

# **ESTUDIO SOBRE EL JUEGO EN EL AULA: PROPUESTA PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

*Evelio José García González*  
*Francisco Javier Hinojo Lucena*  
University of Granada (Spain)

---

## **Abstract**

**INTRODUCTION.** Teachers frequently find a lot of difficulties when it comes to teaching Social Sciences at Primary School due to its contents. So, pupils' motivation tends to be very low in most cases. When pupils come across new challenges derived from the subject, they may pay less attention and they might not study as a consequence. Everybody knows that children love playing; regardless of the type of game it is proposed. In consequence, games will be implemented in the classroom in order to test the role that games can play in pupils' motivation. **METHOD.** To begin with, some Primary School teachers have been interviewed to know what they think about using games in the Social Sciences classroom. Next, pupils' behaviour and their degree of commitment have been registered in some classrooms where games have not been used as a teaching technique. After that, some games related to the contents of the subject have been designed and later implemented in the classroom. Then, pupils' behaviour and their degree of commitment have been registered in those classrooms where games have been implemented. Finally, results have been compared, paying special attention to conflictive students. **RESULTS.** It must be noted that pupils' motivation grows dramatically in those sessions where games have been used. Furthermore, the disturbance of the normal rhythm in class by those students considered as conflictive is considerably diminished. **DISCUSSION.** Traditional methodologies are still used in Social Sciences teaching despite pupils' motivation improvement when games are implemented as a teaching technique.

---

**Keywords:** Motivation, Social Sciences, Games, Extrinsic motivation, Intrinsic motivation, Meaningful learning

---

## Resumen

**INTRODUCCIÓN.** Los docentes encuentran muchas dificultades cuando se enseña Ciencias Sociales en Educación Primaria, debido a la complejidad de muchos de sus contenidos, por lo que la motivación de los alumnos en la mayoría de las veces suele ser muy baja y ante las dificultades que va presentando la materia, los alumnos prestan menos atención y no estudian demasiado sus contenidos. Se observa que a los alumnos les encanta el juego, cualquiera que sea su manifestación, por lo que se va a proponer emplear el juego en el aula para verificar qué influencia tiene éste en la motivación de los alumnos. **MÉTODO.** Se entrevista a docentes de Educación Primaria, para conocer qué opinión tienen sobre el empleo del juego en la enseñanza de las Ciencias Sociales. En segundo lugar se asiste a varias sesiones de Ciencias Sociales donde no se emplean juegos y se registra el comportamiento y grado de implicación que tienen los alumnos. En tercer lugar se desarrollan una serie de juegos, relacionados con los contenidos que se están enseñando en el aula y se aplican en el aula. En cuarto lugar se registra el comportamiento y grado de implicación que tienen los alumnos en clases en las que hay juegos. Por último, se comparan los resultados obtenidos, prestando especial atención en alumnos conflictivos. **RESULTADOS.** Se observa que la motivación de los alumnos aumenta considerablemente en aquellas sesiones en las que hay juegos. Además, se observa que el índice de perturbación del ritmo normal de clase desciende en aquellos alumnos que son más conflictivos. **DISCUSIÓN.** Pese a que se observa una mejora considerable en la motivación de los alumnos, aún se siguen empleando metodologías tradicionales de enseñanza en el área de Ciencias Sociales.

---

**Palabras clave:** Motivación, Ciencias Sociales, Juego, Motivación extrínseca, Motivación intrínseca, Aprendizaje significativo.

## INTRODUCCIÓN

La enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Primaria es muy complicada, debido a la propia naturaleza de la materia, a sus objetivos y contenidos, lo que permite poder enseñarse de múltiples formas. Si revisamos su forma de enseñanza, observamos que durante el periodo franquista (1945-1970) la enseñanza de las Ciencias Sociales estaba enfocada en transmitir una serie de valores ideológicos y políticos del régimen. Se daban tres tipos de conocimientos: instrumentales, formativos y complementarios, donde los conocimientos de la Historia y la Geografía entraban a formar parte de aquellos puramente formativos y el Conocimiento del Medio no existía como tal. El aprendizaje de la materia se llevaba a cabo

de un modo memorístico, a través de lecciones magistocéntricas, donde el profesor era el centro de la enseñanza y los alumnos se limitaban a repetir, copiar y estudiar de memoria aquello que el maestro decía. Una vez que se aprobó la Ley General de Educación, se establecieron una serie de mejoras, aunque los conocimientos siguieron bajo el yugo de la transmisión de ideología, política y religión. Tras la muerte de Franco (1975) surgieron los movimientos de renovación pedagógica que abogaban por llevar a cabo una educación centrada en aquello que interesaba a los alumnos, donde debemos hacer mención al padre Manjón, ya que él inicia en España el empleo del juego como recurso didáctico para la enseñanza de la Geografía. Según Manjón (1949, 350) “el juego debe ser la única asignatura hasta los cinco años; la principal de los 6 a los 9; la indispensable de los 10 a los 14; y la más saludable e higiénica hasta los 21 años; y el educador que de ella no se ocupe ni se preocupe no sabe ni vale para educar”. En 1982 la enseñanza se dividió en ciclos y el área de Ciencias Sociales se enriqueció con la introducción de nuevos temas, se organizó cíclicamente y se aplicaban nuevas formas de trabajo y la formación en valores.

