Jugando con la industria

Experiencia pedagógica

El proyecto se planificó con trabajos que no sobrepasaran el horario de un bloque de dos horas cátedra (80 minutos). Durante ese tiempo presentamos el tema y desarrollamos la consigna.

Los juegos que incluían el vocabulario técnico de la rotación de Ajuste primero y de electrónica y electricidad, eran subidos a la plataforma Schoology. En las clases virtuales y en las burbujas presenciales utilizábamos los celulares y la pantalla táctil del aula para jugar todos al mismo tiempo, de modo que la competencia sea un desafío. Se ordenaban en grupos (algunos no tenían celular o no tenían conexión o no tenían datos) o participaban de forma individual.

Los juegos proporcionados por el facilitador del espacio digital (plataforma Educaplay) o los confeccionados en la plataforma Word Wall, los jugábamos a través de las clases virtuales, primero y en el aula cuando retornamos a la presencialidad. Abríamos el archivo en la pantalla táctil y competíamos entre nosotros (aclaro que yo era un jugador más ya que en la mayoría de los casos, no conocía muchos de los términos de la rotación de Ajuste)

La competencia y el ambiente lúdico lograba un ambiente distendido, que se olvidaran las presiones de estar en un espacio académico cuyo objetivo es un examen

riguroso e incómodo. Era alentador observar el incentivo que genera en los alumnos estar involucrados en un juego con sus compañeros.