

Universidad Tecnológica Nacional
Especialización en Docencia Universitaria
TRABAJO DE INTEGRACION FINAL

El juego como una herramienta innovadora en la Educación Superior

Profesora Titular: Dra. Miriam Aparicio

Alumna: Marta A. Díaz

Mayo 2021

INDICE:

INDICE	2
OBJETIVOS	3
RESUMEN.....	3
INTRODUCCION.....	4
DESARROLLO.....	6
CONCLUSION.....	23
BIBLIOGRAFIA.....	24
ANEXOS.....	27

Resumen

La universidad de hoy, frente a los nuevos desafíos que presenta la sociedad, en algunos casos, ha experimentado cambios que se adaptan a los nuevos tiempos y en otros no encuentra las herramientas pedagógicas para poder dar respuesta a ellos. Actualmente tiene como principal objetivo formar alumnos para enfrentar los desafíos profesionales a los cuales están expuestos y son generadores de una gran competencia en el campo profesional. Por ejemplo, la cátedra de urbanismo de la facultad de arquitectura; todo el tiempo planifica y proyecta en el ámbito urbano, porque es aquí donde se enfocará el desarrollo de la materia. Los alumnos practican proyectos vivibles para las personas en todos sus ámbitos. La dificultad se halla en contar con experiencias y materiales de aprendizaje que involucren a los estudiantes universitarios en procesos de observación y análisis. Son muy escasos; por lo general las clases se realiza en forma expositiva, donde un experto en Urbanismo muestra imágenes, y los alumnos se dedican a aprender aquellos rasgos enseñados por el docente. Esta es la estructura que por años presentó la cátedra de Urbanismo, y hoy, las clases se vuelven monótonas, poco relevantes. Es aquí donde la Educación Superior precisa una revisión de las dimensiones físico/temporales del aula tradicional, para generar nuevas oportunidades de innovación, asociando el cambio de paradigma en materia de modalidades de Enseñanza/ Aprendizaje. La transmisión de conocimiento se ha transformado y los cambios sociales que se están viviendo actualmente están generando gran consumo de herramientas tecnológicas. Estas nuevas herramientas educativas, no han desplazado al docente, sino que lo han llevado a contar con nuevas formas de educar. Entre estas, ocupa un lugar relevante la creación de juegos – eje de nuestro análisis aquí –; juegos que se han adaptado a las redes móviles y han llegado hasta las plataformas. Esto ha permitido un aprendizaje en dos campos, los cuales se evalúan en sí mismos, “...ya que los juegos necesitan evaluación, pero la evaluación también necesita juegos” (Jennifer Groff, 2015). Los juegos se han ido integrando con el uso de dispositivos y sus aplicaciones como herramientas educativas, no como barreras obstaculizadoras, donde el alumno puede estudiar, aprender y tener un impacto positivo, produciendo experiencias de juego con aprendizajes más atractivos como parte del tejido urbano en la ciudad. Se incorporan así una variedad de aprendizajes lúdicos y experiencias en una cantidad de ubicaciones, con alumnos que tienen la capacidad de participar fácilmente, y ser transformadores de

experiencias que apoyan las habilidades claves en el diseño que son: colaboración, creatividad, programación y agencia de aprendizaje” (Lozano, 2015).

El juego es una actividad humana intrínseca del ser humano (de cualquier edad), que lleva a implementar metodologías que promuevan el pensamiento crítico, y ponerlas en práctica en talleres y actividades lúdicas, con la participación del alumno a través del diseño de prototipos, de intervenciones urbanas que estimulen la interacción entre personas y el espacio público. Esto podría ayudar a cambiar la manera de entender la ciudad y realizar acciones en conjunto. El alumno hará a través del juego, un aprendizaje más poderoso.

Como los “Arquetipos espaciales, cada espacio de la ciudad tiene características topológicas para ser utilizado en la instalación de un diseño” (Jennifer Groff, 2015). En los juegos direccionados al aprendizaje, se busca que el conocimiento sea profundo, que apoyen y guíen al alumno.

De acuerdo a los diferentes autores y artículos científicos se realizará un trabajo de investigación bibliográfico. Son objetivos de este Trabajo: a) Realizar un análisis bibliográfico / documental de diferentes juegos educativos para el aprendizaje del Urbanismo; b) Aplicar en un futuro uno de ellos en la cátedra de Urbanismo y difundir la experiencia a otros profesores con miras a su replicación.

Palabras claves: Urbanismo-Juegos - Educación.

INTRODUCCIÓN:

Las instituciones de nivel superior conservan, por lo general, su estructura y organización desde sus comienzos. Actualmente se está observando una nueva forma de aprender.

La sociedad y los cambios de paradigmas que acompañaron a las aulas por muchos años hoy se ven transformadas. Este interés se ve favorecido por el aumento de la utilización de las nuevas herramientas digitales, para que los alumnos logren una gran competencia profesional, principalmente los alumnos de los últimos años de su carrera.

Las experiencias de enseñanza no están cohesionadas con el tipo de oportunidad que requiere el aprendizaje. Tal es el caso de la carrera de arquitectura donde se dicta, en el último año, la materia de Urbanismo. El alumno aprende, en muchas ocasiones, sobre ciertos temas escuchando hablar sobre un tema en particular, cuando la experiencia podría ser observando la ciudad; todo ello pese a que la revisión de la transmisión del conocimiento se ha transformado, con la incorporación de juegos tecnológicos, combinando creatividad y arte.

Estas herramientas encaminan al alumno hacia la historia, la planificación urbana, el diseño, la construcción y el mantenimiento de espacios públicos. También, desde ellas se procura que el alumno logre el contenido educativo en escenarios de entrenamiento, por ejemplo, la ciudad lúdica. Este proyecto tiene como objetivo incorporar experiencias de aprendizaje divertidas que fueron realizadas a efectos de observar su potencial para el aprendizaje y la potenciación de la creatividad, esenciales hoy y que las mismas son, además de creativas, colaborativas y públicas, aprovechando el público existente ,los espacios en los barrios y micro comunidades en toda la ciudad” (Lozano, 2015).

Los juegos tienen enfoques muy diferentes, esenciales para la educación del siglo XXI. “La situación actual de la pandemia por COVID-19 y la incertidumbre que genera la post-pandemia es otro ejemplo de la necesidad de haber desarrollado la creatividad, innovación y capacidad de aprendizaje. Estos escenarios complejos revelan la necesidad de contar con capacidades complementarias al conocimiento experto, el cual es capaz de ofrecer soluciones frente a escenarios conocidos. Por lo dicho, la educación actual debe orientarse hacia aulas como ámbitos para crear” (Alessio, 2021).

DESARROLLO:

Durante muchos años la educación relacionada con el urbanismo se ha diseñado considerando una planificación sobre espacios públicos urbanos, normas obligatorias integrales. En muchos casos se trabaja con la participación de los municipios a nivel provincial, y a nivel nacional a través de diferentes organismos, que llevan al alumno a tomar conciencia ya que no solo se trata de absorber conocimiento, sino también de aplicarlo a la realidad, como es el caso de los alumnos del último año de la carrera de arquitectura. Las elecciones de metodologías a la hora de enseñar no han sido fáciles.

La transmisión de conocimiento del profesor, mediante la representación de un problema urbanístico y de la solución presentada por el alumno, inmediatamente surge de parte del profesor una crítica evaluativa.

En este marco la creación de juegos para el aprendizaje del urbanismo, nos hace crear escenarios para el reencuentro y la convivencia aprendiendo de ciudades, que están relacionadas con los microambientes, consolidando una arquitectura y un espacio para el juego urbano.

