

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente

2023/2024

Identificación del proyecto	
Código	sol-202300256912-tra
Título	Implementación de recursos ABJ en el Grado en Historia. “El espacio euromediterráneo en la protohistoria” como asignatura objeto de la intervención didáctica.
Responsable	Ana María Niveau de Villedary y Mariñas

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	<i>Sustituya este texto por el título del objetivo</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Implementar intervenciones de ABJ en el aula para la mejora de la calidad docente.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Durante la implementación de la intervención titulada "Implementar intervenciones de ABJ en el aula para la mejora de la calidad docente", se llevó a cabo una actividad basada en un juego de mesa (“serious game”) desarrollado específicamente por el grupo de investigación HUM 509, centrado en la época fenicio-púnica. El objetivo principal de la intervención era mejorar las competencias y conocimientos de los estudiantes a través de una metodología lúdica.</p> <p>La actividad comenzó con una introducción a los estudiantes sobre la importancia del aprendizaje basado en juegos y cómo la temática del juego les permitiría profundizar en aspectos históricos clave de la cultura fenicio-púnica. Antes de iniciar el juego, se aplicó un test inicial (pretest) para evaluar los conocimientos previos de los estudiantes sobre el tema. Este test sirvió como referencia para medir el progreso una vez finalizada la intervención.</p> <p>El juego de mesa, diseñado por el equipo de investigación, abordaba distintos aspectos de la cultura, el comercio y la situación geopolítica del espacio mediterráneo durante la protohistoria. Los estudiantes se organizaron en grupos pequeños para jugar partidas satisfactorias, lo que facilitó la interacción y el trabajo</p>

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	<p>colaborativo. A medida que avanzaban en el juego, tuvieron que tomar decisiones estratégicas basadas en las propias mecánicas del juego, lo que fomentó su capacidad de análisis crítico y les permitió aprender de manera divertida y dinámica.</p> <p>Al finalizar la actividad, se aplicó un test final (postest) con las mismas preguntas del test inicial, para evaluar los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas. Los resultados fueron claramente positivos. Se observó una mejora significativa en los conocimientos de los estudiantes sobre la época fenicio-púnica, especialmente en aspectos como el comercio y la navegación. Además, se evidenció un desarrollo notable en las competencias de pensamiento crítico, toma de decisiones y trabajo en equipo.</p> <p>En términos de motivación y participación, los estudiantes mostraron un alto grado de involucramiento en la actividad, lo que confirmó que la metodología de Aprendizaje Basado en Juegos es eficaz no solo para la adquisición de conocimientos, sino también para mantener el interés y la participación activa en el aula. Los comentarios finales de los estudiantes destacaron la efectividad del juego como herramienta educativa, afirmando que les permitió aprender de forma más interactiva y comprensible. Además, se realizaron por parte de los estudiantes interesantes sugerencias para implementar en el juego de mesa final, por lo que participaron activamente en el desarrollo del mismo.</p> <p>En resumen, la intervención alcanzó con éxito sus objetivos, demostrando que el uso de juegos de mesa como estrategia educativa puede mejorar significativamente tanto la calidad docente como los resultados de aprendizaje.</p>
--	--

Objetivo nº 2	<i>Sustituya este texto por el título del objetivo</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Desarrollar un marco en el que poder generar intervenciones de ABJ ajustada a las necesidades e inquietudes del estudiantado.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Esta segunda actividad se llevó a cabo con éxito durante una visita programada al Museo Arqueológico de Málaga. En lugar de limitarse a una observación pasiva de las colecciones, se propuso a los estudiantes una tarea creativa y colaborativa: desarrollar una baraja de cartas inspirada en las piezas del museo, tomando como referencia un juego de cartas en desarrollo por el grupo de investigación. Este juego se basa en la creación de colecciones de piezas por contexto, formando así un museo ficticio.

