



Proyecto

Nuevas formas de docencia en Historia Antigua: Estrategias lúdicas educativas. Teoría y práctica

Recepción: 06/04/2021 | Revisión: 07/08/2021 | Aceptación: 07/08/2021 | Publicación: 01/03/2022



Víctor SÁNCHEZ DOMÍNGUEZ

Universidad de Córdoba

vsanchez1@us.es

<https://orcid.org/0000-0003-1628-2914>



Anthony ÁLVAREZ MELERO

Universidad de Sevilla

aalvamel@us.es

<https://orcid.org/0000-0002-3788-2567>



Alfonso ÁLVAREZ-OSSORIO RIVAS

Universidad de Sevilla

alfossorio@us.es

<https://orcid.org/0000-0002-9450-0369>

Resumen: Presentamos el diseño, aplicación y evaluación de dos proyectos de innovación docente aplicados en los cursos 17-18 y 18/19. Estos tenían como objetivos investigar la aplicación de nuevas metodologías docentes de carácter lúdico en la asignatura Fundamentos de Historia, impartida en el grado de Educación Primaria, y aumentar la motivación, la participación y el estudio.

Para analizar el impacto de metodologías lúdicas se han llevado diferentes líneas de acción:

- Introducción de la plataforma Kahoot y el juego Timeline como elementos de evaluación y repaso gamificados.
- Introducción del *role-play* por medio del diseño, aplicación y análisis de una actividad de rol en vivo evaluada por medio de un cuestionario *on-line*.

Estas metodologías mejoraron en proceso de asimilación y motivación gracias al Kahoot y produjeron un alto grado de satisfacción con el *role-play*, aunque es necesario seguir trabajando en este y evaluar el impacto de Timeline.

Palabras clave: gamificación; aprendizaje basado en juegos; LARP; educación superior; didáctica de las Ciencias Sociales.

Sánchez Domínguez, V., Álvarez Melero, A. y Álvarez-Ossorio Rivas, A. (2022). Nuevas formas de docencia en Historia Antigua: Estrategias lúdicas educativas. Teoría y práctica. *Didacticae*, (11), 212-216. <https://doi.org/10.1344/did.2022.11.212-216>



NEW WAYS OF TEACHING IN ANCIENT HISTORY: EDUCATIONAL PLAY STRATEGIES. THEORY AND PRACTICE

Abstract: We present the design, implementation, and evaluation of two teaching innovation projects applied in the 17-18 and 18/19 academic years. The objectives of these projects were to investigate the application of new teaching methodologies of a playful nature in the subject of Foundations of History, taught in the Primary Education degree, and to increase motivation, participation and study.

In order to analyse the impact of playful methodologies, different lines of action have been carried out:

- Introduction of the Kahoot platform and the Timeline game as gamified assessment and revision elements.
- Introduction of role-play through the design, application and analysis of a live role-playing activity evaluated by means of an online questionnaire.

These methodologies improved the assimilation and motivation process thanks to Kahoot and produced a high degree of satisfaction with the role-play, although it is necessary to continue working on it and to evaluate the impact of Timeline.

Keywords: gamification; game-based learning; LARP; higher education; didactics of Social Sciences.

NOVES FORMES DE DOCÈNCIA EN HISTÒRIA ANTIGA: ESTRATÈGIES LÚDIQUES EDUCATIVES. TEORIA I PRÀCTICA

Resum: Presentem el disseny, aplicació i avaluació de dos projectes d'innovació docent aplicats en els cursos 17-18 i 18/19, que tenien com objectius investigar l'aplicació de noves metodologies docents de caràcter lúdic a l'assignatura Fonaments d'Història, impartida en el grau d'Educació Primària, i augmentar la motivació, la participació i l'estudi.

Per a analitzar l'impacte de metodologies lúdiques s'han pres diferents línies d'acció:

- Introducció de la plataforma Kahoot i el joc Timeline com a elements d'avaluació i repàs gamificats.
- Introducció del role-play per mitjà del disseny, aplicació i anàlisi d'una activitat de rol en viu avaluada per mitjà d'un qüestionari on-line.

