

Juegos educativos en las clases de historia. Caso de estudio Universidad de Argel 2

الألعاب التعليمية في تدريس مادة التاريخ. دراسة حالة جامعة الجزائر 2

Educational games in history classes. Case of study University of Algiers 2

Les jeux éducatifs dans les classes d'histoire. Cas d'étude Université d'Alger 2

Yasmine Chamma

الجزائر 2

Introducción

Cuando era estudiante, he tenido muchas veces la percepción de estudiar en un ambiente aburrido, monótono y tedioso porque las clases no fueron explicadas de manera creativa, carecían de entusiasmo lo que me causó desmotivación repetida que casi pudo acabar con mi carrera estudiantil. Hoy como profesora, puedo entender a los aprendices y busco siempre a satisfacer sus necesidades y alimentar su curiosidad. Las clases tradicionales son muy comunes en los centros educativos argelinos, por ello, es tiempo para cambiar los modelos y utilizar novedosas estrategias de enseñanza y aprendizaje.

Con la aparición de las nuevas tecnologías, el mundo ha cambiado y con ello las prioridades del hombre. Esta revolución tecnológica ha impactado la vida de esta generación en todos los ámbitos y sobre todo en la educación. Los adolescentes vuelven a ser adictos a sus teléfonos adquiriendo un carácter menos social y más individualista. El lápiz, el papel y los libros dejan de ser principales protagonistas. Ni siquiera saben divertirse de otra manera que, con sus pantallas, por eso son menos interesados por los estudios, los movimientos y las actividades físicas. Frente a esta situación, los docentes se enfrentan al reto de abordar *estrategias didácticas lúdicas, dinámicas y creativas*. Los profes de hoy se enfrentan a un inmenso desafío que es cautivar al estudiante dado que este último está inmerso en un gran avance tecnológico.

Para dinamizar las clases de historia en la universidad argelina, debemos recurrir a las estrategias lúdicas, es decir basadas en el juego. Las nuevas tecnologías de aprendizaje destacan su importancia por tener un valor psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico. Al mismo tiempo ofrece un ambiente basado entre otros, en la confianza, la seguridad, el interés por el conocimiento

y la interacción con los demás (Labrador y Morote, 2008:73). Tanto Aristóteles como Platón destacaron la importancia del juego como parte de una experiencia humana (Bautista Vallejo, 2017).

Generalmente, cuando se evoca el termino juego siempre lo relacionamos con los niños, sin embargo, es importante saber que el hombre a pesar de los años, guarda profundamente y cuidadosamente su alma infantil. Friedrich Schiller (1795) apunta que “el hombre solo juega cuando es libre en el pleno sentido de la palabra, y solo es plenamente hombre cuando juega”. En efecto, jugar es *ser*; tal como los niños juegan con placer y entusiasmo siendo ellos mismos, los adultos también necesitan el juego para sentirse en su autenticidad, libertad y espontaneidad. Jugar es vivir con la mente, el corazón y el cuerpo en armonía sintiendo gozo y disfrute en la acción de jugar.

1. Marco metodológico

1.1. Objetivos e hipótesis

Nuestro objetivo es plantear una nueva mirada del proceso enseñanza/aprendizaje de la historia en la universidad argelina a través del juego considerando la mayor atracción del ser humano, sea cual sea su edad. Los juegos que vamos a presentar a continuación han sido elaborados con el fin de facilitar el aprendizaje a los aprendices y resolver sus problemas, así como facilitar la tarea de enseñanza al profesor. En este caso, nos preguntamos si ¿los estudiantes de hoy aprenden eficazmente de los juegos?

La hipótesis de la que partimos es que: si los estudiantes universitarios aprenden mucho más con el juego. Por lo tanto, la motivación y la planificación de las clases deben girar en torno a ello.

