



EDUCACIÓN DIGITAL

Innovaciones en el aprendizaje con tecnologías digitales

Coordinadores

Manuel Rodríguez López
Rocío Anguita Martínez



EGREGIUS
ediciones

INNOVACIONES EN EL APRENDIZAJE CON TECNOLOGÍAS DIGITALES.

— Colección INNTED —

INNOVACIONES EN EL APRENDIZAJE CON TECNOLOGÍAS DIGITALES

Coordinadores

Manuel Rodríguez López
Rocío Anguita Martínez

Autores

(por orden de aparición)

Laura de la Iglesia Atienza
Inés Ruíz Requies
Eduardo Fernández Rodríguez
Sara Mariscal Vega
Alberto Ruiz-Ariza
Sebastián López-Serrano
Emilio J. Martínez-López
M^a Pilar Munuera Gómez
Rafael Ruiz González
Gema Albort-Morant
Antonio L. Leal-Rodríguez
Carmen Merchán-Hernández
José Manuel Guil Bozal
Anthony Álvarez Melero
Alfonso Álvarez-Ossorio Rivas
Francisco Cidoncha Redondo
Víctor Sánchez Domínguez
Francisco González de Canales
Nuria Álvarez Lombardero

INNOVACIONES EN EL APRENDIZAJE CON TECNOLOGÍAS DIGITALES.

Ediciones Egregius
c/ Profesor Tierno Galván, 21, 41910 - Camas, Sevilla
www.egregius.es

Diseño de cubierta e interior: Francisco Anaya Benitez

© Los autores

1ª Edición. 2018

ISBN 978-84-17270-52-0

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos de los resúmenes publicados en el libro, son de responsabilidad exclusiva de los autores; asimismo, éstos se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. Innovaciones en el aprendizaje con tecnologías digitales.....	9
<i>Manuel Rodríguez López y Rocío Anguita Martínez</i>	
CAPÍTULO I. Educación Expandida y contenidos transmedia en el ámbito universitario	11
<i>Laura de la Iglesia Atienza, Inés Ruíz Requies y Eduardo Fernández Rodríguez</i>	
CAPÍTULO II. Flipped Classroom y Filosofía para Niños. La innovación educativa como herramienta para el pensamiento crítico.....	29
<i>Sara Mariscal Vega</i>	
CAPÍTULO III. Innovación en el aprendizaje a través de Exergames: una nueva era para los nativos digitales	43
<i>Alberto Ruiz-Ariza, Sebastián López-Serrano y Emilio J. Martínez-López</i>	
CAPÍTULO IV. Gamificación, portafolio digital, contrato académico y rúbrica. Estrategias para la adquisición de competencias	51
<i>M^a Pilar Munuera Gómez y Rafael Ruiz González</i>	
CAPÍTULO V. Cómo mejorar el aprendizaje y la motivación del alumnado a través de una herramienta de gamificación interactiva	65
<i>Gema Albort-Morant, Antonio L. Leal-Rodríguez y Carmen Merchán-Hernández</i>	
CAPÍTULO VI. Formación por Itinerarios Iterativos Personalizados Informáticamente.....	81
<i>José Manuel Guil Bozal</i>	
CAPÍTULO VII. El uso del Kahoot y del Jumble como herramienta de trabajo para la enseñanza para la Historia Antigua y Medieval de España	97
<i>Anthony Álvarez Melero, Alfonso Álvarez-Ossorio Rivas, Francisco Cidoncha Redondo y Víctor Sánchez Domínguez</i>	
CAPÍTULO VIII. Políticas de lo diverso en el aprendizaje en la fabricación digital.....	109
<i>Francisco González de Canales y Nuria Álvarez Lombardero</i>	

INTRODUCCIÓN

INNOVACIONES EN EL APRENDIZAJE CON TECNOLOGÍAS DIGITALES

La Sociedad actual se encuentra en constante redefinición para afrontar los vertiginosos cambios planteados por el desarrollo de las tecnologías y la diversificación de sus usos: proliferación de fuentes de información y formatos de contenidos educativos, usos de redes sociales, globalización, ciudadanía digital...

La irrupción de nuevas tecnologías y su popularización han aumentado las oportunidades para aprender y diversificado los contextos y formas de hacerlo y ha puesto en primer plano del debate público los desafíos a los que se enfrenta la educación en la actualidad, que requiere nuevas metodologías y estrategias pedagógicas para una educación más abierta y flexible para responder a un aprendizaje móvil, conectado y distribuido. En esta era donde la educación se plantea en términos de una educación líquida y sin muros, nuevas metodologías y modalidades educativas tienen o aspiran a tener un peso destacado.