Aquestes metodologies van millorar en procés d'assimilació i motivació gràcies al Kahoot i van produir un alt grau de satisfacció amb el role-play, encara que és necessari continuar treballant en aquest i avaluar l'impacte de Timeline.

Paraules clau: gamificació; aprenentatge basat en jocs; LARP; educació superior; didàctica de les Ciències Socials.



Introducción

El cambio de paradigma educativo en la universidad provocó que el proceso de enseñanza-aprendizaje basculara hacia el alumno convirtiéndole en su centro y provocando un cambio metodológico (Benito y Cruz, 2012; De Miguel, 2006). En este contexto, cobra relevancia el desarrollo de metodologías activas que permiten un mayor aprendizaje competencial (Jiménez Hernández et al., 2020).

Los objetivos principales de nuestros proyectos fueron el de impulsar un aprendizaje autónomo y motivador, maximizando la eficiencia del esfuerzo de alumnado y profesorado e investigar sobre la aplicación de nuevas estrategias de carácter lúdico para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, cambiamos nuestro método expositivo tradicional potenciando la motivación, la participación y el papel activo del alumnado planteando la inserción de estrategias lúdicas que modificaran nuestras metodologías docentes.

1. Base empírico-teórica

Los proyectos presentados se basaron en el aprendizaje basado en juegos (GBL), la gamificación y el *role-play* (LARP). El GBL se centra en la idea de que el juego mejora la adquisición de conocimientos y habilidades generando espacios de resolución de problemas y desafíos (Qian y Clark, 2016:51), como sucede con la incorporación de timeline. La gamificación sintetiza el potencial del GBL al extraer elementos del diseño de juegos y aplicarlos a contextos ajenos al mismo (Lee y Hammer, 2011), siendo ejemplo el uso del Kahoot (Álvarez-Melero et al., 2018). Gracias a ambas estrategias educativas hemos resuelto varios problemas relacionados con la motivación y la participación. Además, el LARP, entendido como evolución de los juegos de rol tradicionales, dinamiza y amplía las ventajas de los mismos (desarrollo de competencias sociales, significación del aprendizaje... Mochocki, 2013) que son patentes para la didáctica de la historia como plantean Carbó y Pérez (2010).

2. Metodología

Los diseños de los materiales se desarrollaron en el marco de los dos proyectos de innovación docente, los Kahoots (y el software de repaso) y el Time-Line en la convocatoria 17-18 y el LARP en 18-19.

Los Kahoots fueron diseñados por equipos docentes que elaboraron un banco de preguntas, así como grabaciones e imágenes explicativas para los principales temas. Estas, fueron vinculadas a un blog, junto con un manual propio y el enlace a un canal de YouTube que recopilaba las grabaciones a modo de material de repaso. Los Kahoots fueron usado por 10 grupos de 2º curso del grado de Educación Primaria de la Universidad de Sevilla y la Escuela Universitaria de Osuna. Se utilizaron en clase a modo de preparación fijándose días concretos para realizar desafíos o *challenges* que sirvieran para recabar datos.

El diseño de nuestra versión de timeline se realizó con el objetivo de conseguir que los alumnos entiendan las cronologías correctamente (Garibaldi y Garibaldi, 2017). Elaboramos el diseño de cartas para un tema, con 36 tarjetas para una línea de tiempo, cada una tenía



título e imagen representativa al frente, y título, fecha, explicación y otra ilustración detrás. Se probó con los alumnos de manera satisfactoria y se optó por ampliar el juego a otros temas en el curso siguiente.