1.2. Metodología

En esta entrada proponemos una serie de cinco juegos que nos sirvieron de gran apoyo y utilidad a la hora de dar clases de Civilización (española e hispanoamericana) en la Universidad de Argel 2. Nuestros sujetos fueron estudiantes de primer curso de licencia lengua española, matriculados en el departamento de lenguas extranjeras de la Universidad de Argel 2.

La elaboración de los primeros juegos nos ha costado mucho tiempo y esfuerzo. Hemos dedicado mucha importancia a lo estético por ser el primer detalle que llame la atención de los aprendices (sobre todo en los juegos de carta N1 y N2). La impresión también nos ha costado un poco por haber utilizado un papel de calidad (Bristol de 350 g recubierto de película) que es durable y resiste

al uso frecuente. El último juego es electrónico y lo hemos utilizado durante la cuarentena porque teníamos que dar clases en línea.

¿Para qué? es una pregunta básica y fundamental que debemos hacernos cuando preparamos actividades y ofrecemos materiales. Cada juego tiene una finalidad y se aplique en un contexto diferente. Todos están limitados en el tiempo, además, los jugadores deben utilizar únicamente, la lengua española para jugar. En caso contrario, la persona pierde su turno o tiene un desafío a cumplir como, por ejemplo, practicar trabalenguas para mejorar su pronunciación o escribir una historia con datos de historia para desarrollar su imaginación y creatividad. Cabe indicar que el profesor está libre de imponer o no desafíos y condiciones.

Por falta de tiempo en la clase (1h30 por semana) y el número elevado de los aprendices en el aula (60 personas), estuvimos obligados de trabajar siempre en grupo de 6 personas como máximo. Salvo con Kahoot! cada estudiante tenía su cuenta y contestaba de manera individual.

2. El juego: etimología y conceptos

Etimológicamente, la palabra juego viene del latín y tiene dos términos con significativos muy parecidos: *Jocus* (que significa ligereza, pasatiempo) y *Ludus* (que significa jugar). En cuanto a la Real Academia de la Lengua define la acción de jugar como pasatiempo o diversión. Por su parte Huizinga (1987) señala que el juego es:

una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría” (Agramonte, 2011: 98).

A partir de las definiciones previas, llegamos a la conclusión de que el juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, pero también se puede jugar para descubrir, conocer y aprender. Y como el papel del docente en el aula consiste primero en motivar a los aprendices, entonces debe utilizar un método adecuado a sus intereses, su edad y su generación.

Cabe señalar que no cualquier juego puede ser educativo. Este último tiene características que cada docente debe tomar en consideración a la hora de elaborarlo e introducirlo en sus clases. En primer lugar, debe tener reglas y finalidad para mantener el orden en el aula. En segundo lugar, tiene que romper con los esquemas de aula, del papel autoritario e informador del profesor, para que

se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes. En tercer lugar, constituye en actividad pedagógica dinámica con limitación en el tiempo. En cuarto lugar, el docente debe pensar en juegos variados: a veces individuales, otras en grupo o en pareja, etc., para descubrir y analizar las competencias y los fallos de sus estudiantes. Finalmente, cada juego debe focalizarse en las funciones psicomotrices, es decir, con la diversión como objetivo, los jugadores son motivados a explorar y, por lo tanto, ampliar sus capacidades motoras y sensoriales.

3. Presentación de los juegos:

El juego tiene un carácter universal por ello, muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades. Nuestros juegos, existen desde hace mucho tiempo, a los cuales hemos casi todos jugado algún día. El concepto es el mismo, solamente el contenido va a cambiar según las clases de historia programadas en la sección española del departamento de lenguas extranjeras de la Universidad de Argel 2.

