

El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior.

The use of gamification and digital resources in the teaching and learning of social sciences in higher education.

Elena Carrión Candel

Universidad Camilo José Cela

ecarrion@ucjc.edu

RESUMEN

La tecnología forma parte de todos los ámbitos de nuestra vida, por ello se debe propiciar la formación del alumnado universitario-futuros docentes de Educación Primaria- como expertos en todo el proceso de utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Planteamos como experiencia educativa novedosa en la docencia universitaria, la utilización de recursos didácticos y multimedia y herramientas basadas en la gamificación, como estrategias educativas eficaces para el aprendizaje de las Ciencias Sociales, apoyados en el uso de las nuevas tecnologías, con el objetivo de mejorar la praxis docente y los conocimientos de nuestros alumnos. Estas herramientas pueden ser utilizadas en el aula como apoyo a las metodologías pedagógicas que desarrollan los docentes, con la finalidad de educar en los conocimientos, competencias y destrezas marcados en el currículo. Se concibe este trabajo mediante una metodología práctica, cooperativa y centrada en el alumno, con un diseño activo, colaborativo y comunicativo adecuado para una educación integral.

Palabras clave: Ciencias Sociales, recursos didácticos y multimedia, aprendizaje cooperativo, WebQuests, Cerebriti, Kahoot.

ABSTRACT

Technology has a huge role in all aspects of our lives; due to this fact we must promote its importance to all university students undertaking the process of teacher training in primary education as experts in the use of Information and Communication Technology (ICT) in the classroom. At university level, we consider the use of digital teaching resources and multimedia tools based on gamification to be innovative and efficient strategies for the teaching and learning of social sciences, supported by the use of new technologies to improve educational practice and our students' knowledge. These tools can be used in the classroom as a supplement to teaching methods that develop teachers, with the purpose of educating in the knowledge, competence and skills marked out by the national curriculum. We conceive this task through a practical methodology, and cooperative student-centered learning, with an active and communicative design adequate for a rounded and complete education.

Keywords: Social Sciences, digital competence, teaching resources and multimedia, cooperative learning, WebQuests, Cerebriti, Kahoot.

1. INTRODUCCIÓN

¿ A qué retos se enfrenta el docente en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la educación actual?

Vivimos en un mundo en permanente estado de transformación y perfeccionamiento, la creciente digitalización de la sociedad moderna permite al docente ofrecer diversas informaciones mediante las nuevas tecnologías que son especialmente útiles y motivadoras, y posibilitan elaborar materiales novedosos para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en el contexto de la educación superior.

Uno de los retos de este trabajo está vinculado a las dificultades propias de la enseñanza de las Ciencias Sociales, debido a los problemas que se derivan de la compleja naturaleza de la materia. Actualmente en las Ciencias Sociales se integran diversas disciplinas que estudian a las personas como seres sociales, y su realidad en sus aspectos económicos, geográficos sociológicos e históricos, permitiendo un aprendizaje globalizado e integrador del conocimiento. Las dificultades en el aprendizaje de las Ciencias Sociales no tienen una causa única, tienen una explicación multicausal, son cambiantes y se relacionan en gran parte con la tarea y el entorno psicológico y social que aportan profesores, padres, compañeros, etc. Por tanto, podríamos hablar de condicionantes personales, escolares y socioambientales como factores generales de las dificultades del aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Por otra parte, surge la dificultad de la adquisición del Tiempo Histórico por parte del alumnado, situación problemática de interés general, debida a la imposibilidad de poder reproducir hechos concretos. La posibilidad de un aprendizaje por descubrimiento es complicada en Historia, más que en otras materias como, física, química y ciencias naturales, en la medida que las investigaciones que los alumnos deben realizar para construir su propio conocimiento, se ven limitadas ante la dificultad de reproducir fielmente los hechos o acontecimientos del pasado.

Partiendo de estas dificultades, con una metodología basada en la fusión del aprendizaje significativo y colaborativo con dinámicas de juego, que tienen una finalidad educativa, formativa, e informativa, pretendemos no solo entretener sino educar en competencias, conocimientos y destrezas marcadas. A través de los recursos didácticos y multimedia y la gamificación, consideramos que es posible su consecución y logro, así como la comprensión o entendimiento, incentivando al alumno a participar, compartir e interactuar en actividades ya sea de forma individual o bien con su grupo-clase.