La actividad tenía como objetivo proporcionar a los estudiantes un conocimiento práctico sobre las propuestas actuales de gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), permitiéndoles diseñar una intervención adaptada a las inquietudes y aprendizajes derivados de la asignatura. En este caso, los estudiantes debían explorar y analizar las piezas del Museo de Málaga, comprender sus contextos históricos y culturales, y posteriormente diseñar una baraja que se pudiera utilizar en el juego original, pero centrada exclusivamente en las piezas expuestas en el museo.

Además del desarrollo de cartas basadas en las piezas del museo, algunos grupos avanzaron un paso más e idearon cartas específicas de acciones, similares a las que existen en el juego original. Estas cartas de acciones agregaban dinamismo y estrategia al juego, permitiendo a los jugadores realizar movimientos especiales o interactuar con las colecciones de formas innovadoras. Las propuestas de los estudiantes para estas cartas de acción fueron tan acertadas que varias de ellas terminaron siendo implementadas en la versión final del juego de cartas que está desarrollando el grupo de investigación.

Este proceso no solo demostró la capacidad de los estudiantes para aplicar conocimientos sobre gamificación y ABJ, sino que también potenció su creatividad y su capacidad de analizar de manera crítica las piezas del museo. Además, el hecho de que sus ideas se integraran en el desarrollo del juego real refuerza el éxito de la actividad, ya que muestra una conexión directa entre el trabajo académico y un producto tangible.

Los resultados de la actividad fueron muy positivos. Los estudiantes no solo adquirieron una comprensión más profunda de las piezas y sus contextos, sino que también demostraron un excelente manejo de las mecánicas de juego. Las propuestas creativas, tanto de las cartas de piezas como de las cartas de acciones, contribuyeron significativamente al desarrollo del juego en curso.

En resumen, esta intervención no solo cumplió con los objetivos académicos, sino que también brindó a los estudiantes una experiencia significativa y aplicada en el diseño de intervenciones de ABJ, con un impacto real en el proyecto del grupo de investigación.

- Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto

Ambas actividades han tenido una influencia muy positiva en la evolución de la asignatura "El Espacio Euromediterráneo en la protohistoria". El uso del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) ha permitido a los estudiantes interactuar de manera más dinámica y crítica con los contenidos históricos, especialmente en lo que se refiere a la comprensión de contextos culturales y arqueológicos complejos de la época fenicio-púnica.

La primera actividad, centrada en un juego de mesa sobre esta civilización, facilitó la adquisición profunda de conocimientos históricos y competencias estratégicas. Los estudiantes demostraron un notable desarrollo en su capacidad de análisis, pensamiento crítico y toma de decisiones en un entorno lúdico, lo que reforzó su comprensión del contexto euromediterráneo en la protohistoria. En la segunda actividad, desarrollada durante la visita al Museo Arqueológico de Málaga, los estudiantes aplicaron de manera práctica los conceptos de ABJ, analizando piezas arqueológicas y creando una baraja de cartas que reflejara los contextos históricos del museo. Incluso lograron desarrollar cartas de acción que finalmente se integraron en el proyecto de juego de cartas del grupo de investigación, lo que resaltó su creatividad y su capacidad de conectar el contenido de la asignatura con dinámicas de juego innovadoras.

Adicionalmente, la participación en el IV Congreso de Innovación Docente con la ponencia titulada "*De Tiro a Gadir: Desarrollo de un proyecto ABJ mediante la creación de dos juegos de mesa de temática fenicio-púnica*" fue un hito importante en la difusión y el intercambio de ideas en torno a este proyecto. En este evento, se presentó el proyecto a docentes de distintas áreas de la Universidad, lo que permitió no solo mostrar los avances realizados en la asignatura, sino también intercambiar opiniones y reflexiones con otros profesionales interesados en la gamificación y en la innovación docente. Esta experiencia enriqueció aún más el enfoque del proyecto, aportando nuevas perspectivas y validando su efectividad en el aula.

