

# Aprendizaje activo y juegos en la formación docente: promoviendo ciudadanía activa, igualdad e inclusión

ALICIA GARCÍA-HOLGADO, SONIA VERDUGO-CASTRO, FRANCISCO JOSÉ GARCÍA-PEÑALVO, LUCÍA GARCÍA-HOLGADO Y SUSANA OLMOS-MIGUELÁÑEZ  
Grupo de Investigación GRIAL, Instituto Universitario de Ciencias de la Educación (IUCE), Universidad de Salamanca

## Resumen

La Unión Europea incorpora entre sus objetivos para 2030 potenciar el compromiso cívico, con especial atención a los jóvenes. Uno de los principales desafíos es la integración de valores cívicos en la educación contemporánea, enfocándose en la promoción de la ciudadanía activa, la igualdad y la inclusión entre los jóvenes. El presente capítulo propone una metodología innovadora que combina juegos y estrategias de aprendizaje activo en la formación de educadores y futuros docentes, tanto en España como en Latinoamérica. Utilizando como herramienta principal el juego serio ENGAME y el manual didáctico INGAME, este enfoque busca sensibilizar y comprometer a los participantes en temas cruciales como la igualdad de género, la inclusión social y la ciudadanía activa. Los resultados de la experiencia indican que el empleo de estas herramientas lúdicas y educativas resulta ser una estrategia efectiva para fomentar la implicación y el pensamiento crítico de los participantes en el proceso de cambio social.

**Palabras clave:** ciudadanía activa, igualdad de género, inclusión social, aprendizaje basado en juegos, SPOC

## 1. Introducción

Existe la necesidad en la Unión Europea (UE) de proporcionar a los docentes las herramientas y mecanismos necesarios para potenciar el compromiso cívico (OCDE, 2020). Internet y todos los

recursos que ofrece proporcionan una estructura en línea donde cada persona tiene la oportunidad de actuar. De acuerdo con Keiser (2000), una estrategia para acercar a los jóvenes adultos a los valores cívicos es utilizar Internet y las potencialidades que ofrece, ya que los jóvenes tienen la capacidad de contribuir a la sostenibilidad de su entorno y en la toma de decisiones sobre la sociedad digital. Además, promover la participación de los jóvenes en la toma de decisiones políticas y sociales es esencial para conseguir sociedades más democráticas e inclusivas (Oxfam Italy, 2020).

Algunos de los medios más exitosos para construir el conocimiento, las habilidades y los valores necesarios para la ciudadanía democrática están relacionados con el crecimiento de las capacidades de los jóvenes para practicar la resolución de problemas cívicos, liderar propuestas de ciencia ciudadana que potencien su compromiso social (García-Holgado *et al.*, 2020), así como participar en el aprendizaje cooperativo basado en proyectos y el uso de simulaciones donde se repliquen las condiciones del mundo real (Raphael *et al.*, 2010).

En este contexto, el proyecto europeo «INGAME - Gaming for Social Inclusion and Civic Participation - A holistic approach for a cultural shift in education and policy» (García-Peñalvo *et al.*, 2021), persigue desarrollar y aplicar métodos innovadores basados en el juego como práctica informal para cultivar valores cívicos entre la juventud. INGAME implica el desarrollo de una herramienta innovadora basada en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), sus servicios asociados y su mantenimiento, la difusión de resultados sobre prácticas pedagógicas para fomentar el conocimiento y promover los valores cívicos entre los jóvenes ciudadanos de la UE de 18 a 35 años.

En concreto, el principal resultado es el juego en línea ENGAME, centrado en el compromiso social y cívico y la responsabilidad y participación cívicas en materia de igualdad de género, educación, inclusión social, medio ambiente (y sostenibilidad), vida urbana y crisis globales. El juego está disponible para iOS y Android. El juego está conectado con el Manual INGAME para promover la ciudadanía activa, la igualdad de género y la inclusión social en entornos educativos. Ambos resultados son accesibles a través de la Plataforma INGAME (<https://ingame.erasmus.site/platform>).

