

USO DEL PATRIMONIO Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE LA CIUDAD. UNA EXPERIENCIA DE GAMIFICACIÓN EN LA ALCAZABA DE BADAJOZ USING THE HERITAGE AND LEARNING THE HISTORY OF THE CITY. A GAMIFICATION EXPERIENCE IN BADAJOZ'S FORTRESS

Mario CORRALES SERRANO / Jacinto GARRIDO VELARDE

Resumen

El uso del patrimonio para aprender de la historia está en auge. En esta experiencia didáctica se combinan elementos patrimoniales con la gamificación y las tic para conocer la historia de la ciudad de Badajoz a través de su alcazaba árabe.

Palabras clave

Patrimonio, didáctica, ciencias sociales, gamificación, motivación.

Abstract

The use of heritage to learn from history is booming. In this didactic experience, heritage elements are combined with gamification and tic to learn about the history of the city of Badajoz through its Arab fortress..

Keywords

Heritage, didactics, social sciences, gamification, motivation..

Mario CORRALES SERRANO. Doctor didáctica de las Ciencias Sociales, Licenciado en Filosofía y Grado en Humanidades. Docente en Educación Secundaria en el área de CCSS, España. Correo electrónico: mariocorralesserrano@gmail.com

Jacinto GARRIDO VELARDE. Universidad de Extremadura.

Recepción: 29/VII/2020

Revisión: 28/VIII/2020

Aceptación: 28/VIII/2020

Publicación: 30/IX/2020



USO DEL PATRIMONIO Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE LA CIUDAD. UNA EXPERIENCIA DE GAMIFICACIÓN EN LA ALCAZABA DE BADAJOZ

USING THE HERITAGE AND LEARNING THE HISTORY OF THE
CITY. A GAMIFICATION EXPERIENCE IN BADAJOZ'S FORTRESS

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Importancia de los museos y el patrimonio en la enseñanza de las ciencias Sociales

El uso de los espacios museísticos y elementos patrimoniales es, desde hace décadas, uno de los recursos preferentes en el ámbito de la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales (Amorós, 2001; Estepa y Cuenca, 2016). Como huella de los acontecimientos pasados, el patrimonio histórico que los museos conservan puede considerarse un espacio privilegiado para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia:

El patrimonio es un concepto interdisciplinario por definición, que necesariamente debe ser abordado desde diversas áreas del conocimiento, tales como geografía, arte, historia, ciencia, técnica, etc., para su comprensión integral. Desde el punto de vista educativo se presenta como un marco privilegiado donde se puede entender la unicidad de la reali-

dad y la importancia de los conocimientos integrados para conocerla (Zabala y Roura, 2006, p. 233).

Dada su importancia, algunos estudios profundizan acerca del papel que el patrimonio y los museos pueden ocupar en la didáctica de las ciencias sociales (Borghini, 2010; Cuenca López, 2002; López, 2014).

Desde esta perspectiva, las salidas escolares a museos son consideradas como uno de los mejores instrumentos para trabajar las ciencias sociales (Escribano-Miralles y Molina, 2015). Numerosos estudios avalan la conveniencia de acercar a los estudiantes al contexto del objeto de estudio, descubrir y reconocer el patrimonio artístico cercano, y poner en contacto el proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia con el entorno en que se desarrolla la propia vida de los estudiantes (Benejam, 2003; Miralles y Rivero, 2012).

Como ventaja, los museos ofrecen una gran condensación de objetos y representaciones que permiten que el alumnado se familiarice con rapidez y en una sola visita con diferentes

aspectos del patrimonio artístico vinculado en el currículo académico. Por otra parte, las ventajas que puede proporcionar la visita a monumentos patrimoniales estriban en el hecho de conocer *in situ* los contextos, tal y como se dieron en la antigüedad.

Como contrapartida a toda esta aportación positiva del contacto de los estudiantes con el patrimonio, es necesario mencionar el hecho de que, en ocasiones, estas visitas no despiertan toda la motivación y el interés que se desearía. En la actualidad, los estudiantes viven en un mundo lleno de constantes estímulos audiovisuales y digitales (Zuluaga, 2012), que acaparan toda su atención. Esto supone, a veces, un obstáculo para captar su atención por otros medios.