En conjunto, el proyecto ha transformado la enseñanza de la asignatura, convirtiendo los contenidos teóricos sobre la protohistoria euromediterránea en una experiencia educativa interactiva y aplicada. La metodología ABJ ha potenciado el interés, la participación activa y la motivación del alumnado, al mismo tiempo que ha mejorado su comprensión de los temas clave. Además, la interacción con la comunidad docente a través del congreso refuerza el valor innovador del proyecto y su potencial para ser replicado en otros contextos educativos.

- Incluya en la siguiente tabla el número de alumnos matriculados y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión de los alumnos.

Opinión de los alumnos al inicio del proyecto				
Número de alumnos matriculados: 35				
<i>Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
0	2	6	23	4
Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto				

<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
0	13	20	2	0
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
0	1	7	18	9
En el caso de la participación de un profesor invitado				
<i>La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
0	2	8	15	10
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo².

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud
Nos comprometimos a la realización de una charla-taller para describir el proceso de creación de los dos juegos de mesa propuestos para la intervención ABJ del primer objetivo. En la que se expondría de forma sucinta la metodología didáctica implementada en el desarrollo de la intervención y se concluiría con una intervención ABJ en la que el personal docente podría comprobar de primera mano el caso concreto presentado.
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo
<p>1-. La iniciativa se presentó a las IV Jornadas de Innovación Docente Universitaria de la Universidad de Cádiz, en formato póster: <i>“De Tiro a Gadir”. Desarrollo de un proyecto ABJ mediante la creación de dos juegos de mesa de temática fenicio-púnica.</i> Pablo Sicre González, Marina Camino Carrasco, Ana M^a Niveau-de- Villedary y Mariñas, Natalia López Sánchez, Carolina Pérez Infantes, M^a Pilar Molina Torres</p> <p>2-. Aprovechando la celebración anual de la “Semana de las Letras” (convocatoria 2024) en la Facultad de Filosofía y Letras, presentamos el día 12 de marzo una actividad destinada tanto a profesores como a alumnos. Bajo el nombre de <i>Vamos a jugar (con los fenicios)</i>, se explicó tanto la dinámica y el diseño de los juegos como la experiencia en el aula, terminando con una sesión práctica.</p>

² Si en la solicitud no indicó compromiso de difusión de resultados este criterio no se tendrá en cuenta en la evaluación

"De Tiro a Gadir". Desarrollo de un proyecto ABJ mediante la creación de dos juegos de mesa de temática fenicio-púnica¹

Pablo Sicre González², Marina Castro Castrisco³, Ana María Naveas de Villedary y Marilias⁴, Natalia López Sánchez⁵, Carolina Pérez Infantes⁶ y María Pilar Moisés Torres⁷

1. Aprendiendo la historia fenicio-púnica y trabajo de ABJ

Este proyecto se desarrolla en el marco de la asignatura de Historia de la Antigüedad y se centra en el estudio de la civilización fenicio-púnica. A través de la creación de juegos de mesa, se pretende facilitar el aprendizaje de la historia y la cultura de esta civilización.

2. Objetivos del proyecto y objetivos didácticos competenciales

El objetivo principal del proyecto es la creación de dos juegos de mesa que permitan aprender la historia fenicio-púnica de manera lúdica. Los objetivos didácticos competenciales se centran en el desarrollo de habilidades de investigación, análisis crítico y comunicación.

3. Estado y primeros pasos en el proceso de creación de los juegos de mesa

Se han realizado varias sesiones de trabajo en grupo para definir los conceptos básicos de los juegos y comenzar su desarrollo. Se han creado prototipos de cartas y fichas que se irán refinando a lo largo del proyecto.

4. Paso atrás, reflexión y creación del prototipo

Tras haber trabajado en la creación de los juegos, se ha realizado una reflexión sobre el proceso y se ha creado un prototipo final que se presentará en un concurso de juegos de mesa.