Siguiendo con esta línea argumental, numerosos autores demuestran los beneficios que la gamificación y las nuevas tecnologías (Pinya y Roselló; 2013) tienen en el contexto educativo como excepcional e innovador método de aprendizaje, concretamente en el área de Ciencias Sociales, (Área y González; 2015; Hung, Sun & Yu, 2015; Rangel, 2015; Arkün, 2016; Contreras, 2016; García, 2016; Cózar y Sáez, 2016), destacando la importancia fundamental del juego dentro del aprendizaje. Coincidimos en que al final la gamificación lo que busca es crear ese contexto adictivo que producen los juegos para que el alumnado aprenda de una manera mucho más creativa y sea capaz de sintetizar mejor su aprendizaje.

Esta propuesta pretende la aplicación de nuevas estrategias y metodologías para mejorar la praxis docente y permitir un aprendizaje más motivador y significativo por parte del alumnado. Se trata de una estrategia educativa que excluye el aprendizaje memorístico de los contenidos de los programas educativos, como forma principal de conocimiento y evaluación, para dar paso a otro en el que se prioriza el aprendizaje colaborativo, interactivo, argumentativo y por descubrimiento, desarrollando sus capacidades comunicativas, es decir, su capacidad expresiva, comprensiva y sintetizadora, así como el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes al interactuar, compartir, relacionarse y ampliar el conocimiento.

2. MÉTODO.

2.1. Objetivos.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación y la gamificación nos ofrecen todo un caudal de oportunidades para optimizar y enriquecer las experiencias de aprendizaje. Los objetivos que nos proponemos obtener con esta propuesta esgrimiendo el área de las Ciencias Sociales, serían los siguientes:

- Mostrar las aportaciones que los diferentes recursos digitales y la gamificación desempeñan en la adquisición de competencias clave en el área de las Ciencias Sociales.
- Utilizar herramientas para la gamificación en el aula, como medio de adquisición y desarrollo de conocimientos, competencias y habilidades sociales, necesarias para su formación integral.
- Utilizar recursos didácticos, multimedia y aplicación de las TIC fundamentados en las Ciencias Sociales, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, estimular la participación activa y para aprender a aprender.
- Valorar la importancia de los recursos digitales para propiciar el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas y actividades a realizar.
- Incrementar la motivación del estudiante mediante la introducción de actividades interactivas que faciliten el estudio de los contenidos de las Ciencias Sociales.
- Facilitar y fomentar la interacción y comunicación entre docente-discente.

Este planteamiento nos lleva a acometer la introducción, diseño y puesta en práctica de herramientas didácticas, consideradas como una experiencia pedagógica innovadora, que posibilitan amplias potencialidades a la hora de trabajar colaborativamente en el aula los distintos contenidos de las Ciencias Sociales. Permitiendo la creación de nuevos entornos de formación en el alumnado, propicios para la reflexión, el análisis y el aprendizaje significativo, desarrollándose un amplio abanico de experiencias compartidas y nuevos roles y responsabilidades para los alumnos y profesores.

2.2. Metodología.

El presente trabajo se basa en una propuesta innovadora que emplea sobre todo la gamificación y las nuevas tecnologías para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Con metodologías didácticas basadas en el juego y la práctica educativa, junto a la praxis de metodologías constructivistas (Piaget, Vigostsky) que postulan la prevalencia de procesos activos en la construcción del conocimiento junto al aprendizaje por descubrimiento y significativo. Esta técnica basada en la ludificación explota todos los recursos posibles, combina tecnologías de la información y comunicación (TIC) y juegos educativos para hacer más interesante y atractivo el proceso de enseñanza-aprendizaje a los alumnos. Con esta propuesta lo que se pretende es verificar y analizar el grado de satisfacción de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales a través del empleo y aplicación de esta metodología lúdica y, por tanto, demostrar si es eficiente o no su empleo y puesta en práctica en el aula.