En este sentido, cobran interés experiencias llevadas a cabo con herramientas virtuales, que no sustituyen, pero de algún modo, complementan las visitas patrimoniales, y las ponen en sintonía con los nuevos lenguajes pedagógicos, más comprensible para el alumnado actual (Corrales, Sánchez, Moreno, y Zamora, 2019; Domínguez, 2011).

La experiencia didáctica que se presenta a continuación tiene la finalidad de aprovechar las bondades del patrimonio histórico y los museos, combinado con metodologías activas, que permitan que el alumnado saque todo el provecho posible al encuentro con las huellas de la historia en su propio entorno.

1.2. El contexto del Museo Arqueológico de Badajoz

Teniendo como referencia lo que se ha expuesto en el apartado anterior, se ha llevado a cabo el diseño de una experiencia didáctica de uso del patrimonio para desarrollar contenidos relacionados con la asignatura de Historia de 2.º de ESO teniendo como escenario el contexto que ofrece el Museo Arqueológico de Badajoz, situado en un enclave patrimonial relevante para conocer la historia de la ciudad: La Alcazaba Árabe de Badajoz. En este escenario se combinan dos recursos que permiten el uso de elementos patrimoniales en el desarrollo de contenidos relacionados con la cultura islámica medieval:

- Por una parte, la colección que presenta el museo, en su sala del islam, en la que se pueden encontrar elementos arquitectónicos, lápidas funerarias y utensilios de la vida cotidiana.
- Por otra parte, el propio contexto de la Alcazaba supone un escenario patrimonial privilegiado para que el alumnado entienda los orígenes islámicos medievales de la ciudad, y las estructuras arquitectónicas civiles típicas de este tipo de arte.

Aprovechando esta doble oportunidad, se ha diseñado una experiencia de interacción con el patrimonio para aprender algunos de los parámetros principales de la historia islámica de la ciudad, como se describe en el siguiente apartado.

USO DEL PATRIMONIO Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE LA CIUDAD

Mario CORRALES SERRANO / Jacinto GARRIDO VELARDE

2. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Teniendo como punto de referencia este marco teórico y conceptual, se ha diseñado una experiencia didáctica de uso del espacio patrimonial de la Alcazaba de Badajoz, junto con los recursos didácticos que ofrece el Museo Arqueológico de Badajoz, para abordar uno de los temas centrales de estudio de la Historia en el curso de 2.º de ESO: la civilización islámica en la Edad Media. La experiencia se ha diseñado desde los parámetros que se muestran a continuación.

2.1. Objetivos

Los objetivos didácticos de la experiencia llevada a cabo son los siguientes:

- Desarrollar los contenidos curriculares relacionados con la estructura de la ciudad islámica en el currículo de 2.º de la ESO en Extremadura (Decreto 98/2016).
- Favorecer la identificación y el reconocimiento de elementos patrimoniales presen-

tes en la ciudad, y que están directamente relacionados con su historia.

- Sensibilizar con el cuidado del patrimonio histórico de la ciudad desde el aprendizaje de la materia de Historia y el uso didáctico de este patrimonio.

2.2. Contenidos curriculares y contextualización

Los contenidos curriculares de la asignatura de Geografía e Historia de 2.º de ESO relacionados con la experiencia didáctica se muestran en la tabla 1.

Para la contextualización de estos contenidos en la ciudad de Badajoz, se complementan con el estudio de la fundación árabe de la ciudad, sobre asentamientos previos de origen visigodo, y su personaje central, considerado el fundador musulmán de la ciudad Abd al-Rahman Ibn Muhammad Ibn Marwan Ibn Yunus al-Yilliqi al-Maridi, conocido como Ibn Marwan. En relación con este periodo, se añade la enseñanza del monumento árabe más relevante de la ciudad: La Alcazaba de Badajoz.

Tabla 1. Contenidos curriculares relacionados con la experiencia didáctica.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares evaluables
El islam y el proceso de unificación de los pueblos musulmanes.	Analizar la evolución de los reinos cristianos y musulmanes, en sus aspectos socioeconómicos, políticos y culturales.	4.1. Comprende los orígenes del islam y su alcance posterior.
La Península Ibérica: la invasión musulmana (Al-Andalus) y los reinos cristianos.		4.2. Explica la importancia de Al-Andalus en la Edad Media.