3.1 Siete familias «famosos»

Es un juego de infancia que ha sido adaptado a la clase de historia con el fin de conocer las figuras representativas del mundo hispánico (políticos, revolucionarios, científicos, escritores, pintores, deportistas y cantantes). Generalmente, se suele dar este juego al principio de la clase para captar la atención de los estudiantes y motivarlos. Este material les permite, por un lado, buscar y hacer presentaciones orales o escritas sobre uno de estos famosos y, por otro, les facilita la comprensión y memorización de la clase porque ya conocen a los personajes como, por ejemplo: Che Guevara, Simón Bolívar, Emiliano Zapata, Francisco Franco, entre otros. Está claro que tener algunas nociones previas procura en el aprendiz un sentimiento de tranquilidad.

Descripción: En total hay 42 cartas de forma rectangular. Concretamente, hay 7 familias y 6 miembros en cada familia. En la carta, aparece la foto del personaje, su nombre completo y su profesión o, mejor dicho, el nombre de la familia a la que pertenece. Para mejor comprensión, expondremos abajo unos ejemplos de cartas: el personaje número 1 de la familia de revolucionarios es **Che Guevara**, el personaje número 2 de la familia de políticos es **Francisco Franco** y el personaje número 3 de la familia de científicos es **Rafael Altamira**.

Figure N° 1. Cartas del juego siete familias



Es un juego de grupo que permite tener de dos a seis jugadores. A cada jugador se le reparte cuatro cartas dejando el montón en el centro de la mesa. El primero a jugar es quien ha distribuido las cartas. Después de comprobar que tiene al menos una carta de una familia, empieza a completarla. Entonces, pide al jugador que está a su derecha una carta concreta, si el jugador la tiene se la da. Si el jugador obtiene la carta sigue su turno y pregunta otra vez, si no coge una carta del montón y es el turno de quien está a su derecha. Cuando un jugador completa una familia la pone delante de él. El ganador es quien más familias consigue completar.

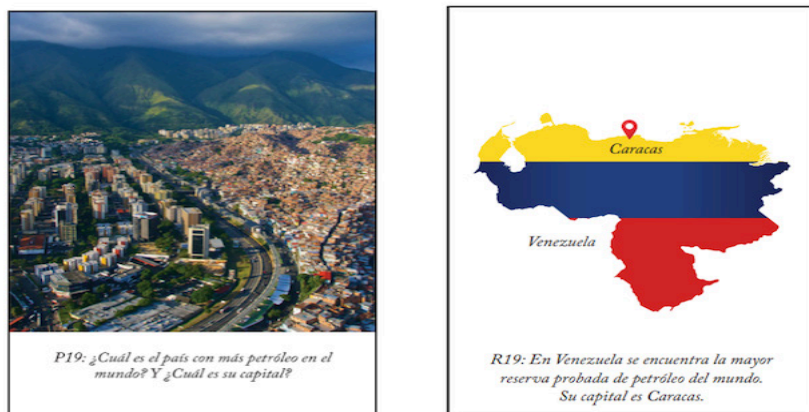
Otras posibilidades: Podemos también adaptar este juego para enseñar las familias reales españolas (de Isabel la Católica, Fernando el Católico, Carlos I, Felipe IV, Felipe V, Carlos III y Alfonso XIII) porque estas clases suelen ser complicadas y difíciles de entender puesto que los nombres se repiten (Carlos I, Carlos II, Carlos III).

3.2. Pregunta y respuesta «países y capitales»

También es un juego de cartas que puede ser utilizado al principio para adquirir los conocimientos o al final de la clase como actividad de repaso y evaluación. El objetivo del juego es descubrir y conocer los países hispanohablantes, sus capitales y sus banderas. Además, la respuesta o la pregunta no se limitan en dar el país y su capital, sino el aprendiz descubrirá en plena diversión muchos datos curiosos que le servirán seguramente algún día en su curso académico. Este material pone de manifiesto la rica cultura del mundo hispánico.

Descripción: También hay 42 cartas rectangulares divididas en dos categorías. La pregunta, que viene acompañada de una foto de la capital y la respuesta, que contiene la localización geográfica de la capital en el mapa del país que suele ser pintado por los colores de la bandera. A título de ejemplo, presentamos la pregunta número 19 (P19) y su respuesta (R19) sobre Venezuela y su capital Caracas. Aquí, los estudiantes aprendieron algo más sobre este país que tiene la mayor reserva de petróleo en el mundo.