La búsqueda de herramientas para diseñar, planificar y construir espacios a través del juego, nos lleva a explorar los desafíos de la imaginación y la aventura. Los diferentes juegos, tienen el objeto de realizar una búsqueda para el aprendizaje del urbanismo a través de las características urbanas, como así también del espacio destinado al juego, las topografías del paisaje, la estimulación del juego y la diversión. Para ello se presenta la siguiente bibliografía.

Partiendo de un Informe (Tonetto, 2021) del estudio de las leyes de movilidad de los juegos basados en la ubicación, se analizaron los cambios de movilidad considerando la popular aplicación PokémonGO como un ejemplo representativo de juegos basados en la ubicación y se estudiaron dos conjuntos de datos con diferentes Informes, uno capturado a través de las redes sociales basadas en la ubicación y el otro a través del registro de aplicaciones de teléfonos inteligentes. El análisis muestra que los juegos basados en la ubicación, como PokémonGO, aumentaron la movilidad, de acuerdo a las personas que exploran sus vecindarios locales más a fondo, en lugar de visitar activamente nuevas áreas. Por lo tanto, los resultados sugieren que las variaciones intraindividuales

resultantes de los juegos basados en la ubicación pueden capturarse mediante la re-parametrización de los modelos de movilidad existentes.

- Juegos basados en la ubicación que no son pokemon Go (Bitner, Marzo 2021) ¹

A los fines de esta recopilación solo se extraerán 3 juegos.

El uso de estos juegos digitales son hoy uno de los temas preferidos a la hora de elegir una actividad. Esto ha motivado que muchos jugadores de todos los países se levanten y exploren sus alrededores. Hay algo emocionante en esta nueva popularidad de los juegos basados en la ubicación, un género que ha sido técnicamente posible durante varios años. La adopción generalizada de dispositivos móviles con GPS y procesadores potentes ha permitido a los desarrolladores, explorar nuevos tipos de juego en distintos niveles que combinan el mundodigital y analógico.

A-El Ingress Prime:

Es un juego móvil basado en la ubicación. Los jugadores se dividen en dos fracciones rivales de agentes” que luchan por el control de los portales, que corresponden a diferentes puntos de interés del mundo real, como las Poképaradas y los gimnasios de Poké mon Go. La triangulación de tres portales le da control sobre el área delimitada a esa facción, lo que les otorga puntos mientras se mantenga el área.

La idea de los contenidos de cada juego es que deben interesar a nuestros estudiantes ya que se aprende mejor jugando. El nivel de interés, la innovación educativa y la motivación se valoran positivamente, con seguridad otorgan mejores aprendizajes

B-En en juego de Geocaching

Los participantes esconden tesoros en todo el mundo y luego otras personas usan las coordenadas para encontrarlos y ver lo que contienen. Como mínimo, contienen un libro de registro que los jugadores firman, pero algunos contienen secretos más interesantes.

C- Minecraft Tierra

Es un juego de realidad aumentada basado en la ubicación. Los jugadores son libres de explorar sus alrededores, pero también pueden enfrentarse a secciones más pequeñas

¹ <https://www.digitaltrends.com/gaming/best-location-based-gps-games/>

que les permiten cavar bajo tierra, explorar sistemas de cuevas y lidiar con las temidas enredaderas.

- Un juego serio basado en la ubicación para aprender sobre la cultura (Dario La Guardia, junio 2012)²

Este juego, desarrollado en el Instituto de Tecnologías Educativas del Consejo Nacional de Investigación de Italia, es un juego educativo que mejora y explota el patrimonio histórico, artístico y escénico de la región de Basilicata.

La funcionalidad está reservada solo para dispositivos equipados con GPS (iPhone y iPad). Con fines de geolocalización, se creó una imagen que reproduce fielmente el antiguo mapa de la ciudad de Mater y lo georreferenciaron. De esta manera se puede rastrear y mostrar la posición del jugador en el mapa. O'Munaciedd está escondido en los sitios más importantes de la ciudad antigua y cada vez que el niño se acerca a un punto de interés, aparece con su aire travieso y reta al niño a un juego en el que ganará o perderá puntos.

Para analizar la actividad del niño, se ha implementado un sistema de recolección de datos que registra todas las actividades de minijuegos y la posición GPS del niño en cada minuto del juego. Al final del juego, con el permiso de los padres, los datos recopilados se pueden enviar a un servidor central, con el fin de crear una tabla de puntuación global de los usuarios, así como para ayudar en futuras investigaciones. En particular, estos datos son anónimos y se utilizarán para estudiar trayectorias de aprendizaje correlacionadas con el itinerario artístico diseñado. O 'Munaciedd está disponible de forma gratuita en la App Store de Apple.

-Divertidos juegos al aire libre para jugar con teléfonos inteligentes habilitados para GPS (software, 2021)³

A los fines de esta recopilación, solo se agregarán 4 a los presentados:

² https://www.researchgate.net/publication/241686665_A_Location-Based_Serious_Game_to_Learn_about_the_Culture

³ <https://es.ephesossoftware.com/articles/gaming/10-fun-outdoor-games-to-play-using-gps-enabled-smartphones.html>

A-Geohashing

Es una actividad inspirada en Geocaching, en la que el juego da una coordenada aleatoria todos los días. La asignación aleatoria utiliza su ubicación GPS actual (por lo que el destino nunca está demasiado lejos) y la modifica con datos del mercado de valores (por lo que el destino siempre cambia).

B-Geodashing

Geodashing ofrece una actividad inspirada en Geocaching. Mientras que Geohashing enfoca y forma comunidades, Geodashing aleja y te pide que amplíes tus horizontes. Es un excelente juego para viajeros. Cada mes, un nuevo conjunto de coordenadas aleatorias (llamado “puntos de control”) se generan en todo el mundo. El objetivo es visitar tantos como puedas entre el primer y el último día del mes. Es impredecible cada vez.

C-Waymarking

En este juego hay un mayor sentido de significado. Una marca de paso es cualquier coordenada de GPS que sea única e interesante de alguna manera. Podría ser un monumento, un puente, una cafetería temática, una formación natural extraña o el lugar de un incidente. Hay cientos de categorías y miles de marcas que explorar: lo suficiente como para durar toda la vida.

D-Recursos

Recursos es un juego basado en la ubicación que es similar a Pokemon GO e Ingreso. En lugar de capturar Pokémon o capturar territorio, tu objetivo es explorar tus alrededores en busca de depósitos minerales virtuales. Luego, procesa esos minerales en productos, gana dinero y actualiza sus operaciones.

-La sociedad del aceite (sociedad-del-aceite-el-juego-que-revela-los-misterios-de-los-tuneles-secretos-de-san-juan, 2019)⁴

⁴ <https://www.diariolaprovinciasj.com/sociedad/2019/3/13/la-sociedad-del-aceite-el-juego-que-revela-los-misterios-de-los-tuneles-secretos-de-san-juan-106395.html>

La sociedad del aceite es una experiencia que introduce al jugador en el pasado con tecnologías del siglo XXI. Los jugadores se concentran en un lugar céntrico e inician el misterioso paseo en un determinado horario. Visitando tres templos, tres museos y dos plazas descubriendo rasgos y lugares de la ciudad hermosos e históricos, como túneles secretos, misterio, pistas, mensajes encriptados y una historia que vale la pena descubrir. Eso es lo que propone “La Sociedad del Aceite”, el juego de realidad alternativa urbano desarrollado por Experiencias Wow.