Fuente: Decreto 98/2016

2.3 Metodología de trabajo

La metodología de trabajo que se ha implementado en el diseño de la experiencia didáctica se plantea desde un contexto de gamificación (Rivero, 2017), combinado con estrategias relacionadas con el aprendizaje por descubrimiento (Barrón, 1993) y aventura (Corrales, 2019). La combinación de metodologías activas se ha mostrado como una estrategia pedagógica adecuada para motivar a los estudiantes en el aprendizaje de una materia (Zamora-Polo, Corrales-Serrano, Sánchez-Martín, y Espejo-Antúnez, 2019).

Los estudiantes son introducidos en la experiencia mediante una narrativa que sirve para ambientar todo el proyecto de gamificación: Coincidiendo con la festividad de la *Al_Mossasa Batalyaws* (fundación de Badajoz), los estudiantes reciben una carta de Ibn Marwan, que les hace el encargo de conocer el origen de la ciudad, y la Alcazaba de Badajoz, como monumento de la ciudad árabe de Badajoz. Para cumplir con esta misión, tendrán que estudiar los orígenes de su ciudad, a través de materiales didácticos, y visitando *in situ* el espacio físico en el que nació la ciudad. Para poder hacerlo, deben conocer la historia de la ciudad, y elaborar



Fig. 1. Fachada del Museo Arqueológico de Badajoz. Fuente: Fotografía tomada por Mario Corrales.

USO DEL PATRIMONIO Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE LA CIUDAD

Mario CORRALES SERRANO / Jacinto GARRIDO VELARDE



Fig. 2. Captura de pantalla de la Alcazaba de Badajoz a través de Google Earth. Fuente: Google Earth

un mapa interactivo, que les permita moverse de modo adecuado en el entorno de la Alcazaba de Badajoz. Tras realizar la visita, deberán superar un juego tipo *breakout*, para demostrar que conocen bien la ciudad.

La secuencia didáctica se ha llevado a cabo en cuatro etapas principales:

Etapas de adiestramiento: durante esta fase de la experiencia, los estudiantes entran en contacto con los contenidos teóricos vinculados con la civilización islámica en la Península Ibérica durante la Edad Media, a través del uso de materiales didácticos, libro de texto, vídeos con los que se ha aplicado metodología *flipped lear-*

ning (Lucero, 2019) y unos materiales proporcionados por el Museo Arqueológico de Badajoz, en los que se estudia al detalle la estructura de la Alcazaba Árabe de Badajoz. Este desarrollo teórico conecta los parámetros generales de la civilización y la cultura islámica en la Península Ibérica con las particularidades concretas de la implantación de esta civilización en Badajoz, y el conocimiento de las huellas arqueológicas y patrimoniales que ha dejado esta civilización en la ciudad actual. Para esta primera etapa se emplean cuatro sesiones de clase.

2.- Elaboración de plano interactivo: Con la instrucción recibida en la etapa anterior, los estudiantes elaboran un mapa interactivo de la Alcazaba

USO DEL PATRIMONIO Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE LA CIUDAD

Mario CORRALES SERRANO / Jacinto GARRIDO VELARDE

de Badajoz. En primer lugar, se divide a los estudiantes en grupos de 5, y se les proporciona material informático (una tablet) para trabajar. El primer paso consiste en localizar la Alcazaba de Badajoz con Google Earth, y hacer una captura de pantalla (figura 2). Después se elabora el mapa interactivo a través de la app Genially, introduciendo puntos interactivos de información, que les permiten reconocer los elementos estudiados anteriormente.

