

## Convocatoria “La UNAL como campo de juego”

### Contenido

Introducción	2
Dependencia responsable de la convocatoria	3
Dirigida a	3
Objetivo	3
Recursos disponibles y fuente	3
Metas y valor a financiar	3
Requisitos para la presentación de la propuesta	4
Cronograma	6
Etapas	6
Requisitos de participación	9
Incompatibilidades	9
Rubros financiables	9
Unidad ejecutora	9
Tiempo de ejecución de las propuestas	9

## 1. Introducción

Definir el juego implica, en primera instancia, pensar en la lúdica y con esta, aludir a la integralidad del ser humano en cada una de las dimensiones que lo constituyen. En este sentido, se hace necesario remitirse a la dimensión lúdica como algo propio de la subjetividad en la cual se hace posible la emergencia del gozo, la creatividad, la espontaneidad y la alegría, elementos que precisamente se generan y se potencian con el juego. Para Huizinga (1972), autor que da vida a la concepción del juego, este es incluso, más viejo que la cultura y se remite a los orígenes de las primeras comunidades humanas.

En su concepción más pura y clásica se asume que el juego surge espontáneamente, y así se evidencia en el desarrollo de cada sujeto y en sus interacciones dentro de una comunidad; no obstante, en el intercambio social y en el discurrir histórico de las comunidades el juego evolucionó hasta dar lugar en su configuración a las reglas para su desarrollo sin detrimento de su finalidad más relevante: el goce.

En el campo pedagógico el juego empieza a ocupar un lugar altamente significativo desde las elaboraciones de los teóricos de las pedagogías activas como Montessori y Froebel, para quienes el juego por su alto potencial en el autoaprendizaje y su génesis espontánea y natural en el niño adquiere paulatinamente el matiz de lo didáctico.

El agrado en las interacciones suscitadas en un contexto lúdico entre el sujeto cognoscente y el objeto de aprendizaje ponen de manifiesto el papel relevante del juego como estrategia, de esta manera empieza a concebirse desde múltiples escenarios como una posibilidad y un medio de orden didáctico, con lo cual surge una nueva perspectiva, cuyo propósito es la promoción de los aprendizajes en los que la relación con el objeto de conocimiento y con los sujetos del aprendizaje es altamente agradable y potencia espacios para el goce, el compartir y la alegría, tal como sucede con otras estrategias inherentes a las metodologías activas.

En esta línea de ideas y como una posibilidad conjunta entre la Dirección Académica, Red Cultural, Instituto de Educación en Ingeniería de la Facultad de Minas y la Facultad de Arquitectura de la Sede Medellín de la Universidad Nacional de Colombia han desarrollado “El campo de juego UNAL o *playground*” como estrategia didáctica, pedagógica y una alternativa o complemento a la formación en relación con el desarrollo del juego, con el objetivo de hacer visible estrategias, modelos y prototipos de juegos para los diferentes actores de la comunidad académica (estudiantes, docentes y dependencias).

Desde esta mirada se amplía la noción del “campus universitario” para entenderlo no solamente como el conjunto de terrenos y edificios que configuran la universidad desde su dimensión espacial, sino como el lugar en el cual el conjunto de actores “jugadores” se preparan para lo lúdico y también para la competencia. Además, como escenario donde se aprende y se comparten tácticas de juego para la vida.

El campo de juego UNAL o *playground* se ubicará temporalmente en el espacio de la Sala U de la Facultad de Arquitectura durante los meses de marzo y abril de 2024. Este promoverá el encuentro entre los actores de la comunidad académica, que desde distintas perspectivas han reconocido en el juego una herramienta para introducir la diversidad de los contenidos fomentando el diálogo inter y transdisciplinar, con ello aportará a la promoción de la formación integral, ya que su puesta en acción permitirá que emerjan contenidos que trascienden los espacios académicos para fortalecer y/o resignificar actitudes, valores y habilidades. Asumirlo desde este lugar implica observar la acción de “jugar” como un recurso de gran “seriedad”, validez antropológica, social, pedagógica y, como generador de cultura y conocimiento.

Por tanto, en el marco de la propuesta “El campo de juego UNAL o *playground*” se invita a la comunidad académica de la Sede Medellín a presentar sus propuestas, las cuales al ser seleccionadas tendrán la posibilidad de exponer su juego durante las fechas indicadas en el cronograma de esta convocatoria, además, contarán con un apoyo financiero para la producción de los materiales requeridos en la construcción de su prototipado.