-La sociedad del aceite-Naturaleza y tecnología en un mismo juego (Peyrán, 2019)

https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fwww.diariodecuyo.com.ar%2Fsanjuan%2FNaturaleza-y-tecnologia-en-un-mismo-juego-20190714-0089.html%3Ffbclid%3DIwAR2ZzzlyfewN6rr3f7jNXID3o8bLYnA4uiB-MW7d1Dn_QcmfGB25GI26tww&h=AT0VSmZo3TNRuryawAllsvEqdj0tO1Q5xMoP6bYqQ9JO9t4iVL1r7y54X2trg4917aWO4XvnGaRtCVjLiUHwFx91EXkuSL1Uc0MwLYWNARGEL5FBCM86FoKugfw36P0f3g&_tn_=-UK-

[R&c\[0\]=AT3rNRyLogvN_aJQX_6Xe1mVyyG6kLFI6VY_O-](https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fwww.diariodecuyo.com.ar%2Fsanjuan%2FNaturaleza-y-tecnologia-en-un-mismo-juego-20190714-0089.html%3Ffbclid%3DIwAR2ZzzlyfewN6rr3f7jNXID3o8bLYnA4uiB-MW7d1Dn_QcmfGB25GI26tww&h=AT0VSmZo3TNRuryawAllsvEqdj0tO1Q5xMoP6bYqQ9JO9t4iVL1r7y54X2trg4917aWO4XvnGaRtCVjLiUHwFx91EXkuSL1Uc0MwLYWNARGEL5FBCM86FoKugfw36P0f3g&_tn_=-UK-)

[bwZnjCNxT6sdSaEJj9QDyTmSO1mBFLRxc_dOmbJlzJltMhAyl4Ne2yewRzT8odi8NoaGVNigdTnF75E37M5AQR43raRpVfSIkeW_NMLH2w0RV26scTwh4F7p90C6s0FO-la0G1vQ](https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fwww.diariodecuyo.com.ar%2Fsanjuan%2FNaturaleza-y-tecnologia-en-un-mismo-juego-20190714-0089.html%3Ffbclid%3DIwAR2ZzzlyfewN6rr3f7jNXID3o8bLYnA4uiB-MW7d1Dn_QcmfGB25GI26tww&h=AT0VSmZo3TNRuryawAllsvEqdj0tO1Q5xMoP6bYqQ9JO9t4iVL1r7y54X2trg4917aWO4XvnGaRtCVjLiUHwFx91EXkuSL1Uc0MwLYWNARGEL5FBCM86FoKugfw36P0f3g&_tn_=-UK-)

Uno de los requisitos para participar era utilizar algún elemento que identifique a todos los integrantes de cada equipo y un canto.

Partieron desde un hito reconocido y concluyen frente al otro punto dado por los organizadores, teniendo como referencia que nunca debían cruzar la calle para jugar. Mientras iban descubriendo pistas los participantes, en el teléfono aparecía información y fotos antiguas del lugar y poesías de autores. Otra de las reglas era que en algún momento se pudieran sacar una foto o inventar una canción. Todo contribuye para ir encontrando alguna de las piedras secretas y descifrar su código.

-La sociedad del aceite-Las palabras en la piedra (juego de Pistas- Realidad Alternativa) (Alessio C. , 2019)⁵

La “Palabra en la Piedra” es un juego de pistas para todo público. Consiste en armar equipos de jugadores que recorren un lugar buscando pistas, resolviendo puzles y hallando misteriosas piedras con palabras talladas en ellas. Tal hallazgo les permitirá a los jugadores conocer el secreto que esconde el lugar.

-Geoguessr: el juego para adivinar sitios de todo el mundo con imágenes de Google que triunfa en Twitch (Gembeta, 2021)⁶

Al principio, el jugador puede escoger si quiere abrir las oportunidades a adivinar un lugar en un mapa global o si prefiere por regiones. Existe la opción de adivinar solo lugares de España. O, también, adivinar lugares famosos del mundo, escoger por países, por regiones, por ciudades (aunque solo algunos de los destinos más populares). Comienza una partida en modo gratis. Aparece un polígono industrial. Es posible dar vueltas, avanzar, retroceder, ir hacia la derecha o izquierda. Es Google Street View, al fin y al cabo. En la esquina inferior derecha aparece un mapa que se puede ampliar. Para tratar de adivinar puedes escoger un punto del mapa, pinchar sobre él y hacer click sobre el botón que dice “Guess”.

GeoGuessr te dirá a qué distancia está tu elección de la ubicación real del sitio mostrado y recibirás más o menos puntos según esos kilómetros de distancia. Aparece otro lugar de vegetación seca y mar cerca. Resulta ser un lugar de la isla de Cabrera y, para seguir, ya hay que acceder al plan de pago o esperar un día entero para volver a probar suerte.

⁵ [#laciudadesunparquedeatracciones](https://www.facebook.com/hashtag/laciudadesunparquedeatracciones)

<https://www.facebook.com/hashtag/laciudadesunparquedeatracciones>

⁶ <https://www.gembeta.com/redes-sociales-y-comunidades/geoguessr-juego-para-adivinar-sitios-todo-mundo-imagenes-google-que-triunfa-twitch>

-Juegos basados en Street View y Google Maps: geolocalización y diversión

(García, 2021)⁷

1-Adivina dónde estás y acércate lo más posible al punto exacto del mapa. Al comenzar el juego, estás en mitad de algún lugar del mundo, es aleatorio. La misión: pasear por el escenario, descubrir toda la información posible sobre el sitio donde está el jugador, y marcar el punto en el mapa. Cuanto se acerques al punto real de Street View donde estaba, más puntos ganarás. El sujeto tiene opción de competir contra otros, o contra él mismo.

2-Real World Racer: juego de coches sobre escenarios reales en Google Maps. Muy sencillo gráficamente, pero divertido: el jugador puede elegir el propio circuito, por ejemplo, desde la casa al trabajo, o entre dos ciudades.

3-Street View Quiz: juego tipo Trivial, en el que hay que acertar preguntas basadas en imágenes de Street View.

4-Pursued: El concepto es similar a Geoguessr, pero con historia: el jugador ha sido secuestrado, y consigue escapar. No sabe dónde se encuentra y tienes 5 minutos para adivinar dónde está. Si acierta, pasas al siguiente nivel. ¿Siguiente nivel? Sí, hay unos cuantos, incluso alguno se desbloquea a través de Facebook...

5-Street View Zombie Apocalypse: El jugador está en mitad de un apocalipsis zombie, y puedes ver en el mapa cómo los zombies van a por el jugador. El objetivo es irte moviendo por Street View para escapar de los zombies y mantenerte con vida el mayor tiempo posible. Una característica que le da mucha gracia a este juego es poder elegir el escenario: recomiendo poner un sitio que te conozcas bien, para escapar de los zombies durante más tiempo...

-Juegos utilizando Google Maps (García, 2021)⁸

A los fines de esta recopilación, solo se agregarán 3 a los presentados.

⁷ <http://fotoeloy.com/5-juegos-basados-en-street-view-y-google-maps-geolocalizacion-y-diversion/>

⁸ <https://www.adslzone.net/reportajes/internet/juegos-google-maps/>

A-Globebob

Esta página web utiliza los mapas de Google para mandar al jugador a lugares aleatorios del mundo. Se puede manejar directamente con las flechas dentro de la web pero también se puede ver la ubicación exacta en el mapa o tocar en la lupa para buscar información. Por ejemplo, se puede mandar a cualquier monumento o lugar del mundo y podrás descubrir más sobre él además de verlo a través de Street View y las cámaras de Google.