3.- Etapa de visita del Museo y la Alcazaba: Teniendo como base el aprendizaje adquirido en las dos etapas anteriores, el alumnado visita el Museo Arqueológico de Badajoz y la Alcazaba Árabe. Estas visitas están diseñadas en forma de juego:

- Por una parte, dentro del museo, los estudiantes realizan un juego de pistas, en el que tienen que ser capaces de identificar 12 piezas a través de una serie de pistas.
- Por otra parte, en los exteriores del museo se realiza una *gymkhana*. por grupos, en la que los estudiantes deben reconocer los lugares más emblemáticos del recinto, y ser capaces de relacionarlos con la historia de la ciudad. Los lugares más relevantes son los siguientes: Puerta Capitel, Torre de Sta. María, Torre de Espantaperros, Puerta de Carros, Torre del Ahorcado, Museo Arqueológico, Estatua de Ibm Marwan. Para confirmar que han localizado estos lugares, los estudiantes deben hacerse un selfi, que enseñan a los responsables de la organización del juego al final. Estas fotos se añaden posteriormente

al mapa interactivo realizado por los grupos en la etapa anterior.

Estas dos actividades han sido diseñadas por el personal del Museo Arqueológico de Badajoz, y se ofrece a los centros escolares visitantes, dentro de su departamento de didáctica, y son ofrecidas, entre otras muchas actividades, a los centros escolares que visitan el museo.



Fig. 3. Estatua de Ibm Marwan localizada en la Alcazaba de Badajoz. Fuente: Fotografía tomada por Mario Corrales.

USO DEL PATRIMONIO Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE LA CIUDAD

Mario CORRALES SERRANO / Jacinto GARRIDO VELARDE

4.- Reto final

Una vez realizada la visita, en la siguiente sesión de clase se aplica un proceso de evaluación de los conocimientos adquiridos a través de la realización de un *breakout* digital, en el que los estudiantes deben resolver una serie de enigmas y de retos vinculados con los conocimientos adquiridos en la experiencia didáctica.

3. RESULTADOS PRELIMINARES

A la espera de una aplicación de la experiencia sobre una muestra más amplia, un primer acercamiento con un grupo de 68 estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria permite observar un resultado interesante en relación con la motivación y el aspecto emocional y la visita a museos y elementos patrimoniales.

Para valorar la experiencia, se ha aplicado un sencillo cuestionario antes y después de su realización. En este cuestionario se pregunta a los estudiantes principalmente dos cuestiones:

Un primer bloque de preguntas acerca de las expectativas de aprendizaje que mostraba el alumnado. Las respuestas del alumnado de la muestra no parecían tener expectativas positivas: En el cuestionario inicial, 45 estudiantes creían que no aprenderían cosas nuevas en la visita al Museo y a la Alcazaba, y 23 manifiestan que creen que aprenderán algo. Tras el desarrollo de la experiencia, 57 estudiantes afirman haber aprendido cosas nuevas, y sólo 11 no parecen

haber aprendido nuevos contenidos. Las figuras 4 y 5 muestran estos resultados.

En un segundo bloque se pregunta sobre si pensaban que la experiencia de visita al museo

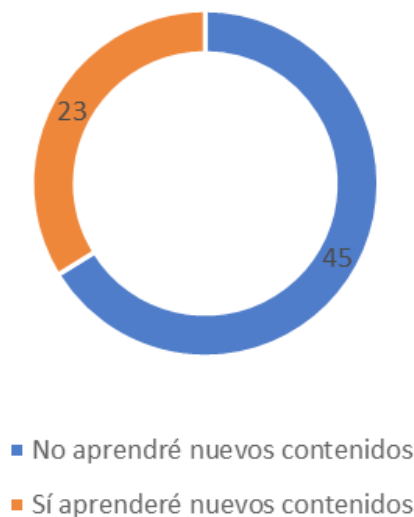


Fig. 4. Expectativas de aprendizaje de los estudiantes antes de la experiencia. Fuente: Elaboración propia.

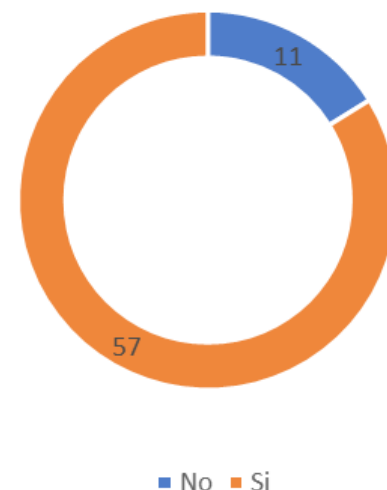


Fig. 5. Valoración de aprendizaje de los estudiantes después de la experiencia, como respuesta a la pregunta "¿has aprendido contenidos nuevos en las actividades realizadas?". Fuente: Elaboración propia.

