



FOMENTAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO A TRAVÉS DEL ARTE, LA HISTORIA Y LA INNOVACIÓN DIGITAL EN LA EDUCACIÓN

El arte y la historia están esencialmente conectados con la cultura en la que se crean. Para promover una comunidad en la que se valore esta conexión, las instituciones educativas deben apoyar programas en los que los estudiantes puedan adquirir una comprensión más profunda de su propia cultura y patrimonio histórico. A través de la exploración del arte y la historia, los estudiantes aprenden sobre diferentes valores, creencias, tradiciones y normas sociales, lo cual es crucial para el desarrollo del pensamiento crítico.

El desarrollo de habilidades de pensamiento crítico desde una etapa temprana está ampliamente reconocido y bien investigado. Según Vygotsky (1978), el desarrollo en niños de entre 4 y 12 años ocurre a través de un proceso llamado "andamiaje", en el cual la interacción social conduce al desarrollo de habilidades cognitivas de orden superior. En otras palabras, para el crecimiento cognitivo de los niños, es esencial que los adultos y los niños interactúen y trabajen juntos. Por lo tanto, cuando los jóvenes estudiantes aprenden sobre arte e historia, se involucran en un proceso de pensamiento crítico y análisis. Aprenden a interpretar y evaluar el arte, los eventos históricos y la cultura, lo que fomenta la comprensión de cómo las normas culturales influyen en las narrativas históricas y el arte.

Según Bloom y Doss (2021), la tecnología puede ayudar a los educadores a crear entornos de aprendizaje que pongan énfasis en las habilidades creativas y críticas. Sin embargo, es importante mantener un equilibrio entre la tecnología y los métodos tradicionales de enseñanza. Aunque la tecnología fomenta las habilidades críticas y resulta atractiva para los jóvenes aprendices, los educadores también deben considerar la importancia de las visitas a museos y las interacciones directas con artistas y artefactos históricos.

El aumento del interés por la enseñanza del patrimonio cultural subraya nuestro objetivo de ampliar el número de programas dedicados a esta tarea. Para lograrlo, estamos adoptando un enfoque integral que incluye investigación documental, grupos focales y la exploración de la relación entre el patrimonio cultural y los juegos digitales en la educación primaria. Específicamente, la investigación profundizará en los comportamientos deseados de estos juegos, las metodologías ideales y el marco para el desarrollo de su software, buscando enriquecer tanto la experiencia de juego como los esfuerzos de preservación cultural.

La investigación documental será de gran valor para la preparación de nuestro proyecto "ARCH: Trayendo el Patrimonio Cultural a la Era Digital; Unificando Pasado, Presente y Futuro", que tiene como objetivo involucrar a estudiantes de entre 9 y 12 años a través de una emocionante combinación de tecnología y experiencias culturales. Precisamente, este proyecto se centra en el desarrollo de un juego educativo digital que combina elementos reales y virtuales del patrimonio cultural. Nuestro equipo está emocionado de ver cómo evolucionará este juego y cómo impactará positivamente en los procesos educativos de los participantes de nuestro proyecto de Chipre, Grecia e Italia.



Follow us:

<http://arch-erasmusproject.eu>

www.linkedin.com/company/archeu

#ARCH