La mayoría de los alumnos encuentran difícil esta materia, debido a que los cambios que hemos visto que ha sufrido dicha materia han socavado su propia identidad en la búsqueda de una forma idónea de ser enseñada, generando desinterés en las Ciencias Sociales, conllevando a un estudio forzoso de los contenidos y a una simple memorización que conlleva al olvido de los mismos pasadas las horas, pues no llega a producirse un aprendizaje significativo de la materia debido a que el profesorado, en la mayoría de los casos cae en la comodidad del libro de texto y en las explicaciones magistrales y en la realización de actividades que únicamente requieren el copiar información sin pedir una opinión crítica sobre aquello que se está hablando.

Este sistema de enseñanza se ha llevado a la práctica porque se ha enseñado tal y como los maestros fueron enseñados, teniendo efectos negativos en la motivación del alumnado, por lo que se ha “desactivado” de un modo inconsciente este estado interno, que activa, dirige y mantiene el aprendizaje, haciendo que los contenidos a trabajar con los alumnos sean aburridos, que su motivación intrínseca se vea muy mermada, ya que no ven las actividades planteadas por los docentes como actividades gratificantes y la mayoría de los alumnos actúan simplemente para evitar un castigo por parte del maestro o de los padres, para conseguir una buena calificación o para agradar al maestro, lo que se conoce como motivación extrínseca. Debemos actuar al respecto, para lograr que el aprendizaje de los alumnos se lleve a cabo a través de la motivación intrínseca y no se lleve a cabo a través de la motivación extrínseca, ya que si esto no sucede, su proceso de enseñanza-aprendizaje se llevará a cabo para agradar a los demás y ni se

producirá aprendizaje por puro placer ni conllevará a que se produzca un aprendizaje significativo de los contenidos. Es aquí donde el maestro debe tener un papel clave a la hora de presentar los conocimientos, ya que se está cayendo en el error de una puesta en práctica de la materia, consistente en la simple lectura de la tarea y breve comentario del profesor de lo leído, sin más reflexión por parte de los alumnos que alguna duda puntual que pueda surgir en el aula, realizando las cuestiones que vienen en la página de la tarea y no se refuerzan los contenidos adquiridos a partir de actividades complementarias interactivas ni se entregan otros textos o se visitan algunas páginas webs o emplean recursos tecnológicos interactivos que puedan ampliar los conocimientos y reforzar lo visto en clase.

La enseñanza de una determinada materia debe ir un paso más allá de los libros de texto, no sólo para contrastar los contenidos que vienen en una página con otras fuentes y poder así adquirir conocimientos de mayor valor que los que se adquieren en clase con la lectura y exposición breve de contenidos, sino porque posibilitan el desarrollo de alumnos críticos ante lo que leen, que sean capaces de establecer sus propios juicios de valor, que creen ideas propias sobre aquello que leen y de paso se formen en la enseñanza de las Tecnologías de la Información de la Comunicación, a través de la consulta de páginas y otras fuentes de información diversas. ¿Se consigue esto con alumnos desmotivados? ¿Cómo podemos tener en nuestra aula de Ciencias Sociales alumnos con mayor motivación?

Puede que la respuesta se encuentre en el empleo del juego por parte del profesor como apoyo a la enseñanza de las Ciencias Sociales, a través del cual puede llamar la atención de sus alumnos, ya que éste y todas sus manifestaciones constituyen algo que apetece al ser humano, entre otros aspectos que se llevarán a la práctica, como uno de los componentes imprescindibles en la enseñanza, ya que hay un mayor aprendizaje cuando el alumno se interesa por algo y un aspecto que acompaña al ser humano desde que nace es el juego y la necesidad de éste, siendo una actividad que es intrínsecamente motivada, generando placer en ellos. El objetivo principal del presente trabajo consistente en verificar si a través del juego, que tanto apetece al ser humano, conseguimos un alumnado mucho más motivado en el área de Ciencias Sociales en Educación Primaria. Sólo si hay una mayor motivación en clase, se conseguirá una mayor participación y un mayor interés por aprender Ciencias Sociales, colaborando así a la consecución de un clima de aula óptimo, algo que hoy en día se echa en falta. A partir del empleo del juego como sistema de repaso y aprendizaje se pretenden conseguir las siguientes finalidades didácticas:

1. Comprender, ampliar y reforzar contenidos del área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, relacionados con el estudio del Conocimiento del Medio.

2. Desarrollar en el alumnado estrategias de investigación en las que se manejen materiales complementarios al libro de texto.
3. Adquisición de las competencias básicas recogidas en el Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre.
4. Desarrollar la creatividad.
5. Introducir en el aula la educación en valores.
6. Propiciar en el alumnado una actitud de respeto hacia las opiniones, respuestas y propuestas de los compañeros a través del juego, de forma que se desarrolle un excelente clima de aula.