Consideramos que estas estrategias tienen relevancia en el ámbito educativo por:

- Ofrecer un aprendizaje más significativo y autónomo.
- Proporcionar una retroalimentación constante.
- Vincular al alumno con el contenido, las tareas y las actividades.
- Permitir la conectividad entre usuarios en el espacio online.
- Activar la motivación y el interés por el aprendizaje de la materia.

Por consiguiente, la metodología que emplearemos en nuestra investigación será activa y participativa, utilizando para ello propuestas pedagógicas y enfoques metodológicas interesantes y atractivos para el alumnado, en los que el aprendizaje se ha considerado como un proceso activo, constructivo y significativo, que permita desarrollar en los estudiantes una mentalidad abierta y flexible a través de actividades dirigidas a resolver problemas, investigar, analizar, seleccionar la información relevante, en definitiva, aprender a “pensar históricamente”. En cuanto a los criterios de clasificación del método, nos fijaremos los siguientes:

Organización del contenido	Método psicológico (basado en los intereses, necesidades y experiencias del alumno).
Actividad de los alumnos	Modelo activo.
Tratamiento de los contenidos	Método globalizado.
Situación didáctica	Método colectivo (interactivo)
Responsabilidad del alumno en el aprendizaje	Método heurístico (el alumno investiga, descubre y fundamenta)

Tabla Nº 1: Metodología de la investigación (elaboración propia).

Para ello esta propuesta de buenas prácticas y recursos, se realizará mediante una secuencia de trabajo que quedó establecida de la siguiente manera:

1. Aprendizaje de los cuatro Bloques de Contenidos de Ciencias Sociales, según el Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria. Para su consecución y refuerzo, trabajaremos las siguientes herramientas de gamificación, **Kahoot** y **Cerebiriti**, como una forma de hacer más lúdicas las clases de Ciencias Sociales y motivar a los alumnos en su aprendizaje.
2. Explicar los distintos contenidos pertenecientes al Bloque 2 “El mundo en que vivimos”, geografía física. Entre las planteadas para su aprendizaje, destacamos la elaboración de una **MiniQuest**, “**Aprendiendo astronomía con la música**”. Esta propuesta de trabajo responde a un tipo de actividad orientada a la investigación de los alumnos, donde toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web. Investigando en la Web se incorpora a los alumnos en tareas prácticas, se estimula la colaboración y discusión y es fácil su integración en el currículo escolar.
3. Explicar los distintos contenidos pertenecientes al Bloque 3 “Vivir en sociedad”, geografía humana. Destacamos la utilización de un **libro digital -e-book-**, elaborado con la aplicación Cuadernia, mediante un proyecto comunicativo de recursos didácticos y multimedia para facilitar el aprendizaje de las diferentes estructuras familiares.

4. Explicar los distintos contenidos pertenecientes al Bloque 4 “Las huellas del tiempo”, que engloba los conocimientos de la Historia y en menor medida de Historia del Arte. Subrayamos la elaboración de una **Caza del Tesoro**, “**La Prehistoria**”. Con esta actividad nos sumergimos en entornos virtuales de aprendizaje, trabajando diversas estrategias didácticas, caracterizadas por el aprendizaje colaborativo basado en problemas.

La consecución de estas estrategias se logrará con la elaboración y puesta en práctica de los siguientes recursos didácticos multimedia:

Kahoot	MiniQuests	Caza del tesoro	Cerebriti	Cuadernias
Ejercicios de selección múltiple.	Escenario	Introducción	Ejercicios visuales de unir con flechas.	Ejercicios de respuesta corta
Ejercicios de respuesta corta	Tarea	Preguntas	Ejercicios de selección múltiple	Ejercicios de selección múltiple
Ejercicios de comentario de videos.	Producto	Recursos	Discusión y debate sobre videos.	Ejercicios de rellenar huecos
-	Evaluación	La gran pregunta	-	Ejercicios decrucigramas
-	-	-	-	Ejercicios de unir con flechas

Tabla Nº 2: Recursos didácticos multimedia y de gamificación

(elaboración propia).