B-MapsTD

Es un juego tower defense que utiliza Google Maps. Aunque lo más habitual es que este tipo de títulos utilicen elementos de fantasía o incluso medieval, aquí nos traslada al mundo real y a la ciudad en la que vives. El jugador elegir dónde quiere poner las torres de defensa y tendrás que evitar que el enemigo haga la ruta hasta el lugar que quiere defender. Irá pasando de ronda y consiguiendo puntos para colocar nuevas torres de defensa.

-Juegos para entretenerse en Google Maps (Romero, 2020)⁹

A los fines de esta recopilación solo se agregaran 1 de los presentados
Geoguessr: este juego se ha inspirado en un juego de adivinanzas de geografía. Utiliza imágenes de Google Street View con carreteras, árboles, casas y comercios de todo el mundo. El objetivo es tratar de identificar de dónde son estas estructuras. Con cada acierto e usuario va sumando puntos en función a lo cerca que se ha estado.

-GeoGuessr: Adivina el lugar en Google Street View (N+Neoteo, 2019)¹⁰

GeoGuessr: Frente al jugador hay un lugar en Google Street View escogido completamente al azar, y el objetivo es determinar en qué parte del mapa se encuentra. Aunque puedes apelar a la suerte y seleccionar cualquier punto, lo cierto es que un poco de trabajo detectivesco puede llevar al jugador muy lejos, o en este caso, muy cerca...

⁹ <https://www.trecebits.com/2020/04/02/5-juegos-a-los-que-se-puede-jugar-en-google-maps/>

¹⁰ <https://www.neoteo.com/geoguessr-advina-el-lugar-en-google-street-view/>

-GeoGuessr, el juego de Google Maps (Galleguillos, 2013)¹¹

GeoGuessr: Es el nuevo juego de Google que consiste en una foto de Google Street View y permite explorar el mapa para que, utilizando intuición y quizás un poco de suerte, el jugador adivine donde se encuentra dicha foto en el mapa. Luego de poner un pin donde el jugador piensa que se encuentra la calle, Google da un puntaje de acuerdo a la distancia en el mapa. Dan cinco oportunidades para tratar de obtener el puntaje más alto posible.

- ¿Dónde fue tomada esta foto? Juega y prueba si eres un trotamundos (Durston, 2013)¹²

Muestra cinco imágenes de Google Street View tomadas al azar y te pide que las localices en un mapa.

Tu marcador dependerá de qué tan lejos estés de tu objetivo: entre más cerca estés de localizarlo, acumularás más puntos.

-El mapa interactivo que permite viajar en el tiempo para ver cómo era el lugar en el que vives hace 600 millones de años (Mundo, 2020)¹³

Para utilizarlo, basta con escribir el nombre de la ciudad que el jugador quiera estar en la barra de búsqueda y seleccionar qué tanto quiere viajar al pasado.

También revela que lo que hoy son ciudades costeras, como Buenos Aires, hace cientos de millones de años eran territorios alejados del mar.

Además de las búsquedas personalizadas, el mapa también permite apreciar cómo se veía la Tierra en momentos específicos, como la aparición de la primera vida multicelular, los primeros vertebrados, los primeros dinosaurios, las primeras flores o los primeros homínidos.

¹¹ <http://www.perusmart.com/geoguessr-el-juego-de-google-maps/>

¹² <https://expansion.mx/tecnologia/2013/05/27/donde-fue-tomada-esta-foto-juega-y-prueba-si-eres-un-trotamundos>

¹³ <https://www.bbc.com/mundo/noticias-53980525>

-Algunas Ideas para trabajar Patrimonio e Historia con Tecnología (Dianta, 2014)¹⁴

1-Visitas virtuales desde el aula:

Se trata de una actividad genérica que permite aproximar a los estudiantes al concepto de patrimonio mediante ejemplos concretos, y vislumbrar las potencialidades de las TIC para su conocimiento, exploración y difusión. Al respecto hay una serie de objetivos que puede tener una visita virtual y herramientas o sitios para realizarla

2-Difusión patrimonial:

Se trata de uno de los ejercicios de aula más comunes al respecto del patrimonio. Generalmente consiste en que el docente revisa los principales hitos patrimoniales tangibles muebles o inmuebles de la comunidad (lugares, edificios, sitios arqueológicos, monumentos naturales, etc.) durante parte de la sesión y posteriormente los estudiantes, divididos en grupos, buscan información al respecto de ese hito patrimonial en internet (lo cual se puede apoyar con alguna entrevista de campo), debiendo generar luego de ello, algún tipo de pieza de difusión como puede ser un afiche multimedial (se puede crear un afiche interactivo en Glogster).

3- Rescate patrimonial: Son actividades en que los estudiantes ya sea de forma individual o grupal rescatan de manera digital algún tipo de patrimonio, el cual puede ser tangible (lugar, edificio, artefactos, artesanía, flora, fauna, etc.) o intangible (leyendas, costumbres, música), inclusive de oficios o personajes típicos de la comunidad. La finalidad es poder documentar el elemento patrimonial que se estudia, en donde, junto con información que se puede recopilar de distintas fuentes, se rescata mediante registro fotográfico y/o audiovisual, el cual posteriormente se reseña y se difunde vía web, pudiendo nuevamente compilarse los trabajos realizados en un blog o web especialmente diseñada que se refiera el rescate patrimonial de la localidad y que se pueble con los distintos trabajos realizados a modo de portafolio, de manera similar a como hoy BiblioRedes, perteneciente a la DIBAM, lo hace con su proyecto de “Contenidos Locales”.

¹⁴ <http://www.e-historia.cl/e-historia/algunas-ideas-para-trabajar-patrimonio-e-historia-con-tecnologia/>

4.- *Creación de historias*: Otra actividad simple que se puede utilizar en el ámbito educativo desde la mirada patrimonial es la recreación de la historia de un patrimonio, o de una historia que permita comprender su importancia, legado o que fomente el respeto y cuidado de los mismos.

5.- *Uso de aplicaciones de teléfonos inteligentes*: Una actividad novedosa en el ámbito de la educación patrimonial es el uso de ciertas aplicaciones de los teléfonos inteligentes en la educación patrimonial, que van desde lo más sencillo que sería instalar y utilizar un navegador de realidad aumentada como Layar, Junaio o Wikitud.

6.- *Proyectos patrimoniales*: Bajo la metodología de aprendizaje basado en proyectos (o alguna metodología similar), se solicita que los estudiantes divididos en grupos, que diseñen y/o ejecuten. El diseño debe estar presente siempre, la ejecución puede solamente proyectarse, o si se cuenta con los tiempos y recursos necesarios, se puede llevar a cabo un proyecto sobre algún tema patrimonial que puede ir desde difundir y potenciar alguna actividad, oficio o costumbre que le de identidad a la comunidad, hasta recuperar o preservar algún monumento, sitio o edificio histórico, e incluso, algún espacio de reunión o de actividad de la comunidad como puede ser algún área deportiva, área verde, templo religioso, lugar de recreación o esparcimiento o algún lugar de comida típica o donde se desarrolle alguna actividad que se considere propio del patrimonio cultural de la comunidad.