Esta publicación tiene la finalidad de presentar experiencias para la reflexión sobre usos y beneficios de estas nuevas modalidades educativas: aula invertida, pedagogía inversa, conectivismo y aprendizaje social, aprendizaje experiencial, aprendizaje activo, aprendizaje por proyectos, flipped classroom, aprendizaje invisible, aprendizaje híbrido, ecologías del aprendizaje, entornos personales de aprendizaje, redes de aprendizaje, etc.

Innovaciones en el aprendizaje con tecnologías digitales.

1. Educación Expandida y contenidos transmedia en el ámbito universitario
2. Flipped Classroom y Filosofía para Niños. La innovación educativa como herramienta para el pensamiento crítico
3. Innovación en el aprendizaje a través de *Exergames*: una nueva era para los nativos digitales
4. Gamificación, portafolio digital, contrato académico y rúbrica. Estrategias para la adquisición de competencias
5. Cómo mejorar el aprendizaje y la motivación del alumnado a través de una herramienta de gamificación interactiva
6. Formación por Itinerarios Iterativos Personalizados Informáticamente.
7. El uso del Kahoot y del Jumble como herramienta de trabajo para la enseñanza para la Historia Antigua y Medieval de España
8. Políticas de lo diverso en el aprendizaje en la fabricación digital

Manuel Rodríguez López
Rocío Anguita Martínez

CAPÍTULO VII

EL USO DEL KAHOOT Y DEL JUMBLE COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO PARA LA ENSEÑANZA PARA LA HISTORIA ANTIGUA Y MEDIEVAL DE ESPAÑA

Dr. Anthony Álvarez Melero

Universidad de Sevilla, España

Dr. Alfonso Álvarez-Ossorio Rivas

Universidad de Sevilla, España

Lcdo. Francisco Cidoncha Redondo

Universidad de Sevilla, España

Dr. Víctor Sánchez Domínguez

Escuela Universitaria de Osuna, España

Resumen

El objetivo de nuestra ponencia es la de presentar una propuesta de futuro de cara a una mejor impartición de los contenidos de Historia Antigua y Medieval de España, tanto en la Facultad de Ciencias de la Educación como en la Geografía e Historia de la Universidad de Sevilla. Para ello, hemos empezado ya en este curso a implantar el uso de las herramientas de trabajo Quiz y Jumble disponibles gratuitamente en la plataforma Kahoot!, que se basan en parte en el manual “Fundamentos de Historia: Historia de España” que nuestro equipo de trabajo ha confeccionado y que es objeto de un artículo en este volumen, con el fin de apoyar no sólo la docencia de dichas materias, sino también de controlar los conocimientos previos que tienen los alumnos y alumnas sobre el tema, así como los adquiridos durante el tiempo de impartición de las clases. Al mismo tiempo, estamos empezando a desarrollar estrategias para reforzar el aprendizaje y el estudio particular de los estudiantes a través del uso de otras herramientas TIC y de la gamificación. Para ello, hemos solicitado un nuevo proyecto de innovación docente que se pondrá en aplicación durante el próximo curso. A través de nuestra experiencia docente, hemos podido comprobar que, por lo general, los alumnos y alumnas son muy receptivos a la hora de utilizar estos software que alían actividad pedagógica y lúdica.

Palabras claves

Kahoot!, Software, Historia Antigua y Medieval, Gamificación

Introducción

Hoy en día nuestras aulas se encuentran plagadas por jóvenes conectados a redes sociales, que visualizan videos y programas de televisión por el móvil, capaces de navegar y tener acceso a cualquier contenido de la red y a la vez saturados por una cantidad tal de información que su nivel de motivación, sorpresa e involucración en los estudios queda gravemente dañado. El docente encuentra serias dificultades para despertar su interés por los temas propios de cada materia. Desde el departamento de Historia Antigua de la Universidad de Sevilla, en el marco de tres proyectos de innovación docente concedidos o pendientes de concesión por sendos Planes Propios de Docencia de la Universidad de Sevilla, hemos notado cómo ese interés por la historia ha ido decayendo y perdiéndose con el paso del tiempo.

