

## Resultado intelectual 3. Contenido de apoyo educativo dirigido a instructores Guías educativas para actividades de HERA

# Promoviendo arte y deporte

Tema: arte, deportes, cultura, calidad de vida

## Introducción

La cultura proporciona importantes beneficios sociales y económicos. Con un mejor aprendizaje y salud, una mayor tolerancia y oportunidades para unirse con otros, la cultura mejora la calidad de vida y aumenta el bienestar general tanto para las personas como para las comunidades.

Esta actividad simula el diseño de una ciudad en la que las experiencias culturales pueden prosperar como resultado de un diseño urbano y una calidad de vida efectivos. Los estudiantes tienen el desafío de diseñar una ciudad que ofrezca oportunidades para el ocio, el entretenimiento, el aprendizaje y el intercambio de experiencias con los demás.



Figura 1. El escenario comienza con una nueva ciudad en la que los estudiantes están llamados a presentar servicios culturales.

## Contexto



Figura 2. La ciudad inicial en la que los estudiantes están llamados a trabajar incluye edificios residenciales y parques.

La actividad está diseñada para su implementación en contextos de aprendizaje más amplios que combinan principios de ingeniería y economía. El simulador es abierto y permite a los estudiantes experimentar con sus propias soluciones para resolver el escenario.

Los participantes pueden asumir 1 de 2 roles previstos. Tienen un objetivo común, así como objetivos individuales. El objetivo

### Resultado intelectual 3. Contenido de apoyo educativo dirigido a instructores Guías educativas para actividades de HERA

común de los participantes es crear una escena cultural, con artes y deportes mejorados. Los roles individuales y sus objetivos son:

#### Rol 1: Potenciador del arte



Figura 3. El potenciador de arte presenta servicios culturales como museos y organizaciones educativas.

El potenciador del arte tiene como objetivo aumentar las actividades culturales en la ciudad. El jugador logra esto mediante la construcción de museos, organizaciones educativas, incluidas escuelas y universidades, y más.

Estos servicios promueven la calidad de vida en la ciudad y el bienestar, lo que hace de la ciudad un lugar más feliz.

#### Rol 2: El potenciador deportivo

El potenciador deportivo tiene como objetivo aumentar las actividades deportivas en la ciudad. Este jugador se encarga de construir y configurar todos los estadios atléticos con el objetivo de la mejor situación física de las personas.

La siguiente figura muestra los roles y las interacciones entre ellos.



Figura 4. El potenciador deportivo tiene como objetivo aumentar las actividades deportivas.

### Resultado intelectual 3. Contenido de apoyo educativo dirigido a instructores Guías educativas para actividades de HERA

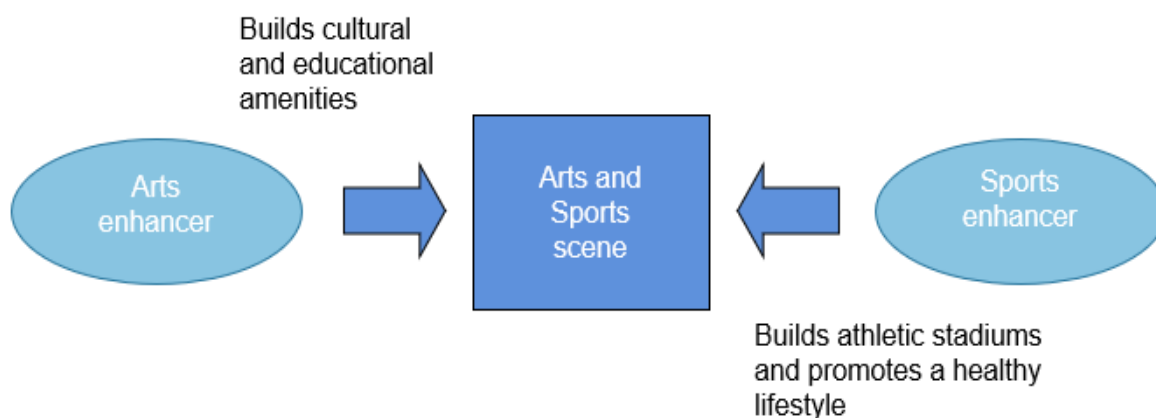


Figura 5. Roles, acciones e interacciones.

## Objetivos de aprendizaje

Al completar las actividades, los estudiantes deberán:

- Comprender y aplicar conceptos relacionados con las artes para promover la calidad de vida.
- Comprender y aplicar conceptos relacionados con el deporte para promover un estilo de vida saludable.
- Haber enriquecido sus habilidades de pensamiento crítico, capacidad de colaboración, habilidades de investigación independiente y pensamiento innovador.

## Requisitos previos

La actividad se puede presentar a los estudiantes con un mínimo de información previa requerida. La actividad es auto-contenida y el profesor puede introducir todos los conceptos durante la sesión informativa. El estudiante sólo necesita tener la curiosidad de diseñar un entorno urbano que haga florecer las artes y los deportes.

La actividad se puede implementar en amplios contextos en ingeniería, economía.