-an urban playful learning experience (Lozano, 2015)¹⁵

La instalación ha sido desarrollada por un grupo de investigadores que trabajan en un proyecto del laboratorio, para la ciudad en la ciudad de México. Esta instalación promueve el descubrimiento a través de el juego, la colaboración, el diseño, las habilidades lógicas y la comunicación. Un juego natural en el espacio. La fuente en el frente de la plaza es una característica encantadora del espacio y muy popular entre los jóvenes. Con la existencia de luces LED de colores integrados, con actividades en la fuente con las formas intermitentes a lo largo del día, se reproduce un patrón aleatorio. Es una perfecta

¹⁵ https://dam-prod.media.mit.edu/x/2016/10/18/Apops-proposal_17Oct2015_g02WeoW.pdf

oportunidad de mostrar a los peatones la función de la fuente. La superficie de la fuente está formada por bloques de hormigón divididos en círculos concéntricos, con los LED y chorros de agua integrados en cada uno. Para esta instalación, integraron sensores de presión en los bloques del anillo exterior, cada uno de los cuales corresponde a la base de los comandos de programación. La fuente para reproducir patrones simples o grupos de jugadores, pueden explorar cómo trabajar juntos para crear patrones de forma colaborativa. El espacio se puede transformar en un receptor activo sobre la experiencia. Nuestra intención es ayudar a los jóvenes a identificar cómo no solo pueden ser receptores de experiencias, sino ser conductores y dueños de esas experiencias, y en última instancia, su propio viaje de aprendizaje. El Juego individual permite que un alumno comience a comprender los conceptos básicos para programar comandos, mientras requiere comunicación y colaboración” (Lozano, 2015).

Estas metodologías de enseñanza – aprendizaje, promueven el interés de los estudiantes que buscan innovaciones y propuestas creativas.

La trasmisión del conocimiento a través de los juegos educativos relacionados con los sistemas móviles, y más ahora en tiempos de pandemia ha hecho que el uso de la tecnología sea considerado una estrategia didáctica para que el docente utilice estas herramientas como aprendizaje en el desarrollo de sus alumnos.

“Es importante reconocer que el juego desde años más atrás que la edad media, empezaba a cobrar interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute. Toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones (Leyva, 2011).

Para el caso de los alumnos de la cátedra de Historia de la Arquitectura II de la Universidad de Mendoza, la innovación está siempre presente en sus profesores. En esta oportunidad, “... aborda la cultura arquitectónica y urbana europea e iberoamericana en su contexto territorial, político, social y cultural en el período que va del siglo XV al XIX. Atendiendo a la necesidad de una permanente actualización de las metodologías de enseñanza-aprendizaje que contemplen los intereses de los estudiantes de las nuevas generaciones, se buscan formas innovadoras de motivación para captar su atención. Para ello, se han incorporado los aprendizajes centrados en “aprender haciendo” y en la

“construcción colectiva” del conocimiento. En ese marco, se propone el ejercicio
Instalaciones

Arquitectónicas cápsulas del tiempo. Se trata de una experiencia tendiente a que los alumnos profundicen, interpreten y apliquen los principios compositivos de los movimientos arquitectónicos estudiados a un proyecto de instalación “cápsula” y posterior materialización. En el presente año, las instalaciones proponen una respuesta creativa al aislamiento social que impuso la pandemia de Covid 19, creando un microcosmo individual “cápsula” para insertar en un espacio público o privado abierto o cerrado a partir de la aplicación de los conocimientos que brinda la materia HAU 2. Las instalaciones pueden presentarse en cualquier espacio y ser realizadas con los más variados materiales, medios físicos, visuales o sonoros, incluso en muchas ocasiones pueden intervenir otras disciplinas artísticas como la fotografía, el videoarte o el performance. Se utiliza cualquier medio para crear una experiencia de interacción con el espectador para despertar sentimientos o reflexiones. Motivan la percepción sensorial. (Girini, 2021)

Este tipo de instalaciones tiene una extensa variedad de formas y nombres de contenidos similares, como pueden ser los juegos corporales, para ejemplificar un espacio o personificados en estatuas vivientes que realzan la ciudad con sus formas y creaciones.

El desarrollo del arte en espacios comerciales es la propuesta de We+: un estudio japonés que da forma a sofisticadas instalaciones de escaparatismo en las que la tecnología más avanzada conecta con los materiales más esenciales. Su estrategia: convertir el diseño en un artefacto poético (DIGITAL, 2021).

-Aprendizaje basado en el juego aplicado a la enseñanza de la historia de la arquitectura prehispánica (Yunda, Enero-Julio 2021)¹⁶

Palabras claves: aprendizaje basado en el juego, gamificación, historia de la arquitectura prehispánica, enseñanza; aprendizaje.

Camino al Sol es una estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje del periodo prehispánico de la historia de la arquitectura para estudiantes universitarios. Se basa en la teoría del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), respondiendo a una desmotivación ante las clases, consideradas por los estudiantes “densas, pasivas y monótonas. Se formuló un

¹⁶ <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/estoa/article/view/3310>

proyecto de investigación para implementar el ABJ a través de un juego de mesa destinado a afianzar conocimientos de las características de la arquitectura y el urbanismo de las culturas Maya, Azteca, Inca y Tairona. De esta forma se convierte al estudiante en protagonista de su aprendizaje.

-El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas aplicando la gamificación (AU, Abril 2019)¹⁷

Palabras claves: Arquitectura y Urbanismo, proyecto arquitectónico, gamificación, metodologías activas, negociación de ideas.

Para la ejecución de estas experiencias se utilizó la metodología de la investigación basada en el diseño, originalmente publicada como Design Based Research (DBR). La característica principal de esta metodología es la iteración, ya que permite la reflexión entre los experimentos y su mejora progresiva en cada intervención. Debe basarse en contextos reales, con intervenciones que pueden incluir el aprendizaje.

A los fines de esta recopilación solo se tomaron 2 de las intervenciones.

La segunda intervención:

La gamificación utilizó la negociación de ideas, donde a partir de una tienda virtual, hospedada en Facebook, las ideas de profesores y estudiantes estaban disponibles para la venta. Esta intervención también se realizó en una maratón de proyectos/taller vertical. Tuvo como temática el centenario de la ciudad, como estímulo a la discusión de un problema real. Para esto, se delimitó un área central que dio origen a la ciudad, compuesta por doce cuadras agrupadas en dos. En el contexto proyectual, debería ser pensada la ciudad del pasado, del presente y del futuro, y con libertad de inserción proyectual. La problemática también se interesaba en el carácter expositivo, fomentando la fijación del aprendizaje a partir de la práctica, mediante discusiones, investigaciones y diagnósticos evaluativos in situ conducidos por los propios estudiantes.

El objetivo de esta intervención fue esencialmente integrar conocimientos y contenidos, ejercitando la habilidad de proyectar interdisciplinariamente, a través de la tienda virtual. Por lo tanto, los estudiantes podían comprar las ideas ofrecidas por el cuerpo docente y aplicarlas a sus propuestas, así como podían disponer de sus propias ideas, o frutos de

¹⁷ <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3768/376862224003/html/index.html>

sus investigaciones, o comprar y utilizar las ideas de los colegas. Un objetivo paralelo a esta

actividad era promover que los estudiantes compartieran sus ideas, siendo recompensados por eso⁴.

La tercera intervención:

Conforme a las premisas de las metodologías activas, las temáticas deberían involucrar problemáticas reales y estimular la autonomía crítica y reflexiva de los estudiantes en la búsqueda del conocimiento.

La actividad ejecutada partió de la premisa de la problematización y discusiones de diagnósticos reales. El objeto de estudio fue un área demarcada por 13 lotes de predominio residencial de clase baja. Los estudiantes deberían definir dentro de sus equipos lo que debían proyectar, solucionando por lo menos dos problemáticas enumeradas por ellos, en las que deberían priorizar la colectividad y reforzar el carácter de formación crítico- reflexivo.