Como parte del proyecto, se ha desarrollado una formación en línea en torno a los recursos desarrollados en el proyecto con el

fin de transferir los resultados del proyecto a los principales agentes, de tal forma que se pueda incrementar el impacto de este. El presente trabajo describe cómo se llevó a cabo dicha formación.

## 2. Método

### 2.1. Descripción del curso

El curso «Promoción de la ciudadanía activa, la igualdad de género y la inclusión social en los entornos educativos», llevado a cabo en el contexto del proyecto INGAME, se realizó en formato en línea a través del campus virtual del Grupo de Investigación GRIAL (<https://grial.usal.es>) (García-Peñalvo *et al.*, 2019) de la Universidad de Salamanca con una extensión de diez días de duración en marzo de 2023 (25 horas de trabajo). El objetivo de la formación fue generar sensibilización sobre la igualdad, la inclusión y la ciudadanía activa a través del debate, empleando como estrategia el juego.

Los objetivos de aprendizaje del curso eran:

- Saber cómo organizar el aula para una clase interactiva.
- Proporcionar materiales para que los participantes incluyeran el curso de formación en su lugar de trabajo, educación, etc., con el fin de involucrar a grupos de personas en la ciudadanía activa y animar a otros.
- Aprender formas de promover y aplicar prácticas de alfabetización digital y no digital en el aula.
- Comprender los beneficios y oportunidades, pero también los retos relacionados con las actividades no formales y las estrategias de aprendizaje basadas en juegos.
- Comprender los retos relacionados con la ciudadanía activa, la igualdad de género y la inclusión social y los enfoques para superarlos.
- Explorar y debatir críticamente la ciudadanía activa, la igualdad de género y la inclusión social.
- Presentar a los participantes una serie de ideas, definiciones y significados de la ciudadanía activa, la igualdad de género y la inclusión social.
- Animar y motivar a los participantes a pensar, debatir y relacionar estas ideas con sus propias experiencias y prácticas.

El curso fue organizado en cuatro módulos temáticos diferentes, con una actividad final y dos sesiones síncronas. La formación siguió un diseño didáctico basado en los temas tratados en el Manual INGAME (<https://bit.ly/3CZOEVA>). El propósito central fue trabajar a partir de un juego educativo la igualdad género, la inclusión social y la ciudadanía activa como piezas clave para la ciudadanía activa.

Los contenidos disponibles en el manual INGAME están planteados para realizarse en actividades presenciales implementando metodologías activas. Sin embargo, en la presente propuesta se adaptaron a formación en línea con un enfoque orientado a su uso como *Small Private Open Course* (SPOC) (Hernández-Ramos *et al.*, 2022).

Los módulos adaptados fueron los siguientes:

- Módulo 0. Presentación.
  - Actividad 0. Nos presentamos.
- Módulo 1. La plataforma de actividades y el juego.
  - Actividad 1 a y b. Registro en la plataforma.
- Módulo 2. Reivindicamos la igualdad de género.
  - Actividad 2 a. Juega los niveles 1 y 2.
  - Actividad 2 b. Realiza las actividades de reflexión.
  - Actividad 2 c. Realiza la actividad del foro.
- Módulo 3. Inclusión social en acción.
  - Actividad 3 a. Juega los niveles 3 y 4.
  - Actividad 3 b. Realiza las actividades de reflexión.
  - Actividad 3 c. Reflexiona en grupo sobre las historias personales compartidas.
- Módulo 4. Hacia una ciudadanía activa.
  - Actividad 4 a. Juega los niveles 5 y 6.
  - Actividad 4 b. Realiza las actividades de reflexión.
  - Actividad 4 c. Realiza la actividad del foro.
- Módulo 5. Actividad final.
  - Actividad 5. Evalúa tu experiencia jugando a ENGAME.