Una de las estrategias más recientes para captar de nuevo la atención y el interés del alumnado ha sido la aplicación de entornos lúdicos y dinámicas de juego dentro del proceso de aprendizaje, en complemento de las herramientas multimedia “tradicional” ya en uso en nuestras aulas, tanto de la enseñanza obligatoria como universitaria, como lo expresan Gros (1997), Cabero Almenara y Márquez Fernández (1999), Romero Morante (2001) y Wiley y Ash (2015).

La gamificación, como nos indica Borrás (2015) citando a (Zichermann y Cunningham, 2011; Werbach y Hunter, 2012) consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto para involucrar a los usuarios y resolver problemas. Esta metodología de gamificación ha irrumpido en diferentes ámbitos destacando el mundo empresarial en el que el trabajo de Marín y Hierro (2013) es un ejemplo, y especialmente en el ámbito de la educación, en el que desde los trabajos de Lee y Hammer en 2011 y sobre todo del libro de Knapp en 2012 se desarrolla toda una línea de investigación sobre como las dinámicas desarrolladas en los nuevos juegos pueden mejorar diferentes aspectos de la enseñanza.

En nuestra opinión, las metodologías aplicadas por los sistemas de gamificación en sentido laxo apelan a instintos y emociones primarias como la competitividad y el afán de superación para que, por medio de estas dinámicas, extraídas de los distintos juegos que inundan nuestra sociedad, podamos atravesar ese muro de indiferencia y recobrar la atención de nuestro alumnado sorprendiéndolo, motivándolo y consolidando el proceso de aprendizaje.

La idea de plantear una propuesta de estas características surgió del trabajo individual de cada uno de los profesores implicados en sus respectivas asignaturas y la constatación de que el trabajo con los matriculados en el Grado de Historia (también en el Doble Grado de Geografía y Gestión del Territorio e Historia) y el Grado en Educación Primaria (con el Doble Grado en

Educación Primaria y Estudios y Cultura Francesa y el Doble Grado en Educación Primaria y Filología Alemana) planteaba importantes dificultades, en especial en relación con el elevado número de alumnos por clase, aunque también como consecuencia de los usos tradicionales de la enseñanza en estos ámbitos, así como por la artificial compartimentación en disciplinas y saberes que imponen los planes de estudios. Igualmente, de forma especial en el caso de los estudiantes de los distintos Grados de Primaria en los que impartimos docencia en la Facultad de Ciencias de la Educación, se detectó que los alumnos tenían dificultades con los contenidos que se les presentaban y, tras diferentes aproximaciones en la evaluación de ideas previas por parte de los diferentes docentes que imparten la asignatura “Fundamentos de Historia. Historia de España”, se optó por realizar una acción conjunta en la que valorar el nivel de conocimientos con el que éstos llegaban al Grado⁹. Por ello, se procedió a confeccionar un cuestionario, que serviría más tarde para los Quiz de Kahoot!, lo que permitió identificar unas claras carencias que llevaron a la adaptación de la metodología docente así como a una reelaboración de los materiales de estudio entre los que estuvo el proyecto siguiente de redacción de un nuevo “manual 2.0”¹⁰ (vid art. Pag..). Tras su publicación surgió la necesidad de ofrecer actividades didácticas enfocadas no sólo a fomentar el atractivo de la asignatura, sino también sustentar sus conocimientos sobre la Historia. La experiencia docente nos llevó a observar cómo, pese a tener un sistema de prácticas adaptado a sus necesidades y un material de estudio más atractivo, dinámico e innovador (en cuanto a contenidos y presentación de los mismos), la metodología expositiva en las sesiones teóricas planteaba aún problemas debido a la lejanía de los contenidos y a las necesidades del alumnado en cuanto a motivación y atención. Así pues decidimos actuar por medio de un sistema de evaluación continua a través de controles previos, continuos y finales. Todo ello nos animó a buscar formas alternativas que mejoraran la formación del discentes y que les permitieran sentirse más involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La idea de recurrir a la plataforma noruega Kahoot! salió tras escuchar la intervención de Juan Pablo Mora durante las II Jornadas de Docencia Universitaria que tuvieron lugar en julio de 2015, a las que A. Álvarez Melero asistió como oyente. Desde entonces, siguió pensando en las potencialidades del software, hasta convencer a sus compañeros de departamento de apostar por su uso. Es por ello, que solicitó, junto a ellos, un proyecto de

9 Proyecto de Innovación Docente “Fundamentos de Historia. Historia de España. Vicerrectorado de Docencia de la Universidad de Sevilla” (14/2011).

