

## **La Profecía II, videojuego que motiva la protección del patrimonio cultural camagüeyano**

Milena PÉREZ COMPANIONI\*

José Carlos HERNÁNDEZ NIETO\*\*

\*Universidad de Camagüey Ignacio Agramonte Loynaz, sede José Martí  
e-mail: milena.perez@reduc.edu.cu

\*\* Universidad de Camagüey Ignacio Agramonte Loynaz  
e-mail: jose.hernandez@reduc.edu.cu

Recibido: 1 julio 2017

Aprobado: 28 septiembre 2017

La Educación Patrimonial, como herramienta para la defensa de la identidad cultural y nacional de los pueblos, es sumamente importante.

Según Marta Arjona, quien fuera la presidenta del Consejo Nacional de Patrimonio de la isla, patrimonio es “... lo que se recibe de los padres y es de uno por derecho propio. Abarca el territorio del país y su historia, leyendas, tecnologías, conocimientos, arte y sistemas de producción y organización”. (Moreno, 2011, s.p.).

En un mundo donde las culturas foráneas influyen en una gran parte de la sociedad, se hace necesario entonces educar a las futuras generaciones en el respeto por su propia identidad, historia y herencia.

De acuerdo a las necesidades y proyecciones de la sociedad en que vivimos, son los maestros y profesores que laboran en los distintos niveles de enseñanza quienes sostienen en sus manos las herramientas para la dirección del proceso educativo y lograr la formación integral de las nuevas generaciones. La formación oportuna en este tema de profesionales, es un sostén sólido para, junto con las acciones del Estado, garantizar el empeño en el conocimiento, rescate y conservación del patrimonio tangible e intangible que representan la identidad cubana y de la ciudad en particular.

A Camagüey, por los valores derivados de la permanencia de su trazado urbano colonial y su conservación, la UNESCO le otorgó a la zona más antigua del centro histórico en la que coinciden la trama y los edificios más relevantes de la ciudad, la condición de Patrimonio de la Humanidad el 7 de julio de 2008.

La Educación Patrimonial en todos los niveles de enseñanza es pertinente para la defensa de la identidad cultural de los pueblos. De aquí que el conocimiento del patrimonio, brindado por la Educación Patrimonial, posibilita una valoración de las sociedades del pasado por parte de la sociedad actual, la que selecciona las evidencias del pasado y las resignifica como elementos identitarios que constituyen su historia. (García, 1998)

En las diferentes enseñanzas, los profesores de inglés son parte esencial del proceso de enseñanza y aprendizaje, pues son éstos quienes no sólo enseñan un idioma

extranjero, si no también, el respeto a una cultura extranjera, pero sobretodo la no preponderación de ésta sobre la cultura nacional, la propia.

Por ello se hace necesario que éste tipo de profesional sea no solo el vínculo entre una cultura extranjera y sus educandos, sino además, el lazo fortalecido entre los alumnos y el patrimonio nacional, ése que demuestra de dónde se vino históricamente, quiénes fueron sus ancestros y qué hicieron para forjar la historia que los hace ser ellos mismos.

Sin embargo, los alumnos no se involucrarán en su aprendizaje, si no consideran útil y relevante aquello que deben aprender. Por eso, “es importante crear situaciones educativas que los animen y que les permitan valorar positivamente los conocimientos escolares. Y entender su entorno, comprender su sociedad, explicarse como se ha llegado y percatarse que pueden participar en la mejora del presente, suelen ser situaciones que les pueden interesar. Las situaciones educativas que se pueden generar alrededor del patrimonio cultural podrían convertirse en ocasiones motivadoras y enriquecedoras.” (González Monfort, 2006, pág. 6)

De ahí que el aprendizaje debe ser significativo y que se utilicen recursos educativos propios de la sociedad actual y que se avengan a las necesidades de los nuevos tiempos.

Las nuevas tecnologías son parte de la sociedad en la que hoy se desarrollan transformaciones, tanto educativas como instructivas, y si éstas se utilizan en pos del beneficio del proceso de enseñanza y aprendizaje, pues se estará en presencia de una sociedad más completa y comprometida con la actualidad de la que es parte.