Finalmente, para analizar los resultados hemos utilizado una **encuesta de satisfacción o test de autoevaluación online** mediante la aplicación **Google Drive**, cumplimentado por los alumnos para valorar la eficacia de estos materiales y la apreciación de los posibles cambios registrados en los estudiantes. La técnica utilizada ha permitido registrar sus apreciaciones, reacciones y modificación de comportamientos que se han producido en nuestro alumnado a lo largo de todo el proceso, comparando las situaciones precedentes y el aprendizaje posterior.

2.3. Técnicas de gamificación y recursos didácticos y multimedia para el aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Lo que se pretendía con estas dinámicas de gamificación y tecnologías de la información y comunicación, eran diferentes retos, para que, al final, el alumno mejorara su aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales. Las técnicas de gamificación empleadas han permitido construir estrategias de pensamiento histórico, algunas centradas en un periodo concreto ayudando a entender y/o crear el proceso histórico, y recrean espacios de otras civilizaciones en el desarrollo del propio juego. Destacando la importancia que su desarrollo tiene en cuanto a procesos o resultados esperados.

A continuación, mostramos la descripción y explicación de las técnicas de gamificación elaboradas -**Kahoot** y **Cerebriti**. Estas técnicas basadas en la ludificación, explotan todos los recursos posibles, combinan tecnologías de la información y comunicación (TIC) y juegos educativos para hacer más interesante y atractivo el proceso de enseñanza-aprendizaje a los alumnos.

❖ **Kahoot: Descubre los Contenidos de los Bloques de Ciencias Sociales**

Kahoot es una herramienta muy útil para la creación de cuestionarios de evaluación. En nuestro caso permite aprender y repasar conceptos de las Ciencias Sociales de forma divertida y entretenida, simulando un concurso. Este Kahoot contiene preguntas tipo test, para reconocer imágenes y videos para la discusión y el debate. La idea es aprender jugando, es decir, este servicio Web de educación social y gamificada, se comporta como un juego recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les situará en lo más alto del ranking. Por tanto, los alumnos crean su avatar y contestan a una serie de preguntas por medio de su dispositivo móvil, finalmente gana quien consigue más puntuación.



<https://play.kahoot.it/#/k/416f027d-995c-4f74-9608-daf613b317e6>

Imagen Nº 1. Kahoot: Descubre los Contenidos de los Bloques de Ciencias Sociales



Imagen Nº 2. Kahoot: Descubre los Contenidos de los Bloques de Ciencias Sociales.

❖ **Cerebriti: Aprendiendo con las Ciencias Sociales.**

Cerebriti es una plataforma colaborativa que permite tanto a docentes como a alumnos crear sus propios juegos educativos y compartirlos con la comunidad educativa de forma gratuita. La plataforma está 100% gamificada, los alumnos podrán ir sumando Neuros (puntos), por jugar. Esta aplicación permite hacer las clases más amenas y divertidas, incrementando la motivación por la asignatura de Ciencias Sociales.

Este recurso basado en la gamificación o ludificación, mejora la procesos de aprendizaje, la motivación, el desarrollo de la inteligencia emocional y la adquisición de habilidades de cooperación entre otras. Planteamos distintos juegos de Cerebriti de varias modalidades: de imágenes, de tipo test, de ordenar...para facilitar el aprendizaje de las Ciencias Sociales y la visualización del tiempo histórico. Todo un proceso que les ayudará a entender mejor los contenidos y que les convertirá en protagonistas de su propio aprendizaje

- **Aprendiendo con las Ciencias Sociales:**

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-historia/aprendiendo-con-las-ciencias-sociales/>