El curso se configuró en el campus virtual basado en Moodle, utilizando una organización por bloques y configurando condicionales y seguimiento para plantear un enfoque adaptativo basado en el progreso individual de cada participante en el curso (figura 1). De esta forma, cada módulo pasa a estar accesible cuando se finaliza el módulo anterior.



**Figura 1.** Visión de los módulos a trabajar durante el curso. Fuente: elaboración propia

Cada módulo se compone del acceso al juego para jugar dos de los niveles, una serie de actividades interactivas realizadas en H5P sobre los niveles jugados, y una actividad para profundizar y reflexionar sobre el tema principal del módulo. En la figura 2 se puede ver un ejemplo de la organización del módulo enfocado



**Figura 2.** Organización del contenido del módulo sobre igualdad de género. Fuente: elaboración propia

en la igualdad de género. Asimismo, se planificaron dos sesiones síncronas, una al inicio y otra al final del curso con el fin de desarrollar algunas dinámicas y reflexiones en grupo.

## 2.2. Participantes

El curso se promocionó de forma gratuita para profesorado y futuros docentes en España y Latinoamérica. Se recibieron 163 inscripciones y se aceptaron 109 participantes procedentes de 20 instituciones de Argentina, Chile, Colombia, Ecuador, España, Honduras, México, Nicaragua, Perú y Portugal. La distribución en cuanto a sexo fue 28 hombres (25,69 %) y 81 mujeres (74,31 %). La selección de participantes se realizó por orden de inscripción, priorizando la representación del mayor número de países posible.

Con el fin de gestionar correctamente la interacción entre los participantes en las diferentes actividades planteadas en el campus virtual, se organizaron en cuatro grupos de trabajo. La creación de los grupos se realizó de forma semialeatoria, fomentando grupos diversos en cuanto a países e instituciones.

## 2.3. Procedimiento

Al inicio de la formación, previo a iniciar los módulos, se llevó a cabo una sesión síncrona en la que se explicó cómo sería el desarrollo del curso y los hitos a alcanzar para superar la formación. Asimismo, se realizó una dinámica para romper el hielo y profundizar en los conceptos básicos del curso (figura 3). El contenido fue impartido de forma dinámica, combinando nociones de corte teórico con actividades prácticas, tanto de reflexión individual como de debate colectivo. El objetivo principal de esta sesión fue motivar al alumnado y establecer las bases para el desarrollo de los diferentes módulos.

A continuación, se detallan las actividades realizadas a lo largo de los diferentes módulos. En primer lugar, el módulo 1, la plataforma de actividades y el juego se centró en el registro en el espacio INGAME (<https://ingame.erasmus.site/platform>), de tal forma que el profesorado participante en la formación pudiera utilizar todos los recursos del curso una vez finalizado.

El segundo módulo, centrado en la igualdad de género, abordaba los dos primeros niveles del juego. El primer nivel es «Igu-



Figura 3. Resultado de la dinámica sobre ciudadanía activa. Fuente: elaboración propia

dad de género», donde el jugador aprende sobre género y sexo, identidad y roles de género, igualdad de género y discriminación (figura 3). El avatar crece en el nivel 2 (Educación - Igualdad y equidad) para aprender la diferencia entre «igualdad de oportunidades» y «equidad» en la educación y cómo los antecedentes socioeconómicos y culturales, las tendencias y los prejuicios conforman la educación y la autopercepción.

Una vez finalizados los niveles 1 y 2 del juego, en la segunda tarea reflexionaron sobre el género a través de algunas preguntas planteadas. Estas preguntas, realizadas en H5P, pueden reutilizarse como recurso en las aulas con el fin de abordar la misma temática.

