



Experiencias de gamificación en la Didáctica de las Ciencias Sociales en Educación Secundaria

Gamification Experiences in the Didactics of Social Sciences in Secondary Education

Mario Corrales Serrano¹

Resumen

Los procesos de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales en Educación Secundaria suelen ser percibidos por los estudiantes como algo excesivamente teórico y con pocas posibilidades de aplicación práctica. Esto provoca a menudo en los estudiantes desmotivación y disposiciones negativas de cara al aprendizaje de estas materias. Este trabajo presenta los resultados de una investigación cuyo objetivo es motivar a los estudiantes en el aprendizaje de los contenidos de ciencias sociales. Para lograr este objetivo se ha aplicado una estrategia didáctica con diversas actividades diseñadas con metodología de gamificación. Esta metodología se caracteriza por su alto poder motivador en los estudiantes. Para analizar los resultados se ha contrastado el aprendizaje de los estudiantes en los bloques de contenido en los que se han implementado estas experiencias con aquellos bloques impartidos en metodología tradicional, detectando un incremento en el aprendizaje y en la motivación de los estudiantes.

Palabras clave: gamificación, ciencias sociales, motivación.

Abstract

The teaching-learning processes of the social sciences in Secondary Education are usually perceived by students as something excessively theoretical and with few possibilities of practical application. This often causes demotivation and negative dispositions in students when it comes to learning these subjects. This work presents the results of an investigation whose objective is to motivate students in learning the contents of social sciences. To achieve this objective, a didactic strategy has been applied with various activities designed with gamification methodology. This methodology is characterized by its high motivating power in students. To analyse the results, the learning of the students in the content blocks in which these experiences have been implemented has been contrasted with those blocks taught in traditional methodology, detecting an increase in the learning and motivation of the students.

Keywords: gamification, social sciences, motivation.

¹ Universidad de Extremadura, <https://orcid.org/0000-0001-8520-9222>, mcorraletj@alumnos.unex.es

1. Introducción

Una de las materias más importantes en la Educación Secundaria, tanto por la cantidad de horas de clase que ocupa, como por los contenidos que aborda, es la materia de Ciencias Sociales. Conocimientos relacionados con la geografía física de un lugar, el territorio, la sociedad, la historia, la cultura o el arte, componen el currículum académico de estas materias (Corrales, Sánchez, Moreno, & Zamora, 2018). La presente comunicación expone los resultados de la aplicación de diversas experiencias diseñadas con la metodología de la gamificación (Gracia, 2017) en diversas materias y en todos los cursos académicos, en el área de ciencias sociales. Esta implementación se ha aplicado con el objetivo de motivar a los estudiantes en el aprendizaje de los contenidos vinculados a estas materias. La elección de esta metodología se debe al alto poder motivador que genera en los estudiantes, ya que les sitúa en estructuras mentales y en dinámicas similares a las que se dan en el juego.

Los resultados analizados apuntan a que esta metodología es una herramienta útil para motivar a los estudiantes en las materias de ciencias sociales, y pasar de un rol pasivo de los estudiantes a un rol activo y participativo.

2. Fundamentación teórica

Para el desarrollo didáctico de unos contenidos tan diversos, y tan relevantes, es realmente importante lograr un buen nivel de motivación de los estudiantes. El proceso de enseñanza y aprendizaje tradicional de estas materias las hace excesivamente teóricas, y la aplicación del método de instrucción directa, convierte a los estudiantes en sujetos pasivos, receptores de conocimientos teóricos, cuya utilidad y aplicación muchas veces desconocen.

Por este motivo, algunos estudios (Corrales Serrano, 2020; Martín Ayasta, 2010; Tapia, 2005) apuntan la necesidad de implementar metodologías activas que cambien esta dinámica por otras más motivadoras. De entre las diversas pedagogías emergentes de los últimos años (Adell & Castañeda Quintero, 2015; Gurung & Olarte, 2015; Pineda, 2007), una de las que más destaca por su capacidad de motivar a los estudiantes es la gamificación, definida del siguiente modo:

«Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos» (Ramírez, 2014, p. 3).

Otra definición adecuada se encuentra en el estudio de Marín y Hierro:

«La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de

comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora» (Marín y Hierro, 2013, p. 5).

Esta estrategia pedagógica viene siendo aplicada con éxito desde hace años en diversas disciplinas académicas, y entre ellas, en las ciencias sociales (Gracia, 2017; Murua-Cuesta, 2013).

3. Metodología

El proceso metodológico que se ha llevado a cabo ha consistido en la implementación de cuatro experiencias didácticas basadas en la gamificación, en diferentes materias de ciencias sociales y diversos cursos:

- En la asignatura de Geografía e Historia de 1.º de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO) se ha empleado un juego de mapas interactivos para evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes en geografía física de España y de los continentes.
- En la asignatura de Geografía e Historia de 2.º de Enseñanza Secundaria Obligatoria se ha llevado a cabo una *escape room* educativa en la que se han podido emplear los contenidos vinculados con el reinado de los Reyes Católicos en España, en el siglo XV.
- En la asignatura de Geografía del 3.º de Enseñanza Secundaria Obligatoria se ha empleado un juego de mesa para conocer en profundidad cómo funcionan los tres sectores de la economía.
- En la asignatura de Geografía e Historia de 4.º de Educación Secundaria Obligatoria se ha aplicado un *Breakout* digital para evaluar los conocimientos acerca de la 2.ª Guerra Mundial.