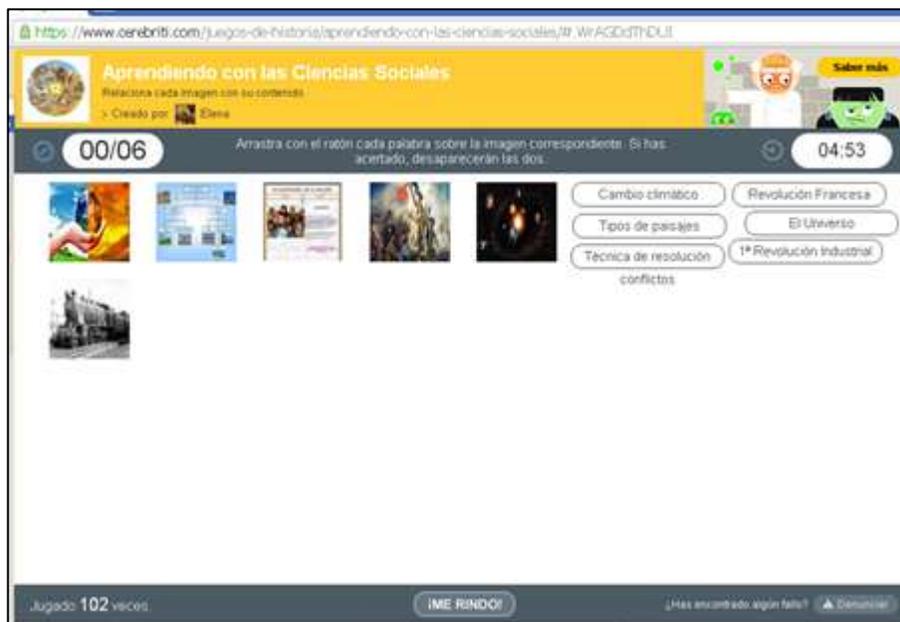


Imagen Nº 3. Cerebriti: Aprendiendo con las Ciencias Sociales.

- **Visualización del Tiempo Histórico (I)**

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-historia/visualizacion-del-tiempo-historico/>

- **Visualización del Tiempo Histórico (II)**

[https://www.cerebriti.com/juegos-de-historia/visualizacion-del-tiempo-historico-ii-/](https://www.cerebriti.com/juegos-de-historia/visualizacion-del-tiempo-historico-ii/)

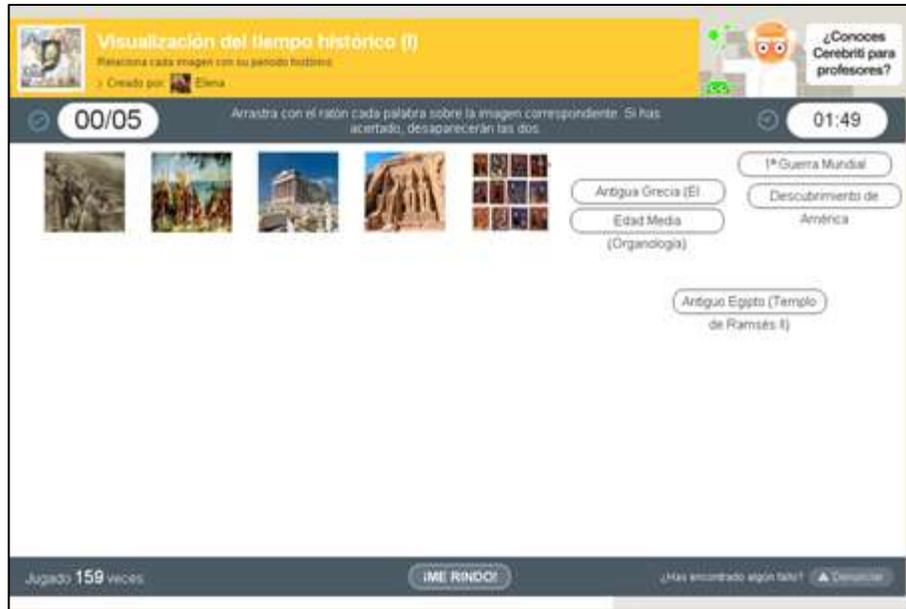


Imagen Nº 4. Cerebriti: Visualización del tiempo histórico (I)

❖ Cuadernia: Los Tipos de Familia: La Familia, su estructura y diversidad.

