

10. CONSTRUIR JUGANDO

Arq. Adriana Diaz Marchetti

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Monterrey. (México)
adriana.diaz@tec.mx

Gerardo Ruben Leiva Buendia

Universidad Autónoma de Nuevo León (México)
gerardo.leiva@uanl.edu.mx

Derivado del proyecto: Construir jugando

II Congreso Internacional de Investigación en Educación – CIINED – 2022

RESUMEN

En el entorno de la pandemia de Covid 19, los alumnos de las clases de procedimientos constructivos del Tec de Monterrey se encontraron con la restricción de no poder asistir a visitas de obra y depender absolutamente del mundo digital para el aprendizaje. Bajo esta perspectiva, los profesores nos encontramos con el reto de crear entornos atractivos e interesantes para que los alumnos pudiesen aprender de forma más activa, logrando mantener el interés del alumno por adquirir conocimientos por medio de una plataforma interactiva. Los objetivos de este trabajo son mostrar el proceso por el cual los alumnos de 5° semestre de arquitectura pudieron usar una plataforma tipo juego para aprender y desarrollar competencias que se vieron afectadas por el encierro forzoso durante la pandemia. La metodología empleada consistió en aplicar herramientas basadas en juegos para simular situaciones reales de trabajo, conectando los contenidos conceptuales con los procedimentales y actitudinales, de forma que el aprendizaje se logre de forma integral y no sólo aisladamente como se había ido desarrollando durante el encierro. Se busca demostrar que los juegos interactivos son una herramienta eficaz para el desarrollo de habilidades de liderazgo, solución de problemas y colaboración entre los alumnos. Los resultados obtenidos fueron muy satisfactorios, ya que los alumnos expresaron un gran interés por la actividad y la aplicación de conceptos que hasta el momento se habían visto de forma teórica en un entorno que a ellos les parecía atractivo y familiar. El hecho de usar un entorno lúdico tecnológico permitió incrementar el interés y la motivación de los estudiantes en el aprendizaje, logrando un conocimiento más integrado y completo.

PALABRAS CLAVE: *Aprendizaje, Construcción, Gamificación, Juegos.*