El juego se realiza simplemente por puro placer, ya que en él no existen ni presiones ni recompensas. En el lado opuesto al juego nos encontramos con el trabajo, sistema en el cuál se basa casi en su totalidad la manera de actuar del actual sistema educativo, ya que se manda a los niños la realización de fichas y ejercicios, muchas veces sin demasiado sentido o que no son demasiado intuitivas. Así es como el profesorado, en general, ha hecho ver al alumnado la educación, como un trabajo en el que priman las recompensas por el trabajo bien hecho y los castigos por el trabajo mal hecho, afectando negativamente a la motivación intrínseca. Siguiendo con lo anterior, se observa que para la realización del trabajo es necesario un estímulo externo y que no es propio de la actividad, siendo visto por el ser humano como algo que no apetece hacer y que debe realizarse de un modo obligado, apoyado por el estímulo de recompensas. Como se ha afirmado con anterioridad, esto es lo que ha ocurrido con el alumnado. Con el juego esto no ocurre, ya que la motivación viene desde el interior de la propia persona, lo que habíamos denominado anteriormente como motivación intrínseca. Como señala Huizinga (1954, 189), “el hombre necesita jugar”. A través del juego su vida llega a ser más completa y le aporta mayores satisfacciones. Además, contribuye al desarrollo de todas las cualidades físicas y mentales del niño. “Un niño que no juega será un adulto que no sabe pensar” Chateau (1973). “Tanto si los que aprenden son niños como si son adultos, el carácter motivador del juego tiene, y seguirá teniendo, un alto valor educativo” (Smith, 1982, 214). El juego requiere una participación activa por parte de los integrantes del mismo.

Los valores que ofrece el juego son:

1. Motivación.
2. Desarrollo de aprendizaje por descubrimiento y motivación.
3. Toma de decisiones.
4. Ofrecen una visión de conjunto del tema tratado.
5. Conceptos tratados con mayor comprensión.
6. Conexión de los conocimientos con la vida real.
7. Desarrollo de la cooperación entre alumnos.
8. Permite el desarrollo integral de la persona.

9. Generan un cambio en la clásica relación profesor-alumno.
10. Desarrolla aprendizajes más duraderos y significativos.
11. Adaptan el aprendizaje al ritmo individual del alumnado.

Permite que el profesor transmita información, pero además permite atender individualmente a los alumnos y trabajar en pequeños grupos. Si atendemos al apartado de atención a la diversidad, el juego se hace necesario debido a que posee un carácter globalizador, donde el principal protagonista es el alumno y cada una de las materias es una forma de poder desarrollar a la persona. Además, el juego en educación ofrece una gran variedad y neutralidad, lo que permite que el niño se desarrolle en un ambiente estable, le ofrece seguridad e información suficiente para continuar en el juego y seguir así la clase con mayor facilidad. Mejora una serie de aspectos psicomotores y además, permite desarrollar elementos del pensamiento, sociales y afectivos, todos de distinta consideración. De modo, como señalan Piers y Landau (1980, 43) “el juego desarrolla en el sujeto creatividad, competencia intelectual, fortaleza y estabilidad emocional”. En el apartado del pensamiento, los juegos tienen una gran función, ya que desarrollan la capacidad intelectual de los alumnos, de modo que como dice Vial (1988:28) los juegos “ponen la inteligencia al servicio de la conducta lúdica”.

Siguiendo el estudio de las funciones de Parcerisa (1996:32) que tienen el juego y los materiales en la educación, podemos destacar una serie de funciones con un análisis crítico de las mismas:

-Innovadora: se introducen nuevos materiales en la enseñanza que dan lugar a cambios en la estructura de la clase novedosos. Sin embargo, el aspecto crítico que se le achaca a este aspecto es que en muchos centros estos materiales no han supuesto ninguna innovación.

-Motivadora: los juegos son una estrategia para captar la atención y el interés de los alumnos. Sin embargo, en muchas aulas no se han gestionado adecuadamente, por lo que se han enfocado más en una simple actividad de pasar el rato más que de una actividad de aprendizaje.

-Estructuradora de la realidad: los juegos se usan como molde que estructura la realidad. Como aspecto negativo debemos destacar que en muchos casos la realidad se manipula, por lo que hay que tener en cuenta este factor contrario.

-Configuradora de las relaciones de los alumnos y los materiales, ya que dependiendo del juego que se emplee y de los materiales, se pondrá en juego una actividad mental y unos procesos de aprendizaje determinados. Como aspecto crítico se debe destacar que las posibles ventajas que un juego tiene y los nuevos procesos de aprendizaje no tienen que ser considerados como las únicas, ya que pueden existir otras totalmente válidas y que complementen a las anteriores.

-Controladora de los contenidos a enseñar. Aspecto negativo: en un libro la información está acabada o cerrada, mientras que en un medio tecnológico o juego creado y revisado por el maestro la información está sujeta a posibles modificaciones.

-Solicitadora, ya que los juegos que se empleen marcan en mayor o menor medida la metodología a seguir. Como contrapartida debemos destacar que los nuevos juegos y formas de enseñanza deben corresponderse con nuevas habilidades individuales y grupales para su puesta en práctica.

-De “depósito del método” y de la profesionalidad, ya que refleja el currículum. Como aspecto negativo se añadirá que es una forma particular de ver el currículum y de proyectarlo.

-De producto que se compra y se vende. Aspecto negativo: la mayoría de los juegos y materiales que se emplean en la educación no están libres de ser comprados ni vendidos, por lo que se encuentran sujetos a empresas.