10 Proyecto de Innovación Docente “Innovación y mejora docente en Historia Antigua”, dentro de la Convocatoria 2016 de las Ayudas de innovación y mejora docente (Modalidad B).

innovación docente, en el que, mediante Gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos, se intente hacer las asignaturas de historia más atractivas, puesto que enfrenta a los estudiantes con sus conocimientos previos y los adquiridos a lo largo del periodo de impartición de la materia que compone el temario. Con el recurso a nuevos materiales didácticos tales como el Kahoot!¹¹, y en concreto a los Quiz y al Jumble, en primer momento, así como, más adelante, a Socrative¹², TimeLine¹³ o Minecraft¹⁴, entre otros, se pretende construir un conjunto de herramientas de refuerzo al estudio en paralelo a los capítulos del temario, concebidas como actividad complementaria a las clases teóricas al uso impartidas en la actualidad. En efecto, entendemos que el proceso de aprendizaje es una labor compartida en la que cada parte tiene su misión y su objetivo: el profesor debe facilitar, guiar, aclarar y fomentar la puesta en marcha de dinámicas que favorezcan el aprendizaje; el alumno tiene que querer aprender, esforzarse por seguir los contenidos y mantener una actitud despierta y atenta con los retos y conocimientos que se le plantean. Para ello, además de una buena elección de los recursos didácticos, una correcta planificación, el entusiasmo del profesor, que sólo son una parte del proceso; hay que añadir la voluntad de aprender del alumno, apelando a la curiosidad y la competición, siempre en tono distendido, con sus compañeros.

En cualquier caso, algunos de los componentes del grupo de trabajo que solicitó el proyecto anteriormente mencionado, cofirmantes del artículo, ya dieron algunos pasos en esa dirección, con la utilización de la plataforma Kahoot!, por ejemplo. En efecto, tanto el coordinador de este proyecto como el miembro del equipo D. Francisco Cidoncha Redondo ya han realizado varios Quiz y Jumble para asignaturas de las Facultades de Geografía e Historia y Ciencias de la Educación, que veremos con más detenimiento a continuación. Antes de proseguir, conviene aquí brevemente señalar las diferencias entre el Quiz, en el que se ofrecen cuatro repuestas a la pregunta que se le hace a los alumnos, mientras que el Jumble necesita mejor preparación dado que hay que ordenar las respuestas, en su debido orden, de izquierda a derecha, ya que la plataforma las coloca de forma totalmente aleatoria. Ni que decir tiene que su utilidad va más allá del aspecto lúdico, puesto que prestan un apoyo valioso al estudio por parte de los alumnos,

11 www.kahoot.com. Sobre el historial del software: <https://kahoot.com/company/>.

12 <https://socrative.com>.

13 Sobre TimeLine, ver los comentarios expuestos en estos blogs: <https://ineverycrea.net/comunidad/ineverycrea/recurso/timeline/c77878a5-c9ee-4acb-81f1-74d7eb6eaa2f>; <https://profeyrolero.wordpress.com/2016/10/27/juegos-para-clase-timeline/>; <https://nubedejuguetes.wordpress.com/2014/04/08/timeline-un-ejemplo-de-juego-educativo/>.

14 <https://education.minecraft.net>.

que pueden así probar o revisar sus conocimientos sobre la Historia de la Península ibérica en la Antigüedad o del Mundo clásico en general.

Además del recurso a las potencialidades de la mencionada plataforma, es intención nuestra utilizar herramientas de gamificación para no sólo ampliar la cantidad de material a disposición de los discentes, sino también contribuir a diversificar los soportes didácticos de las distintas asignaturas a las que se aplicaría.

Objetivos Generales

Todo lo expuesto anteriormente nos llevó a la planificación de un nuevo proyecto de innovación docente “Nuevas formas de docencia en Historia antigua: el uso de nuevos software lúdicos-educativos”, pendiente de resolución, donde vimos que el potencial que nos presentaban tanto los software como la gamificación era extrapolable a otras asignaturas de otros grados concretamente tales como “Historia del Próximo Oriente en la Antigüedad”, “Historia del Mundo Clásico”, ambas en primero del Grado de Historia y Doble Grado en Geografía y Gestión del Territorio e Historia, así como, en segundo de ambos Grados, la asignatura “Historia de la Península ibérica durante la Antigüedad” y en tercero “Sociedades y Culturas del Próximo Oriente Antiguo”.