Figure N° 2. Cartas del juego pregunta y respuesta



Es un juego de pareja que tiene el mismo principio que el anterior. A cada jugador se le reparten 4 cartas dejando el montón en el centro de la mesa. Se va preguntando uno por uno, si el jugador tiene la respuesta, se la da. Si el jugador obtiene la carta sigue su turno, si no coge una carta del montón y es el turno del adversario. Cuando un jugador completa una pregunta con su respuesta la pone delante de él. El ganador es quien consigue completar más preguntas con sus respuestas.

Otras posibilidades: Incluso, puede ser jugado de diferentes maneras, depende del tiempo, del número de estudiantes y de la disponibilidad del material. Si el profesor no goza de este juego puede hacerlo sin cartas. Por ejemplo, puede dividir los aprendices en grupos y cada uno debe preparar cinco preguntas relacionadas con el tema de la clase. Por turno, cada grupo pregunta al quien está a su derecha y le deja unos minutos de consulta y reflexión. Las preguntas pueden ser acompañada de unas proposiciones. De modo general, el profesor está libre de delimitar las condiciones del juego.

3.3 Crucigrama

Partiendo del principio de que la mente hay que ejercitarla, hemos acudido al crucigrama. Jugar a encontrar las palabras a partir de la definición es la manera más divertida para activar la mente y ayudarla a memorizar el vocabulario. Este juego sirve para facilitar la concentración y excitar el proceso deductivo del aprendiz en función de sus conocimientos previos.

Descripción: Es un pasatiempo que consiste en completar los huecos con las letras adecuadas para tener una palabra que tenga sentido. En nuestro caso, se intenta buscar palabras que se entrecruzan (por compartir algunas letras en común) a partir de definiciones o sugerencias. Este pasatiempo consta de dos elementos: la grilla y las referencias (definiciones exactas para encontrar la palabra y ubicarla en el espacio adecuado de la grilla).

El jugador lee las referencias que vienen divididas en dos direcciones: horizontal y vertical. Cada referencia tiene un número que se encuentra asociado a la palabra oculta en el crucigrama. Es importante recordar que las palabras horizontales se completan de la izquierda a la derecha y las verticales de arriba hacia abajo. A título de ejemplo, presentamos una pequeña grilla que conlleva datos de las tres primeras clases de la historia española: la España Musulmana, la Reconquista y los Reyes Católicos.

Referencias

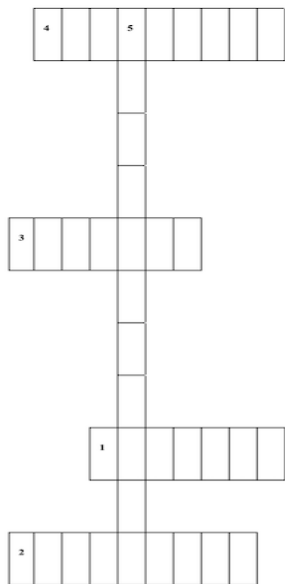
Horizontal

1. Heredera de la corona de Castilla (Isabel I).
2. Rey de Aragón (Fernando V).
3. Cordillera montañosa situada al norte de la península ibérica, que hace de frontera natural entre España y Francia (Pirineo).
4. Estrecho que en el año 711 ha sido cruzado por las tropas árabes y bereberes del noroeste de África (Gibraltar).

Vertical

1. Período de la historia de los reinos cristianos de la Península Ibérica comprendido entre los años 722 y 1492 y caracterizado por la búsqueda del control de la Península contra el islam (Reconquista).