La aportación de Parcerisa es fundamental, ya que, a una serie de funciones que aporta el juego y muchos materiales empleados en la docencia, aporta aspectos positivos y negativos que orientan a los docentes para una correcta puesta en práctica del juego en la enseñanza y estar prevenidos sobre las posibles deficiencias que éste pueda tener o los problemas que pueda generar en la educación para poder mitigarlos y conseguir así que el juego sea una herramienta complementaria a la enseñanza muy eficaz. Siguiendo el estudio de Parcerisa, se descubre como un punto crítico o negativo el hecho de desempeñar el juego como una simple actividad para pasar el rato, algo que sería contraproducente si le damos ese enfoque al juego en el aula, ya que daría lugar a que los alumnos se aburrieran con facilidad y en un período corto de tiempo, por lo que la línea de la motivación disminuiría, efecto contrario al que se quiere conseguir con esta investigación, lo que exige un trabajo previo muy importante por parte del profesorado, pero que puede garantizar un gran éxito en sus clases.

Como señala Taylor (1993,7,33) el juego de simulación, como variante del juego en el aula de Ciencias Sociales, se caracteriza por crear situaciones de enseñanza-aprendizaje potenciadoras de la creatividad, el dinamismo, el aspecto multidisciplinar y la implicación activa del educando en la construcción de su propio saber. La afirmación que Taylor arroja sobre el juego en el área de Ciencias Sociales nos ayuda a comprender mejor la importancia que el juego tiene en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

El juego, además, puede llevarse a cabo a través de las TICS en el aula de Ciencias Sociales, pues el Real Decreto 1513 concibe entre sus competencias la llamada “Tratamiento de la información y competencia digital” en la que se recoge que los alumnos han de poseer habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, de modo que puedan

transformarla en conocimiento. Para ello tienen que adquirir una serie de destrezas, que van desde poder acceder a la información hasta transmitirla en distintos soportes una vez que ya la han tratado, incluyendo el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento más destacado para informarse, aprender y comunicarse. Como herramienta TIC, relacionada con el juego, hablaremos de los videojuegos con un fin educativo, de forma que se puede lograr un aprendizaje más significativo en el alumnado, además de lograr la incorporación de las TIC en el aula, lo que garantizará la creación de un medio muy potente para construir conocimiento de una forma cooperativa, a través de aportaciones que éstos pueden hacer al proceso educativo, con el fin de que el profesor muestre vídeos de videojuegos o simulaciones del mismo relacionados con el tema que se esté impartiendo de Conocimiento del Medio, de forma que sean una representación visual de lo visto en clase. Pero, ¿por qué emplear los videojuegos en educación? Bueno, pues porque se encuentran insertos en nuestra sociedad, a cualquier edad y en cualquier ámbito, ya que es muy habitual escuchar a los niños en el colegio que se han comprado la última videoconsola o el último videojuego, siendo una de las principales ocupaciones de millones de personas en su tiempo libre o incluso miles de personas viven como profesionales de algunos videojuegos en la actualidad. Suponen una herramienta muy importante a la hora de motivar a los alumnos para el aprendizaje de las Ciencias Sociales, permitiéndole así alcanzar con mayor facilidad los objetivos que el currículo establece. Los videojuegos otorgan experiencias de aprendizaje, más allá de los contenidos, a los alumnos y profesores, ayudando a los alumnos a entender con mayor facilidad situaciones complejas y tomar decisiones ante éstas. A través del juego se aprende, de forma que los alumnos pueden aprender a través de los aciertos y errores que cometen en éstos. A través de los videojuegos podemos trabajar contenidos curriculares, habilidades y objetivos. El aprendizaje a través del videojuego es una herramienta muy intuitiva, basado en la experiencia y manipulación del mundo real. A través de videojuegos que son compartidos por varios alumnos, éstos pueden discutir sobre valores, sobre distintas ideas, como un medio para explorar normas sociales, etc. Si bien es cierto, algunos juegos pueden actuar sobre los alumnos fomentando actuaciones violentas pero para poder contrarrestarlo los profesores y padres deben hacer ver a los alumnos que las actuaciones violentas no tienen cabida en nuestra sociedad y que esas formas no deben llevarse nunca a la práctica, de modo que contrarrestamos la violencia con claros ejemplos, incluso se pueden omitir dichos juegos con contenido violento o impropios para los alumnos, usando lo que la profesora Begoña Gros llama “videojuegos serios”, cuyo uso se está poniendo de manifiesto en la educación para la salud, en publicidad, terapias de rehabilitación, ensayos de acciones

peligrosas... Para el profesor Félix Etxeberria Balerdi los videojuegos tendrán en el futuro un papel muy importante en la educación como elemento motivador y facilitador de la formación, además considera que el papel del maestro será fundamental, ya que seleccionará y orientará los videojuegos como recursos educativos. En este sentido, no vale la excusa de que los medios tecnológicos que pueda haber en un aula son escasos o que no se dispone de los últimos avances en tecnología, ya que basta con tener los medios más básicos para su puesta en práctica, donde lo importante no son los medios de los que disponemos, si no el uso que se les da. Según Herz, 1998, el niño aprende a través de los videojuegos, inconscientemente, a administrar informaciones de diversa cualidad y densidad de forma simultánea. “Los videojuegos acumulan las tradiciones estéticas y narrativas de las disciplinas que les han precedido: del cine su dinamismo, de la televisión su accesibilidad, del cómic su fuerza, la imaginación de la literatura y el teatro. Todo ello alimentado por el poder envolvente de la imaginación del jugador” (Sánchez, 2008). Por lo que es muy difícil no concebir los videojuegos como una eficaz herramienta que nos ayude a mejorar la motivación del alumnado en las aulas, por lo que puede contribuir positivamente a la consecución del objetivo principal que aquí se plantea.

