

- 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.

Palabras clave: Ciencias sociales - didáctica - motivación - tecnologías de la información y la comunicación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 159]

Introducción

Las ciencias sociales son una de las disciplinas en las que más importancia tiene trabajar la motivación de los estudiantes. El hecho de ser una materia que se percibe como excesivamente teórica (Guzmán Cáceres & García Garduño, 2016) y habitualmente con muy amplios contenidos curriculares (Pagès, 2002) se hace necesaria la aplicación de metodologías activas que generen un proceso de enseñanza-aprendizaje en el que el alumno cobre un mayor protagonismo.

Dentro de estas metodologías, la gamificación es una de las que más motivación logra en los estudiantes (Ortiz-Colón et al., 2018; Teixes, 2015). Varios estudios demuestran la efectividad de esta estrategia didáctica para motivar e incentivar el trabajo de los estudiantes, tanto en la etapa de Educación Secundaria en general, como en el área de ciencias sociales en concreto (Carrión, 2018; Rivero, 2017; Corrales, 2019).

Son diversos los tipos de juegos que se pueden emplear en un proceso de gamificación; desde aquellos que acuden a la narrativa (Barreal & Jannes, 2019), el empleo de juegos de mesa (Muñoz & Candel, 2019) o el uso de juegos de evaluación (Rodríguez et al., 2015; Suelves et al., 2018). En lo que se refiere al modo en que se aplican estos juegos, uno de los debates que se establece frecuentemente el referido a la conveniencia del uso de juegos digitales o juegos no digitales (Contreras Espinosa, 2016) y cuáles son las ventajas y los inconvenientes de una y otra metodología.

Desde estas premisas, el presente trabajo analiza comparativamente la efectividad de un tipo de gamificación, basada en la implementación de juegos digitales, para valorar sus ventajas y sus inconvenientes. El objetivo del estudio es determinar la validez de esta estrategia de gamificación, y en concreto, el uso de juegos digitales, y comparar su efectividad con la de otro tipo de juegos también empleados en el área de ciencias sociales.

Material y método

La experiencia que se comparte este trabajo ha sido llevada a cabo en el área de ciencias sociales en sus diferentes asignaturas con estudiantes de Enseñanza Secundaria Obligatoria.

La metodología implementada es una metodología de gamificación (Escamilla Ibáñez & Moril Valle, 2017; Segovia & Rubio, 2018), diseñada con aplicaciones de juegos digitales e interactivos que permiten la interacción entre estudiantes y docentes a través de métodos digitales. A su vez, la elaboración y desarrollo de estos juegos en entornos digitales, favorece la motivación de los estudiantes, familiarizados en gran medida con este entorno. Algunas de las herramientas utilizadas en el desarrollo de los juegos digitales son Kahott, *Genially*, *Canva* o *Minecraft*.

En total se han llevado a cabo sus 25 juegos digitales en los diferentes cursos que han participado en la experiencia didáctica. Los juegos han sido empleados para el

desarrollo de los contenidos teóricos, la realización de actividades prácticas por parte de los estudiantes y los procesos de evaluación del aprendizaje.

Los principales contenidos curriculares abordados son:

- En el área de geografía se ha trabajado con contenidos de geografía física de España y de los continentes, es estudio de las aguas y el estudio de los climas y zonas bioclimáticas. También se ha aplicado la experiencia en el ámbito de la geografía económica y social.
- En el área de historia se ha trabajado con competencias vinculadas a las civilizaciones antiguas, como Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma, el periodo medieval, Renacimiento, Edad Moderna y Edad Contemporánea, así como otros contenidos vinculados a la historia del arte.

La muestra sobre la que se ha llevado a cabo la experiencia está compuesta por 270 estudiantes que cursan materias del área de ciencias sociales en los cuatro cursos de Enseñanza Secundaria Obligatoria. Estos mismos estudiantes han participado en experiencias previas de uso de juegos no necesariamente digitales en el proceso de aprendizaje, viéndose incrementada su motivación con el aprendizaje de los contenidos de ciencias sociales en dicha experiencia.

Resultados

Para medir los resultados de la experiencia de uso de juegos digitales, se ha aplicado a los estudiantes participantes en la experiencia un cuestionario de valoración sobre cuál ha sido su motivación en la asignatura en este curso y cuál es la valoración que hacen de los juegos digitales que se han empleado. En este cuestionario se encuentran tres preguntas específicas en las que se les pide que comparen su valoración de los juegos digitales con los juegos no digitales empleados en cursos anteriores. Los resultados de estos cuestionarios se han cruzado a su vez, con las respuestas de los estudiantes en la valoración de otro tipo de actividades de gamificación no digitales.

Para completar el análisis, han sido tenidas en cuenta las calificaciones obtenidas por los estudiantes en los contenidos impartidos mediante estas metodologías y en los bloques de contenido en los que no se han utilizado.