Figure N° 3. Ejemplo del crucigrama



Este tipo de pasatiempos suelen recomendarse a personas que tienen problemas de memoria y olvidan fácilmente las cosas puesto que mantiene su mente despierta. El crucigrama permitió a los estudiantes reflexionar y hacer trabajar la mente jugando.

Otras posibilidades: El profesor puede preparar un cuaderno de crucigrama y dedicar una grilla para cada clase.

3.4 Tableros

Esta actividad lúdica es muy divertida que puede ser adaptadas a cualquier contenido. Según el programa y sus unidades, se utiliza este material para la consolidación de los conocimientos adquiridos en las clases.

Descripción: este tipo de tablero está inspirado del tradicional juego de mesa el *tablero de la oca*. Con dos o más jugadores, se empieza a tirar el dado para ir avanzando por las diferentes casillas respetando la numeración y el orden de las preguntas. Aquí el profesor puede poner algunas reglas como, por ejemplo, si la persona no consigue responder a la pregunta se queda en su casilla y no puede moverse. Se puede también añadir casillas donde se escribe “avanza 2 casillas”, “retrocede 2 casillas” o “regresa a la salida” con el fin de crear un ambiente competitivo.

Figure N° 4. Ejemplo del tablero

SALIDA	Explica brevemente las Capitulaciones de Santa Fe <input type="text"/>	Enumera las causas internas de la independencia de América Lati <input type="text"/>	¿Quiénes son Simón Bolívar y Emiliano Zapata? <input type="text"/>
¿En qué se basaba la economía de las culturas precolombina <input type="text"/>	¿Cuáles son las consecuencias de independencia de América? <input type="text"/>	¿Cuándo y dónde existía el imperio Inca? <input type="text"/>	¿Cómo se llaman las carabelas de Colón? <input type="text"/>
Enumera las causas externas de la independencia de América Lati <input type="text"/>	¿Qué pasó el 12 de octubre de 1492? <input type="text"/>	¿A quién se debe el nombre de América? <input type="text"/>	LLEGADA

Para enriquecer la clase, el profesor puede introducir nuevas informaciones que no han sido tratadas, como puede introducir preguntas de reflexión para crear un debate. Los tableros tienen una gran importancia en la comprensión textual y el favorecimiento del trabajo por grupos.

- Otras posibilidades: Durante las clases de consolidación organizadas antes del examen, hemos preparado un tablero dedicado especialmente para repasar y memorizar los datos y personajes de las clases.

3.5. Kahoot

En tiempos de pandemia “Covid-19”, el ministerio de enseñanza superior y de investigación científica argelino tomó la decisión de empezar a dar las clases virtuales, que fueron una nueva experiencia para la mayoría de los profesores y aprendices. Dadas las circunstancias, como docentes debíamos abrirnos a nuevos materiales y pensar en cómo incorporar nuevas herramientas de aprendizaje TIC en el proceso de aprendizaje sobre todo para la evaluación.

En aquellos contextos, era necesario combinar la tecnología, el juego y el aprendizaje, entonces hemos utilizado un famoso juego electrónico que ha marcado la enseñanza a distancia antes y durante la cuarentena. Kahoot! es una plataforma gratuita dedicada a la creación de cuestionarios y/o concursos en las clases virtuales como presenciales con el fin de aprender o reforzar los contenidos adquiridos, donde los aprendices se concursan. Los contenidos que se trabajan a través de esta aplicación son múltiples. En nuestro caso, la plataforma nos sirvió de gran apoyo en la consolidación de las clases de historia hispanoamericana, a citar: las civilizaciones precolombinas, la conquista de América Latina y su proceso de independencia.

