

## Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

### A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Título	Archivus: Aprendiendo archivística a través de la gamificación.		
Código	20-16	Fecha de Realización:	20 sept 2020- 30 mayo 2021
Coordinación	Apellidos	Morales del Castillo	
	Nombre	José Manuel	
Tipología	Tipología de proyecto	Básicos I	
	Rama del Conocimiento	Ciencias Sociales y Jurídicas	
	Línea de innovación	Línea 4	

### B. Objetivo Principal

Este proyecto está destinado a actualizar la metodología docente relativa a la enseñanza de la archivística. El proyecto se basa en el desarrollo de una herramienta de gamificación que permite impartir parte de los contenidos teóricos de la asignatura “Tratamientos de fondos de archivo” que se imparte en el Grado en Información y Documentación de la Universidad de Granada, facilitando la asimilación de los mismos a través de un juego competitivo donde se manejan algunos de los principales conceptos y principios de la archivística.

### C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

**Resumen del proyecto realizado:** Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.

Objetivos:

- Desarrollar una herramienta que facilite la tarea de gamificación de contenidos de la asignatura “Tratamiento de fondos de archivo”.
- Facilitar la asimilación de sus contenidos a los alumnos de la asignatura.
- Ofrecer una herramienta que se pueda convertir en un referente para los docentes de archivística en España y los países de habla hispana.
- Favorecer la ciencia abierta.

Metodología:

El proyecto consiste en el diseño e implementación de un juego que recoge en su desarrollo y reglamento algunos de los principales conceptos teóricos relativos a la gestión de la documentación en los archivos. Se pretende que los contenidos que tradicionalmente se vienen enseñando a través de clases magistrales y presentaciones, se enseñe a partir de ahora utilizando esta herramienta de gamificación. El plan de trabajo se estructuró de la siguiente manera:

- Análisis y definición de los requerimientos del juego.
- Diseño de las reglas y grafismo del juego.
- Producción del primer prototipo.
- Pruebas del primer prototipo del juego y reingeniería.
- Evaluación de la versión de producción.
- Difusión de los resultados en foros especializados en Documentación y en Educación y a través de productos documentales.

Resultados:

“Archivus” es un juego de 2 a 4 jugadores que adoptan el papel de responsables de un archivo y cuyo objetivo es preservar de manera permanente en el archivo histórico el mayor número posible de expedientes o series. Cada jugador cuenta con un tablero que representa la red de archivos de la institución, distinguiéndose 3 áreas correspondientes al archivo de oficina, al intermedio y al histórico.

También se definen varias categorías de cartas:

- Cartas de documento que representan a las unidades documentales simples. Cada una de ellas tiene asociado un soporte (electrónico o impreso) y una categoría documental de las recogidas en el Manual de documentos administrativos. Además, por cada categoría se

definen dos tipos de documentos (por ejemplo, para los documentos de constancia encontramos “Certificados” y “Actas”).

- Las cartas de expediente representan a las unidades documentales compuestas. Al igual que los documentos, pueden ser de dos tipos: electrónicos e impresos, por lo que los documentos necesarios para completar un expediente deben estar en el mismo soporte que el expediente. Una vez que un expediente se completa, pasa al archivo de oficina a la espera de poder ser transferido al archivo intermedio y al histórico mediante una tirada de dados. Los expedientes, a su vez, se pueden agrupar en series que viene identificadas por una letra que se corresponde con el código que se les asigna en las cartas de referencia (que actúan a modo de cuadro de clasificación).
- Las cartas de evento incluyen acciones que se deben ejecutar en el transcurso de una mano, jugándose la mayoría de ellas de manera inmediata. Este tipo de cartas aportan dinamismo al juego y también recogen actividades o conceptos relevantes en la archivística, como el concepto de remisión o el de expurgo.

#### Summary of the Project (In English):

##### Objectives:

- To develop a tool that facilitates the task of gamifying the contents of the subject “Archival Science”.
- To facilitate the assimilation of its contents to students.
- To offer a tool that can be a benchmark for teachers and students of Archival Science in Spain and Latin America.
- To foster open science.

##### Methodology:

The project consists in the design and implementation of a game whose gameplay and rules include some of the main theoretical concepts regarding the management of archival records. The aim is to define a gamification tool that could be used to replace traditional teaching methods in the Archival Science domain (mainly master classes and slide presentations). The work plan was structured as follows:

- Analysis and definition of the requirements of the game.
- Definition of the rules and graphic design of the game.
- Production of the first prototype.
- Testing of the first prototype and re-engineering.
- Assessment of the production version.
- Diffusion of the results in specialized forums in LIS and Education, and through documentary products.

