

PROYECTO: MEMORIA EN JUEGO

Proyecto: Rey Garcia Veronica

Docentes: Rey Garcia Verónica y Bianchi Chaska

¿Qué tipo de acción o actividad están pensando desarrollar con sus estudiantes?

Una secuencia [gamificada](#) que conjuga memoria, arte y tecnologías digitales, generando un entorno lúdico pero apelando también a lo sensible y reflexivo.

“MEMORIAS EN JUEGO: UNA SECUENCIA GAMIFICADA PARA CREAR, EXPLORAR Y REFLEXIONAR”

Una propuesta lúdica con tecnologías digitales y analógicas
para pensar la memoria desde el arte y el territorio.

ESTRUCTURA DE LA SECUENCIA

Disparadores:

Video La piel dulce [LA PIEL DULCE en Vimeo](#)

"La Piel Dulce" es un ensayo sobre la identidad y el cuerpo, una exploración en su imagen. Un cuerpo como territorio de memoria que a la vez es muchos cuerpos, pasados y presentes. Líneas, imágenes y linajes nos atraviesan transversalmente. Recorremos la imagen-materia como un mapa, la reinventamos para imaginar nuevas pieles.

Dirección: Ana Comes, Jimena González Gomeza, Lucía Torres Minoldo.

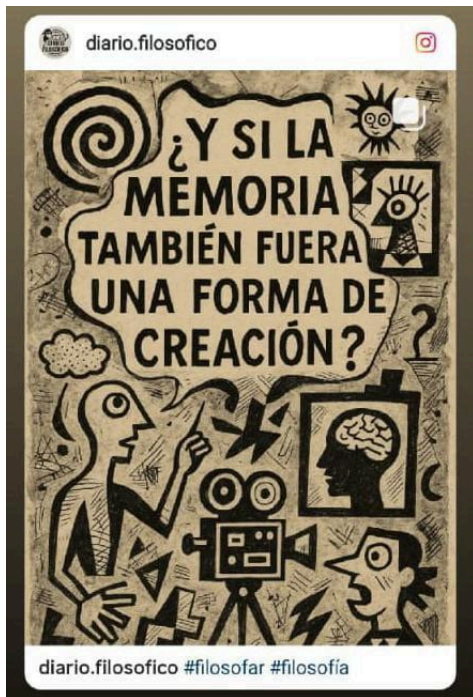
Guión: Ana Comes, Jimena González Gomeza, Lucía Torres Minoldo.

Producción: Lucía Torres Minoldo.

<https://espaciosmemoriacordoba.com.ar/mirar-y-contar/dar-testimonio/>

Frase inicial: “¿Y si la memoria fuera una forma de creación?”

https://www.instagram.com/p/DMjaMG3NmBz/?utm_source=ig_web_copy_link



Desde aquí, las y los estudiantes ingresan a un proceso en tres niveles (que pueden ampliarse en función del nivel de profundidad que se pretenda), con grados de dificultad opcionales, pero no repetibles.

NIVEL 1 – “Activar la memoria”

Objetivo: Construir definiciones colectivas que expresen qué es la memoria desde lo sonoro o lo plástico. Desde lo digital o analógico.

Opciones de dificultad (la consigna permanece oculta hasta después de que les estudiantes elijan el tipo de lenguaje a utilizar):

1. **Podcast colaborativo:** Responder “¿Qué es para vos la memoria?” a través de un audio colectivo editado con un hilo narrativo que incluya diferentes voces y de diferentes franjas etarias.

Punto Extra: sumar paisajes sonoros, música, experimentación sonora. (se visualizan las herramientas para realizar los desafíos del nivel 3)

2. **Hombrecitos con memoria o** personitas de cartón: Producción artística con figuras de cartón que contengan memorias: las capas de la memoria. [Aquí](#) encontrarás algunos ejemplos.

Punto Extra: sumar materiales textiles, botones, costuras, texturas simbólicas. (se visualizan las herramientas para realizar los desafíos del nivel 3)

NIVEL 2 – “Explorar la memoria”

Objetivo: Ampliar la mirada a otras memorias expresadas por otros y en otros formatos.

Utilización del arte como modo genuino de expresión.

Opciones de dificultad (ocultas hasta ser elegidas):

1. **BITÁCORA de escuchas:** Elige al menos uno de los siguientes podcast o episodios para crear un registro en una bitácora artística (con dibujos, frases, colores, palabras clave, texturas, intervenciones) de lo que te resuene de la escucha de los podcasts. Puedes focalizar en algún concepto o idea, o en algún recurso sonoro en particular, o en las emociones, sensaciones, ideas que la escucha va disparando.