Los equipos deberían alcanzar 300 puntos para no ser descalificados por el tribunal que evaluaba los trabajos. En este caso, el cumplimiento de las tareas de gamificación generaba solamente clasificación y no la definición de un equipo ganador. Además de puntos, los equipos también recibían como premios parciales en el desarrollo de las tareas, orientaciones exclusivas de profesores de áreas afines a los proyectos. Para la selección del equipo ganador, los trabajos fueron evaluados por profesores del curso, y los tres mejores trabajos fueron sometidos a juicio popular en la comunidad analizada.

-El juego cómo herramienta de participación (Arkitente, s.f.)¹⁸

Se trata de jugar para diseñar espacios para el juego, jugar para experimentar los equipamientos urbanos existentes en la ciudad, en definitiva, jugar a ser arquitectos.

Durante las primeras sesiones de trabajo, los alumnos han conocido las características el proyecto de urbanización de la Plaza Maestro Mateo Hernández de la mano del arquitecto

¹⁸ <http://www.arkitente.org/es/component/content/article?id=173>

director de obra. Han tenido oportunidad de interesarse por algunos ejemplos de arquitectura lúdica singular y espacios para el juego. Han analizado y comparado algunos de los equipamientos infantiles cercanos a la plaza para valorar su funcionalidad y uso y visitado la obra de urbanización de la Plaza guiados por el arquitecto director de obra.

Las asambleas, han servido para consensuar un único diseño de la plaza que pudiera satisfacer las necesidades de todas. Para ello, han trabajado con las escalas y con las proporciones para comprobar que sus propuestas tienen cabida en una superficie limitada de 750 m². A su vez, han trabajado con unidades de presupuesto que permitió que el diseño pudiera acercarse a las posibilidades presupuestarias de la obra. Una vez consensuado el diseño definitivo, para detallar el tipo de juegos y su ubicación exacta en el solar, los y las niñas han construido una maqueta a escala para trasladar el diseño del equipamiento con mayor exactitud y poder analizar de nuevo las posibilidades de mejora y cambios en el diseño propuesto.

- instalaciones efímeras diseñadas por arquitectas y arquitectos mexicanos
(Orellano, 2019)¹⁹

Estas conjunciones, muchas veces de arte y arquitectura o de urbanismo y arquitectura (entre otras), son un reflejo de la sociedad en su tiempo y algunos incluso han llegado a ser considerados un manifiesto entre generaciones. Permiten realizar ejercicios que permitan entender las nuevas urbanidades, las nuevas formas de habitar y de movernos en el mundo. Estos ejercicios van desde el aclamado Serpentine Pavilion de Frida Escobedo en Londres hasta el MoMA PS1 YAP 2016 - Weaving the Courtyard por Escobedo Soliz en la ciudad de Nueva York. Motiva siempre la idea de explorar intuitivamente el espacio.

¹⁹ <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/916061/16-instalaciones-efimeras-disenadas-por-arquitectas-y-arquitectos-mexicanos>

-Estudiantes desarrollan arquitectura efímera para el Festival de Cine Medioambiental de Canarias (Rojas, 2017)²⁰

Los estudiantes tuvieron que diseñar y planificar de manera pormenorizada y hasta el último detalle constructivo todos los elementos que se integraban en la intervención para, a continuación, construirlos con sus propias manos. A este respecto, es importante indicar

que uno de los factores determinantes del proyecto nacía de un condicionante estrictamente material. Así, los estudiantes disponían únicamente de dos elementos básicos para diseñar sus proyectos: palets de madera y bidones de plástico de veinte litros, en ambos casos elementos donados por empresas locales. Los diferentes espacios interiores, se convierten en oportunidades para jugar tanto en sus campos horizontales como verticales.

-Arquitectura temporal para visitantes temporales. (XAVIER, 2017)²¹

Se muestran diferentes instalaciones construidas que se utilizan con un fin en concreto, pasado un tiempo desaparecen. Estos proyectos muestran la inserción de espacios lúdicos dentro de un entorno, que pueden convertirse en espacios divertidos e interactivos. El ambiente lúdico también está presente en elementos arquitectónicos como escaleras y cajones.

-La propuesta de las «instalaciones de juego»: metáforas del encuentro y la vida de relación (Galvez, 2020)

Plantean la posibilidad de crear un contexto o espacio simbólico con un mensaje pedagógico intencionado que pone en relación tres aspectos importantes desde nuestra manera de concebir la educación: las ideas previas que el adulto proyecta en la configuración del espacio físico. Lugar de símbolo, metáfora y relación. Lugar de transición entre lo real y lo simbólico en el que todo es posible y que actúa como continente de las ideas que se originan a partir de la actividad mental de una persona y de

²⁰ <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/873980/estudiantes-desarrollan-arquitectura-efimera-para-el-festival-de-cine-medioambiental-de-canarias>

²¹ <https://adrianxaviermx.wordpress.com/2017/10/04/arquitectura-efimera-destinada-a-desaparecer/>

límite entre la realidad exterior y el lugar del pensamiento. El imaginario expresado en el juego transforma los objetos y los espacios, que pierden sus propiedades.

CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo, el juego se presenta como una estrategia didáctica donde es evidente como un juego deja conocimientos únicos. Hoy en día considerar el juego como una herramienta didáctica universitaria es, en muchos casos, un interrogante que muchos docentes aún desconocen.

Se tratan de metodologías que motivan a los estudiantes, que son los verdaderos protagonistas de la enseñanza educativa. El aprendizaje basado en juegos o gamificación constituye una adaptación o la creación de un juego para utilizarlo en el aula.

Algunos de los ejemplos que se han recopilado deberían adaptarse para la enseñanza del urbanismo. Para llegar a esas propias elaboraciones deberíamos dar el primer paso y así adquirir conocimientos más concretos en razón a lo que se quiera enseñar.

EL uso de un juego se ha transformado en fines educativos, didácticos y el aprendizaje debe ser descontextualizado fuera del propio juego. Es decir, el *Contenido* se adaptará al *Juego*.

El uso en forma conjunta de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos son metodologías con un mismo objetivo: hacer que el alumno busque su propio aprendizaje, teniendo un tutor, en este caso un profesor.

Las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje y en consecuencia permiten llevar el conocimiento a la parte práctica. Es importante recordar que el alumno siempre necesita una dosis de juego, lo que ya implica una propuesta didáctica e innovadora.

