

# Las plataformas virtuales de aprendizaje como herramienta motivadora en Ciencias Sociales: una experiencia práctica

Fecha de recepción: julio 2021

Fecha de aceptación: septiembre 2021

Versión final: noviembre 2021

Mario Corrales Serrano (\*)

**Resumen:** El uso de plataformas virtuales de aprendizaje está siendo cada vez más recuente en el área de ciencias sociales en Educación Secundaria. Debido a las circunstancias sanitarias actuales, el sistema educativo se ha visto obligado a adaptarse a un rápido proceso de virtualización de la enseñanza. Para esta adaptación, estas plataformas han jugado un papel protagonista. En este estudio se analiza cómo se ha llevado a cabo este proceso de adaptación al desarrollo de la docencia a través de una plataforma virtual en el caso concreto de un centro de estudios de educación Secundaria, en el área de Ciencias Sociales. Para analizar este proceso, se ha aplicado un cuestionario de valoración de uso de una plataforma virtual. Los resultados señalan que para que se realice de un modo adecuado este proceso, influyen factores como la capacitación de los docentes, el empleo de recursos interactivos o el uso de vídeos.

**Palabras clave:** Ciencias sociales - didáctica - innovación - motivación - plataforma digital - tecnologías de la información y la comunicación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 156]

## Introducción

Los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de ciencias sociales se caracteriza con frecuencias por ser un proceso en el que se genera un rol excesivamente protagonista en el docente, y por contra, un rol pasivo en el estudiante (Garrido, 2003; Salinas, 1998). Algunas causas de este hecho tienen que ver con los métodos tradicionales con los que se asocian estas materias, el exceso de contenidos que se imparten, o la amplitud de conocimientos diferentes que se engloban dentro de ellas (Pagès, 2007; Prats, 2000).

Esta distribución de roles genera desmotivación en los estudiantes, y una visión de las materias del área que no favorece para su aprendizaje (Gilbert, 2005; Brígido et al., 2009). Dentro de las teorías de motivación que la psicología de la educación utiliza (Mateos et al., 2002), la teoría de las motivaciones internas y externas permite visibilizar la idea de que cuando un estudiante no tiene puntos de arranque para la motivación en el estudio, los procesos de aprendizaje son más complicados, y aumentan las posibilidades de fracaso en el aprendizaje de los contenidos (Corrales et al., 2018).

En este sentido, la introducción de metodologías alternativas o complementarias, especialmente si son metodologías activas de aprendizaje (Sánchez et al., 2018), y que suponga un incentivo en la motivación externa de los estudiantes, permite revertir este reparto de roles, incidiendo positivamente en la motivación de los estudiantes (Corrales, M; Sánchez, J; Moreno, 2016; Garrigós et al., 2019).

El objetivo de este estudio es analizar una experiencia didáctica llevada a cabo en la etapa de Educación Secundaria, en el área de ciencias sociales, en la implementación de uso de una plataforma virtual como complemento al proceso pedagógico. Esta plataforma ha permitido el uso conjunto de diversos recursos digitales, como vídeos, juegos interactivos, recursos pedagógicos digitales, o

procedimientos digitales de evaluación. A través de este estudio, se pretende valorar en qué medida se favorece el protagonismo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, y cómo repercute en sus niveles de motivación.

## Material y método

La metodología didáctica empleada es la implementación de un aula virtual con la plataforma *Google Classroom* (Iglesias-García et al., 2017), en la que se han introducido principalmente cuatro tipos de herramientas a disposición de los estudiantes:

- Vídeos complementarios a la exposición teórica, que permite que los estudiantes puedan acceder a dicha exposición en momentos diferentes a la propia sesión de clase.
- Actividades interactivas y juegos para repasar y reforzar los contenidos desarrollados en cada uno de los temas de estudio.
- Actividades de autoevaluación, que permiten a los estudiantes revisar el grado de adquisición de contenidos y competencias adquirido.
- Espacio para compartir herramientas de aprendizaje generadas en trabajos de grupo por los propios estudiantes.
- Chat de comunicación con el docente y entre los estudiantes, que permite consultar dudas o llevar a cabo actividades de debate.

El uso de este recurso se ha llevado a cabo durante un curso académico, en las asignaturas de geografía e historia de los cursos 1º, 2º, 3º, y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria. Este proceso se ha visto intensificado de un modo singular durante el periodo de enseñanza no presencial, vivido entre los meses de marzo y junio de 2020, y que ha hecho más necesario el uso de la plataforma.

### Muestra

Este proceso se ha aplicado con 265 estudiantes de los cuatro cursos de Educación Secundaria Obligatoria. Algunas de las características de esta muestra son las siguientes:

- La distribución de la muestra por géneros es de 44% de chicos y 56% de chicas.
- Si se tiene en cuenta las calificaciones del alumnado de la muestra el curso anterior, la distribución es la siguiente: un 20% de sobresalientes, un 34% de notables, un 27% de suficientes y un 11% de suspensos en convocatoria ordinaria.
- Entre ambos grupos hay 12 estudiantes con necesidades educativas especiales, que se han integrado en el desarrollo de la experiencia.