Hemos elaborado este recurso didáctico y multimedia -libro digital con la aplicación Cuadernia-, para explicar los diferentes tipos de familias, utilizando la publicidad como elemento integrador para poder analizar de forma dialógica y cooperativa la coexistencia de la diversidad de tipologías familiares surgidas de las transformaciones sociales del siglo XXI. Consideramos importante el analizar desde la Educación Primaria, los distintos tipos de estructuras familiares para aprender a valorar y respetar la diversidad, para evitar situaciones de vulnerabilidad, las cuales pueden conducir a la exclusión social o al acoso escolar. Para ello, seguiremos los siguientes pasos metodológicos:

- ✓ Visionado del Cuadernia: “La familia, su estructura y diversidad”.
- ✓ Realizaremos con el grupo-clase la explicación de los distintos tipos de familias y sus características, mediante el visionado de distintos videos publicitarios representativos de la pluralidad familiar.
- ✓ Los alumnos realizarán mediante dinámicas de trabajo en grupo y pequeño grupo, las diversas actividades planteadas en el Cuadernia y los distintos juegos de ampliación y refuerzo, tales como: actividades de unir con flechas, completar con huecos, responder preguntas, realizar una sopa de letras sobre los tipos de familias, identificar los tipos de familia con su imagen correspondiente, etc. Todo ello para verificar si el alumno ha asimilado y entendido todos los contenidos propuestos, propiciando el aprendizaje significativo, colaborativo y la competencia de aprender a aprender.

- Cuadernia: Los Tipos de Familia: La Familia, su estructura y diversidad.



Imagen Nº 5. Cuadernia: Los tipos de familia: La Familia, su estructura y diversidad.

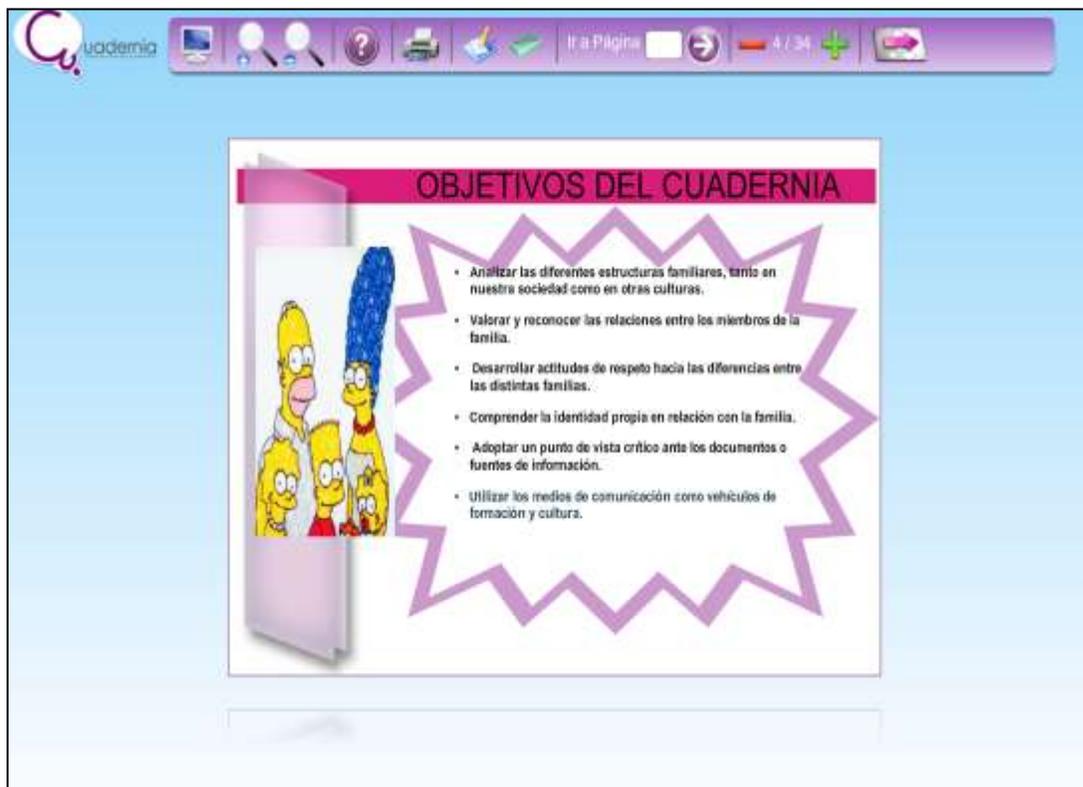


Imagen Nº 6. Objetivos del Cuadernia: Los tipos de familia.