BIBLIOGRAFIA

- Alessio Claudio (2019). La sociedad del aceite-Diario La provincia - San Juan
- Alessio Claudio (2019). La sociedad del aceite-Las palabras en la piedra(juego de Pistas- Realidad Alternativa) #laciudadesunparquedeatracciones
<https://www.facebook.com/hashtag/laciudadesunparquedeatracciones>
- Alessio Claudio (2021).Aulas del Siglo XXI: Un lugar para curiosear, crear y tener ideas propias-La Revista de Divulgación Científica de ADICUS
- Arkitente- El juego cómo herramienta de participación-
<http://www.arkitente.org/es/component/content/article?id=173>
- Bitner, Will Fulton y Jon (2021). digitaltrends
<https://www.digitaltrends.com/gaming/best-location-based-gps-games/>
- Castaño, Alexander González (2019). JUGAR = Habitar Lecciones de investigación y didáctica para la arquitectura –Arquitectura del sur vol.37 no.56 Concepción-
Cristiane Ferreira, Luis Fernando Maia,Carlos de Salles,Fernando Trinta; Viana, Windson(2019) Modelado y transposición de juegos basados en la ubicación
- Digital,Room Diseño-(2021). Revista de diseño, arquitectura y creación contemporánea. Design, architecture and contemporary art magazine.
<https://www.facebook.com/171596616293058/posts/3797426953709988/?sfnsn=scwspwa>
- Dario La Guardia, Marco Arrigo, Onofrio Di Giuseppe (2012).Un juego serio basado en la ubicación para aprender sobre la cultura.
https://www.researchgate.net/publication/241686665_A_Location-Based_Serious_Game_to_Learn_about_the_Culture
- Dianta, Adrian Villegas(2014). Algunas Ideas para trabajar Patrimonio e Historia con Tecnología
<http://www.e-historia.cl/e-historia/algunas-ideas-para-trabajar-patrimonio-e-historia-con-tecnologia/>
- Durston, James (2013). ¿Dónde fue tomada esta foto? Juega y prueba si eres un trotamundos-<https://expansion.mx/tecnologia/2013/05/27/donde-fue-tomada-esta-foto-juega-y-prueba-si-eres-un-trotamundos>
- Galleguillos, Rubén (2013).GeoGuessr, el juego de Google Maps
<http://www.perusmart.com/geoguessr-el-juego-de-google-maps/>

Galvez, Javier Abad Molina y Ángeles Ruiz de Velazco (2020). La propuesta de las instalaciones de juego: metáforas del encuentro y la vida de relación

García, Eloy (2021).Juegos basados en Street View y Google Maps: ¡geolocalización y diversión (García, 2021)<http://fotoeloy.com/5-juegos-basados-en-street-view-y-google-maps-geolocalizacion-y-diversion/>

Garcia Rocio-(2021)-Juegos utilizando Google Maps
<https://www.adslzone.net/reportajes/internet/juegos-google-maps/>

Gembeta(2021)Geoguessr-El juego para adivinar sitios de todo el mundo con imágenes de Google que triunfa en Twitch
<https://www.genbeta.com/redes-sociales-y-comunidades/geoguessr-juego-para-adivinar-sitios-todo-mundo-imagenes-google-que-triunfa-twitch>

Diario De Navarra(2020)GeoGuessr': qué es y cómo funciona el juego de geolocalización de 'Google Street View <https://www.diariodenavarra.es/noticias/cultura-oicio/ocio/2020/07/14/geoguessr-que-como-funciona-juego-geolocalizacion-google-street-view-695987-303.html#:~:text=%C2%BFC%C3%B3mo%20funciona%3F,se%20acerca%20al%20punto%20inicial.>

Girini,Liliana (2021). Instalaciones Arquitectónicas“Cápsulas del tiempo”.HAU 2-Facultad de Arquitectura y el Urbanismo -Universidad de Mendoza-

Jennifer Groff, Ed.M.Jody Clarke-Midura, Ed.D.,V. Elizabeth Owen, Ph.D. ,Louisa Rosenheck, Ed.M. ,Michael Beal (2015).A Balanced Design Lens for a New Generation of Learning Games

Leyva, Ana María (2011).El juego como estrategia didáctica en la educación Infantil Universidad Pontificia Universidad Javeriana - Facultad de Educación.

Lozano, Jennifer Groff.Leticia (2015). an urban playful learning experience https://dam-prod.media.mit.edu/x/2016/10/18/Apops-proposal_17Oct2015_g02WeoW.pdf

Mundo, BBC News(2020). El mapa interactivo que permite viajar en el tiempo para ver cómo era el lugar en el que vives hace 600 millones de años.
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-53980525>

N+Neoteo, Lisandro Pardo-(2019).GeoGuessr: Adivina el lugar en Google Street View <https://www.neoteo.com/geoguessr-adivina-el-lugar-en-google-street-view/>

Orellano, Mónica(2019). Instalaciones efímeras diseñadas por arquitectas y arquitectos mexicanos

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/916061/16-instalaciones-efimeras-disenadas-por-arquitectas-y-arquitectos-mexicanos>

Peyrán, Lisandro (2019). La sociedad del aceite-Naturaleza y tecnología en un mismo juego-Diario de Cuyo -San Juan

[https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fwww.diariodecuyo.com.ar%2Fsanjuan%2FNaturaleza-y-tecnologia-en-un-mismo-juego-20190714-0089.html%3Ffbclid%3DIwAR2ZzzlyfewN6rr3f7jNXID3o8bLYnA4uiB-](https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fwww.diariodecuyo.com.ar%2Fsanjuan%2FNaturaleza-y-tecnologia-en-un-mismo-juego-20190714-0089.html%3Ffbclid%3DIwAR2ZzzlyfewN6rr3f7jNXID3o8bLYnA4uiB-MW7d1Dn_QcmfGB25GI26tww&h=AT0VSmZo3TNRuryawAllsvEqdj0tO1Q5xMoP6bYqQ9JO9t4iVL1r7y54X2trg4917aWO4XvnGaRtCVjLiUHwFx91EXkuSL1Uc0MwLYWNARGEL5FBCM86FoKugfw36P0f3g&__tn__=-UK-R&c[0]=AT3rNRyLogvN_aJQX_6Xe1mVyyG6kLFI6VY_O-bwZnjCNxT6sdSaEJj9QDyTmSO1mBFLRyg_dOmbJlzJltMhAyl4Ne2yewRzT8odi8NoaGVNigdTnF75E37M5AQR43raRpVfSIkeW_NMLH2w0RV26scTwH4F7p90C6s0FO-Ia0G1vQ)

[MW7d1Dn_QcmfGB25GI26tww&h=AT0VSmZo3TNRuryawAllsvEqdj0tO1Q5xMoP6bYqQ9JO9t4iVL1r7y54X2trg4917aWO4XvnGaRtCVjLiUHwFx91EXkuSL1Uc0MwLYWNARGEL5FBCM86FoKugfw36P0f3g&__tn__=-UK-](https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fwww.diariodecuyo.com.ar%2Fsanjuan%2FNaturaleza-y-tecnologia-en-un-mismo-juego-20190714-0089.html%3Ffbclid%3DIwAR2ZzzlyfewN6rr3f7jNXID3o8bLYnA4uiB-MW7d1Dn_QcmfGB25GI26tww&h=AT0VSmZo3TNRuryawAllsvEqdj0tO1Q5xMoP6bYqQ9JO9t4iVL1r7y54X2trg4917aWO4XvnGaRtCVjLiUHwFx91EXkuSL1Uc0MwLYWNARGEL5FBCM86FoKugfw36P0f3g&__tn__=-UK-R&c[0]=AT3rNRyLogvN_aJQX_6Xe1mVyyG6kLFI6VY_O-bwZnjCNxT6sdSaEJj9QDyTmSO1mBFLRyg_dOmbJlzJltMhAyl4Ne2yewRzT8odi8NoaGVNigdTnF75E37M5AQR43raRpVfSIkeW_NMLH2w0RV26scTwH4F7p90C6s0FO-Ia0G1vQ)

