



RESUMEN DE LA TESIS DOCTORAL

DATOS DEL/ DE LA DOCTORANDO/A:

Apellidos y nombre: Jiménez Palacios, Rocío	NIF/ [REDACTED]	Pasaporte:	Nacionalidad: [REDACTED]
Dirección a efectos de notificaciones: [REDACTED]			
Teléfono: [REDACTED]	EMAIL: [REDACTED]		
iD ORCID: 0000-0003-0746-9170			

DATOS DE LA TESIS DOCTORAL:

Título: Experimentación y análisis del uso de los videojuegos para la Educación Patrimonial. Estudio de caso en 1º de ESO
Programa Oficial de Doctorado al que se adscribe: Investigación en la Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Experimentales, Sociales y Matemáticas y de la Actividad Física y Deportiva (IEACAD)
Departamento: Didácticas Integradas
Director/es: Dr./Dra.: José M ^a Cuenca López iD ORCID: 0000-0002-0190-5739 Dr./Dra.: iD ORCID:
Resumen en castellano que será usado para la base de datos del Ministerio TESEO (máx. 4000 caracteres) <p>En la presente tesis doctoral se realiza un estudio sobre la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio, a través del uso de un videojuego como recurso en el aula, atendiendo a las emociones del alumnado como factor influyente en el proceso que se desarrolla en el contexto formal.</p> <p>Se plantea, por tanto, incorporar a las estrategias didácticas recursos como los videojuegos, aprovechando el uso de estos por los/as jóvenes para extraer aquellos elementos que nos sirvan para apoyar y ampliar el conocimiento de las Ciencias Sociales. Concretamente, nos centramos en la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio desde un punto de vista holístico y sistémico. De esta manera, trabajamos conjuntamente con un grupo de alumnos/as de 1º de ESO y su docente habitual, para experimentar el diseño de una secuencia de actividades, cuyo objetivo lo centramos en la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio a través de un videojuego cultural. Asimismo, las emociones cumplen un papel fundamental en el desarrollo personal y cognitivo de los/as estudiantes dentro de este proceso educativo, tal y como pone de manifiesto esta investigación.</p> <p>A través del estudio de caso seleccionado para llevar a cabo la experiencia y empleando la metodología de investigación-acción, profundizamos en la importancia que tiene el replanteamiento de las estrategias educativas, sobre todo como parte de la mejora de las buenas prácticas en el aula. Así, planteamos entre nuestros objetivos conocer la influencia del videojuego en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias sociales a través del patrimonio y las emociones. Para ello, hemos tenido en cuenta las tres partes involucradas en el estudio, el alumnado participante, la docente habitual del aula y la</p>



investigadora como observadora participante a lo largo de la experimentación. Se ha diseñado una secuencia de actividades adecuada al entorno del alumnado para el fomento del interés y la curiosidad por el aprendizaje de este, además de detectar el conocimiento adquirido a través de su implementación, conocer la utilidad del videojuego como recurso didáctico para la educación patrimonial, explorar la relación entre el clima de aula y el proceso de enseñanza-aprendizaje, reconocer las emociones y sus influencias en la enseñanza y aprendizaje, así como relacionar y determinar las conexiones entre patrimonio, videojuego y emociones.

El tratamiento de la información recogida con los diferentes instrumentos diseñados para tal fin y analizada en base a una tabla de categorías, nos ha proporcionado resultados muy satisfactorios. En relación a la educación patrimonial, las diferentes actividades de la secuencia han contribuido a la adquisición de conocimientos de carácter tanto conceptual como procedimental y actitudinal. El uso del videojuego como recurso, ha supuesto un factor motivacional, que, atendiendo a nuestros objetivos, ha servido como elemento contextualizador para que los/as participantes obtengan información y la observen, ordenen y clasifiquen con el resto de actividades de la secuencia. En cuanto a las emociones, la dinamización del proceso ha provocado que el alumnado sienta incertidumbre y curiosidad, además de interés por su aprendizaje. Los/as estudiantes, a través del trabajo en grupo, han realizado las actividades de manera colaborativa y cooperativa, desarrollando competencias y habilidades, como la toma de decisiones, la creatividad o la iniciativa propia. Esto también ha incidido en el clima de aula, propiciándose un entorno de aprendizaje beneficioso para nuestro propósito, potenciando que la adquisición de los contenidos haya sido de carácter significativo.