Por último, no debemos olvidar en el apartado del empleo del juego, el uso del juego tradicional en la enseñanza y que cada vez es menos frecuente su presencia en los centros educativos, debido a la globalización y al empleo de los Medios de Comunicación de Masas. No olvidemos que con estos juegos se han criado nuestros abuelos, padres y nosotros mismos, tales como el juego de los países, la rayuela... que pueden ayudar a los niños a aprender de un modo lúdico muchos conceptos y a partir de ellos pueden entender la historia y cultura de nuestro lugar y de otros diferentes.

## **MÉTODO**

### **Problema de investigación**

El factor condicionante y fundamental de todo aprendizaje es la motivación, tanto extrínseca como intrínseca. En los últimos años se ha observado un descenso en los niveles de motivación de los alumnos, lo que les lleva a la realización deficiente de las tareas o a la realización de éstas únicamente porque el profesor puede sancionar o premiar la realización o no de dicha tarea, se busca agradar a los demás o para obtener una calificación (motivación extrínseca), mientras que se observa que los alumnos no realizan las tareas ni estudian por el mero hecho de aprender y buscar desafíos y vencerlos (motivación intrínseca) ni muestran el más mínimo interés por la realización de trabajos ni exposiciones del maestro ni compañeros de clase. La impresión que se tiene de estas observaciones es la de la asistencia del alumnado al centro únicamente por obligación, porque por ley están

obligados a asistir al colegio y se observa en ellos falta de ilusión y de ganas por estudiar, trabajar, aprender y hacerlo lo mejor posible. ¿Qué se está haciendo mal? ¿Falla el profesorado? ¿Falla el ambiente familiar del alumno? ¿Falla el sistema educativo? Podemos afirmar que sí, que se están haciendo algunas cosas mal y que sí, que en parte falla el profesorado, pero también lo hace el ambiente familiar del alumno y su contexto, así como el sistema educativo. Tristemente, no podemos influir demasiado en el ambiente del alumnado ni tampoco en el sistema educativo, porque ambos quedan un poco fuera del alcance del profesorado, pero sí se puede intervenir en la variante del profesorado, en el proceso de formación inicial y permanente.

En la observación realizada en las prácticas en varios centros educativos se aprecia el exceso del empleo del sistema de recompensa, castigo y de incentivos, que han hecho que los alumnos, en muchos de los casos, realicen las tareas únicamente por la recompensa que se va a recibir o el castigo que se espera evitar y se ha reducido la conducta del aprender por aprender. Este factor ha afectado al nivel y rendimiento del alumnado en todas las materias, incluida el área de Ciencias Sociales, que es la que ocupa este trabajo de investigación.

Cuando se trabaja con el alumnado en el área de Ciencias Sociales, a los problemas de falta de motivación añadiremos también la dificultad que la propia área de conocimiento nos ofrece, ya que se estudian cuestiones que, aunque son muy básicas en la mayoría de los casos, son difíciles de comprender en muchas ocasiones por los alumnos, bien porque se estudian temáticas que requieren de una memorización como por ejemplo, estudiar la localización geográfica de países, ríos, montañas... o porque se trabajan cuestiones referidas al cuerpo humano que en muchas ocasiones no son observables a simple vista como por ejemplo, el estudio de las células, órganos, aparatos, sistemas... o porque se estudian acontecimientos que sucedieron en el pasado y que resultan difíciles de entender por la diferencia espacio-temporal o por la excesiva información que pueda tratarse en estos temas, entre otras dificultades que puedan aparecer con otras temáticas diferentes de este área de conocimiento. ¿Y qué tiene que ver la motivación con todo esto? Pues es bastante sencillo, ya que la motivación disminuye a medida que aumenta la dificultad de las tareas en los alumnos.

Se busca verificar si a través del juego la motivación en los alumnos es mayor, para que actúen de acuerdo a la motivación intrínseca, a través de una propuesta de mejora en el área de Ciencias Sociales en Educación Primaria, en el llamado Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural a través del empleo en el aula del juego como un apoyo muy importante a la enseñanza.

## **Objetivos**

### **Objetivo general:**

-Verificar si, a través del juego aplicado al área de Ciencias Sociales en Educación Primaria, existe una mayor motivación para el aprendizaje.

### **Objetivos específicos:**

-Analizar las entrevistas a maestros de un centro docente sobre el juego en el aula.

-Observar el comportamiento que tienen los alumnos en el desarrollo de una actividad de clase tradicional y el que tienen en una clase basada en el juego.

-Establecer comparaciones entre el comportamiento y el grado de implicación que tienen los alumnos.

-Comparar los resultados obtenidos en los alumnos y ver qué incidencia tiene el juego en la motivación de los alumnos.

-Comparar los resultados obtenidos en los alumnos que, por su contexto y situación familiar, resultan alumnos conflictivos.

## **Metodología**

En primer lugar se procederá a entrevistar a docentes para conocer un poco más sobre qué opinan ellos sobre el juego y conocer su propia experiencia con el juego en el aula.

En segundo lugar, se recogerá por escrito en una escala de observación el grado de implicación y participación que tienen los alumnos en una clase en la que no hay indicios de juego alguno, es decir, de una clase tradicional. Para mantener la ley de protección de datos, los alumnos serán identificados con la letra A para aquellos que sean chicos y B para aquellas que sean chicas, seguidos de una numeración para identificarlos de un modo individual.