❖ **Aprendizaje basado en proyectos y resolución de problemas: Caza del Tesoro y MiniQuest.**

El profesorado actualmente se encuentra ante el desafío de proporcionar entornos de aprendizaje centrados en el educando, auténticos, colaborativos y basados en problemas. Con estas propuestas de trabajo en el aula presentamos nuevos entornos de conocimiento, cuya función principal es hacer activo el aprendizaje englobándolo en la ejecución de un plan de trabajo. A partir de las cuestiones proporcionadas por el profesor y la búsqueda y transformación de la información, el alumno participa de forma activa para lograr un objetivo o tarea marcada por el docente, permitiendo el aprendizaje significativo y por descubrimiento que se sustenta en las premisas del trabajo en equipo y cooperativo. Dichas tarea se abordará en pequeños grupos de 3 o 4 alumnos que elaborarán un trabajo (bien en papel o en formato digital) utilizando los recursos ofrecidos porInternet.

A continuación, mostramos alguna de las estrategias elaboradas, centradas en el trabajo colaborativo:

▪ **Caza del Tesoro: La Prehistoria.**

<http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/cazaver/4014>



Imagen Nº 7. Caza del Tesoro: La Prehistoria

Con este recurso de indagación e investigación en la web, pretendemos que nuestros alumnos hagan un viaje a “la Prehistoria”, para conocer las distintas edades de la Prehistoria y sus características, cómo vivían sus pobladores, de qué se alimentaban, qué tareas realizaban, qué muestras de arte nos dejaron los artistas prehistóricos y cuáles fueron los grandes monumentos prehistóricos. El aprendizaje y desarrollo óptimo de esta caza del tesoro, se conseguirá mediante el trabajo colaborativo, donde la construcción del conocimiento se consigue mediante la negociación social.

- **MiniQuest: Aprendiendo astronomía con la música**

<http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/miniver/7578>



Imagen Nº 8. MiniQuest: Aprendiendo astronomía con la música.

En esta MiniQuest se presenta a los alumnos el siguiente reto: “¿Estáis preparados para dar un paseo por el Universo y observar el cielo?” Con esta MiniQuest los alumnos aprenderán de forma motivadora y divertida las características del Universo y del Sistema Solar, los planetas, los movimientos de la Tierra, las fases de la luna, por qué se producen las estaciones del año y todo ello incluyendo a la música. Con la realización de las diversas tareas de este recurso didáctico y multimedia, nuestros alumnos se convertirán en astronautas en esta misión y viaje por el Universo, descubriendo el cielo aprenderán muchas cosas interesantes, trabajando en pequeños grupos y mediante el trabajo cooperativo y colaborativo.

3. DISCUSIÓN DE LOS DATOS, EVIDENCIAS, OBJETOS O MATERIALES

La evaluación se obtiene mediante dos instrumentos de análisis fundamentalmente: En primer lugar de la observación directa del profesorado, a partir de la participación e intervenciones significativas por parte de los alumnos en la realización de los recursos TIC y la gamificación trabajados en el aula, de otro lado, de las respuestas del alumnado en la encuesta online, mediante la aplicación Google Drive, cumplimentado por los alumnos, para valorar la eficacia de estos materiales y apreciar los posibles cambios registrados a lo largo de todo el proceso. Dicha encuesta, contestada por 244 alumnos de la asignatura de Ciencias Sociales en el Grado de Educación Primaria de la Universidad Camilo José Cela (UCJC), está constituida por 15 ítems que podemos encontrar en la siguiente URL:

Application Google Drive: <https://goo.gl/forms/OUXmSoGZOkUon5c02>



Imagen Nº 9. Encuesta de satisfacción del alumnado universitario en el uso y valoración de las TIC.

Una vez puntualizados los ítems cualitativos a analizar en la anterior URL, pasamos a analizar cuantitativamente los más significativos:

Tabla 3. Análisis de los valores más representativos de la encuesta.