Por ese motivo, planteamos los siguientes objetivos, dado que los “juegos” y la gamificación presentan claras ventajas a diferentes niveles:

1º Rompen la rutina de la clase provocando un impacto emocional en el alumno

2º Promueven el interés y la participación del alumno

Pero además, dependiendo del tipo de dinámicas se puede potenciar su aprendizaje cooperativo, colaborativo, podemos conseguir la fidelización tanto con las clases como con las tareas por medio de sistemas PBL (Points, Badges, Lead ranking).

Como bien nos recuerdan los profesores Renobell y García en su trabajo de gamificación, ésta, que antaño también se usaba, ha resurgido como un método de enseñanza o conjunto de herramientas de gran utilidad, innovación y éxito para el docente. Desde los sistemas de RPG, a los juegos de construcción pasando por todos los tipos de dinámicas basadas en juegos de preguntas y respuestas, el docente de hoy en día tiene un amplio repertorio para alterar sus clases y captar la atención y fomentar la participación del alumno.

En nuestra opinión, la labor educativa del docente universitario consiste principalmente en facilitar el aprendizaje y mejorar el rendimiento y posibilidades intelectuales de los estudiantes. Se defiende, por tanto, un aprendizaje que sea en buena medida autónomo, aunque dirigido, para propiciar

el máximo rendimiento de los esfuerzos tanto del alumno como del propio profesor. Se trata de enseñar a pensar y a desarrollar el espíritu crítico; de aportar los datos, la bibliografía, las fuentes, las construcciones teóricas, y, en definitiva, de presentar la Historia en toda su complejidad, sin discursos planos, para despertar el interés en los alumnos por una disciplina que no está cerrada, sino en continuo crecimiento y cambio, y mejorar su formación.

Por fortuna, en el ámbito universitario, el estudiante suele tener esta predisposición y muestra en su mayoría bastante interés por las materias. Se viene observando, además, que el alumno de nuevo ingreso, sin tener una gran formación previa, suple esta carencia con una buena predisposición a aprender y trabajar, aspecto que es importante saber identificar y desarrollar por parte del profesor. Esta es, sin duda, una de las misiones más relevantes, la de planificar la metodología y escoger los recursos didácticos para interesar y atraer al alumno, y hacerlo, además, sin menoscabo, por supuesto, del nivel que deben tener las enseñanzas y los conocimientos que se imparten en las carreras universitarias. En este sentido, parece que en los últimos años el trabajo constante y dirigido -como las lecturas, las clases abiertas y participativas, el planteamiento de ensayos y pequeñas investigaciones-, tiene mejor acogida y resultado que el enfrentamiento con un examen final que era la característica tradicional, e incluso la deseada, por el alumno con anterioridad. Este tipo de procesos educativos casan mejor, por otra parte, con los objetivos que debe perseguir la docencia universitaria en Historia, pues son óptimos para “fomentar en los estudiantes la capacidad de pensar críticamente” e instruirlos “en los conceptos, categorías y utillaje del historiador y en el manejo de las fuentes primarias” (Catalá Sanz 2004: 17).

Así pues, entre los objetivos que planteamos, están:

- Establecer un debate sobre los contenidos fundamentales, los puntos claves, las informaciones más relevantes para la enseñanza con estas herramientas, variadas en sus objetivos y su concepción, entre los profesores del Departamento de Historia Antigua que imparten docencia en los grados y las asignaturas implicados en el proyecto.
- Generar unos materiales docentes que ayuden a superar el marco tradicional que presentan las asignaturas de Historia Antigua, que son excesivamente teóricas, presentan sobreabundancia de textos, y apenas tienen en cuenta el elemento práctico de la docencia, a pesar de que los planes de estudio de los Grados determinan que prácticamente un tercio de la docencia debe ser de carácter práctico.

