

III CONGRESO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL

ANÁLISIS Y EXPERIMENTACIÓN DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL. ESTUDIO DE CASO.

Jiménez-Palacios, Rocío (rocojimenezpalacios@gmail.com) y Cuenca López, José M^a (jcuenca@uhu.es). Dpto. de Didácticas integradas. Universidad de Huelva

Palabras clave: didáctica, Ciencias Sociales, educación patrimonial, videojuegos, educación secundaria, educación emocional.

Antecedentes

Este trabajo es el plan de investigación de tesis sobre innovación en la didáctica de las Ciencias Sociales. La idea inicial del uso de nuevos recursos en el aula se origina en otras investigaciones realizadas en las que hemos analizado videojuegos para comprobar la posibilidad de su incorporación al aula para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Existen estudios y trabajos de investigación basados en el uso de los videojuegos con propuestas de trabajo en el aula (Cuenca, Martín y Estepa, 2011), resolución de problemas en la enseñanza de las Ciencias Sociales (Cuenca y Martín, 2010), sobre videojuegos ambientados en un periodo concreto de la historia (Gálvez de la Cuesta, 2006), etc., de los que se han extraído resultados como:

El interés por trabajar en educación conocimientos de carácter histórico-social.

Desarrollo de habilidades de búsqueda de información, investigación, expresión oral y escrita, etc., así como el desarrollo de capacidades como la comunicación, trabajo en grupo, liderazgo, etc.

Las dificultades que pueden plantear el uso de videojuegos en la educación

El uso didáctico que pueden aportar.

Objetivos de la investigación

Emplear metodologías alternativas acordes al entorno actual del alumnado para fomentar el interés por el aprendizaje de estos.

Utilizar el videojuego como estrategia didáctica innovadora para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Integrar el conocimiento conceptual, procedimental y actitudinal del patrimonio, en sentido holístico, en el contexto formal a través del uso de videojuegos.

Desarrollar la inteligencia emocional para la mejora de la enseñanza y aprendizaje.

Diseñar una propuesta didáctica de carácter investigativo en el que el videojuego, como recurso didáctico, comprenda la educación patrimonial como objeto de estudio.

Metodología

Esta investigación realiza una intervención en un aula de 1º de ESO (20-25 alumnos/as aprox.) donde se llevará a cabo una propuesta didáctica previamente diseñada, en la cual se trabajará la Bética romana a partir de la resolución de problemas siguiendo las diferentes fases de planificación, búsqueda, estructuración y evaluación.

Investigación participativa a través del paradigma sociocrítico. Orientada a la acción.

Etapas (Pérez Serrano, 1998):

1. Diagnóstico del problema
2. Construcción del Plan de Acción
3. Puesta en práctica
4. Observación, reflexión e interpretación

Aportaciones

Aplicar nuevas metodologías en los procesos de E-A de las Ciencias Sociales

Fomentar el interés del alumnado por el aprendizaje

Desarrollar inteligencia emocional mediante el uso del videojuego

Introducir el videojuego como recurso en el contexto formal

La información de la investigación se recogerá mediante una **grabación de aula** y **observación directa no participante** teniendo en cuenta un registro de observación categorizado, que será analizado teniendo en cuenta nuestros objetivos principales. Un **diario del docente** que nos ayudará a conocer su visión y complementarla con el resto de datos obtenidos. Los alumno/as realizarán un **cuestionario** y una **narrativa** de la experiencia. Todos los datos serán llevados a un **grupo de discusión**.

Algunas Reflexiones finales

- La integración del videojuego en el aula supone un cambio en la estructura de la enseñanza.
- Mejora de las habilidades y capacidades de los alumnos/as, así como la asimilación de conocimientos
- Para llevar a cabo esta propuesta, es indispensable que el profesorado esté formado, actualizado y concienciado de la necesidad de cambiar los modelos de enseñanza

Ámbitos del problema	Cuestiones a desarrollar relacionadas con el problema
Patrimonio Natural	¿Cómo era el paisaje de la Bética romana? ¿En qué se parece al actual? ¿De qué manera se aprovechaban de los recursos naturales? ¿Incidían los romanos en el medio natural igual que hacemos en la actualidad?
Patrimonio Histórico Artístico	¿Cuáles eran los edificios más importantes del periodo romano en la Bética? ¿Se conservan aún? ¿Quién podía acceder a los edificios? ¿Cómo eran las casas romanas? ¿Todas las casas eran iguales? ¿Quiénes vivían en la casa? ¿Cómo se comunicaban con otras ciudades? ¿Qué conservamos del paisaje urbanístico de la Bética romana?
Patrimonio Científico tecnológico	¿Había industria en época romana? ¿Cómo era? ¿Con qué instrumentos trabajaban? ¿Qué medios de transporte existían? ¿Para qué servían los medios de transporte?
Patrimonio Etnográfico	¿Qué oficios desempeñaban los romanos en la Bética? ¿Existen actualmente? ¿Qué tradiciones tenían los romanos?
Patrimonio Inmaterial	¿Existía la música en la bética romana? ¿Cómo eran las celebraciones? ¿Se parecen a las que hacemos hoy en día? ¿Cómo difundían su cultura? ¿Por qué ha llegado hasta nosotros?

Cuadro 1. Ejemplos de preguntas relacionadas con los ámbitos del problema

Referencias bibliográficas

- Cuenca, J.M., Martín, M. y Estepa, J. (2011). Historia y videojuegos. Una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, núm. 69, pp. 64-73.
- Cuenca, J.M. y Martín, M. (2010). La resolución de problemas en la enseñanza de las Ciencias Sociales a través de videojuegos. *Iber*, 63. 32-42
- Gálvez de la Cuesta, M.C. (2006). Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula. Madrid: *Icono 14*, 7.
- Jiménez-Palacios, R. y Cuenca, J.M. (2015). El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de Ciencias Sociales. *Clío. History and History teaching*, núm. 41.
- Pérez Serrano, G. (1998). *Investigación cualitativa: retos e interrogantes*. Madrid: Muralla.
- Vos, N., Van der Meijden, H. & Denessen, E. (2011). Effects of constructing versus playing an educational game on student motivation and Deep learning strategy use. *Computers & Education*, núm. 56, pp. 127-137.