Un elemento significativo que no debe dejar de nombrarse cuando se habla de las nuevas tecnologías es el videojuego, pues se ha comprobado que una gran parte de los jóvenes prefiere dicha modalidad computacional. Si se conjugan tecnología y recreación, se tendrá una herramienta más que pertinente para lograr el interés, la motivación y el aprendizaje de los alumnos.

Tal es el caso del juego *La Profecía II*, desarrollado en la Universidad de Camagüey ‘Ignacio Agramonte Loynaz’ y concebido con el objetivo de ofrecer a los jóvenes un entorno lúdico de aprendizaje. En este, el jugador asume el rol de un guerrero medieval que combate en un torneo de conocimientos. Para ganar, debe vencer distintos niveles en los que se le evalúan determinados conocimientos que posee o que debe adquirir mientras juega, ya que este juego consta con una biblioteca donde se puede buscar la información para poder responder a las preguntas. El contenido educativo del juego es variable, pues permite importar nuevas competencias creadas mediante un editor de contenidos, elemento que brinda gran flexibilidad a la aplicación y la hacen ideal para la solución de nuestro problema (Mejías Rodríguez & Hernández Nieto, 2015).

El trabajo con la Educación Patrimonial en la carrera de Lengua Extranjera, de la Facultad de Lengua y Comunicación de la Universidad de Camagüey, se comenzó a partir de la aplicación de una encuesta inicial donde se preguntó a los estudiantes de 2do año acerca de cuestiones relacionadas con el tema de la historia y lugares de la

localidad. Los resultados preliminares arrojaron información sobre el escaso conocimiento que tienen los alumnos sobre los temas acerca de los que se les preguntó. Se comprobó que aunque la gran mayoría conoce los lugares patrimoniales de la ciudad y algunas de las personalidades, no ahondaron en la información que se les pidió comentar y muchos no los han visitado, lo que demostró un bajo conocimiento de los temas y una necesidad y motivación por saber.

Luego se realizó una sesión de juego con La Profecía II en el nivel que tiene que ver con la ciudad de Camagüey. Este nivel cuenta con preguntas relacionadas con el patrimonio de la localidad y principales figuras. En esta participaron con ánimo y motivación. Los resultados, una vez terminado el juego, fueron diferentes a los obtenidos con anterioridad, pues una gran mayoría de los alumnos manifestó haber profundizado incluso en cuestiones que sólo habían oído mencionar algunas veces o habían olvidado con el paso del tiempo.

Como instrumento final, se aplicó un PNI (positivo, negativo e interesante), donde la mayoría de los alumnos respondieron de forma positiva ante los nuevos conocimientos que habían adquirido al utilizar el juego.

Como complemento de esta actividad, se incluye una visita a la maqueta de la ciudad, donde los alumnos seleccionen un lugar y entreguen un comentario en idioma inglés sobre lo interesante que tuvo para ellos ese lugar escogido.

Otras tantas actividades relacionadas con la Educación Patrimonial pueden insertarse para poder lograr una preparación más integral de los futuros profesionales de la educación, específicamente, los de la lengua extranjera .

Estas actividades forman parte de una estrategia mayor que abarca los cuatro años del presente Plan de Estudios E en la Universidad de Camagüey. Las mismas coadyuvarán a un mayor desarrollo de la Educación Patrimonial en los futuros educandos, así como el perfeccionamiento de su competencia comunicativa en inglés.

## **REFERENCIAS**

- García, J. L. (1998). De la cultura como patrimonio al patrimonio cultural. *Política y Sociedad*, (27), 9–20.
- González Monfort, N. (2006). *El valor educativo y el uso didáctico del patrimonio cultural*. Tesis Doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona, España.
- Mejías Rodríguez, J. C. y Hernández Nieto, J. C. (2015). *La Profecía II: videojuego educativo para el aprendizaje activo centrado en el estudiante*. Trabajo de diploma, Ingeniería Informática, Universidad de Camagüey, Camagüey, Cuba.
- Moreno, B. (2011, 23 de octubre). El patrimonio cultural cubano y su conservación. Recuperado el 1 de diciembre de 2014, de Inter Press Service en Cuba. *Cultura y sociedad*: <http://www.ipscuba.net/ipscuba-net/hemeroteca/archivo-hemeroteca/ck3-cultura-y-sociedad/el-patrimonio-cultural-cubano-y-su-conservacion/>