- Descripción: Después de descargar la aplicación, la persona debe elegir su perfil, es decir, estudiante o profesor y luego escribir su nombre de usuario para poder aprovechar del servicio. Para el docente, puede crear cuestionarios adaptados a las necesidades de los alumnos y los objetivos de la clase. Lo bueno es que hay la posibilidad de consultar y utilizar los trabajos ya creados y disponibles en la Web. Una vez el cuestionario preparado, ofrece a los aprendices el código PIN que les permite acceder directamente. En cuanto a los aprendices, una vez conectados por medio de ordenadores o móviles, contestan a las preguntas eligiendo la opción correcta. Es un juego que necesita mucha concentración y velocidad para responder, ganar puntos y encabezar el ranking. Se puede también delimitar el tiempo de respuesta. Con Kahoot! se puede jugar en grupo o individualmente.

4. Utilidad de los juegos

Después de presentar los juegos educativos nos gustaría citar su utilidad en el aula y sus características. Primero, despiertan el interés hacia la asignatura y permiten al estudiante tener una buena relación con la materia y su profesor. Segundo, permiten interactuar de manera más práctica y lúdica con los saberes requeridos en su formación. Tercero, contribuyen a la asimilación de los conocimientos teóricos de la asignatura. Cuarto, enseñan a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida porque funcionan de manera autónoma. Y por fin garantizan la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo; que les permite entrar en contacto con sus iguales e integrarse en la sociedad. Por su parte, el juego puede ser ventajoso para el docente ya que le facilita la tarea de inculcar los conocimientos, pero también de realizar evaluaciones con diversos críticos.

Conclusión

Con esta pequeña propuesta, hemos logrado encontrar métodos tradicionales y digitales divertidos para interactuar con los estudiantes. Al final del curso académico hemos llegado a las siguientes conclusiones:

1. Todos los juegos anteriormente expuestos, presentan a los estudiantes como protagonistas principales del aula. El profesor ocupa un papel secundario limitado a la presentación del juego y la justificación de las respuestas si es necesario para aclarar las dudas. Pero también, debe ser

- capaz de estimular un clima de cooperación y respeto. Para mantener el espíritu competitivo, el profesor puede ofrecer recompensas para los mejores.
2. Los juegos de cartas como método palpable aprobaron la capacidad del cerebro en memorizar los contenidos enseñados. Los estudiantes pudieron recordar las informaciones de las clases a través del juego. De este modo, el aprendiz aprende en un ámbito diversivo interactuando con sus iguales y adquiriendo una cierta responsabilidad y autonomía desarrollando automáticamente su atención y memoria.
 3. El uso de la aplicación Kahoot! u otras similares en la universidad permiten a concebir el teléfono como una herramienta de ayuda a la docencia, y dejan que la experiencia de aprendizaje sea más motivadoras y fructífera. De hecho, es una ocasión para señalar a los aprendices los beneficios de la tecnología en los estudios y las diferentes posibilidades que Internet ofrece para adquirir nuevos conocimientos. Kahoot! nos permitió incorporar la tecnología en el sector educativo y resaltar su importancia en el proceso enseñanza/ aprendizaje del español como lenguas extranjeras en Argelia.
 4. Hemos advertido al principio que, a la hora de jugar no se permitía utilizar otra lengua que el español. Esta regla, ha sido difícil de respetar al principio porque los estudiantes no estaban acostumbrados al idioma ni tampoco tuvieron una base sólida en el instituto. Sin embargo, con la práctica se ha notado una mejora en su pronunciación y acento. La lengua y la comunicación fueron desde el principio la prioridad en el juego.
 5. Los juegos desempeñaron un papel importante y un cambio significativo en el comportamiento de los estudiantes y su rendimiento académico. Los aprendices que entraron a las aulas la primera clase con miedo y desmotivación, pudieron con el paso del tiempo lograr un cierto equilibrio y confianza. En síntesis, los juegos tuvieron un carácter terapéutico durante el curso académico, por eso, es necesario integrarlos en los sistemas educativos de Argelia generalmente y en las universidades en particular, porque jugar da a los estudiantes la oportunidad de practicar lo que están aprendiendo.