Podcast para escuchar:

<https://open.spotify.com/episode/04iuEKsBprfMyvi6mV0SDQ?si=irRgpbZtQZOj9lNejRzOgA>

https://open.spotify.com/playlist/2BEruQTNyFpRGkBuZ6k3hw?si=AfIMuZ35Qn6WEaKek_qyQw&pi=TabgPsvQTjeys

<https://open.spotify.com/episode/6zpbsS0AJa8Bb3xqDnzzW6?si=0A9EQy5lQDeKWejEI2B96A>

<https://open.spotify.com/episode/1d2lqdmKd4lWc6DTKrS7A7?si=g39lVlylTkKyxYxOWBJ-Zg>

<https://open.spotify.com/episode/3ZxERzFCGoWUzuGiT1Pyex?si=8s52ZPeMQYy65RBW26bNgg>

<https://open.spotify.com/episode/45YmT7C6KbcZYDCXJSI0s3?si=27y58xFUR1-erCGaRlCuUg>

https://open.spotify.com/episode/3zEOAElnfn7bun8Z9FEw84?si=CesIdnDeQQO9_u6bDnRQ

2. **REPOSITORIO creativo:** Investigar sitios web, redes o proyectos donde se crucen arte y memoria. A modo de ejemplo, compartimos dos sitios en los que aparecen estos cruces.

<https://espaciosmemoriacordoba.com.ar/lp/la-perla/museo-de-sitio/>

<https://espaciosmemoriacordoba.com.ar/recursos-educativos-y-audiovisuales/carta-de-navegacion-2/>

Crear un repositorio virtual en [Genially](#), [Canva](#) u otro recurso para ser compartido a otros/as estudiantes.

NIVEL 3 – “Conectar y expandir la memoria”

Objetivo: Profundizar desde el territorio o lo personal, a través de una producción final con tecnología.

PORTAL DE ENTRADA

Deberán elegir primero una de las dos preguntas para abrir el portal de entrada al nivel 3:

1. ¿Qué memorias atraviesan el territorio?

2 ¿Qué memorias me interpelan?

Una vez elegida la pregunta, el grupo de estudiantes debe elegir un formato o lenguaje:

1. Podcast :

Spotify for Podcasters (antes denominado ANCHOR):

https://play.google.com/store/apps/details?id=fm.anchor.android&hl=es_AR

SoundCloud: <https://soundcloud.com/es>

Audacity: <https://www.audacityteam.org/>

2. Debate con IA Generativa (ej: entrevista simulada, contrapuntos con una voz artificial)

Sugerimos las siguientes herramientas:

MENTIMETER <https://www.mentimeter.com/es-ES/features/live-polling>

CONKER: <https://www.conker.ai/>

3. Postal audiovisual (video breve con imágenes, sonidos, textos, música)

En este enlace encontrarás una guía para realizarlo:

https://drive.google.com/drive/folders/1R0VRuVK5U_UBHWfYDY8Bnlt6yC-0FRT_?usp=sharing

La producción debe ser una expansión creativa de la pregunta elegida, integrando lo vivido en los niveles anteriores.

PORTAL DE SALIDA.

Para concluir el juego deberán elegir uno de los dos portales de salida:

Una muestra, exposición física para ser montada en diferentes espacios (no solo el escolar, también en otras instituciones) espacio de circulación de las producciones finales:

1. Una muestra en **formato digital** (site, galería virtual interactiva). [Aquí](#) encontrarás una guía de herramientas digitales gratuitas para hacer una galería.
- 2 . **o físico** (feria de ciencias, exposición interactiva), e incluir QR, códigos de acceso, podcast para escuchar en auriculares, estaciones para mirar o tocar.

NOTAS DIDÁCTICAS (para acompañar la puesta en acción)

- El juego consta de **3 niveles** que pueden ampliarse. Alterna entre soportes digitales y analógicos para las producciones individuales y las colectivas.
- La dinámica entra y sale de lo individual digital a lo colectivo analógico.
- Cada nivel dura entre 2 y 4 clases y tiene 1 desafío
- Cada clase tiene disparadores y dinamizadores. Los disparadores son elementos que motivan la imaginación y sirven para construir hilos narrativos a utilizar durante el desafío. Los dinamizadores son elementos de tensión social, discusión, elecciones que permiten abrir

ámbitos de discusión y registrar si el desarrollo del juego impacta en los conocimientos, creencias y memorias de los alumnos.

Evaluación: formativa y colaborativa, centrada en el proceso, la participación y la creatividad a la hora de usar los diferentes lenguajes y formatos. Cada nivel será habilitado por el docente con la devolución formativa del nivel anterior. Además podemos pensar en puntos extras que el docente puede aportar (a lo Harry Potter) cuando por ejemplo una producción tiene mucho esmero, o un buen argumento resuelve una discusión o cuando una información falsa es detectada.

Roles docentes: guía, curador/a de materiales, acompañante en lo técnico y expresivo.

Tecnologías a usar: Canva, Genially, editores de audio (Audacity o TwistedWave), recursos de IA generativa (ChatGPT, herramientas text-to-image o de síntesis de voz si se desea, herramientas para realizar sondeos de opinión y encuestas para generar debates).

¿De qué manera dialoga con las temáticas del curso?