[R&c\[0\]=AT3rNRyLogvN_aJQX_6Xe1mVyyG6kLFI6VY_O-](https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fwww.diariodecuyo.com.ar%2Fsanjuan%2FNaturaleza-y-tecnologia-en-un-mismo-juego-20190714-0089.html%3Ffbclid%3DIwAR2ZzzlyfewN6rr3f7jNXID3o8bLYnA4uiB-MW7d1Dn_QcmfGB25GI26tww&h=AT0VSmZo3TNRuryawAllsvEqdj0tO1Q5xMoP6bYqQ9JO9t4iVL1r7y54X2trg4917aWO4XvnGaRtCVjLiUHwFx91EXkuSL1Uc0MwLYWNARGEL5FBCM86FoKugfw36P0f3g&__tn__=-UK-R&c[0]=AT3rNRyLogvN_aJQX_6Xe1mVyyG6kLFI6VY_O-bwZnjCNxT6sdSaEJj9QDyTmSO1mBFLRyg_dOmbJlzJltMhAyl4Ne2yewRzT8odi8NoaGVNigdTnF75E37M5AQR43raRpVfSIkeW_NMLH2w0RV26scTwH4F7p90C6s0FO-Ia0G1vQ)

[bwZnjCNxT6sdSaEJj9QDyTmSO1mBFLRyg_dOmbJlzJltMhAyl4Ne2yewRzT8odi8NoaGVNigdTnF75E37M5AQR43raRpVfSIkeW_NMLH2w0RV26scTwH4F7p90C6s0FO-Ia0G1vQ](https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fwww.diariodecuyo.com.ar%2Fsanjuan%2FNaturaleza-y-tecnologia-en-un-mismo-juego-20190714-0089.html%3Ffbclid%3DIwAR2ZzzlyfewN6rr3f7jNXID3o8bLYnA4uiB-MW7d1Dn_QcmfGB25GI26tww&h=AT0VSmZo3TNRuryawAllsvEqdj0tO1Q5xMoP6bYqQ9JO9t4iVL1r7y54X2trg4917aWO4XvnGaRtCVjLiUHwFx91EXkuSL1Uc0MwLYWNARGEL5FBCM86FoKugfw36P0f3g&__tn__=-UK-R&c[0]=AT3rNRyLogvN_aJQX_6Xe1mVyyG6kLFI6VY_O-bwZnjCNxT6sdSaEJj9QDyTmSO1mBFLRyg_dOmbJlzJltMhAyl4Ne2yewRzT8odi8NoaGVNigdTnF75E37M5AQR43raRpVfSIkeW_NMLH2w0RV26scTwH4F7p90C6s0FO-Ia0G1vQ)

Rojas, Piedad (2017). Estudiantes desarrollan arquitectura efímera para el Festival de Cine Medioambiental de Canarias-

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/873980/estudiantes-desarrollan-arquitectura-efimera-para-el-festival-de-cine-medioambiental-de-canarias>

Romero, Joaquin(2020).Juegos para entretenerse en Google Maps

<https://www.trecebits.com/2020/04/02/5-juegos-a-los-que-se-puede-jugar-en-google-maps/>

Tonetto, L., Lagerspetz, E., Yi Ding, A. et al. (2021) Las leyes de movilidad de los juegos basados en la ubicación-<https://epjdatascience.springeropen.com/>

Xavier, Adrián (2017). Arquitectura temporal para visitantes temporales.

<https://adrianxaviermx.wordpress.com/2017/10/04/arquitectura-efimera-destinada-a-desaparecer/>

Yunda, Yenny Andrea Real Ramos/Juan Guilleromo (2021).Aprendizaje basado en el juego aplicado a la enseñanza de la historia de la arquitectura prehispánica

<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/estoa/article/view/3310>

Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría-Au- (2019) El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/3768/376862224003/html/index.html>

Software, Ephesoso-2021- Noticias del mundo de la tecnología moderno-Divertidos
juegos al aire libre para jugar con teléfonos inteligentes habilitados para GPS-
[https://es.ephesossoftware.com/articles/gaming/10-fun-outdoor-games-to-play-using-gps-
enabled-smartphones.html](https://es.ephesossoftware.com/articles/gaming/10-fun-outdoor-games-to-play-using-gps-enabled-smartphones.html)- @2021es.ephesossoftware.com

ANEXO

El siguiente anexo tiene por objeto la clasificación según el enfoque del artículo citado. No se citan completos para evitar redundancias..

-Artículos No Documentados Académicamente (web)

- Alessio Claudio (2019). La sociedad del aceite-Las palabras en la piedra
- Arkitekte - El juego cómo herramienta de participación
- Bitner, Will Fulton y Jon (2021). digitaltrends
- Castaño, Alexander González (2019). Jugar
- Durston, James (2013). ¿Dónde fue tomada esta foto?
- Galleguillos, Rubén (2013). GeoGuessr, el juego de Google Maps
- García, Eloy (2021)..Juegos basados en Street View y Google Maps
- Garcia Rocio-(2021).Juegos utilizando Google Maps
- Jennifer Groff, Ed. M.Jody Clarke-Midura, Ed.D.,V. Elizabeth Owen, Ph.D., Louisa Rosenheck, Ed.M. ,Michael Beal (2015). A Balanced Design Lens for a New Generation of Learning Games.
- Mundo, BBC News (2020). El mapa interactivo que permite viajar en el tiempo para ver cómo era el lugar en el que vives hace 600 millones de años.
- N+Neoteo, Lisandro Pardo (2019).GeoGuessr: Adivina el lugar en Google Street View
- Romero, Joaquin (2020).Juegos para entretenerse en Google Maps
- Tonetto, L., Lagerspetz, E., Yi Ding, A. et al. (2021). Las leyes de movilidad de los juegos
- Xavier, Adrian (2017). Arquitectura temporal para visitantes temporales.
- Software, Ephesoso 2021. Noticias del mundo de la tecnología moderno-Divertidos
- Dianta, Adrian Villegas (2014). Algunas Ideas para trabajar Patrimonio e Historia con Tecnología.

-Artículos Documentados a través de periodicos/revistas

- Alessio Claudio (2019). La sociedad del aceite-Diario La provincia - San Juan
- Digital,Room Diseño-(2021). Revista de diseño, arquitectura y creación contemporánea.

- Dario La Guardia, Marco Arrigo, Onofrio Di Giuseppe (2012).Un juego serio basado en la ubicación para aprender sobre la cultura.
- Diario De Navarra (2020) 'GeoGuessr': qué es y cómo funciona el juego de geolocalización de 'Google Street.
- Peyrán, Lisandro (2019). La sociedad del aceite-Naturaleza y tecnología en un mismo juego-Diario de Cuyo -San Juan.

-Artículos Académicos (Científicos)

- Alessio, Claudio (2021)..Aulas del Siglo XXI: Un lugar para curiosear, crear y tener ideas.
- Leyva, Ana María (2011)..El juego como estrategia didáctica de la educación Infantil.
- Yunda, Yenny Andrea Real Ramos/Juan Guilleromo (2021)..Aprendizaje basado en el juego aplicado a la enseñanza de la historia de la arquitectura prehispánica.
- Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría-Au- (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación.

-Artículos basados en la experiencia

- Cristiane Ferreira, Luis Fernando Maia, Carlos de Salles, Fernando Trinta; Viana, Windson (2019). Modelado y transposición de juegos basados en la ubicación
- Galvez, Javier Abad Molina y Ángeles Ruiz de Velazco (2020). La propuesta de las instalaciones de juego
- Girini, Liliana (2021). Instalaciones Arquitectónicas "Cápsulas del tiempo.
- Lozano, Jennifer Groff. Leticia (2015). an urban playful learning experience
- Orellano, Mónica (2019). Instalaciones efímeras diseñadas por arquitectas y arquitectos mexicanos
- Rojas, Piedad (2017). Estudiantes desarrollan arquitectura efímera para el Festival de Cine Medio-ambiental de Canarias