



Conocimiento, emoción y acción. Uso de juegos y simulaciones para favorecer el aprendizaje profundo de temas con impacto social en una clase de Economía

Periodo de implantación: curso 21-22

Nombre y apellidos del director o directora del proyecto: Isabel Rodríguez Tejedó

Correo electrónico: isabelrt@unav.es

Nombre y apellidos de los participantes:

Isabel Rodríguez Tejedó (isabelrt@unav.es)

1. Resumen del proyecto.

Se presentó al alumno una forma de aprendizaje cuasi-experiencial mediante la introducción de simulaciones / juegos online para varios temas de las asignaturas. Los alumnos recibieron tutoriales/videos explicando los objetivos de aprendizaje concretos de la actividad, además de cómo jugar. El juego se complementaba con una reflexión en clase sobre cómo los juegos encajaban con el contenido, y se hacía un “debrief” para integrarlos en el aprendizaje. Se utilizaron los juegos Spent!, 3rd world farmer, parábola de los polígonos, Harvard Implicit Association test: Gender – Career, Econland y la simulación En-Roads climate simulation.

2. Palabras clave.

Juegos online, juegos serios, simulaciones
Aprendizaje cuasi-experiencial

3. Contexto y objetivos del proyecto.

El proyecto se enmarca en dos asignaturas que tratan temas de gran interés para el grado y la formación del alumno (pobreza, desarrollo, sostenibilidad). Experiencias anteriores habían evidenciado que la aproximación puramente teórica a los conceptos resultaba aceptable desde el punto de vista de la adquisición de conocimientos básicos, pero insatisfactoria desde el punto de vista de generar conocimiento profundo y su capacidad de mover a los alumnos a la reflexión y/o acción individual. Se pretendía alcanzar los siguientes objetivos:

- Generar un nivel alto de interés por los temas (pobreza, desarrollo, sostenibilidad).
- Promover una reflexión más profunda que supere la adquisición de conocimiento básico.
- Facilitar la introspección personal y la discusión grupal sobre cómo pasar a la acción en estos temas.



Se proponía un aprendizaje cuasi-experiencial, en el que los alumnos fueran introducidos a “juegos serios” en los distintos temas de la asignatura, profundizando en la integración de los aspectos cognitivos (qué he aprendido) / emocionales (cómo me ha hecho sentir) y de acción (¿debo hacer algo como individuo? ¿qué puedo hacer?).

4. Metodología.

Los juegos/simulaciones se jugaron en clase o como actividad fuera del aula, y los alumnos tuvieron que escribir textos uniendo su experiencia con el contenido del aula y reflexionando sobre cómo encajaban con su conocimiento/ideas anteriores y su futuro desarrollo profesional.

5. Discusión.

La experiencia es en general muy positiva, aunque requiere de mucho tiempo y dedicación por parte del profesor. Los alumnos manifiestan que puede llegar a suponer una elevada carga de trabajo.

6. Conclusiones.

Se han conseguido en su totalidad dos los objetivos establecidos (generar interés por los temas de pobreza, desarrollo y sostenibilidad, y promover reflexión más allá de la adquisición de conocimiento básico). El tercer objetivo (facilitar la introspección personal y la discusión grupal sobre cómo pasar a la acción en estos temas) sólo se ha conseguido en parte. En algunos casos se ha conseguido, pero en otros las reflexiones han sido muy superficiales.

Los cuestionarios anónimos que hicieron los alumnos reflejan que en general las actividades fueron bien recibidas, tanto en aprender como gustar (aunque las valoraciones son más positivas en “gustar”). Se toma también como buena señal del grado de interés que despertó en los alumnos la elevada cantidad de alumnos que se interesaron por ser alumnos internos de la asignatura el siguiente curso

Firma del director o directora del proyecto:

Fecha:

4/10/2022