

## **Creación de un canal de contenido digital sobre juegos tradicionales aragoneses.**

Marta Rapún López<sup>1</sup>, Alejandro Quintas Hijos<sup>2</sup>, Carlos Peñarrubia Lozano<sup>3</sup> y Francisco Pradas de la Fuente<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Zaragoza.

<sup>2</sup>Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de Huesca. Universidad de Zaragoza.

<sup>3</sup> Facultad de Educación, Universidad de Zaragoza. Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal.

### **Objetivos y contexto académico**

El objetivo principal ha sido utilizar metodologías activas que promuevan la elaboración compartida del conocimiento mediante material digital sobre los juegos tradicionales en Aragón.

Objetivos secundarios:

Aprender a utilizar el programa ActivePresenter para la edición de vídeos digitales interactivos.

Formar parte de la construcción compartida de un canal audiovisual para generar contenidos específicos sobre juegos tradicionales aragoneses.

Apreciar el juego y el deporte tradicional por los valores que encierra desde una perspectiva histórica y cultural, y reconocer la importancia de conservarlos.

Esta experiencia se ha llevado a cabo en la asignatura de "Juegos y deportes tradicionales aragoneses" durante el curso académico 2017-18, impartida en el segundo semestre. Se trata de una asignatura optativa que puede cursarse en el tercer y cuarto curso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Zaragoza, con una carga académica de 6 ECTS. Participaron un total de 12 de los 14 matriculados, los cuales se acogieron a la modalidad de seguimiento continuo de la asignatura.

### **Metodología docente utilizada**

La secuencia didáctica que configura el plan de trabajo se ha articulado en los siguientes pasos:

1. Creación de los grupos de trabajo. Selección de dos juegos tradicionales.
2. Investigación sobre los juegos tradicionales escogidos.
3. Elaboración del guion del vídeo entre todos los alumnos.
4. Grabación del vídeo y realización de fotos.
5. Explicación del funcionamiento del programa ActivePresenter para la edición de los vídeos.
6. Producción de los vídeos.
7. Envío de los vídeos al docente a través de Google Drive.
8. Creación del canal de YouTube denominado "Juegos Tradicionales" y subida de los videos al canal de YouTube por parte del docente.

9. Evaluación de los vídeos mediante autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, mediante la rúbrica a través de CoRúbrics.
10. Evaluación de la experiencia mediante un cuestionario a través de Google Drive y por medio de dos entrevistas semiestructuradas con un total de 5 alumnos.

### **TIC en que se ha apoyado**

Programa ActivePresenter, Google Drive, CoRubrics, cámaras de vídeo, y ordenadores personales del alumnado y del docente.

### **Carácter innovador a destacar**

Se ha pretendido aumentar el grado de implicación de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura, mediante una propuesta atractiva que ha implicado la utilización de las TIC.

Los alumnos han investigado sobre los juegos tradicionales y han seleccionado la información relevante para la grabación de los vídeos y la realización de las fotos. Además, han aprendido a utilizar el programa ActivePresenter para realizar la edición de los vídeos, y han desarrollado su creatividad en el proceso de elaboración de los mismos.

Por otro lado, al compartir los vídeos en el canal de YouTube, todos los alumnos han tenido acceso al material elaborado por los compañeros, aprendiendo sobre todos los tipos de juegos, participado activamente en el proceso de evaluación, revisando los vídeos, realizando una coevaluación, además de haber autoevaluado su propio vídeo.

### **Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos**

El alumnado ha investigado acerca del juego y el deporte tradicional, y ha utilizado las TIC como medio para la elaboración de material didáctico y de promoción de esta actividad física. La experiencia ha logrado captar la atención y el interés del alumnado, tal y como se puede observar en los resultados obtenidos a través del cuestionario digital para evaluar la innovación educativa. Además, ha servido para que valore y reconozca la importancia de mantener vivos los juegos que forman parte de nuestro patrimonio cultural.

### **Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación**

Esta experiencia es perfectamente sostenible durante los siguientes cursos académicos, dado que no supone coste económico alguno. El contenido de trabajo puede extrapolarse a otras asignaturas de la misma y de otras titulaciones académicas.

### **Conclusiones obtenidas en todo el proceso**

La presente experiencia ha supuesto una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura así como en la implicación del alumnado.

De los resultados obtenidos a partir del cuestionario elaborado para evaluar la buena práctica, el 100% del alumnado señala que mantendría la experiencia en la asignatura, considerando que lo aprendido les ha resultado de utilidad (un 55,6% mucho, un 44,4% bastante); suscitándoles el interés por ampliar los conocimientos sobre la creación de contenido digital (44,4% bastante, 33,3% mucho, 32,2% algo); habiéndoles servido para adquirir competencias profesionales (56,6% bastante, 22,2% mucho, 22,2% algo) y para ampliar los conocimientos sobre los juegos tradicionales (77,8% bastante, 22,2% mucho).