Por último, atendiendo a los resultados obtenidos, se han detectado diversos aspectos que suponen un desarrollo de prácticas significativas en el campo de la educación patrimonial. La reflexión sobre la experimentación en el aula permite abordar elementos que subsanan los indicadores no alcanzados en la tabla de categorías que relaciona el patrimonio con las emociones, así como la comparación de los elementos patrimoniales del pasado con su evolución y/o permanencia en la actualidad. De esta manera, consideramos que este trabajo contribuye a determinación de buenas prácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje del patrimonio, empleando un recurso innovador como el videojuego.

Resumen en **inglés** que será usado para la base de datos del Ministerio TESEO (máx. 4000 caracteres)

In this doctoral thesis, a study is carried out on the teaching and learning of heritage through the use of a videogame as a classroom resource, considering the pupils' emotions as an influential factor in the process that takes place in the formal context.

To this end, the proposal is to incorporate resources such as videogames into teaching



strategies, taking advantage of their use by young people to extract those elements that serve to support and expand knowledge of the Social Sciences. Specifically, we focus on teaching and learning about heritage from a holistic and systemic standpoint. To do so, we worked together with a group of pupils in their 1st year of compulsory secondary education and their regular teacher, to experience the design of a sequence of activities focused on teaching and learning heritage through a cultural videogame. Likewise, emotions play a fundamental role in the personal and cognitive development of students within this educational process, as shown by this research.

Through the case study selected to carry out the experience and using action research methodology, we considered the importance of rethinking educational strategies, especially as part of improving good practices in the classroom. Thus, among other objectives, we aimed to determine the influence of the videogame in the social science teaching and learning process through heritage and emotions. To this end, we took into account the three parties involved in the study: the pupils taking part, the regular classroom teacher and the researcher as a participant observer throughout the experiment. A sequence of activities adapted to the pupils' environment was designed to promote interest and curiosity in learning about it, in addition to detecting the knowledge acquired through its implementation, determining the usefulness of the videogame as a didactic resource for heritage education, exploring the relationship between the classroom climate and the teaching-learning process, acknowledging emotions and how they influence teaching and learning, as well as relating and determining the connections between heritage, videogames and emotions.

The processing of the information gathered with the different instruments designed for this purpose and analysed on the basis of a table of categories has provided us with very satisfactory results. In relation to heritage education, the different activities of the sequence have contributed to the acquisition of both conceptual, procedural and attitudinal knowledge. Use of the videogame as a resource was a motivational factor, which, pursuing our objectives, served as a contextualising element for the participants to obtain information and observe it, order it and classify it along with the rest of the activities in the sequence. In terms of emotions, the dynamising of the process has caused students to feel uncertainty and curiosity and take an interest in their learning. The students, through group work, carried out the activities collaboratively and cooperatively, developing competencies and skills such as decision making, creativity or self-initiative. This also influenced the classroom climate, fostering a beneficial learning environment for our purpose, promoting that the acquisition of content was of a significant nature.

Finally, based on the results obtained, various aspects have been detected that involve the development of significant practices in the field of heritage education. Reflection on



experimentation in the classroom allows us to address elements that correct the indicators not reached in the table of categories that links heritage to emotions, as well as the comparison of heritage elements of the past with their evolution and/or permanence today. We consider that this work contributes to the determination of good practices in the heritage teaching and learning process, using an innovative resource such as the videogame.

Palabras claves en **castellano** que deben coincidir con las enviadas a la base de datos TESEO (máx. 5 **descriptores o palabras claves, separadas por coma**)
Educación patrimonial, videojuegos, emociones, buenas prácticas, educación secundaria, Didáctica de las Ciencias Sociales.

Palabras claves en **inglés** que deben coincidir con las enviadas a la base de datos TESEO (máx. 5 **descriptores o palabras claves, separadas por coma**)
Heritage education, videogames, emotions, good practices, secondary education, Social Sciences Teaching.

Materias UNESCO (seleccione, picando en [+], alguno de los campos, disciplinas o subdisciplinas que aparecen en la siguiente url: <http://rabida.uhu.es/dspace/page/unesco>)
580101, 580105, 580107, 580203.

¿TESIS POR COMPENDIO DE PUBLICACIONES? SI NOX (tachar lo que no proceda)

Algunas publicaciones, por respeto a los posibles conflictos de propiedad intelectual relativos a su difusión, serán sustituidas por referencia, resumen y DOI o enlace al artículo.

En Huelva, 16 de abril de 2020
Firma del interesado

Fdo. Rocío Jiménez Palacios