Para analizar los resultados de la implementación de esta plataforma, se ha aplicado a los estudiantes un cuestionario diseñado específicamente para este análisis, en el que se les pregunta en qué medida la plataforma ha sido una herramienta útil para su aprendizaje. El cuestionario contiene 20 preguntas, en escala Liguert de 1 a 5 (Matas, 2018), y ha sido sometido a un proceso de validación por expertos, de modo que pueda ser comprensible para los estudiantes.

Los principales ítems revisados en el cuestionario están en relación con tres elementos de análisis:

- Mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje (6 preguntas).
- Incidencia en la motivación de los estudiantes (5 preguntas).
- Herramientas más efectivas para los fines perseguidos (9 preguntas).

### Resultados

En función de los instrumentos de análisis de resultados, se han detectado los siguientes resultados en función de los objetivos planteados:

- En lo que se refiere a las mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje: se detecta que los estudiantes participantes en la experiencia han mejorado su participación en las actividades que se proponen desde la asignatura (un 27% más de estudiantes participan en las actividades voluntarias de la asignatura). También se detecta una mejora de resultados académicos (0,76% de media) en los estudiantes que usan con frecuencia la plataforma. Es relevante la mejora de resultados de los estudiantes que mostraban peores resultados en las calificaciones previas, que han mejorado en 1,22 puntos de media en sus resultados académicos posteriores a la experiencia.
- En relación con la incidencia en la motivación de los estudiantes, se observa una evolución interesante. En el cuestionario de valoración final de la experiencia, ante la pregunta ¿El uso de plataforma digital ha hecho que estés más motivado/a en la asignatura?, y las posibilidades de respuesta (“más motivado”, “igual de motivado”, “menos motivado”), el 63% afirma estar más motivado, el 32% se mantiene igual y solo el 5% ha experimentado un gado menor de motivación.

- En el apartado de herramientas más efectivas para los fines perseguidos, los resultados son los siguientes: Las herramientas que generan más motivación de todas las que se han usado en la plataforma son los juegos digitales, los vídeos y los cuestionarios de evaluación. Por otro lado, las que menos valoración reciben de los estudiantes son los contenidos interactivos y las infografías.

### Conclusiones

De todo lo expuesto anteriormente se extraen algunas conclusiones interesantes en función de los objetivos planteados:

En primer lugar, las plataformas virtuales de aprendizaje son un complemento adecuado para la docencia presencial, aunque presentan algunas dificultades en el caso de que haya que ceñirse a su uso en docencia no presencial. Los estudiantes participantes en la experiencia didáctica han sido capaces de adaptarse al nuevo proceso, aunque se detectan factores de incidencia en dicha adaptación, como la edad, la etapa en la que se encuentran, la capacidad de organizarse y de trabajar autónomamente, el acceso a medios informáticos, etc...

Lo más complicado ha sido el proceso de adaptación docentes-estudiantes al proceso de digitalización, ya que, aunque se conociesen las herramientas, no es lo mismo usarlas de modo complementario que como único canal de contacto con los estudiantes. Aun así, la valoración del trabajo de los docentes es más que satisfactoria.

Para finalizar, es importante poner de manifiesto el hecho de que las peculiaridades propias de las materias del área de ciencias sociales hacen que este proceso de adaptación a la virtualización de la educación tenga que incluir herramientas en las que se puedan desarrollar contenidos de modo narrativo, favoreciendo el aprendizaje de estos contenidos. De ahí el éxito de herramientas como los vídeos didácticos, entre otras.

### Referencias

- Brígido, M., Caballero, A., Bermejo, M. L., & Mellado, V. (2009). Las emociones sobre la enseñanza y aprendizaje de las ciencias en estudiantes de maestros de primaria. *Revista electrónica de motivación y emoción*, 11, 31.
- Corrales, M; Sánchez, J; Moreno, J. (2016). The motivation in the teaching of social sciences at the high school. *NOVA, Journal of education Research*, Vol: 10/2.
- Corrales, M., Sánchez, J., Moreno, J., & Zamora, F. (2018). Las motivaciones de los jóvenes para el estudio: raíces y consecuencias. *Cuadernos de Investigación en Juventud*, 4, 60-79. doi: 10.22400/cij.4.e020
- Garrido, C. C. (2003). El rol del profesor en la transición de la enseñanza presencial al aprendizaje «on line». *Comunicar*, 21, 49-56.
- Garrigós, M. del C., Mellinas-Ciller, A.-C., Pelegrín Perete, C. J., Solaberrieta, I., Martínez-Abad, A., Flores Fernández, Y., Ramos, M., & Jiménez, A. (2019). *Metodologías activas y participativas para aumentar la motivación de los alumnos en los procesos de enseñanza-aprendizaje en ciencia forense en el grado en Química*. REDES-INNOVAESTIC 2020 Institut de Ciències de l'Educació ICE Instituto de Ciencias de la Educación Vicerektorat de Qualitat i Innovació