En tercer lugar, se emplearán una serie de juegos, elaborados sobre un tema de Conocimiento del Medio elegido al azar, introducidos dentro de un juego de fantasía, en este caso basado en la simulación de un viaje de los alumnos de 6º curso de un centro alrededor del mundo, que se iniciará una vez explicada la teoría de la sesión de Conocimiento del Medio.

En cuarto lugar, se realizará un análisis comparativo, a partir de las anotaciones de las escalas de observación, para ver el comportamiento y grado de implicación que ha habido entre los alumnos, observando si ha habido cambios con respecto a las sesiones de clase que se han impartido sin juegos. Se comprobará si mejora la motivación de aquellos alumnos que son más conflictivos.

Por último, se recogerán las conclusiones del trabajo de investigación.

### **Muestra y población.**

Tamaño de la muestra:

- 8 maestros de Educación Primaria.
- 17 alumnos de 6º curso de Educación Primaria.

### **Instrumentos de evaluación.**

Cuantitativos: escalas de observación.

Cualitativos: entrevistas

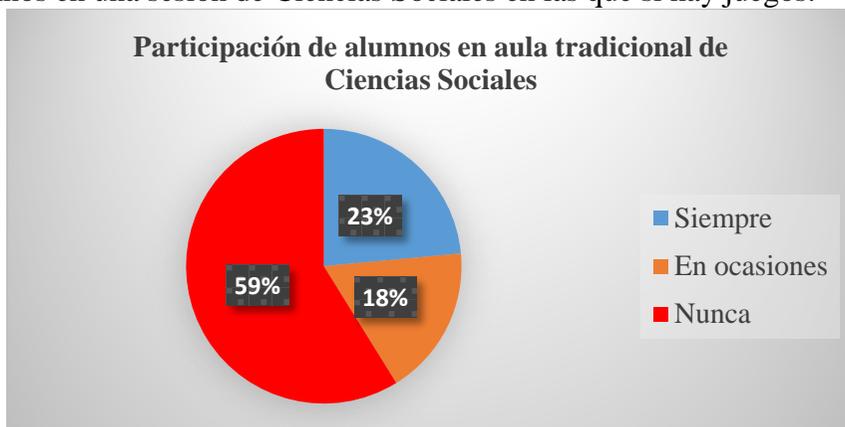
### **Resultados**

Tras cotejar los resultados de las entrevistas a ocho maestros de Educación Primaria los resultados sobre el juego en el papel de la motivación en el aula de Ciencias Sociales y la falta de motivación en dicha materia, en líneas generales, los docentes han reconocido que existe una gran falta de motivación en sus aulas, debido a que muchos alumnos tienen desfase curricular, prestan falta de atención, tienen situaciones familiares bastante complejas y la mayoría señala la falta de hábito de estudio como un factor muy importante en la baja motivación de los estudiantes. Además, han reconocido la dificultad que la propia materia presenta, ya que tiene contenidos de carácter sociocultural, político y económico, que son difíciles de comprender para los alumnos. También se ha mencionado el hecho de que es una materia que requiere un esfuerzo de comprensión y estudio mayor que el resto de las materias, lo que genera en los estudiantes un esfuerzo mayor, lo que supone un estado de desidia y apatía en los alumnos. Sobre el empleo del juego en el área de Ciencias Sociales para mejorar la motivación del alumnado, los docentes están de acuerdo en el hecho de que el juego es una necesidad que tienen los alumnos y que debe ser un elemento fundamental y a tener en cuenta en nuestras aulas, ya que ayuda a los alumnos a aprender de un modo mucho más sencillo, además que es muy importante a la hora de mejorar la motivación de nuestros alumnos, siempre y cuando estén muy bien programados. Están a favor de que el juego actúa de un modo muy positivo en la motivación de los alumnos y que llega a suavizar la materia y la hace más asequible. Están a favor de que debe ser usado no sólo en Ciencias Sociales, sino también en el resto de áreas curriculares. A la hora de hablar sobre el uso de los videojuegos en el empleo de Ciencias Sociales, mencionan que están muy difundidos en la actualidad entre nuestros alumnos y que si los orientamos de un modo adecuado, pueden ser muy útiles en la enseñanza, pero también pueden ser un arma de doble filo, ya que los videojuegos sin supervisión generan conductas negativas en los alumnos, por lo que los videojuegos que se empleen en clase deben estar previamente seleccionados y el maestro debe conocerlos de antemano. Con respecto a

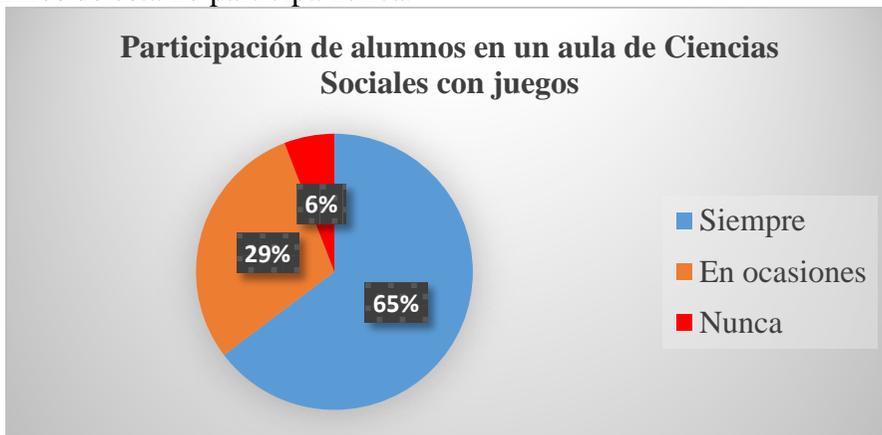
otras aportaciones que puedan motivar a nuestros alumnos, la mayoría de los maestros han mencionado el trabajo por proyectos, ya que les supone abandonar un poco el libro y trabajar a partir de los intereses de los alumnos, algo que les resulta muy estimulante y les motiva.

