

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ)

Consiste en la utilización de un juego con fines formativos/educativos, buscando también provocar en el alumnado un impacto en el compromiso con el aprendizaje y en la motivación intrínseca, aquella que nace desde su interior.

Para ello podemos hacer uso de juegos ya existentes en el mercado mediante su adaptación a los objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales que nos propongamos, o podemos crear desde cero un "juego serio" (*serious game*) en el que el diseño del propio juego haya sido pensado para alcanzar dichos objetivos.

*El juego es
la forma
natural de
aprender
que tienen
los niños y
niñas.*



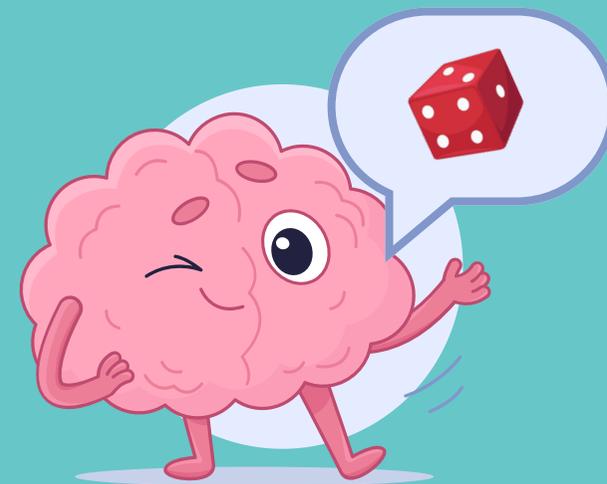
Los juegos han sido diseñados gracias al apoyo y financiación del Plan propio de Divulgación de la UCA gestionado por la UCC+i (Unidad de Cultura Científica) y al Proyecto Prueba de Concepto Implementación de la Arqueología Virtual en el Museo de Cádiz como herramienta didáctica y de divulgación, pública e inclusiva (GADIR 3.0) – PDC2022-133123-100 - PRUEBA DE CONCEPTOS (CONVOCATORIA 2022).

**LA NOCHE EUROPEA
DE L@S INVESTIGADOR@S**

MUJERES Y HOMBRES QUE HACEN CIENCIA PARA TI

MI BARCO FENICIO. ¡JUGUEMOS A SER COMERCIANTES FENICIOS!

Actividad de Aprendizaje Basado en Juegos realizada por el grupo de investigación «PHOENIX MEDITERRANEA. Investigación, difusión y transferencia del Patrimonio histórico-arqueológico y cultural de Andalucía occidental» HUM-509



10 noviembre 2023

**CEIP CASAL CARRILLO
(SAN FERNANDO)**





LA ACTIVIDAD

La actividad que se va a desarrollar el día 10 de noviembre, dirigida al alumnado de tercer curso de Educación Primaria del CEIP Casal Carrillo (San Fernando, Cádiz), se enmarca en las acciones programadas dentro de la «Noche Europea de los Investigadores» (2023), modalidad «*Researchers at School*», en la que los investigadores/as nos acercamos a los propios centros educativos para explicar nuestro trabajo y mostrar nuestras investigaciones a las niñas y a los niños.

CURSO: 3º DE PRIMARIA

Nos acercaremos a la historia de la época fenicia a través de un juego de mesa diseñado por los investigadores e investigadoras del grupo. Dicho juego tiene el propósito de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante una metodología activa que se conoce como Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

A LAS 12:00 EN EL AULA ESCOLAR

Toda la actividad se llevará a cabo en un aula del centro bajo la supervisión y guía de los profesores/as e investigadores/as.

¿QUIÉNES DISEÑAN Y REALIZAN LA ACTIVIDAD?

La actividad será impartida por los miembros del Grupo de Investigación «PHOENIX MEDITERRANEA. Investigación, difusión y transferencia del Patrimonio histórico-arqueológico y cultural de Andalucía occidental» (HUM-509), de la Universidad de Cádiz y dirigido por la Profesora Dra. Ana M^a Niveau de Villedary y Mariñas, Profesora Titular de Prehistoria de la misma.

Junto a ella han participado en el diseño y la puesta en marcha de la actividad: Pablo Sicre González (investigador contratado, UCA), la Dra. Marina Camino Carrasco (Profesora de Didáctica de las Ciencias Sociales, UCA) y la Dra. Natalia López Sánchez (contratada Doctoral, UCA).



CUESTIONARIO TRAS LA ACTIVIDAD

Tras la actividad, el alumnado cumplimentará un breve cuestionario anónimo en formato papel en el que podrán expresar cómo se han sentido durante y tras el juego, qué han aprendido y qué habilidades han podido trabajar.

Este cuestionario está adaptado al curso en el que se llevará a cabo la actividad y se han tenido en cuenta medidas de atención a la diversidad, tanto en la elección del tipo de fuente empleada en el cuestionario, como en el pautado y en la formulación de las preguntas y en la presentación de las mismas.

Los datos recogidos, anónimamente, serán estudiados por el grupo de investigación para contribuir a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje para el futuro de la educación.

CONTACTO

En caso de duda pueden ponerse en contacto con nosotros mediante correo electrónico:

- grupo.hum509@uca.es