- Educativa Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa Rosabel Roig-Vila (Coord.), Jordi M. Antolí Martínez, Rocío Díez Ros (Eds.).
- Gilbert, I. (2005). *Motivar para aprender en el aula: las siete claves de la motivación escolar*. Madrid: Paidós.
- Iglesias-García, M., González-Díaz, C. & Cao, G. (2017). Aprender WordPress a través de Google Classroom. Herramientas del ciberperiódico Comunic@ndo. En: Roig-Vila, Rosabel (coord.). *Redes colaborativas en torno a la docencia universitaria*. Alicante: Universidad de Alicante, Instituto de Ciencias de la Educación (ICE).
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(1), 38-47.
- Mateos, M., Palmero, F., Fernández-Abascal, E., Martínez, F., & Cholí, M. (2002). *Teorías Motivacionales Psicología de la de la Motivación y la Emoción (pp. 155-186)*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Pagès, J. (2007). La enseñanza de las ciencias sociales y la educación para la ciudadanía en España. *Didáctica geográfica*, 9, 205-214.
- Prats, J. (2000). Dificultades para la enseñanza de la historia en la educación secundaria: reflexiones ante la situación española. *Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales*, 5, 71-98.
- Salinas, J. (1998). El rol del profesorado universitario ante los cambios de la era digital. *Agenda Académica*, 5(1), 131-141.
- Sánchez, J., Corrales, M., Zamora, F., & Espejo, L. (2018). Las metodologías activas de aprendizaje en el aula universitaria: Una aproximación práctica desde la óptica del rendimiento emocional de los estudiantes/Active Learning Methodologies at university level: a practical approach from students' emotional level: I Congreso Virtual Internacional de Innovación Docente Universitaria *We teach & We learn*.

**Abstract:** The use of virtual learning platforms is becoming more and more common in the area of social sciences in Secondary Education. Due to current health circumstances, the

education system has been forced to adapt to a rapid process of virtualization of education. For this adaptation, these platforms have played a leading role. This study analyzes how this process of adaptation to the development of teaching has been carried out through a virtual platform in the specific case of a Secondary education study center, in the area of Social Sciences. To analyze this process, a questionnaire for evaluating the use of a virtual platform has been applied. The results indicate that for this process to be carried out in an adequate way, factors such as the training of teachers, the use of interactive resources or the use of videos influence.

**Keywords:** Social sciences - didactics - innovation - motivation - digital platform - information and communication technologies.

**Resumo:** A utilização de plataformas virtuais de aprendizagem é cada vez mais comum na área das ciências sociais no ensino médio. Devido às atuais circunstâncias de saúde, o sistema educacional foi forçado a se adaptar a um rápido processo de virtualização da educação. Para esta adaptação, essas plataformas desempenharam um papel de liderança. Este estudo analisa como tem sido realizado este processo de adaptação ao desenvolvimento do ensino através de uma plataforma virtual, no caso específico de um centro de estudos do ensino secundário, na área das Ciências Sociais. Para analisar esse processo, foi aplicado um questionário de avaliação do uso de uma plataforma virtual. Os resultados indicam que para que esse processo seja realizado de forma adequada, fatores como a formação de professores, o uso de recursos interativos ou o uso de vídeos influenciam.

**Palavras chave:** Ciências sociais - didática - inovação - motivação - plataforma digital - tecnologias de informação e comunicação.

(\*) **Mario Corrales Serrano**. Doctor en Didáctica de las Ciencias Sociales, Licenciado en Filosofía y Grado en Humanidades, Doctor en Teología. Docente en Educación Secundaria en el área de CCSS, y colaborador en cursos de docencia universitaria. Investigador en el área de didáctica de CCSS. Autor de 30 publicaciones en revistas indexadas (JCR, Scopus, DICE, Latindex) y 33 capítulos de libros.

## Experiencia de uso de juegos interactivos en ciencias sociales: ventajas e inconvenientes

Mario Corrales Serrano (\*)

Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: septiembre 2021  
Versión final: noviembre 2021

**Resumen:** El presente artículo analiza la incidencia del uso de juegos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales, en Educación Secundaria. La gamificación es una de las metodologías en las que se muestra un mayor poder motivador en los estudiantes. Este motivo hace que sea utilizada cada vez con más frecuencia para dinamizar procesos de enseñanza-aprendizaje de asignaturas más teóricas y menos activas. La muestra sobre la que se ha aplicado la experiencia es de 270 estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria. La metodología de análisis de resultados ha consistido en la aplicación de un cuestionario de valoración de la experiencia, y el contraste de calificaciones obtenidas en contenidos con metodología de gamificación y sin esta metodología. Los resultados señalan entre las ventajas más relevantes de los juegos digitales la alta motivación de los estudiantes, y los inconvenientes más relevantes son la brecha digital y el fomento del individualismo.