## **2. Dependencias responsables de la convocatoria**

Dirección Académica, Red Cultural, Instituto de Educación en Ingeniería de la Facultad de Minas y la Facultad de Arquitectura de la Sede Medellín de la Universidad Nacional de Colombia.

## **3. Dirigida a**

Los docentes en carrera profesoral universitaria y estudiantes de pregrado y posgrado de la Sede Medellín.

## **4. Objetivo**

Visibilizar diferentes aproximaciones y experiencias de la comunidad académica en relación al Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como estrategia lúdica y didáctica que dinamiza la construcción de conocimientos y el fortalecimiento de actitudes, valores y habilidades.

## 5. Recursos disponibles y fuente

Proviene de las dependencias responsables de la convocatoria y serán asignados en coherencia con las necesidades explícitas de cada propuesta.

## 6. Meta

Descripción	Meta
Apoyo al diseño y producción de al menos 10 propuestas de juegos que visibilicen diferentes aproximaciones y experiencias de la comunidad académica en relación al Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como estrategia lúdica y didáctica que dinamiza la construcción de conocimientos y el fortalecimiento de actitudes, valores y habilidades.	10 propuestas de juego

## 7. Requisitos para la presentación de la propuesta de juego

Ítem	Criterio	Descripción
1	Título del juego	¿Qué título describe el juego? ¿Su denominación posibilita una aproximación comprensible/concreta a su propósito? ¿Su nombre es original y en consecuencia no se refiere a otro juego existente?
2	Propósito del juego	¿Cuál es la intencionalidad del juego? ¿Por qué razón jugarlo? ¿Qué motiva a jugarlo desde lo disciplinar, actitudinal o institucional? ¿Qué aportes puede hacer a la formación disciplinar y/o a la formación integral? ¿En qué radica su originalidad?
4	Instrucciones de juego	¿De qué forma se desarrollará (paso a paso)? ¿Cuántos jugadores tendrá el juego? ¿Qué roles se

		establecerán? ¿Qué variables se deben tener en cuenta? ¿Cuáles son sus reglas?
5	<b>Tiempos de juego</b>	¿Cuánto tiempo aproximado se requiere para jugar?
6	<b>Sistema de puntuación</b>	¿Cómo se propone la asignación de puntajes o valoraciones? ¿Cómo se determina el ganador del juego? ¿Cuántos puntos se asignarán?
7	<b>Recursos y financiación</b>	<p>¿Cuáles son las piezas o componentes que constituyen el juego? ¿Qué materiales se requieren para la elaboración de cada pieza o componente del juego? ¿Cómo describen estos materiales? ¿Cuáles son las características del espacio en el que se jugará el juego? ¿Cuál es el nivel de interferencia o ruido que puede generar para la realización de otras actividades en su mismo espacio?</p> <p><b>Presente una tabla de materiales y la cotización de estos para su producción.</b></p>
8	<b>Contenido del juego</b>	<p>¿Cómo describe cada una de las piezas o componentes que constituyen el juego? (redacte el contenido de los materiales en relación con las temáticas del juego).</p> <p>Realice un bosquejo gráfico que permita al lector una comprensión del contenido físico y dimensional del juego.</p>

## 8. Cronograma

La presente convocatoria podrá ser modificada de acuerdo con las necesidades institucionales y la disponibilidad presupuestal. Como apoyo a la escritura de la propuesta cada participante podrá solicitar el acompañamiento de los profesionales del Laboratorio de Innovación Académica - LIA por medio del correo electrónico [innovaacad\\_med@unal.edu.co](mailto:innovaacad_med@unal.edu.co) En el caso de inquietudes o

aclaraciones sobre los requisitos para la presentación de las propuestas pueden enviarse al mismo correo electrónico.

