el desafío que implica complementar la interactividad de la plataforma Moodle, su elección, aplicación y estructuración, y cómo pasar de la educación “cara a cara” a otra “en línea”. Si bien el aula virtual ha tendido a favorecer la ubicuidad, resultó necesario pensar espacios sincrónicos y asincrónicos, acudiendo a diversas plataformas de videollamadas y al refuerzo de la comunicación mediante redes sociales para promover las interacciones, logrando sostener así las condiciones de inclusión, permanencia y promoción para todos los estudiantes.

Conclusión

En estas condiciones, resulta necesario reflexionar sobre la forma en que las tecnologías producen cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En un área de coproducción de trabajos como es el Taller de Arquitectura, es clave resaltar la constante redefinición de la función del docente, que interactúa en una labor de guía y ayuda, para permitir la incorporación activa de

conceptos y métodos por parte del estudiante. Esto requiere una gran flexibilidad y permanente re-planear de quien enseña, dando pie a que el sujeto de aprendizaje sea quien regula y gestiona individualmente su propio proceso. En este sentido, será el estudiante quien construya su estructura conceptual a partir de la creación de significados desde la propia experiencia.

Por otro lado -y como se señaló anteriormente- los procesos de enseñanza y aprendizaje a distancia mediados por la tecnología, no resultaron ni mejores ni peores que los presenciales. Lo que sí es claro, es que necesitan ser formulados en sus contenidos y actividades bajo las pautas y condiciones que cada uno de los formatos amerita.

Dadas las evidencias y los resultados, es claro que ya existen hoy en día herramientas suficientes, prácticas y accesibles que resultan apropiadas para el manejo del proceso educativo, en el contexto de las disciplinas proyectuales. Sin perder de vista que tanto las tecnologías de realidad aumentada o virtual se encuentran en un proceso de expansión en su uso y sus potenciales aplicaciones al campo educativo. Todo este sistema perfectamente puede funcionar, no como complemento del aula física o viceversa, sino como uno integral que combine ambos universos, rescatando lo mejor de cada uno de ellos. La asignatura pendiente representa la construcción de tal propuesta, el establecimiento de los momentos de la presencialidad y del trabajo en línea, la generación de trabajos prácticos acordes a cada circunstancia, etc.

Así, entendemos esta concepción híbrida, casi como un futuro ineludible. No sólo por la omnipresencia y las posibilidades cada vez mayores de las tecnologías digitales, sino hasta en cierta manera, un modo de aportar a la sustentabilidad del medio ambiente y el uso racional de los recursos energéticos, asociado a las nuevas formas de entender la vida, en términos del empleo del tiempo y los traslados cotidianos vinculados principalmente a la actividad productiva. La prueba evidente de ello es palpable hoy en estructuras mucho más dinámicas que las universitarias, por ejemplo el mercado laboral, en donde miles de personas han renunciado a sus empleos o plantean que el retorno a los espacios de trabajo presenciales debe ser acotado y complementado con el trabajo en línea en el seno del hogar. Entendemos, en definitiva, que estos caminos ensayados y probados encontrarán sin dificultades, modos de mejorar nuestras prácticas docentes como también nuestros hábitos en la labor académica y, porque no, el desarrollo de la disciplina en sí misma.

Referencias bibliográficas

- Atienza Cerezo, E. (2009). *El portafolio del profesor como herramienta de autoformación*. Revista Didáctica Español Lengua Extranjera, 9.
- Facultad de Arquitectura y Urbanismo - UNLP. (2017). *Curso Introductorio 2017*, Secretaría Académica FAU-UNLP, Área Editorial.
- Martín, V. (2009). Identidades juveniles móviles: la sociedad de la comunicación personal. *Educación, lenguaje y sociedad*, 6, 53-68.
- Schön, D. (1998). *El profesional reflexivo: cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona: Paidós.

Abstract: The experience of virtual classes has led to the relatively widespread use of resources provided by ICT. Learning to use digital media and integrating them into educational practices has led to the emergence of new teaching methods as a result of isolated initiatives. Therefore, it makes sense to consider hybrid modalities in an attempt to capitalize on the acquired knowledge, especially regarding the incorporation of digital resources into workshop-based learning. It's not about abandoning traditional practices but about anticipating what will inevitably become the future of higher education: the disciplines of design will be deeply influenced by new technologies.