Tras pasar las escalas de observación a los alumnos durante el desarrollo de sesiones de clase ordinarias se puede apreciar que, en general, son alumnos que presentan bastante desmotivación en clase y que no se interesan por las actividades que se están llevando a cabo, sólo actúan porque el maestro les manda las tareas de clase, pero no se observa en ellos mucho interés por aprender, a excepción de unos pocos alumnos.

Una vez realizados los juegos en el aula de Ciencias Sociales se ha apreciado una mayor participación en clase por parte de todos los alumnos, ya que las sesiones han cambiado bastante en cuanto a su metodología y el hecho de haber introducido el juego en este aula ha sido un factor determinante para el desarrollo normal de una sesión de Ciencias Sociales, ya que a estos alumnos le costaba bastante trabajo los contenidos que se venían trabajando a lo largo de todo el curso y el hecho de haber introducido el juego en clase ha sido bastante beneficioso, ya que, sumado el hecho de una mayor participación en clase, los alumnos también han tenido un mejor comportamiento durante el desarrollo de las sesiones en los que se han introducido juegos en el aula, el grado de implicación ha sido mucho mayor, pues se ha observado que muchos alumnos han preparado el tema tras la realización de la primera sesión de juegos porque querían participar mucho más de lo que lo hicieron en la primera sesión y este hecho se ha visto reflejado a lo largo de todas las sesiones, donde se ha visto un mejor clima de clase, algo que durante el desarrollo de las sesiones tradicionales de clase era imposible. A continuación se presentan un gráfico de sectores con el grado de implicación de los alumnos en una sesión de Ciencias Sociales en las que no hay juegos y otro gráfico de sectores con el grado de implicación de los alumnos en una sesión de Ciencias Sociales en las que sí hay juegos.



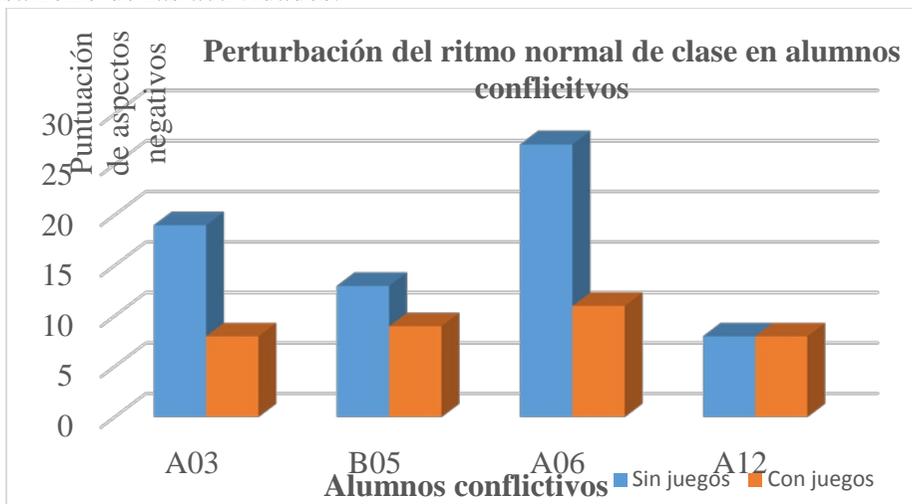
En el siguiente gráfico podemos observar el grado de participación de los diecisiete alumnos de esta clase durante una sesión de Ciencias Sociales en la que no se desarrollan juegos. Se observa que de los diecisiete alumnos que hay en clase, solo un 23 % de ella participa continuamente en clase, mientras que un 18 % de los alumnos participa a veces y el 59 % de los alumnos de ésta no participa nunca.



En el siguiente gráfico podemos observar el grado de participación de los diecisiete alumnos de esta clase durante una sesión de Ciencias Sociales en la que se desarrollan juegos. Se observa que de los diecisiete alumnos que hay en clase, solo un 6% no ha participado en las actividades que se planteaban, mientras que el porcentaje de alumnos que participaba a veces ha aumentado considerablemente y un 65% de los alumnos participa siempre, porcentaje que ha aumentado considerablemente, de ahí la incidencia que el juego tiene en la motivación de los alumnos en el aula de Ciencias Sociales, lo que les lleva a participar mucho más que durante el desarrollo de sesiones tradicionales en las que no hay juegos.

