EDUCACIÓN PATRIMONIAL A TRAVÉS DEL JUEGO: EVALUACIÓN DE UN JUEGO EDUCATIVO EN LÍNEA SOBRE LAS FIESTAS DEL FUEGO DE LOS SOLSTICIOS EN LOS PIRINEOS

Fernàndez-Jové, Ares,
https://orcid.org/0000-0002-2916-053X, ares.fernandez@udl.cat

Ballesté, Marc,
https://orcid.org/0000-0002-9422-2020, marc.balleste@udl.cat

Solé-Llussà, Anna,
https://orcid.org/0000-0003-2921-5956, anna.sole@udl.cat

Palabras clave: Educación, gamificación, patrimonio, Pirineos.

RESUMEN

El presente trabajo presenta la consolidación de un recurso educativo digital que, mediante el juego, permite al alumnado impulsar su aprendizaje con relación a la educación patrimonial; en concreto, este juego virtual se centra en las "Fiestas del Fuego de los Solsticios en los Pirineos". Este proyecto se ha evaluado a través de un cuestionario, previamente validado y corregido. De esta manera se han recogido las respuestas del alumnado de diferentes territorios pirenaicos, que ha podido disfrutar de dicha herramienta digital. En concreto, se han recolectado respuestas de más de 80 alumnos, de edades comprendidas entre los 10 y los 15 años, que residen en cuatro comarcas de los Pirineos catalanes: Alta Ribagorça, Pallars Sobirà, Berguedà y Pallars Jussà. Después del debido análisis, los resultados obtenidos muestran como el juego digital mencionado permite al alumnado ser protagonista del proceso de aprendizaje, así como, autónomo en la búsqueda de información relacionada con el patrimonio.

1. INTRODUCCIÓN

La salvaguarda de las "Fiestas del Fuego del Solsticio de Verano en los Pirineos" es uno de los principales intereses de la comunidad portadora de dicha tradición desde que la UNESCO las incorporó en su Lista Representativa del Patrimonio Inmaterial de la Humanidad. Por ese motivo, y siguiendo las recomendaciones de la UNESCO (UNESCO, 2010), es relevante impulsar actuaciones que trabajen en pos de la educación patrimonial.

En este sentido, el currículo oficial del Departamento de Educación de la Generalitat de Catalunya para la etapa de Educación Primaria menciona, transversalmente en las competencias básicas, la necesidad de incluir las diferentes tipologías de patrimonio en los procesos de aprendizaje del alumnado (Generalitat de Catalunya, 2017). Asimismo, Cuenca y López-Cruz (2014), señalan la necesidad de acercar la educación patrimonial a todos los contextos educativos, de forma que dicho patrimonio no sea únicamente una finalidad, sino que consiga promover el espíritu crítico frente los fenómenos sociales y naturales.

Con ese objetivo, se ha consolidado la creación de una experiencia educativa digital con la que el alumnado pueda desarrollar, de manera interdisciplinar, su conocimiento sobre las Fiestas del Fuego del Solsticio de Verano de las diversas regiones pirenaicas. Por lo que el presente estudio se plantea con la finalidad de conocer el impacto del juego telemático "Objectiu Explora: Les Festes del Foc", Objectiu Explora (2021), con relación al proceso de aprendizaje del alumnado.

2. MÉTODO

Para evaluar el impacto del juego se ha diseñado un instrumento principal, un cuestionario. Para el diseño de este, se toma como referencia el modelo cerrado de encuestas de Nielsen (1994) que permite la evaluación eficaz de experiencias de usabilidad. También, se emplean otros elementos vehiculares para la consolidación de la herramienta propuesta, como la teoría de la experiencia óptima de Csikszentmihalyi (1990) y los modelos de evaluación del estudio de Serious Games (Abdellatif et al., 2018).

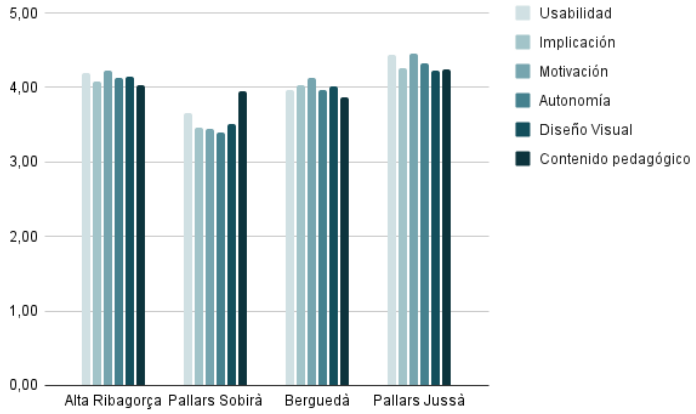
Después del diseño del cuestionario, se plantea una validación del mismo a través de una rúbrica de evaluación propuesta por Carrera et al. (2011). Esta validación se ha realizado con la colaboración de un grupo de cinco jueces, formado por profesorado universitario especializado en tecnología educativa. Dicho grupo ha revisado la univocidad y la pertinencia de cada uno de los indicadores del cuestionario de evaluación. Después de incorporar los cambios propuestos por el jurado, el cuestionario fue validado con un 90% de acuerdo.