### Resultado intelectual 3. Contenido de apoyo educativo dirigido a instructores Guías educativas para actividades de HERA

## Audiencia

La cultura es relevante tanto para los estudiantes de ingeniería informática como para los estudiantes de economía. El crecimiento de la ingeniería cultural está vinculado al desarrollo del arte y la cultura, la profesionalización de sus actores y la creciente integración de los procesos y proyectos culturales en los continuos socioeconómicos.



Figura 6. La actividad está dirigida a estudiantes de ingeniería y economía, pero puede implementarse en contextos más amplios.

Integra el arte y el genio humano en un enfoque complementario e interdependiente, necesario para cuestiones creativas, de producción, de infraestructura, de organización y políticas.

## Conceptos básicos

- **Cultura:** Artes y otras manifestaciones del logro intelectual humano. En el contexto de este escenario, la cultura se refiere a todas las actividades que promueven la educación, la expresión, las artes y el atletismo y fomentan una alta calidad de vida.
- **Competencias transversales:** Colaboración, pensamiento crítico, pensamiento analítico, pensamiento innovador.

## Descripción del escenario



Figura 7. Los estudiantes tienen el desafío de pensar de manera creativa para enriquecer las actividades culturales y deportivas que promueven el bienestar.

El escenario anima a los estudiantes a pensar en formas creativas a través de las cuales pueden crear un entorno floreciente en su ciudad. Para lograr este objetivo, los estudiantes deben colaborar. El trabajo se divide en roles, ninguno de los cuales tiene la capacidad de lograr todos los objetivos de forma individual. Sin embargo, colectivamente los miembros del equipo



### **Resultado intelectual 3. Contenido de apoyo educativo dirigido a instructores** **Guías educativas para actividades de HERA**

tienen todas las capacidades necesarias para tener éxito en el objetivo del escenario de construir un entorno con artes y deportes mejorados. Este requisito de trabajo colaborativo supone un desafío y prepara a los estudiantes para sus futuros roles profesionales en equipos multidisciplinarios.

Se anima a los estudiantes a experimentar con el escenario de la ciudad, que está prediseñada. Se les permite alterar la ciudad preconstruida, introduciendo servicios adicionales como edificios educativos, conectividad a Internet, plantas de energía, estaciones de bomberos, estaciones de policía, proveedores de salud, negocios, industria y más. Al agregar nuevos elementos en la ciudad, los estudiantes la hacen más atractiva y aumentan la actividad económica para lograr los objetivos de su equipo colectivo para la mejora de las artes y los deportes.

#### **Actividad de clase sugerida**

1. El profesor presenta el juego HERA. A continuación, el profesor presenta los objetivos del escenario y los objetivos del rol individual.
2. Los estudiantes se dividen en equipos de 2 individuos, cada uno de los cuales asume uno de los roles previstos.
3. Los miembros del equipo intercambian ideas para comprender el problema y los parámetros dentro de los cuales deben trabajar. Se anima a los estudiantes a que presenten tantas ideas como sea posible a través de una lluvia de ideas. Se podrían utilizar técnicas de pensamiento de diseño para promover el diseño innovador y la introducción de una solución centrada en el ser humano que aborde las necesidades reales de los ciudadanos de la ciudad.
4. Cada estudiante inicia sesión en el juego. Los miembros del equipo utilizan individualmente los recursos disponibles para ellos y las capacidades del rol, según se definen en el escenario del juego, para construir infraestructuras y servicios de la ciudad para lograr sus objetivos individuales.
5. Los estudiantes discuten los resultados del juego y sus roles; el profesor da retroalimentación.
6. El maestro puede presentar preguntas para iniciar la discusión en clase, tales como:
  - a. ¿Qué pasaría si la ciudad incluyera más negocios?

### Resultado intelectual 3. Contenido de apoyo educativo dirigido a instructores Guías educativas para actividades de HERA

- b. ¿Elegiría un plan de ciudad diferente y cómo afectaría el plan de la ciudad a la actividad económica?
- c. ¿Cómo atraerías a más habitantes a la ciudad? ¿Qué servicios serían deseables para aumentar la población de la ciudad?
- d. ¿Cómo mediría la felicidad de los habitantes?
- e. ¿La cultura y la educación se suman al escenario y promueven las artes y los deportes como resultado de una mayor calidad de vida?

## Métodos de evaluación



Figura 8. Los estudiantes son desafiados a pensar en los beneficios de diferentes planificaciones de la ciudad.

Esta es una actividad colaborativa y abierta en la que no existe una sola solución. El propósito de la actividad es animar a los estudiantes a pensar en formas creativas de diseñar servicios de la ciudad para promover las artes y los deportes. La autoevaluación ofrecería a los estudiantes el beneficio de asumir la responsabilidad de su aprendizaje. Los estudiantes pueden discutir sus roles

dentro de su grupo y tomar una decisión sobre si lograron su objetivo y en qué grado. Los estudiantes pueden además presentar su solución a toda la clase recibiendo la evaluación de sus compañeros. Finalmente, la clase puede decidir las soluciones más creativas entre todos los equipos.