ITEMS	VALORES % DEL 1 MUY EN DESACUERDO AL 5 MUY DE ACUERDO.				
VALORES %	1	2	3	4	5
1	0	0	2,1	18,3	79,7
2	0	0	4,2	25,0	70,4
3	0	0	2,1	15,3	82,6
7	0	0	10,3	32,6	56,2
12	0	0	2,1	20,7	77,2

Comprobamos un consenso casi generalizado de acuerdo o muy de acuerdo, respecto a la utilización de la gamificación y las nuevas tecnologías en las respuestas a los 15 ítems propuestos para el aprendizaje de las Ciencias Sociales, aunque reflejamos como representativos en la tabla anterior:

- 1- Los alumnos consideran que la elaboración de materiales digitales y multimedia puede ser un instrumento válido para el aprendizaje de las Ciencias Sociales.
- 2- Incide en el mejoramiento del aprendizaje de la asignatura.
- 3- Consideran necesario que los futuros docentes de Primaria adquieran competencias en nuevas tecnologías.
- 7- El aprendizaje con estos métodos pueden mejorar las calificaciones de sus futuros alumnos.
- 12- La utilización de la gamificación y la enseñanza a través del juego mejora el aprendizaje y la motivación por la asignatura de Ciencias Sociales.
- Y que podríamos llamar *valorativas*, porque no se basan tanto en experiencias personales de los individuos sino en la consideración que tienen del fenómeno.

4. RESULTADOS Y/O CONCLUSIONES.

A partir de los datos obtenidos en la evaluación del aprendizaje de los alumnos y en el análisis de los resultados, se puede verificar y, en consecuencia, corroborar que el uso de los recursos TIC y la gamificación trabajados mediante la enseñanza de las Ciencias Sociales en un entorno de aprendizaje cooperativo, ha mejorado la adquisición y desarrollo de las competencias propias del currículo, incrementado la motivación del alumnado en cuanto a su aprendizaje, posibilitando el desarrollo de las habilidades comunicativas y ha favorecido el análisis y juicio crítico, así como el interés y motivación.

La puesta en práctica de nuestra investigación, permite avanzar en propuestas innovadoras que generan la construcción del conocimiento, proporcionan a los alumnos situaciones significativas y dinámicas, que posibilitan la indagación, la transmisión y elaboración de la información, y el aprendizaje por descubrimiento y significativo, mejorando la calidad educativa y el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Por tanto, justificamos este proyecto, que reconoce la modificación de los métodos y formas de enseñanza en el ámbito universitario, la investigación, el manejo y presentación de los conocimientos, y la elaboración del material por parte de los agentes educativos –discentes y docente-, permitiendo que sean los alumnos los protagonistas de su aprendizaje. En donde la gamificación y las TIC juegan un papel esencial para potenciar y mejorar el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales, constituyendo un recurso fundamental.

Entendemos que, junto con las actitudes y percepciones sobre las TIC y la gamificación de nuestros estudiantes, el nivel de conocimiento que el profesorado tenga en esta materia, determina el modo y el resultado del proceso de su inclusión en las aulas. En este sentido, creemos que estas herramientas deben ser elementos que permitan y fomenten la interacción continua entre los contenidos, el profesorado y los estudiantes. Con todo ello, se refleja el principal reto que encontramos para abordar un cambio metodológico en el ámbito universitario alejado de las metodologías tradicionales, fundamentadas en la memorización de los contenidos.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ÁREA M. y GÓNZALEZ, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, vol. 33, nº 3, 15-38. doi: <http://dx.doi.org/10.6018/j/240791>
- ARKÜN, S. (2016). Gamification in Education. Linz: JKU. Recuperado de: http://www.ocg.at/sites/ocg.at/files/Selay_Arkuen_Kocadere.pdf
- CONTRERAS, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados al ámbito de la educación. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19 (2), 27-33. doi: <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/16143>
- CÓZAR, R. y SÁEZ, J. M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, (13),2.
- HUNG, C. Y., SUN, J.C.Y. & YU, P. T. (2015). The benefits of a challenge: student motivation and flow experience in tablet- PC-game-based learning. *Interactive learning Environments*, 23 (2), 172-190.
- GARCÍA, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19 (2), pp. 9-23. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16175>
- PINYA, C. y ROSELLO, M. R. (2013). La WebQuest como herramienta de enseñanza-aprendizaje en Educación Superior. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa* (45), 1-16.

RANGEL, A. (2015). Competencias docentes digitales: propuesta de un perfil. *Pixel-Bit. Revista de Medios y educación*, 46. 235-248.