La tarea central del módulo se basó en la reflexión sobre la masculinidad tóxica y su vinculación con el patriarcado. Para la reflexión, se planteó un debate asíncrono a través de un foro y como detonante se compartieron diferentes vídeos y textos sobre la temática. Los temas para debatir fueron: *a)* significado de *masculinidad* y *feminidad*, y sus rasgos; *b)* rasgos atractivos para una potencial pareja; *c)* significado de «madurar y ser un hombre» y resultados positivos y negativos de la frase; *d)* frases escuchadas relacionadas con la masculinidad tóxica. Esta actividad permitió alcanzar los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Autoconocimiento.
- Concienciar sobre la masculinidad tóxica.
- Fomentar la concienciación sobre la masculinidad sana.
- Expresar sentimientos sobre el tema específico.

El tercer módulo abordó la inclusión social en acción, de tal forma que los participantes jugaron a los niveles 3 y 4, y posteriormente usaron varias actividades en H5P para reflexionar sobre la temática. El tercer nivel de ENGAME abordó directamente la temática de este módulo, donde el jugador aprendía sobre la exclusión social, la estigmatización, la discriminación y el racismo en diferentes espacios y experiencias y aprende a promover la inclusión social. El avatar cae en un agujero y debe responder correctamente a algunas preguntas y gestionar algunas situaciones discriminatorias. Por otro lado, el cuarto nivel se denomina «Vida en la ciudad y compromiso cívico», donde el jugador aprendía sobre las políticas gubernamentales y municipales y la visión del desarrollo de la ciudad, las iniciativas vecinales y cuestiones como la gentrificación y la discriminación, lo que le permitía vislumbrar posibles ciudades sostenibles.

La actividad central del tercer módulo buscaba la reflexión sobre la desigualdad y el rechazo, identificar las razones de las desigualdades sociales, comparar diferentes formas de desigualdad y debatir de forma crítica sobre el tema. En particular, cada participante debía leer dos historias en primera persona, una abordando la experiencia de una persona con secuelas físicas y otra sobre *bullying*, para, posteriormente, compartir los elementos comunes en todas las historias y sus pensamientos y sentimientos al leerlas. La segunda fase de la actividad se centró en leer y responder las intervenciones del resto de participantes del mismo grupo. Los objetivos de aprendizaje de esta actividad fueron los siguientes:

- Aumentar la sensibilización sobre los conceptos de *desigualdad* y *rechazo*.
- Entender las consecuencias que tiene la exclusión social para las personas.
- Entender las consecuencias que tienen las distintas formas de acoso escolar para las personas.
- Mostrar una comprensión crítica de la desigualdad, el rechazo y el acoso.

Finalmente, el cuarto módulo, hacia una ciudadanía activa, introduce los niveles 5 y 6 del juego. El quinto nivel, «Medio ambiente y cambio climático», se centraba en el aprendizaje de cuestiones relacionadas con el medio ambiente y el cambio climático, como la contaminación, el calentamiento global y la generación de energía, y en cómo los ciudadanos pueden contribuir a resolver estos problemas. El último nivel profundiza en «Problemas y crisis mundiales - Compromiso y participación cívica», y se centraba en que el jugador adquiriera conocimientos sobre problemas y crisis mundiales, gobernanza democrática, migración y obstáculos a las sociedades pacíficas, y aprendiera sobre compromiso y participación cívica.

En la actividad del cuarto módulo se planteaba a los participantes diferentes tarjetas, donde en algunas de ellas había ejemplos de ciudadanía activa y en otras no. El objetivo era detectar cuáles eran o no manifestaciones de ciudadanía activa y por qué (Kiourti, 2023). Como resultado, se abordaban los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Cuestionar su visión del mundo.
- Entender la importancia de la ciudadanía activa.
- Intercambiar puntos de vista y opiniones sobre cuestiones sociales.
- Adquirir conciencia de ciudadanía activa.

Por último, para la superación del curso, una vez finalizados los módulos, cada participante respondió el cuestionario de evaluación del juego ENGAME. Esta evaluación se utilizó para identificar aspectos a mejorar en el juego para su uso en contextos de aprendizaje (García-Holgado *et al.*, 2023).

Finalmente, para cerrar el curso, se llevó a cabo una sesión final síncrona, en la cual se resolvieron dudas y se hizo debate en grupos sobre los temas abordados en los diferentes módulos a modo de conclusión.