- Fomentar la evaluación continua con la puesta a punto de materiales de refuerzo, tal y como el manual que fue objeto de un proyecto anterior (<http://hdl.handle.net/11441/55473>), haciendo especial hincapié en la presentación formal de dichas herramientas de trabajo.
- Desarrollar un nuevo método de prácticas en el ámbito del conocimiento del Mundo Antigo que genere asimismo una metodología alternativa de evaluación de los alumnos.
- Permitir a los alumnos ejercitar habilidades fundamentales para el ulterior desarrollo de su vida académica y profesional, tales como las relativas al manejo de nuevas tecnologías, fomentando siempre una atmósfera de pluralidad y tolerancia.
- Fomentar el desarrollo de la capacidad crítica entre el alumnado.

Método

Teniendo en cuenta todas estas consideraciones previas y en resumidas cuentas, un grupo de profesores del Departamento de Historia Antigua propone, con el fin de innovar la metodología docente, el desarrollo de varias herramientas de trabajo partiendo de las plataformas ya mencionadas (Kahoot!, etc.) y de materiales docentes, algunos todavía por confeccionar, que completen el manual que redactamos al uso. Está editado por F. Lozano Gómez, Alfonso Álvarez-Ossorio Rivas y Víctor Sánchez Domínguez, que fue presentado en el simposio 22 de este mismo congreso y en cuyas actas publicadas se podrá recabar más información. Su título es *Fundamentos de Historia. Historia de España*, Sevilla, 2017.

Partiendo de este manual de libre acceso para los estudiantes, se procederá a la creación de un conjunto amplio herramientas de trabajo que permita, por una parte, cerciorarse de los conocimientos esenciales que se deben de disponer sobre la Historia de España durante la Antigüedad y la Edad Media en los primeros años de formación universitaria, así como su autoevaluación y el refuerzo del estudio; por otra parte, mediante la armonización y la coordinación de los contenidos en todos los grados en los que se imparte docencia introductoria sobre Mundo Antigo, se procederá a adaptar la herramienta para que contribuya al control de los conocimientos, aludiendo siempre a los contenidos presentes en el libro redactado al efecto. Por ejemplo, en los Quiz o Jumble, al proporcionar a los estudiantes las distintas respuestas a las preguntas que se les hace, se creará un vínculo hipertextual que les permita acceder directamente al pasaje al que se refiere en el ejercicio y disponer así de primera mano de la información imprescindible para repasar sus conocimientos.

Como podemos observar, lo que se pretende es generar e introducir de manera paulatina elementos de gamificación que sean útiles al docente para las distintas fases de evaluación (inicial, continua y final) y que aporten un “feedback” claro y automático. La vinculación con el libro retroalimentará el uso de éste y el uso de las diferentes actividades alterarán la rutina de la clase rompiendo la monotonía.

Esta actividad ya ha comenzado a realizarse por parte de algunos de los profesores en los distintos grados y planteamos, tras estudiar los resultados que presentaremos en el siguiente apartado, ampliar el número de actividades contando con la ayuda de nuevos especialistas dentro del proyecto “Nuevas formas de docencia en Historia antigua: el uso de nuevos software lúdicos-educativos”, ya mencionado, que hemos pedido recientemente.

De esta manera tras la fase de experimentación del curso 2016/17 planteamos realizar una remodelación y ampliación de los materiales docentes de la asignatura que nos permitan en el curso 2017/18 modificar de manera significativa las dinámicas en las clases.

Resultados

En los primeros días de docencia en la asignatura “Fundamentos de Historia. Historia de España”, impartida entre febrero y marzo de 2017, en cuanto al apartado de Historia antigua y medieval se refiere, se realizó con los alumnos un Quiz de Kahoot! para conocer las ideas previas que tenían sobre la materia¹⁵. Todos los profesores que imparten dicha asignatura realizaron la misma actividad con cada uno de sus grupos del Grado de Educación Primaria. Concretamente, el 8 de febrero de 2017, el profesor A. Álvarez Melero realizó esta actividad de ideas previas a un grupo de veinte estudiantes. El Quiz estaba compuesto por treinta preguntas que abarcaban todos los temas relacionados con la Historia Antigua y Medieval de la Península Ibérica. Por ejemplo, se pedía nombrar a los principales colonizadores del Sur peninsular, entre 4 posibilidades: los fenicios (respuesta correcta), los griegos, los etruscos y los árabes¹⁶. En todo caso, al término de la actividad, los resultados obtenidos fueron los siguientes: respuestas correctas (39%) y respuestas incorrectas (61%)¹⁷.