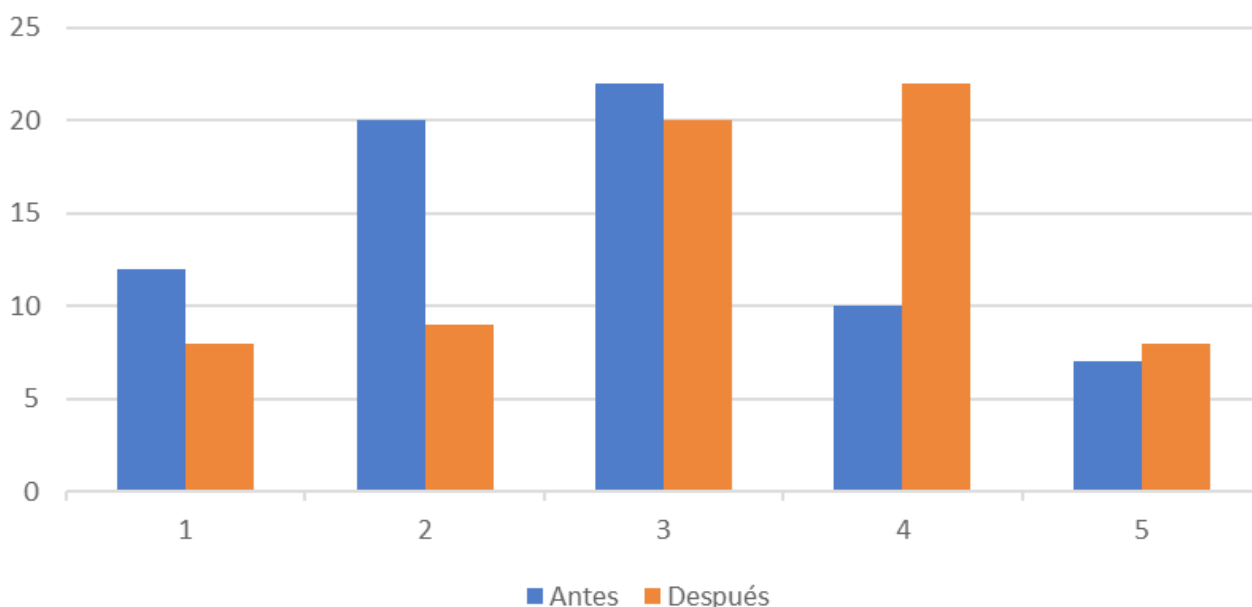


Fig. 6. Respuestas sobre la pregunta ¿crees que la visita al Museo arqueológico de Badajoz es aburrida o divertida? en una escala de 1 a 5, donde 1 es aburrida y 5 es divertida antes y después de la experiencia. Fuente: Elaboración propia.

sería aburrida o divertida, en una escala de 1 a 5, donde 1 es aburrida y 5 es divertida: Antes de la experiencia el 79% de los estudiantes marcaba puntuaciones de 3 o inferior a 3, mientras que después de la experiencia el 88% puntúa entre 3 y 4. La figura 6 muestra estos resultados.

Desde el punto de vista docente, se considera que la experiencia permite un desarrollo de contenidos curriculares de un modo diferente al tradicional, vinculando el aprendizaje de elementos históricos con elementos patrimoniales locales. Esto conlleva un conocimiento y una sensibilización del alumnado con el patrimonio histórico, y posibilita una mejor comprensión del contexto en el que los estudiantes viven. Igualmente, se valora positivamente la implementación de la

combinación de metodologías, que ha contribuido a los fines perseguidos.

4. CONCLUSIONES

Los resultados preliminares arrojados por la experiencia que se ha diseñado y aplicado permiten extraer al menos dos conclusiones interesantes:

- En relación con los objetivos de aprendizaje, la experiencia de combinación de elementos patrimoniales y museísticos con la metodología de la gamificación y el uso de las TIC muestra resultados positivos: el análisis realizado a través del cuestionario muestra que los estudiantes han podido aprender contenidos nuevos vinculados con el currículo de la materia y con el patrimonio de su ciudad.