Los resultados apuntan a una experiencia positiva ya que se ha incrementado en un 23,5% de media general la motivación de los estudiantes en comparación con otros cursos. Esta incidencia de motivación está más presente a medida que los cursos en los que se aplica la experiencia son superiores (18% en 1º de ESO, 21% en 2º de ESO, 24% en 3º de ESO y 31% en 4º de ESO). De este modo, se puede considerar que la finalidad de motivar a los estudiantes a través de esta estrategia se ha logrado. Esta mejora de motivación es un poco superior a la que se percibe cuando se valoran experiencias de aprendizaje con gamificación no digital (18% de media).

En lo que se refiere a las calificaciones obtenidas, se aprecia un leve incremento de la nota media a nivel general (0,22 puntos) en los contenidos en los que se ha empleado la gamificación digital.

Sin embargo, la digitalización de los juegos presenta dos inconvenientes principales:

- Por un lado, algunos estudiantes (un 14%) no han podido participar adecuadamente de los juegos, debido a que no disponen de dispositivos adecuados para acceder a los recursos que se es han hecho llegar.
- Se percibe en las respuestas de los estudiantes un mayor individualismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, si se compara con otro tipo de juegos, que permitían una mayor interacción entre los estudiantes.

Conclusiones

A la vista de los resultados obtenidos en la experiencia que se ha llevado a cabo, se han obtenido algunas conclusiones:

Por una parte, se observa que la estrategia pedagógica de la gamificación es una estrategia adecuada para hacer crecer el grado de motivación en los estudiantes del área de ciencias sociales en Educación Secundaria, tanto para contenidos de geografía, como contenidos de historia o historia del arte. También se ha mostrado como estrategia adecuada en todos los cursos en los que se ha aplicado la experiencia.

Por otro lado, se aprecia como ventaja del uso de juegos digitales el hecho de que los estudiantes se manejan de un modo adecuado en entornos digitales. El uso de herramientas digitales supone un extra de motivación, de modo que se logran de modo más eficiente los objetivos planteados. Algunas de estas ventajas con coherentes con las que se reportan en estudios similares al realizado en esta experiencia (Sánchez-Martín et al., 2020; Zamora-Polo et al., 2019).

En lo que se refiere a los inconvenientes de esta estrategia, se detecta, por un lado, el hecho de que algunos estudiantes no cuentan con medios tecnológicos adecuados para acceder a las herramientas. Esta incidencia de la brecha digital (García-Holgado et al., 2019; Rodicio-García et al., 2020) debe ser muy tenida en cuenta en la implementación de este tipo de experiencias. Por otro lado, en ocasiones, las herramientas digitales aumentan las posibilidades de que estudiante se descen-tre, así como el individualismo en el trabajo (Moyano et al., 2019).

Pese a todo, se valora que la experiencia ha cumplido con los fines para los que fue diseñada, a pesar de las limitaciones reseñadas.

Referencias

Barreal, J., & Jannes, G. (2019). La narrativa como herramienta docente dentro de la gamificación de la estadística en el Grado en Turismo. *Digital Education Review*, 36, 152-170.

Candel, E. C. (2018). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación superior. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 36.

Contreras Espinosa, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19 (2), 27-33.

Corrales, M. (2019). La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias sociales. *CIVINEDU 2019*, 385.

Escamilla Ibáñez, J. D., & Moril Valle, R. (2017). *El aprendizaje de la Geografía a través de la gamificación: Trópico 4*.

García-Holgado, A., Camacho Díaz, A., & García-Peñalvo, F. J. (2019). *La brecha de género en el sector STEM en América Latina: Una propuesta europea*. En: Aprendizaje, Innovación y Cooperación como impulsores del cambio metodológico. Actas del V Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Cooperación. CINAIC 2019 (9-11 de Octubre de 2019, Madrid, España). DOI: 10.26754/CINAIC.2019.0143

Gracia, M. P. R. (2017). Procesos de gamificación en el aula de ciencias sociales. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 86, 4-6.

Guzmán Cáceres, M., & García Garduño, J. M. (2016). Determinantes que afectan la enseñanza de la metodología de las ciencias sociales: un estado del arte. *Perfiles educativos*, 38(153), 51-64.

Moyano, B. C., Morató, M. M., & Santos, J. (2019). La Gamificación en la educación superior. Aspectos a considerar para una buena aplicación. *Pedagogías Emergentes En La Sociedad Digital*. Baceona: Universidad de Barcelona.

Muñoz, P. M., & Candel, P. R. (2019). Aprendizaje de las ciencias sociales a partir de juegos de mesa. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 95, 75-76.

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.* [online]. 2018,44. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>.