A modo de ideas generales, creemos que la propuesta podría relacionarse con: un ejercicio de memoria colectiva; con el lenguaje del arte como modo de construir nuevos sentidos sobre la memoria. Con la participación y la democracia; con la relevancia de eso que recordamos para nuestro presente. ¿Cómo podemos comprender las memorias? ¿Que nos aportan? ¿Cómo se transitan en nuestros territorios?. Esto a nivel general. Pero la propuesta puede expandirse agregando niveles, según el grado de profundidad o reflexión que se pretenda. Por esto, esta propuesta didáctica también puede adaptarse a diferentes cursos y espacios curriculares.

¿De qué manera la propuesta podría constituirse en una “experiencia educativa

Considero que el diseño de esta didáctica gamificada que incluye reflexión sobre memorias (en diferentes grados de profundidad según el nivel educativo en el que se apliquen) desde una interpelación que busca sensibilizar y a la vez, desnaturalizar miradas y concepciones acerca de las memorias. También la propuesta ofrece instancias de apropiación y transformación a través de las diferentes propuestas de la secuencia didáctica, que impulsan la participación y el trabajo colaborativo, la reflexión, la construcción de una mirada propia, original, y el uso de diferentes lenguajes para producir mensajes propios, críticos y creativos.

¿Cómo la propuesta se vincula con alguno de los aspectos que plantea el prof. Daniel Lemme?

Re-creación de las prácticas docentes y escolares

La propuesta introduce una lógica lúdica y gamificada, rompiendo con la linealidad tradicional de la enseñanza. En lugar de una clase expositiva, se plantea una progresión por niveles, con decisiones, sorpresas y formatos expresivos variados.

Además, se incorpora el uso creativo de tecnologías digitales, promoviendo una enseñanza más activa, participativa y situada en las prácticas culturales juveniles. El rol docente cambia: ya no es transmisor, sino curador/a y guía de experiencias.

Revitalización de los saberes escolares

La noción de memoria se aborda desde el arte, lo sonoro, lo corporal y lo territorial, abriendo el campo escolar a saberes que habitualmente quedan fuera del aula.

La secuencia propone resignificar lo aprendido, vinculándolo con la experiencia personal y colectiva, y fomentando la producción de conocimiento propio: ¿qué memorias portamos? ¿Cómo las contamos? ¿Cómo dialogan con otras memorias?

Movimientos (de los cuerpos, espacios, tiempos, agrupamientos)

La dinámica gamificada invita a mover el cuerpo y el pensamiento: grabar audios, construir figuras físicas, investigar en la web, intervenir espacios físicos o digitales.

También rompe con la lógica de clase única y frontal, habilitando distintos tiempos de producción, espacios de circulación y agrupamientos flexibles según los desafíos y formatos elegidos. Es una escuela que se mueve con sus estudiantes.

El lugar del “otro” (mirada externa / lo externo)

La propuesta interpela la memoria desde múltiples voces y lugares: incluye el testimonio propio, el diálogo con pares, la escucha de otros (a través de podcasts u obras artísticas), y la exploración de proyectos reales que vinculan arte y memoria.

Además, al trabajar con IA generativa o simular entrevistas, se abre un juego con otras voces posibles, incluso imaginarias o futuras, ampliando la mirada crítica y empática.

¿Cómo pone en juego lo lúdico la propuesta que están armando?

El diseño de la secuencia didáctica se sostiene en una lógica lúdica que no se limita a “jugar por jugar”, sino que convoca a cambiar de posición: invita a docentes y estudiantes a habitar el aula como un espacio de exploración, invención y complicidad. No hay un único camino ni una respuesta correcta. Hay niveles, opciones, decisiones y caminos que se abren y se bifurcan, como en un buen juego narrativo.

La metáfora del videojuego funciona como mapa flexible, que orienta pero no impone. Cada estudiante puede elegir qué dificultad afrontar, qué formato expresivo usar, desde qué pregunta partir. Esa posibilidad de elegir y combinar activa una lógica de navegación creativa, que desafía la rigidez del sistema escolar tradicional.

Además, lo lúdico aparece en el tono: se corre de lo solemne, abre paso a lo experimental, lo estético, lo sensible. No se trata de repetir definiciones, sino de crear sentidos: grabar un podcast, bordar una memoria, escuchar a otros, construir un hombrecito con historia, editar una postal audiovisual. Todo eso es jugar con otros, desde el cuerpo, desde la voz, desde la emoción.

Finalmente, lo lúdico está en el “hacer con otros”: la propuesta requiere diálogo, escucha, colaboración. No hay juego en solitario. Hay redes de sentido, producciones colectivas, decisiones compartidas. El aula se transforma en un espacio de invención conjunta donde recordar también es imaginar.

¿Cómo se va a registrar la experiencia?

Registro multimedial de la experiencia para construir una narrativa transmedia de la experiencia que se expanda cada vez que la experiencia es aplicada.