##### Results:

“Archivus” is a game for 2 to 4 players that adopt the role of managers in an archive and whose aim is to permanently preserve in the historical archive as many files or series as possible. Each player has a board that represents the network of archives of their institution, where 3 areas are differentiated, corresponding to the administrative archive, the intermediate archive and the historical archive.

There are several categories of cards as well:

- Document cards, that represent simple record units. Each one of them have an associated format (print or electronic) and a documental category from the Administrative Documents Manual. Additionally, for each category two different example of documents are presented (like, “Certificates” and “Minutes of a meeting”).
- File cards represent composed record units. Like documents, files can be printed or electronic, so the documents required to fulfill a file have to be in the same format. Once the file is completed it has to be placed in the administrative archive, until it can be transferred to the intermediate archive and the historical archive by rolling the dice. Files, in turn, can be grouped into series identified through a letter that corresponds to the code that appears in the reference card (that can be considered as a classification table).
- Event cards include actions that have to be executed during a hand, being played most of them immediately. These cards make the game more dynamic and represent activities or relevant concepts in Archival Science, like the concept of document referral or document weeding.

#### D. Resultados obtenidos

Se creó la primera versión del juego, combinando elementos de juegos de cartas con dinámicas con dados. No hubo oportunidad de probarlo con estudiantes debido a que las clases no fueron presenciales durante el primer semestre y a que, por razones sanitarias, se desaconsejaba que varias personas estuvieran manipulando los elementos del juego. No obstante, en cuanto la situación epidemiológica y sanitaria lo permitan, el juego será incorporado de manera habitual a las clases de la asignatura "Tratamiento de fondos de archivo" para explicar algunos de los principios fundamentales de la materia.

#### Results obtained (In English)

The first version of the game has been created combining elements of card games with dice dynamics. It was not possible to test the game with students because during the first semester lessons were delivered online and for health reasons it was not recommendable to gather people to manipulate the elements of the game. Nevertheless, in the moment the pandemic situation allows it, the game will be integrated into regular Archival Science classes to set out some of the main concepts and principles of the subject.

#### E. Difusión y aplicación del proyecto a otras áreas de conocimiento y universidades

Para hacer la difusión del proyecto, se va a presentar una ponencia a un congreso nacional sobre nuevas tendencias en educación, con opción de publicar un capítulo de libro. Adicionalmente, se dará difusión en foros especializados en Biblioteconomía y la Documentación y se dará acceso a los archivos PDF del juego para su descarga gratuita en Digibug y en el sitio web del juego <https://archivus790077026.wordpress.com>

El juego se ha publicado utilizando la licencia Creative Commons CC-BY-NC-SA para que cualquier docente o estudiante de otras universidades tenga la opción de fabricar su propia copia.

#### Dissemination and application of the project to other areas of knowledge and universities (In English)

The dissemination strategy of the project includes presenting a conference paper to an international congress on new tendencies in education, having the chance to publish a book chapter. Additionally, the project will be publicised among different forums specialized on LIS and the PDF files of the game will be publicly available at Digibug and at the game's website <https://archivus790077026.wordpress.com>

The game has been published under a Creative Commons CC-BY-NC-SA license to allow any teacher or student from other universities to print their own copy.

#### F. Estudio de las necesidades para incorporación a la docencia habitual

"Archivus" surge como resultado del intento de dinamizar las técnicas docentes en un ámbito como la Biblioteconomía y la Documentación. Se ha intentado generar una dinámica de juego donde se replica el ciclo de vida de los documentos de archivo y donde se incorporan diferentes conceptos básicos de la archivística que el alumno asimila de manera natural al asumir las reglas y dinámicas del juego. Por esta razón, "Archivus" se puede integrar fácilmente en las clases de asignaturas sobre archivística a nivel básico.

#### G. Puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

Puntos fuertes: El juego ofrece la posibilidad de romper las dinámicas tradicionales de enseñanza y que permite la asimilación de algunos de los conceptos básicos de la archivística mediante el aprendizaje de las reglas del juego y su dinámica. Además, al publicar el juego usando una licencia Creative Commons, cualquier institución o docente puede acceder a los materiales del juego y fabricar sus propias copias con los materiales que tengan a mano.

Dificultades: El principal problema con el que nos hemos encontrado ha sido la fase de evaluación del juego, ya que la situación de pandemia desaconsejaba reunir a jugadores (hasta cuatro personas) que tienen que estar manipulando los elementos del mismo (dados y cartas).

Opciones de mejora: El equipo de desarrollo está abierto a las sugerencias de los jugadores para

incorporarlos en una eventual nueva versión del juego. También se baraja la traducción del juego a otros idiomas (en principio al inglés). Otro de los trabajos futuros que se plantean es la opción de desarrollar una versión digital del juego para plataformas móviles y así llegar a un público más amplio, pero esto implicaría el planteamiento de un nuevo proyecto.