El LARP fue diseñado en colaboración con la compañía Alter Ego; se le facilitó la narrativa histórica y materiales documentales a fin de crear un sistema de juego aplicable a grupos de entre 20 a 60 alumnos de manera motivadora, activa y participativa. Se diseñó en torno al conflicto romano-cartaginés en la península con 7 facciones y 70 personajes representantes de los pueblos de la península en el siglo III a.C. La actividad se llevó a cabo en 8 grupos con entre 30 a 60 alumnos cada uno. El alumnado, con una media de edad de 20 años, interpretó durante tres sesiones a personajes de la Iberia prerromana experimentando sus problemas. A modo de control se tomaron tres grupos para realizar un cuestionario de 23 ítems diseñado para indagar sobre las percepciones de los participantes combinando preguntas dicotómicas, de escala Likert y preguntas abiertas en las que abordaron el disfrute de la actividad, y el aprovechamiento en relación a los contenidos. Se obtuvo una muestra de 92 encuestados.

Resultado y conclusiones

Las actividades de Kahoot y el LARP Iberia fueron sometidas a proceso de evaluación cuyos resultados presentamos de manera resumida:

Los Kahoots en los grupos 4, 8 y 9 en el ejercicio sobre el tema IV, (Hispania tardo antigua) presentaron una participación de un 95% en el grupo 4; 94% en el grupo 8 y 74% en el grupo 9. Un 77% del grupo 4, un 68% del grupo 8 y un 84% del grupo 9 contestaron correctamente a más de la mitad de las preguntas; los Kahoots de los temas I a IV, fueron utilizados fuera de clase respectivamente 299, 226, 217 y 187 veces, lo que muestra que el interés que detectaron los profesores no quedó solo la actividad. Además, la tasa de suspensos bajo de un 12% a un 10% continuando una tendencia preexistente.

En lo referente al LARP, un 76'1% de los encuestados creen que la actividad potenció un aprendizaje significativo y un 67'4% cree que el juego reflejaba los contenidos del temario. Además, un 45,1% disfrutó bastante o mucho de la actividad frente a un 25'3% que disfrutó poco o nada. En relación a los contenidos trabajados un 73'6% afirmaba tener un conocimiento escaso o nulo de los contenidos antes de realizar la actividad y tras la misma se aprecia una notable mejora al descender a un 30'4 %.

Debido a las problemáticas de la COVID-19 en el curso 19-20, no hemos podido profundizar más en los procesos de evaluación que pretendemos extender al Timeline tras su aplicación. Sin embargo, de manera preliminar podemos concluir que las metodologías lúdicas han aumentado la participación y motivación del alumnado.



Referencias bibliográficas

- Álvarez, Melero, A., Álvarez-Ossorio, Rivas, A., Cidoncha, Redondo, F. y Sánchez Domínguez, V. (2018), El uso del Kahoot y del Jumble como herramienta de trabajo para la enseñanza para la Historia Antigua y Medieval de España. En M. Rodríguez López y R. Anguita Martínez (Eds.), *Innovaciones en el aprendizaje con tecnologías digitales* (pp. 97-108). Egregius.
- Benito, Á. y Cruz, A. (2012), *Nuevas claves para la Docencia Universitaria en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Narcea.
- Carbó García, J. R. y Pérez Miranda, I. (2010), Fuentes históricas de los juegos de rol: un experimento para la didáctica de la historia antigua. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 11, (3), 149-167. <https://bit.ly/2Uldgq1>
- De Miguel, M. (2006) *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el espacio europeo de educación superior*. Alianza.
- Lee, J. J. y Hammer, J. (2011) *Gamification in education: What, how, why bother? Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146–151.
- Garibaldi, E. y Garibaldi, P. (2017). Ordering history through the timeline (No. 11202). *IZA Discussion Papers*. <http://ftp.iza.org/dp11202.pdf>
- Jiménez Hernández, D., González Ortiz, J. J. y Tornel Abellán, M. (2020). Metodologías activas en la universidad y su relación con los enfoques de enseñanza. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 24(1), 76-94. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8173>
- Mochocki, M. (2013). Edu-larp as revision of subject-matter knowledge. *International Journal of Role-Playing*, 4, 55-75.
- Prieto Navarro, L. (2008) *La enseñanza universitaria centrada en el aprendizaje. Estrategias para el profesorado*. Octaedro.
- Qian, M. y Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58.