Para concluir, la variedad de los juegos permitió al docente usar herramientas ideales para inculcar y evaluar el progreso de sus estudiantes, así como mantener su ánimo arriba. Por otra parte, hemos conseguido mostrar a los estudiantes la otra óptica del aprendizaje.

Hoy en día por las circunstancias de la sociedad en la que vivimos, el juego resulta en todas sus facetas ampliamente beneficioso en el contexto universitario.

Referencias bibliograficas

- Agramonte, E. A. (2011). Los juegos cooperativos en educación física. *Pedagogía magna*, 1, 98-108.
- Bautista Vallejo, J. M. (6 de septiembre de 2017). *Teorías sobre el juego educativo y didáctico – Primeras teorías hasta siglo XIX*. Recuperado el 01 de mayo de 2021 de: <<http://josemanuelbautista.net/2017/09/teorias-sobre-el-juego-educativo-y-didactico-pri-meras-teorias-hasta-siglo-xix/>>
- Friedrich Schiller, J. C. (1795) *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Acantilado.
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Alianza.
- Labrador, M. J., Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE, *Glosas Didácticas*, 17, 71-84.

Resumen

Porque jugar es la mejor forma de aprender, es imprescindible incluir el juego en el sistema educativo argelino. Nuestro objetivo es mostrar la posibilidad de aprender y divertirse al mismo en la universidad. De este modo, consideramos el juego como recurso didáctico eficaz en las sociedades de hoy. Con la presente investigación, ofrecemos cinco juegos didácticos utilizados en la universidad de Argel 2 para dar clases de historia española e hispanoamericana. Los resultados mostraron que el uso del juego en la universidad ofrece una experiencia enriquecedora de aprendizaje y ayude a tener un mejor rendimiento académico.

Palabras Clave

Juego, Universidad argelina, Aprendizaje, Creatividad, Estrategias

مستخلص

لأن اللعب هو أفضل طريقة للتعلم، فمن الضروري تضمين اللعبة في النظام التعليمي الجزائري. هدفنا هو إظهار إمكانية التعلم والاستمتاع في نفس الوقت في الجامعة. هذه الطريقة، نعتبر اللعبة مصدرًا تعليميًا فعالاً في مجتمعات اليوم. من خلال هذا البحث، نقدم خمس ألعاب تعليمية مستخدمة في جامعة الجزائر 2 لتدريس التاريخ الإسباني والتاريخ الإسباني اللاتيني. أظهرت النتائج أن استخدام اللعبة في الجامعة يقدم تجربة تعليمية ثرية ويساعد في الحصول على أداء أكاديمي أفضل.

كلمات مفتاحية

اللعبة؛ الجامعة الجزائرية؛ التعلم؛ إبداع؛ الاستراتيجيات

Résumé

Parce que le jeu est la meilleure façon d'apprendre, il est essentiel d'inclure le jeu dans le système éducatif algérien. Notre objectif est de montrer la possibilité d'apprendre et de s'amuser en même temps à l'université. De cette façon, nous considérons le jeu comme une ressource didactique efficace dans les sociétés actuelles. Avec cette enquête, nous proposons cinq jeux didactiques utilisés à l'Université d'Alger 2 pour enseigner l'histoire de l'Espagne et de l'Amérique latine. Les résultats ont montré que l'utilisation du jeu à l'université offre une expérience d'apprentissage enrichissante et aide à avoir une meilleure performance académique.

Mots-clés

Jeu, Université algérienne, Apprentissage, Créativité, Stratégies, Apprentissage, Créativité, Algérie

Abstract

Because playing is the best way to learn, it is essential to include the game in the Algerian educational system. Our goal is to show the possibility of learning and having fun at the same time in the university. In this way, we consider the game as an effective didactic resource in today's societies. With this investigation, we offer five didactic games used at the University of Algiers 2 to teach Spanish and Latin American history. The results showed that the use of the game in the university offers an enriching learning experience and helps to have a better academic performance.

Keywords

Game, Algerian University, Learning, Creativity, Strategies.