Todas estas estrategias didácticas tienen en común el empleo de metodología de gamificación, que genera en los estudiantes una actitud receptiva y contribuye a aumentar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las materias en las que se ha empleado.

4. Resultados

Los resultados de aprendizaje de estas experiencias se han podido contrastar con los resultados de otros bloques de contenido, en los que se ha aplicado una metodología tradicional para evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes. El resumen de los resultados es el siguiente:

- En 1.º de ESO, un 37 % de los estudiantes muestra mejores resultados en los bloques de contenido en los que se ha introducido la metodología de gamificación, si se compara con los bloques de contenido impartidos con metodología tradicional.
- En 2.º de ESO, un 43 % de los estudiantes presenta resultados más altos en los bloques de contenido impartidos con esta metodología que en su media global del curso.

- En 3.º de ESO, un 22 % de los estudiantes muestra mejores resultados en el bloque en el que se ha empleado el juego que en el resto de bloques de contenidos, impartidos con metodología tradicional.
- En 4.º de ESO, hasta un 55 % de los estudiantes muestra resultados mejores en el bloque en el que se ha implementado la metodología de gamificación que en la media de calificaciones del resto de bloques del curso.

Estos resultados son coherentes con algunos estudios que apuntan que la gamificación es una metodología adecuada para mejorar el rendimiento de los estudiantes (Contreras Espinosa & Eguía, 2016; Teixes, 2015). Es de destacar la importancia del uso de recursos digitales, que aumenta aún más la motivación de los estudiantes (Candel, 2018), y el uso de algunas técnicas, como la *escape room* (Sánchez-Martín, Corrales-Serrano, Luque-Sendra, & Zamora-Polo, 2020) o el *Breakout* (Negre, 2017; Corrales, 2019), que mejora aún más estos rendimientos.

5. Conclusiones

A modo de conclusión general, se detecta un resultado positivo del uso de la metodología de gamificación en todos los cursos y en todas las materias de ciencia sociales en las que se ha aplicado. Hay que destacar que los resultados son aún mejores cuando se combina esta metodología con el uso de herramientas digitales, y con estrategias más estructuradas, como la *escape room* o el *Breakout*.

Como aspecto negativo, se detecta cierto gado de competitividad entre el alumnado en algunos casos, y también existe un riesgo de experimentar frustración cuando no se consiguen los objetivos planteados por la actividad.

A pesar de ello, se considera recomendable el empleo de estrategias de gamificación para mejorar la motivación en los estudiantes del área de ciencias sociales.

6. Referencias bibliográficas

- Adell, J., & Castañeda Quintero, L. J. (2015). Las pedagogías escolares emergentes. *Cuadernos de Pedagogía*, 462, 1-4.
- 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*, 36.7-15.
- Contreras Espinosa, R., & Eguía, J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona: Incom.
- 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.
- Corrales, M. (2019, 18-19 diciembre). Desarrollo de metodología de aprendizaje de aventura mediante Breakout en el aula de Historia. En *EduNovatic 2019. Conference Proceedings: 4th Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*. REDINE. Red de Investigación e Innovación Educativa.

- Corrales Serrano, M. (2020). *Estudio de las motivaciones internas y externas para la elección de modalidad del alumnado de Bachillerato. Incidencia en la didáctica de las Ciencias Sociales* [Tesis Doctoral. Universidad de Extremadura].
- 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.
- Gurung, B., & Olarte, A. C. (2015). Pedagogías emergentes en contextos cambiantes: pedagogías en red en la sociedad del conocimiento. *Enunciación*, 20(2), 271-286.
- Martín Ayasta, D. (2010). La motivación en el aula de historia. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 17(63), 115-122.
- Marín, I. y Hierro, E. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Barcelona: Empresa Activa.
- Murua-Cuesta, E. (2013). *Análisis de la Gamificación como concepto aplicable en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en 4º de ESO*. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/2056>
- Negre, C. (2017). *BreakoutEdu. microgamificación y aprendizaje significativo*. <https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/26/breakoutedu-microgamificacion-aprendizaje-significativo-15068/>
- Pineda, L. H. A. (2007). Formación en tiempos presentes hacia pedagogías emergentes. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* 3(1), 41-63.
- Ramírez, J.L. (2014). *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Madrid: SC Libro
- 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).
- Tapia, A. (2005). Motivación para el aprendizaje: la perspectiva de los alumnos. En A. Rivera (Ed.), *La orientación escolar en centros educativos* (pp. 209-242). Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Madrid: Editorial UOC.