### 3. Resultados

Una de las principales problemáticas de los cursos en línea es la tasa de éxito (Tinoco-Giraldo *et al.*, 2022). Si bien el número de

inscripciones suele superar con creces los objetivos marcados, la tasa de finalización suele reducirse en más de un 50 % (Bernal Gonzalez y Prendes Espinosa, 2017). En particular, finalizaron la formación de forma exitosa 47 participantes (43,12 %). De los 109 aceptados, 39 nunca iniciaron el curso (35,78 %).

Respecto a la satisfacción con la formación, se obtuvieron 25 respuestas. En general, la satisfacción media fue alta respecto a todos los indicadores medidos, abarcando desde la duración del curso hasta los materiales y metodologías aplicadas. En la tabla 3 se pueden ver las preguntas y los resultados obtenidos.

**Tabla 3.** Estadísticos descriptivos del cuestionario de satisfacción sobre una puntuación de cinco puntos

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. estándar
1. Organización general y entorno de trabajo del curso	25	3	5	4,68	,627
2. Materiales y recursos facilitados durante el curso	25	4	5	4,76	,436
3. Las ponentes estaban bien preparadas y el contenido de las presentaciones era de gran calidad	25	3	5	4,72	,614
4. El debate estuvo bien coordinado y se animó a los participantes a compartir sus puntos de vista	25	4	5	4,76	,436
5. Los temas planteados en el curso se trataron adecuadamente	25	3	5	4,80	,500
6. Hay margen para profundizar en cuestiones concretas	25	3	5	4,60	,645
7. La duración del curso fue suficiente	25	2	5	4,12	,927
8. El curso cumplió mis expectativas	25	3	5	4,64	,638

Respecto a los aspectos positivos destacados por los participantes, se encuentran:

- Herramientas educativas y metodología interactiva.
- Uso de juego para el aprendizaje y reflexión.
- Materiales multimedia: vídeos, textos y juegos.
- Participación y opinión de los compañeros.

- Temáticas de inclusión social, igualdad de género y ciudadanía activa.
- Interacción en foros y espacios de debate.
- Enfoque en el rol de la mujer en la sociedad.
- Experiencia de aprendizaje práctica y participativa.

En cuanto a los aspectos negativos, la mayor parte de la retroalimentación recibida, se centró en el juego en línea ENGAME:

- Mejora en la duración y claridad de las instrucciones del juego.
- Aumentar la interactividad y mejora en la función de guardado del juego.
- Adecuación del contenido del juego para promover la autonomía de niños y adolescentes.
- Bilingüismo y accesibilidad de los materiales educativos.
- Mayor énfasis en la interacción grupal y la retroalimentación en foros.
- Optimización técnica y mejor organización de los niveles y contenidos del juego.

## 4. Discusión y conclusiones

Como resultados esperados no solo se perseguía que los participantes completasen las tareas, sino el alcance de los conocimientos correspondientes y sensibilidad hacia los temas abordados.

Para ello, se llevaron a cabo durante la segunda sesión síncrona el debate grupal comentado, con el fin de compartir los puntos de vista, las dudas y discrepancias. En general, los participantes mostraron un especial interés por potenciar la igualdad de género, la inclusión social y la ciudadanía activa. También contaron experiencias con las que empatizaban o que les generaba preocupación, poniendo en contexto la realidad de diferentes países. Entre todos los presentes se idearon y plantearon posibles soluciones y propuestas para abordar las situaciones comentadas en relación con las dificultades encontradas en estos ámbitos.

Finalmente, para la superación del curso era necesario realizar las tareas y actividades marcadas, que posteriormente fueron evaluadas por las docentes. Una realidad que quedó evidenciada durante la formación es que trabajar temáticas sociales desde la

reflexión y el pensamiento crítico potencia el interés y la implicación en el proceso de cambio.