Keywords: Architecture - teaching - ICT - innovation - extended classroom.

Resumo: A experiência das aulas virtuais impôs a generalização relativamente generalizada da utilização dos recursos TIC. O aprendizado do uso dos meios digitais e sua posterior integração nas práticas educativas configuraram novas didáticas a partir de iniciativas isoladas. Portanto, faz sentido pensar em modalidades híbridas buscando capitalizar as aprendizagens adquiridas, especialmente aquelas relacionadas à incorporação de recursos

digitais à modalidade oficina. Não se trata de abandonar as práticas tradicionais, mas de antecipar aquele que será inevitavelmente o futuro do ensino universitário: o futuro das disciplinas de design será atravessado pelas novas tecnologias.

Palavras chave: Arquitetura - ensino - TIC - inovação - sala de aula expandida

(*) Julián M. Velázquez: Especialista en Docencia Universitaria - UNLP (2018). Arquitecto FAU-UNLP (1998). Cursando Maestría en Conservación, Restauración e Intervención del Patrimonio FAU-UNLP. Docente de la FAU-UNLP desde 1998. Actualmente ejerce en el Área de Comunicación y en el Área de Ciencias Aplicadas. Participa en proyectos de Extensión e Investigación.

Daniel Aratta: Arquitecto FAU-UNLP (1991). Ingresó en la docencia en esa casa de estudios (2002), hoy la ejerce en talleres de Arquitectura, Teoría, Comunicación, Sistemas de representación y la materia electiva Arte + Ciudad. Participa en proyectos de Extensión e Investigación, actualmente se encuentra cursando la especialización en docencia universitaria.

El juego en contextos de la enseñanza universitaria

Fecha de recepción: junio 2022
Fecha de aceptación: agosto 2022
Versión final: octubre 2022

Aguilera, Soledad y Casaretto, Eleonora (*)

Resumen: El actual contexto de la educación a nivel superior marca desafíos importantes en el trabajo académico. Los docentes universitarios nos enfrentamos a nuevos desafíos en el empleo de estrategias metodológicas para motivar e incentivar a los estudiantes. Las formas de enseñanza tradicionales son percibidas por muchos estudiantes, según Contreras y Eguía (2016) como algo aburrido y en ocasiones poco eficaz. En este contexto, planteamos la necesidad de innovación en la enseñanza y el aprendizaje mediante técnicas innovadoras utilizando elementos lúdicos. Pertenecemos a un proyecto de investigación titulado *La gamificación como recurso de apoyo para el aprendizaje en la educación superior*, el cual se desarrolla en la Facultad de Turismo y Urbanismo de la Universidad Nacional de San Luis, Argentina. Nuestra experiencia se refiere al uso de la gamificación a través del diseño de juegos tangibles en la asignatura Administración de Personal. La actividad gamificada que presentamos, se realizó en contexto áulico con estudiantes de 2do año de la Licenciatura en Hotelería. Planteamos como objetivo utilizar esta estrategia metodológica para fortalecer aprendizajes adquiridos en la asignatura Administración de Personal. Para los estudiantes fue una actividad didáctica innovadora donde pudieron afianzar sus conocimientos a través del juego y la participación activa de todos, generando diversión y aprendizaje experimental.

Palabras clave: Gamificación - educación superior - experiencias estudiantiles - Facultad de Turismo y Urbanismo - Universidad Nacional de San Luis.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 75]

Aplicación de la actividad gamificada

El presente trabajo está enmarcado en un proyecto de investigación que lleva por nombre *La gamificación como recurso de apoyo para el aprendizaje en la educación superior*, el cual se desarrolla en la Facultad de Turismo y Urbanismo de la Universidad Nacional de

San Luis, Argentina. Este proyecto tiene sus inicios en el año 2020 y se dividió en dos etapas.

En una primera etapa de la investigación, se diseñaron actividades gamificadas para implementar en varias asignaturas a través del uso de la aplicación Genially. Las asignaturas elegidas fueron diversas como Gestión