USO DEL PATRIMONIO Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE LA CIUDAD

Mario CORRALES SERRANO / Jacinto GARRIDO VELARDE

En este sentido, el estudio realizado por Zabala y Roura, (2006) ya señala los beneficios del uso del patrimonio en el aprendizaje de contenidos históricos. Estepa, y Cuenca (2016) señalan la importancia del uso de los museos para este campo de aprendizaje, y Cuenca (2002) reivindica la importancia de los recursos patrimoniales, a pesar de dificultades y obstáculos.

- En relación con la valoración de las emociones producidas por las metodologías aplicadas, se aprecia un cambio emocional positivo en relación con el patrimonio. En este sentido, estudios como el de Lucero (2019) señala la importancia del *Flipped Learning* para motivar a los estudiantes de ciencias sociales. Por otra parte, estudios como el de Rivero (2017) reseñan la pertinencia del uso de la metodología de gamificación en ciencias sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amorós, A. (2001). Los museos y la didáctica de las ciencias sociales: Una reflexión para el Museo Nacional de Cerámica de Valencia. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 29, 107-118.
- Barrón Ruiz, A. (1993). Aprendizaje por descubrimiento: principios y aplicaciones inadecuadas. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 11, 3-11.
- Benejam, P. (2003). Los objetivos de las salidas. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 36, 7-12.
- Borghi, B. (2010). El patrimonio de la historia y su uso didáctico. *Revista Investigación en la Escuela*, 70, 89-100.
- Corrales, M., Sánchez, J., Moreno, J., y Zamora, F. (2019). Virtual Visits as a Learning Tool for Historical Heritage in Two Specific Examples: Évora and Mérida. *Proceedings* (3)8, 1-7. <https://doi.org/10.3390/proceedings2019038001>
- Corrales, M. (2019). Desarrollo de metodología de aprendizaje de aventura mediante Breakout en el aula de Historia. En REDINE (Ed.), *Conference Proceedings EDUNOVATIC 2019* (p. 600). Madrid: Redine.
- Cuenca López, J. M. (2002). *El patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales: análisis de concepciones, dificultades y obstáculos para su integración en la enseñanza obligatoria*. Huelva: Universidad de Huelva.
- Decreto 98/2016, de 5 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura. *Diario Oficial de Extremadura*, 6 de julio de 2016, 129, 17347-18550. Recuperado de <http://doe.gobex.es/pdfs/doe/2016/1290o/16040111.pdf>.
- Domínguez, P. Á. (2011). Museos Virtuales de Pedagogía, Enseñanza y Educación: hacia una didáctica del patrimonio histórico-educativo. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, 2, 23-27.
- Escribano-Mirallas, A., y Molina, S. (2015). La importancia de salidas escolares y museos en la enseñanza de las ciencias sociales en Educación Infantil. Análisis de un caso a par-

USO DEL PATRIMONIO Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE LA CIUDAD

Mario CORRALES SERRANO / Jacinto GARRIDO VELARDE

tir del modelo CIPP. *CLIO. History and History teaching*, 41.

Estepa, J y Cuenca J. (2016). *El museo: un espacio para el aprendizaje*. Huelva: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.

López, J. C. (2014). El papel del patrimonio en los centros educativos: hacia la socialización patrimonial. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, 19, 76-96.

Lucero, J. A. (2019). La clase de geografía e historia al revés: mi experiencia con el flipped learning. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, 6, 156-168.

Miralles, P. y Rivero, P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 15(1), 81-90.

Rivero, M. (2017). Procesos de gamificación en el aula de ciencias sociales. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 86, 4-6.

Zabala, M. E., y Roura, I. (2006). Reflexiones teóricas sobre patrimonio, educación y museos. *Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales*, 11, 233-261.

Zamora-Polo, F., Corrales-Serrano, M., Sánchez-Martín, J., y Espejo-Antúnez, L. (2019). Non-scientific University Students Training in General Science Using an Active-Learning Merged Pedagogy: Gamification in a Flipped Classroom. *Education Sciences*, 9(4), 297. <https://doi.org/10.3390/educsci9040297>

Zuluaga, P. H. B. (2012). Tic en Educación ¿problema solución o posibilidad?. *Revista Senderos Pedagógicos* 3(3), 39-49.