Tras impartir los contenidos de las asignaturas, se realizaron actividades con el fin de repasar y saber los conocimientos que habían sido adquiridos por los alumnos. Para ello, en un principio se realizó un Jumble con todos

15 Para acceder a un Quiz o un Jumble, es preciso entrar por la dirección www.kahoot.it. El Quiz que se realizó en clase: <https://play.kahoot.it/#/k/76f79216-ac17-4ff9-8505-f66f772bce08>.

16 Ver en el anexo la imagen nº 1.

17 Ver en el anexo el gráfico nº 1.

los grupos de la misma asignatura¹⁸. Con ello pudimos comprobar que para los estudiantes esta herramienta didáctica presentaba una mayor dificultad y solían cometer un número mayor de fallos que con un simple Quiz. En efecto, el Jumble, que es un recurso que la plataforma Kahoot! puso a disposición de sus usuarios hace pocos meses, requiere, por parte de los alumnos, un ejercicio de reflexión más intenso, como ya lo se explicó anteriormente. Se les pidió, por ejemplo, colocar por orden cronológico los distintos pasos que llevaron a los visigodos a la Península ibérica, pregunta de suma complejidad si el alumno desconoce la cronología y la geografía de Europa¹⁹. Otro ejemplo puede ser colocar jerárquicamente, del nivel más bajo, a la izquierda, al más alta, a la derecha, estructuras administrativas, como en el caso de la Hispania bajoimperial²⁰. Además, dada la finalidad de revisión del ejercicio al término de las clases, las preguntas y las posibles respuestas también presentaban una mayor complejidad que las realizadas anteriormente. A pesar de ello, los alumnos estuvieron muy motivados y participaron de una manera activa. Posteriormente, con los mismos alumnos se volvió a realizar de nuevo el primer Quiz para ver cómo habían evolucionado a lo largo de estas semanas de clase. Los resultados fueron positivos: preguntas correctas (66%) y preguntas incorrectas (34%)²¹.

Por último, el día 22 de marzo de 2017 en algunos grupos de dicha asignatura se realizó otra actividad de repaso sobre la Historia de Roma²². Para comenzar, se proyectó un video realizado por Academia Play (herramienta de aprendizaje a través del formato vídeo)²³. Tras ello, se propuso a los alumnos la realización de un Quiz con preguntas vinculadas tanto con el video como con los contenidos de la asignatura, concretamente sobre la Historia de Roma. Un ejemplo de pregunta es que digan cómo se conocen las guerras que enfrentaron a Cartago y a Roma, siendo la opción correcta Guerras Púnicas²⁴. El profesor F. Cidoncha Redondo realizó dicha actividad en una clase de quince alumnos y contó con un total de veinte preguntas. Los resultados fueron satisfactorios: preguntas correctas (61%) y preguntas incorrectas (39%)²⁵.

18 <https://play.kahoot.it/#/k/7dcfd111-3dde-4322-9e80-0803cc4afadd>.

19 Ver en el anexo las imágenes nº 3 y 4.

20 Ver en el anexo las imágenes nº 3 y 4.

21 Ver en el anexo el gráfico nº 2.

22 <https://play.kahoot.it/#/?quizId=33fbc72b-8774-447f-9e2b-c9afc0d97a36>.

23 Academia Play (2016). El Imperio Romano en 10 minutos. Recuperado de <https://academiaplay.es/imperio-romano-10-minutos/> [Recuperado 20/07/2017]

24 Ver en el anexo la imagen nº 2.

25 Ver en el anexo el gráfico nº 3.

Igualmente, en la en la asignatura “Sociedades y Culturas del Próximo Oriente Antiguo”, impartida en Grado de Historia, el prof. A. Álvarez Melero realizó otro Quiz de la plataforma Kahoot!²⁶. La actividad se llevó a cabo el 30 de marzo de 2017 en un grupo compuesto por 18 alumnos. El Quiz utilizado en este caso contaba con treinta preguntas relacionadas con la Historia de Mesopotamia: ¿Cómo se llaman los templos mesopotamios? (Zigurat) o ¿Cuáles son las fechas del reinado de Hammurabi de Babilonia? (1792-1750 aC.)²⁷. Los resultados fueron: preguntas correctas (49%) y preguntas incorrectas (51%)²⁸. Al finalizar la docencia, el 2 de junio, se volvió a realizar este ejercicio en la misma asignatura y con los 3 alumnos que disponían de material informático adecuado. Los resultados fueron los siguientes: preguntas correctas (59%) y preguntas incorrectas (41%)²⁹.