Actividad	Fecha	Responsable
Recepción de las propuestas de juego y acompañamiento a la escritura	Del 17 de noviembre al 15 de diciembre de 2023	Postulante
Cierre de la convocatoria	15 de diciembre de 2023	Postulante
Publicación de las propuestas que cumplen los requisitos	15 de enero de 2024	Dependencias responsables de la convocatoria
Reclamaciones	17 de enero de 2024	Postulante
Respuesta a las reclamaciones	22 de enero de 2024	Dependencias responsables de la convocatoria
Publicación de la lista definitiva de las propuestas elegibles	23 de enero de 2024	Dependencias responsables de la convocatoria
Entrega del material para la exposición de las propuestas seleccionadas	20 de febrero de 2024	Dependencias responsables de la convocatoria. La presentación de los juegos seleccionados será del 01 de marzo al 15 de abril.

## 9. Etapas

### Etapa 1. Presentación de la propuesta

Descripción: los docentes y los estudiantes interesados presentarán la propuesta en coherencia con los ítems indicados en el literal “Requisitos para la presentación de la propuesta de juego”, igualmente, solicitarán, de ser necesario, el acompañamiento en la escritura de acuerdo con las fechas establecidas en el cronograma y los requisitos.

### Etapa 2. Verificación del cumplimiento de los requisitos

Descripción: un comité evaluador realizará la verificación del cumplimiento de los requisitos.

### Etapa 3. Evaluación de las propuestas recibidas

Descripción: en esta etapa tres evaluadores designados revisarán las propuestas recibidas que cumplan los requisitos y otorgarán el puntaje, teniendo en cuenta los siguientes criterios de evaluación:

Ítem	Criterio de evaluación	Puntuación
1	Pertinencia de la propuesta y fomento de actitudes, valores y habilidades: se evaluará integrando las variables “título del juego”, “propósito del juego” y “contenido del juego”.	30
2	Viabilidad técnica de la propuesta: se evaluará teniendo en cuenta las variables “instrucciones”, “tiempo de juego”, “sistema de puntuación” y “recursos y financiación”.	30
3	Originalidad de la propuesta: se evaluará al poner en relación todas las variables planteadas como requisitos.	40
<b>Calificación total</b>		100

### Etapa 4. Selección de las propuestas

Descripción: de acuerdo con la calificación y el resultado de las evaluaciones el comité evaluador presentará la tabla de puntajes en la que se evidenciarán las propuestas seleccionadas con base en los criterios, la meta y la disponibilidad presupuestal.

Asimismo, se establecerán los criterios de desempate, en caso de presentarse. A partir del presupuesto definido para esta convocatoria se financiarán en total 10 propuestas. El valor máximo a otorgar por propuesta será de \$1.000.000. **En caso de que la propuesta supere el monto definido se deberá indicar si cuenta con cofinanciación para la producción.**

#### **Etaapa 5. Publicación de los resultados**

Descripción: la Dirección Académica de la Sede Medellín será la responsable de publicar la lista definitiva de los resultados a través de la página web de la dependencia: <https://direccionacademica.medellin.unal.edu.co/>

#### **Etaapa 6. Entrega del material para la exposición de las propuestas seleccionadas**

Los juegos seleccionados serán socializados y presentados en la exposición “Campo de juegos UNAL” que se llevará a cabo entre el 1° de marzo y el 15 de abril de 2024, el material producido para la exposición tendrá como plazo máximo de entrega el 20 de febrero de 2024 para el alistamiento y el montaje de la exposición.

### **10. Requisitos de participación**

- Ser docente en carrera profesoral universitaria o estudiante de pregrado o posgrado de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín.
- Enviar la propuesta en los plazos establecidos al correo electrónico: [innovaacad\\_med@unal.edu.co](mailto:innovaacad_med@unal.edu.co)
- La propuesta debe ser aplicable en la Sede Medellín.

### **11. Incompatibilidades**

- Solo se podrá presentar una propuesta a título de un docente o un estudiante.
- Para asegurar la objetividad del proceso de evaluación y sus resultados los evaluadores deben estar libres de conflicto de intereses.



## 12. Rubros financiables

De acuerdo con el plan presupuestal de la Universidad Nacional de Colombia se financiarán los siguientes rubros:

- Impresos y publicaciones
- Materiales y suministros

## 13. Unidad ejecutora

La ejecución presupuestal estará a cargo de las dependencias responsables de la convocatoria.

## 14. Tiempo de ejecución en relación con el participante

La ejecución de las propuestas seleccionadas tendrá como plazo máximo el 20 de febrero de 2024.

## 15. Referencias

Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Alianza Editorial Madrid.