## 5. Referencias

- Bernal Gonzalez, M. C. y Prendes Espinosa, M. P. (2017). Cursos online masivos en abierto: caso de estudio longitudinal. *RiiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 2). <https://doi.org/10.6018/riite/2017/297221>
- García-Holgado, A., García-Peñalvo, F. J. y Butler, P. (2020). Technological Ecosystems in Citizen Science: A Framework to Involve Children and Young People. *Sustainability*, 12(5), art. 1863. <https://doi.org/10.3390/su12051863>
- García-Holgado, A., Vázquez-Ingelmo, A., Verdugo-Castro, S., García-Peñalvo, F. J., Kiourti, E., Gudoniene, D., Kyriakidou, M., Romaniuc, L., Rak, K., Kraus, L. y Fruhmann, P. (2023). Preliminary Validation of ENGAME: Fostering Civic Participation and Social Inclusion Through an E-Learning Game. En: P. Zaphiris y A. Ioannou (eds.). *Learning and Collaboration Technologies. 10th International Conference, LCT 2023. Held as Part of the 25th HCI International Conference, HCII 2023*. Copenhage, 23-28 de julioo, 2023. *Proceedings, Part II* (pp. 466-481). Springer Nature. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-34550-0\\_34](https://doi.org/10.1007/978-3-031-34550-0_34)
- García-Peñalvo, F. J., García-Holgado, L., García-Holgado, A., Zangrando, V., Romaniuc, L., Kyriakidou, M., Patsarika, M., Gudoniene, D., Rak, K., Frühmann, P., Afxentiou, A., Bartoli, A. y Karkantzou, V. (2021). Gaming for Social Inclusion and Civic Participation: the INGAME project. En: A. Balderas, A. J. Mendes y J. M. Dodero (eds.). En: *Proceedings of the 2021 International Symposium on Computers in Education (SIIE)*. Málaga, 23-24 de septiembre. IEEE. <https://doi.org/10.1109/SIIE53363.2021.9583646>
- García-Peñalvo, F. J., Rodríguez-Conde, M. J., Therón, R., García-Holgado, A., Martínez-Abad, F. y Benito-Santos, A. (2019). Grupo GRIAL. *IE Comunicaciones. Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, 30, 33-48. <https://bit.ly/35IIQh9>
- Hernández-Ramos, J. P., García-Holgado, A. y García-Peñalvo, F. J. (2022). Innovación en la formación del profesorado universitario con un formato SPOC enriquecido. En: S. Olmos-Migueláñez, M. J. Rodríguez-Conde, A. Bartolomé, J. Salinas, F. J. Frutos-Esteban

- y F. J. García-Peñalvo (eds.). *La influencia de la tecnología en la investigación educativa pospandemia* (pp. 169-182). Octaedro.
- Keiser, M. (2000). Young adults and civic participation. *National Civic Review*, 89(1), 33-38. <https://doi.org/10.1002/ncr.89106>
- Kiourti, E. (2023). *INGAME: Promoting active citizenship, gender equality and social Inclusion in educational settings. A Handbook for trainers*. INGAME Project Consortium. <https://bit.ly/3vxyvpO>
- OCDE (2020). *How's Life?: Measuring Well-being–Civic engagement and governance*. OCDE. <https://bit.ly/47pHdnB>
- Oxfam Italy. (2020). *INGAME EU Report*. INGAME project Consortium.
- Raphael, C., Bachen, C., Lynn, K.-M., Baldwin-Philippi, J. y McKee, K. A. (2010). Games for Civic Learning: A Conceptual Framework and Agenda for Research and Design. *Games and Culture*, 5(2), 199-235. <https://doi.org/10.1177/1555412009354728>
- Tinoco-Giraldo, H., Torrecilla-Sánchez, E. M. y García-Peñalvo, F. J. (2022). E-Mentoring Pilot Program in Academic Internships: Effectiveness in Improving Participants' Competencies. *Sustainability*, 14(7), art. 4025. <https://doi.org/10.3390/su14074025>