A través de los resultados obtenidos en ambas titulaciones y en diferentes asignaturas, podemos observar una mejoría y una participación activa de los estudiantes que utilizan estas herramientas. El grado de satisfacción entre ellos a la hora de realizar este tipo de actividades es bastante alto, involucrándose y valorando positivamente la importancia del uso de estas herramientas didácticas.

Discusión y conclusiones

En conclusión, tras examinar el resultado de las pruebas reales hechas en clase, el uso de los Quiz y Jumble de Kahoot!, como paso previo al recurso más sistemático a otras plataformas y software anteriormente mencionados, gracias a los materiales ya confeccionados, permite disponer de unas herramientas de trabajo consolidadas. En efecto, queda claro que es posible, mediante una puesta a punto minuciosa del ejercicio, permitir a los alumnos y alumnas prepararse adecuadamente para el examen, amén de poder enterarse de la evolución, positiva, de sus conocimientos. Además, el aspecto lúdico que ofrecen tanto para los profesores, como para los estudiantes, añade un atractivo a unas asignaturas que no siempre gozan de gran popularidad. El empeño personal de los docentes en convertir la historia en una materia amena, puede contribuir, sin lugar a dudas al éxito del experimento. En cierta medida, responde a una petición que se nos hace por parte de los discentes, en pos de innovación, manejabilidad y comodidad para una mejor preparación de cara a la prueba final.

Sin embargo, si muchas son las ventajas, no se puede pasar por alto los obstáculos y desafíos a los que nos debemos enfrentar. Dejando de lado la im-

26 <https://play.kahoot.it/#/k/ee9ece4b-b4cb-4240-8d94-b363d646c064>.

27 Ver en el anexo las imágenes nº 5 y 6.

28 Ver en el anexo el gráfico nº 4.

29 Ver en el anexo el gráfico nº 5.

prescindible necesidad de disponer de recursos audiovisuales y a una conexión a Internet de calidad, que puede crear problemas en algunas aulas de la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Sevilla, se debe mencionar el escepticismo ciertos compañeros ante el uso de las nuevas tecnologías y la innovación docente en general. Claro está que nunca se debe menospreciar y dejar al margen del proceso de formación las clases magistrales, con el estudio basando en libros, pero el recurso a los medios informáticos puede resultar ser una vía para atraer y motivar a los estudiantes. En todo caso, esperamos que esta reflexión sirva como contribución para zanjar un debate cuyo final no deja de ser incierto.

Referencias bibliográficas

- Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Madrid: Universidad politécnica de Madrid.
- Cabero Almenara, J. y Márquez Fernández, D. (dir.) (1999). La producción de materiales multimedia en la enseñanza universitaria. Sevilla: Kronos.
- Catalá Sanz, J. A. (Coord.) (2004). Libro Blanco. Título de Grado en Historia. Madrid: ANECA. Rescatado de <http://docplayer.es/9690572-Titulo-de-grado-en-historia.html> [Consultado el 29 de julio de 2017]
- Gros, B. (1997). Diseños y programas educativos. Pautas pedagógicas para la elaboración de software. Barcelona: Ariel.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Lee, Joey J., Hammer, Jessica (2011) “Gamification in education: What, how, why bother?” *Academic Exchange Quarterly*, vol. 15, nº 2, 146–1151.
- Lozano Gómez, F., Álvarez-Ossorio Rivas, A. y Sánchez Domínguez, V. (Eds.) (2017). *Fundamentos de Historia. Historia de España*. Sevilla: Universidad de Sevilla. Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías SAV.
- Marín, I. y Hierro, E. (2013). *Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Barcelona: Empresa Activa.
- Renobel Santaren, V. y García Gaitero, F. (2016). *Gamificación en la educación: Reinventando la rueda*. Rescatado de <http://dimglobal.net/revistaDIM34/docs/DIMAP34gamificacion.pdf>. [Consultado el 29 de julio de 2017]
- Romero Morante, J. (2001). *La clase artificial. Recursos informáticos y educación histórica*. Madrid: Akal.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Wiley, J. y Ash, I. K. (2005), *Multimedia Learning of History*. En R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 375-391). Cambridge: Cambridge University Press.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O’Reilly Media.

*Este libro se terminó de elaborar en mayo de 2018
en la ciudad de Sevilla, bajo los cuidados de
Francisco Anaya, director de Egregius Ediciones.*

