Imbernón, F. (2007). *La formación permanente del profesor. Nuevas ideas para formar en la innovación y el cambio*. Barcelona: Editorial Graó

León, B., Felipe, E., Iglesias, D., & Latas, C. (2011). El aprendizaje cooperativo en la formación inicial del profesorado de Educación Secundaria. *Revista de Educación, 354*, 715-729.

Aramendi, P., Bujan, K., Garín, S., & Vega, A. (2014). Estudio de caso y aprendizaje cooperativo en la Universidad. *Profesorado. Revista de curriculum y formación del profesorado, 18*(1), 413-429. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/31686/rev181COL13.pdf?sequence=1&isAllowed=y

● – ● – ●

217. Caja de Juegos. El azar como estrategia proyectual

Ulargui Agurruza, Jesús; de Miguel García, Sergio; Montenegro Mateos, Néstor; Mosquera González, Javier; Collado Baíllo, María Isabel; Palacios Rodríguez, Carlos; Pascual García, Manuel; Senra Fernández-Miranda, Ignacio; Delso Gutiérrez, Rodrigo; García Sánchez, Carmen; Iglesias Rodríguez, Elena; Gabaldón Guzmán, Jorge; Martínez López, Teresa

Universidad Politécnica de Madrid

Se propone una metodología docente alternativa para la realización de proyectos arquitectónicos, en el primer curso de esta asignatura en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Se utiliza una caja de juegos creada por el equipo docente, formada por cuatro barajas diferentes, en la que la elección fortuita de sus cartas sirve como desencadenante del proceso creativo del alumno. Se toma como referencia principal el proyecto realizado en 1975 por el músico Brian Eno y el artista Peter Schmidt, titulado *"Oblique Strategies. Over One Hundred Worthwhile Dilemmas"*, consistente en un conjunto de tarjetas con mensajes evocadores capaces de fomentar el pensamiento lateral en situaciones en la que el artista se ve bloqueado. A partir de provocaciones controladas, diferentes estrategias o trucos, contenidos en una serie de cartas que cada alumno debe ir descubriendo de forma a aleatoria a lo largo del curso, se plantean analogías, comparando ideas desvinculadas de lo racional, con ánimo de alejarse de los estereotipos, e indagar en la posibilidad de diferentes opciones. Se ensaya la inversión de conceptos y procesos, alterando su sentido para reconocer su contrario y experimentar el problema de manera diferente, descubriendo nuevos órdenes y modelos de entendimiento. La negación de las características obvias permite generar nuevas situaciones posibles. Maniobras todas fruto del acierto y la intensidad, las cartas se convertirán en la herramienta desde la que comenzar estas acciones. El desarrollo del juego incluye tres ejercicios con una duración de cuatro semanas cada uno de ellos, en los que deben proponer un espacio de juegos, un conjunto de espacios habitables y una estructura identificada como espacio comunitario. De cada uno de ellos realizarán los planos y las maquetas necesarias para su comprensión. Organizada en cuatro grandes grupos, *Programa, Material, Acción y Sugerencia*, las cartas de cada uno de estos apartados marcan el devenir de la partida. El movimiento de inicio obliga a cada alumno a coger una de cada mazo, configurando así la posición de partida de su curso. Tras la finalización del primer ejercicio, y habiendo realizado una encuesta a los alumnos sobre la pertinencia de la metodología empleada, algo más de la mitad consideran las cartas como una herramienta que facilita el desarrollo del proyecto mientras que el resto ha tenido dificultades al interpretar las instrucciones derivadas de su uso. Sin embargo, la gran mayoría de ellos, cerca del 80%, admiten que los resultados obtenidos son buenos, tanto por innovadores como por inesperados. El uso de esta nueva baraja permite afirmar que

la combinación del azar y el rigor en la docencia de proyectos arquitectónicos lleva al alumno a generar soluciones alejadas de las ideas preconcebidas con las que afronta sus primeros cursos. La primera variable, como componente capaz de desbloquear y desencadenar proceso creativos, y la segunda, como confirmación y materialización de unas intuiciones desde las herramientas específicas del arquitecto. Las posibilidades de combinación, intercambio y adición de cartas a partir de las iniciales, ofrece un recorrido ilimitado en el desarrollo individual de los proyectos en el aula, derivado de la interpretación personal de los mensajes descubiertos en las cartas. Dentro del marco de la enseñanza de los primeros cursos de la asignatura de proyectos arquitectónicos, la herramienta permite acelerar el proceso creativo, concediendo al azar y a la intuición un papel principal que más tarde debe ser refrendado por la razón en el desarrollo completo de los ejercicios propuestos. No existe una única respuesta correcta al problema sino que dependiendo de la capacidad de cada alumno de modificar sus propuestas, lo que permite alcanzar una solución válida como parte de un proceso creativo evolutivo.

PALABRAS CLAVE: gamificación, intuición, estrategia, azar.

REFERENCIAS

Eno, B., & Schmidt, P. (2001). *Oblique strategies.*

● – ● – ●

218. La metodología en los TFG/TFM en Derecho Internacional Público y Derecho de la Unión Europea: su elaboración a través de jurisprudencia

Urbaneja Cillán, Jorge; Ferrer Lloret, Jaume; Requena Casanova, Millán; Soler García, Carolina

Universidad de Alicante

Con la regulación académica de las enseñanzas universitarias oficiales (Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre) adquieren una sobresaliente relevancia los trabajos fin de estudios: Trabajo Fin de Grado (TFG) y Trabajo Fin de Máster (TFM). En ambos supuestos, el trabajo deberá realizarse en la fase final del plan de estudios y estar orientado a la evaluación de competencias asociadas al título. De acuerdo con la normativa de la Facultad de Derecho de la Universidad de Alicante, el TFG/TFM será un trabajo original, autónomo y personal, que cada estudiante realizará bajo la orientación de un tutor o tutora, y que permitirá al alumnado mostrar de forma integrada los contenidos formativos recibidos y las competencias adquiridas asociadas al título de grado o máster universitario. Como consecuencia del amplio margen existente en la concepción de los TFGs y TFMs se están planteando importantes interrogantes sobre la metodología en el desarrollo y en la evaluación de los trabajos fin de estudios. La experiencia adquirida demuestra la complejidad de encauzar los trabajos fin de estudios en ciencias jurídicas, existiendo importantes problemas tanto para el alumnado como el profesorado en aspectos esenciales del trabajo. Con todo ello, el profesorado del Área de Derecho Internacional Público desarrolla una experiencia educativa con el objetivo de mejorar las metodologías docentes y de evaluación de los trabajos fin de estudios adscritos a esta área de conocimiento. En concreto, en el desarrollo de la presente Red, el profesorado realiza un detallado estudio sobre cuál es la percepción de alumnado y profesorado acerca del actual modelo. Sobre la base de los datos obtenidos se propone la realización de una Guía de elaboración de TFGs/TFMs en la que se recopilen los principales aspectos, formales y materiales del Trabajo.