3. RESULTADOS

Después de su pertinente validación y corrección, el cuestionario se ha administrado a 82 alumnos, de edades comprendidas entre los 10 y los 15 años, que residen en cuatro comarcas de los Pirineos catalanes: Alta Ribagorça, Pallars Sobirà, Berguedà y Pallars Jussà.

En la Figura 1, se pueden observar los resultados obtenidos, los cuales evidencian que la evaluación hecha por el alumnado es significativamente positiva, superior al 3,9 (sobre 5) en todas las categorías. En concreto, la puntuación más baja se obtiene en el Pallars Sobirà, con referencia a la categoría "autonomía" (3,9), y la puntuación más alta se recoge en la comarca del Pallars Jussà en la categoría "motivación" (4,5).

Figura 1:
Resultados del cuestionario en referencia a las categorías analizadas.



4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En línea con el trabajo de Abdellatif et al. (2018), los resultados de este trabajo evidencian como la metodología del juego educativo resulta eficaz para promover la motivación y el proceso de aprendizaje del alumnado. La promoción, el desarrollo y la evaluación del juego Objectiu Explora: Les Festes del Foc ha logrado el objetivo de impulsar una herramienta innovadora que sirva de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado y del cuerpo docente, con especial foco en la educación patrimonial de las regiones rurales del Pirineo donde se celebran las Fiestas del Fuego del Solsticio de Verano de los Pirineos.

En este sentido, los resultados obtenidos muestran como el juego digital mencionado permite al alumnado ser protagonista del proceso de aprendizaje, así como, autónomo en la búsqueda

de información relacionada con dichas tradiciones. Además, abren el camino a futuras líneas de investigación relacionadas con la valoración del profesorado sobre esta herramienta y el uso de este juego y su cuestionario para evaluar el aprendizaje impulsado con las maletas pedagógicas diseñadas por la "Càtedra Educació i Patrimoni Immaterial dels Pirineus".

Finalmente, cabe mencionar ciertas limitaciones, como lo fue la pandemia del COVID-19, así como, la gran dispersión geográfica en el territorio pirenaico, lo que dificultó el acceso a un número mayor de centros educativos.

5. REFERENCIAS

Abdellatif, AJ, McCollum, B, y McMullan, P (2018). *Serious Games: Quality Characteristics Evaluation Framework and Case Study.* In 2018 IEEE Integrated STEM Education Conference (ISEC): Proceedings (pp.112-119). IEEE. https://doi.org/10.1109/ISECon.2018.8340460

Carrera, FX., Vaquero, E, y Balsells, M (2011). *Instrumento de evaluación de competencias digitales para adolescentes en riesgo social.* Edutec. *Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (35),* a154. Recuperado de: https://doi.org/10.21556/edutec.2011.35.410

Csikszentmihalyi, M (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience.* Harper Perennial.

Cuenca, JM, y López-Cruz, I (2014). La enseñanza del patrimonio en los libros de texto de Ciencias Sociales, Geografía e Historia para ESO. *Cultura y Educación, 26 (*1), 19-37. https://doi.org/10.1080/11356405.2014.908663

Decret 119/2015, de 23 de juny, d'ordenació dels ensenyaments, de gener del 2017. https://educacio.gencat.cat/web/.content/home/departament/publicacions/colleccions/curriculum/curriculum-ed-primaria.pdf

Fu, FL, Su, RC y Yu, SC (2009). EGameFlow: A scale to measure learners' enjoyment of e-learning games. *Computers & Education. 52.* 101-112. https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.406.9133&rep=rep1&type=pdf

Nielsen, J, y Levy, J (1994). Measuring usability — preference vs. performance. *Communications of the ACM, 37*(4), 66–75. https://doi.org/10.1145/175276.175282

Objectiu Explora (2021). *Objectiu Explora: Les Festes del Foc.* https://objectiuexplora.com/festesdelfoc/

UNESCO (2010). Textos fundamentales de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de 2003. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000189761_spa