Pagès, J. (2002). Aprender a enseñar historia y ciencias sociales: el currículo y la didáctica de las ciencias sociales. *Pensamiento Educativo*, 30(1), 255-269.

Rodicio-García, M. L., Ríos-de-Deus, M. P., Mosquera-González, M. J., & Abilleira, M. P. (2020). La brecha digital en estudiantes españoles ante la Crisis de la Covid-19. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3), 103-125.

Rodríguez, F., Loro, F., & Villén, S. (2015). Experiencia de gamificación en alumnos de magisterio para la evaluación de la asignatura Sociología de la educación mediante el uso de la plataforma Kahoot. *3rd International conference on innovation, documentation and teaching technologies*, 223.

Sánchez-Martín, J., Corrales-Serrano, M., Luque-Sendra, A., & Zamora-Polo, F. (2020). Exit for success. Gamifying science and technology for university students using escape-room. A preliminary approach. *Heliyon*, 6(7), <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04340>

- Segovia, Á. S., & Rubio, J. C. C. (2018). Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en actividades gamificadas. *Clío: History and History Teaching*, 44, 6.
- Suelves, D. M., Esteve, M. I. V., Chacón, J. P., & Marí, M. L. (2018). Gamificación en la evaluación del aprendizaje: valoración del uso de Kahoot! *Innovative strategies for Higher Education in Spain*, 8.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* (Vol. 7). Barcelona: Editorial UOC.
- Zamora-Polo, F., Corrales-Serrano, M., Sánchez-Martín, J., & Espejo-Antúnez, L. (2019). Nonscientific University Students Training in General Science Using an Active-Learning Merged Pedagogy: Gamification in a Flipped Classroom. *Education Sciences*, 9(4), 297. <https://doi.org/10.3390/educsci9040297>.

relevant disadvantages are the digital divide and the promotion of individualism.

Keywords: Social sciences - didactics - motivation - information and communication technologies.

Resumo: Este artigo analisa a incidência do uso de jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem das ciências sociais, no ensino médio. A gamificação é uma das metodologias em que se mostra maior poder motivador nos alunos. Por isso, é cada vez mais utilizado para estimular os processos de ensino-aprendizagem de disciplinas mais teóricas e menos ativas. A amostra em que a experiência foi aplicada é de 270 alunos do Ensino Médio Obrigatório. A metodologia de análise dos resultados consistiu na aplicação de um questionário de avaliação da experiência e no contraste das qualificações obtidas em conteúdos com a metodologia de gamificação e sem esta metodologia.

Os resultados apontam entre as vantagens mais relevantes dos jogos digitais a alta motivação dos alunos, e as desvantagens mais relevantes são a exclusão digital e a promoção do individualismo.

Palavras chave: Ciências sociais - didática - motivação - 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.

Abstract: This article analyzes the incidence of the use of digital games in the teaching-learning process of social sciences, in Secondary Education. Gamification is one of the methodologies in which a greater motivating power is shown in students. This reason means that it is used more and more frequently to stimulate the teaching-learning processes of more theoretical and less active subjects. The sample on which the experience has been applied is 270 students of Compulsory Secondary Education. The results analysis methodology consisted of applying a questionnaire to assess the experience, and the contrast of grades obtained in content with gamification methodology and without this methodology.

The results indicate among the most relevant advantages of digital games the high motivation of the students, and the most

Orientación Vocacional en la escuela de Adultos

Vanina Daraio y Sara Müller (*)

Fecha de recepción: julio 2021

Fecha de aceptación: septiembre 2021

Versión final: noviembre 2021

Resumen: El año pasado, en el marco de los festejos del día del estudiante, se realizó en el CENS 26, un conversatorio sobre Orientación Vocacional. Los temas abordados incluyeron: ¿Qué es estudiar, por qué y para qué? ¿Qué implica tener un proyecto? ¿Existe la vocación y en todo caso qué es? ¿Cómo buscar trabajo? El objetivo que se planteó fue presentar la educación como derecho a futuro y como elemento clave para la inserción laboral y social, pero también como deseo. Con este relato de experiencia como protagonista, recorreremos los debates emergentes en torno a la Educación de Adultos.

Palabras clave: Comunidad - educación de adultos - inserción laboral - orientación vocacional.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 163]

Introducción

El 20 de septiembre del año pasado, en el marco de los festejos del día del estudiante, se realizó en el CENS 26 -secundario para adultos de gestión pública dependiente del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad- un conversatorio sobre Orientación Vocacional.

Los temas abordados fueron variados: ¿Qué es estudiar, por qué y para qué? ¿Qué implica tener un proyecto y armar un futuro? ¿Existe la vocación y en todo caso qué es? ¿Cómo buscar trabajo? El objetivo planteado fue presentar la educación como derecho a un futuro -que incide en la conformación de un proyecto- y como elemento