Atendiendo al apartado de alumnos conflictivos, se debe destacar que han sido aquellos que mayor cambio han experimentado durante el desarrollo de las actividades en las que el juego tenía un papel protagonista, ya que en las sesiones en las que no se desarrollaban juegos estos alumnos se dedicaban a interrumpir el ritmo normal de clase, levantándose continuamente, hablando con los demás compañeros mientras se explicaba la lección, se negaban a realizar la tarea en ocasiones y protestaban cada vez que se mandaba tarea. Se ha observado una mejora en cuanto a su actitud en clase, pues en primer lugar no han perturbado el desarrollo de las actividades que se han propuesto. En segundo lugar, han participado mucho más que durante las sesiones en las que no había juegos, colaborando en equipo con los demás compañeros y actuando de un modo activo. Además, muchos de estos alumnos decidieron estudiar la teoría por su cuenta, antes incluso de

que ésta se explicara en clase, ya que deseaban participar en los juegos más de lo que pudieron hacerlo en las primeras sesiones en las que se empezó a utilizar el juego en clase de Ciencias Sociales, por lo que esta metodología aspira a ser una solución muy factible en todos los centros educativos, especialmente en aquellos centros de compensatoria, pues son centros en los que se hace mucho más difícil poder dar clase de un modo efectivo y con total normalidad, además que es una herramienta de atención a la diversidad muy útil, pues se adapta con mucha facilidad a cualquier tipo de alumno, sea cual sea su contexto, sus características propias y su ritmo de aprendizaje, ya que como se ha observado, la posibilidad de organizar a los alumnos en grupos permite que todos aprendan de todos, brindándoles mayor satisfacción y haciéndoles confiar en sus propias posibilidades en el aprendizaje. A continuación observaremos un gráfico con el índice de perturbación de la clase por los alumnos que normalmente interrumpen el desarrollo de las actividades.



Está basado en las escalas de observación sin juegos y con juegos, donde se ha puntuado de la siguiente forma: siempre 4, casi siempre 3, a veces 2 y nunca 1. Se puede apreciar un descenso de la perturbación por parte de estos alumnos en clase, debido a la motivación que ha supuesto el empleo de juegos en el aula de Ciencias Sociales. Sólo el alumno A12 no ha presentado mejoría, debido a que está catalogado como alumno absentista.

### Conclusion

Tras la realización de la investigación educativa que se ha llevado a cabo en un centro educativo de Educación Primaria, para comprobar si a través del juego la motivación de los alumnos mejoraba en clase de Ciencias Sociales, se ha llegado a una serie de conclusiones:

-Muchos docentes tienen temor de salirse del libro de texto y de una sesión tradicional por el miedo de perder el control de la clase.

-Los alumnos están muy desmotivados en el aula, ya que se les manda continuamente actividades de libros de texto, que lo único que hace es imponerle los conocimientos como algo que deben aprender porque sí, sin mayor explicación que esa.

-Es mucho más productivo acompañar las explicaciones de clase con actividades novedosas, en las que el juego tenga un papel protagonista en el aula.

-El grado de implicación y participación en el aula de Ciencias Sociales es mucho mayor cuando hay juegos en ella.

-El clima de aula de Ciencias Sociales mejora significativamente cuando se llevan a cabo juegos en ella.

-Aquellos alumnos que normalmente no participan en clase cambian completamente su comportamiento, participando de un modo más activo, respetando a los compañeros y mostrando interés por los contenidos que se trabajan en clase y por las actividades que se llevan a cabo.

### **Futuras líneas de investigación**

Se podría llevar a cabo el mismo proceso con alumnos de Educación Secundaria y Bachillerato en el área de Ciencias Sociales, para comprobar si la motivación puede mejorar tan significativamente como lo ha hecho en el aula de Ciencias Sociales de Educación Primaria.

### **References:**

Bautista Vallejo, José Manuel. “El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad”. *La educación en entornos no formales*, 2012, nº 4, p. 1-8. (Consulta: 23 febrero 2015).

Día Gutiérrez, Daniel. “Jugando con la historia en educación primaria”. *History and History teaching*, 2012, nº 38 p. 1-10. (Consulta: 18 de febrero de 2015). ISSN-e 1139-6237.

España. Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, Boletín Oficial del Estado, 7 de diciembre de 2006, núm. 293, p. 43053.

García Ruíz, Antonio Luis. *El conocimiento del medio y su enseñanza práctica en la formación del profesorado de educación primaria*. 2ª edición. Granada: Nativola, 2003.

González Faraco, Juan Carlos & Gramigna, Anita. “Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación. *Revista científica Iberoamericana de comunicación y educación*, 2009, nº 33p. 157-164. (Consulta: 22 de marzo 2015). ISSN 1134-3478.

MANJÓN, A. (1949): El maestro mirando hacia fuera o de dentro a fuera. Madrid: Tipografía de la Revista de Archivos.

Marrón, María Jesús. “Los juegos de simulación como recurso didáctico para la enseñanza de la geografía”. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 2011, nº 30, p. 55-68. (Consulta: 19 abril 2015). ISSN 1133-9810.

Sánchez i Peris, Francesc J. & Esnaola Horacek, Graciela A. “Los videojuegos en la educación”. *Aularia: revista digital de educación*, 2014, Vol. 3, nº 1, p. 21-26. (Consulta: 12 marzo 2015). ISSN-e 2253-7937.

Sarmiento Cruz, Luz Mireya. “La enseñanza de los juegos tradicionales: ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía?”. *Educación Física y Deporte*, 2008, Vol. 27, nº 1, p. 115-122. (Consulta: 12 abril 2015). ISSN-e 0120-677X.

SMITH, P.K. (1982): *Play in Animals and Humans*. Oxford: Basil Blackwell.-TAYLOR, R.L. and WALFOR, R.A. (1978): *Learning and the simulation game*. London: The Open University Press.