

**EDUCACIÓN HISTÓRICA Y COMPETENCIAS
TRANSVERSALES: NARRATIVAS, TIC Y
COMPETENCIA LINGÜÍSTICA**

José Monteagudo-Fernández

Ainoa Escribano-Miralles

Cosme J. Gómez-Carrasco

(Editores)

Este libro es resultado del proyecto EDU2015-65621-C3-2-R del Plan Nacional de I+D+i (MINECO, del Gobierno de España) cofinanciado con fondos FEDER de la UE así como de la red de excelencia Red14

Diseño de portada: Ana Belén Mirete Ruiz

ISBN 978-84-09-00638-0

1.ª Edición, 2018

EDICIÓN NO VENAL



El Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia, como editorial, conserva los derechos patrimoniales (copyright) de esta obra y permite la reutilización de la misma bajo la licencia de uso *Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 España*. Los contenidos de la obra se puede copiar, usar, difundir, transmitir y exponer públicamente, siempre que: i) se cite la autoría y la fuente original de su publicación (sitio web, editorial y URL de la obra); ii) no se usen para fines comerciales; iii) se mencione la existencia y especificaciones de esta licencia de uso.

© Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2018

EDUCACIÓN HISTÓRICA Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES: NARRATIVAS, TIC Y COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

José Monteagudo-Fernández, Ainoa Escribano-Miralles y
Cosme J. Gómez-Carrasco (Eds.)

ÍNDICE

EDUCACIÓN HISTÓRICA Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES: NARRATIVAS, TIC Y COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	9
PARTE I.....	13
NARRATIVAS HISTÓRICAS, ARGUMENTACIÓN Y COMPETENCIA LINGÜÍSTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA	
BLOQUE I. APORTACIONES TEÓRICAS AL ESTUDIO	
CAPÍTULO 1. LA HISTORIA EN SUS MANUALES ESCOLARES: ENTRE TEXTOS, CONTEXTOS Y COMPETENCIAS	15
Rafael Valls	
CAPÍTULO 2. LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA MEDIEVAL EN SEGUNDO DE LA ESO A TRAVÉS DEL ANÁLISIS DE LAS ESTRUCTURAS. EL PROBLEMA DEL TIEMPO HISTÓRICO Y DE LA ARGUMENTACIÓN HISTÓRICA COMO ELEMENTOS BÁSICOS EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	35
Pedro Antonio Amores Bonilla	
BLOQUE II. EXPERIENCIAS DE INVESTIGACIÓN	
CAPÍTULO 3. PRESENCIA DEL PENSAMIENTO HISTÓRICO E HISTORIA PREDOMINANTE EN LA EDAD CONTEMPORÁNEA A PARTIR DE LAS ACTIVIDADES DE LOS LIBROS DE TEXTO DE 5º Y 6º DE PRIMARIA. ANÁLISIS DESDE LA LOGSE HASTA LA LOMCE	51
Juan Manuel Casanova García	

CAPÍTULO 4. LA EDAD MODERNA Y LA EDAD CONTEMPORÁNEA EN LA LOMCE. LA HISTORIA ENSEÑADA A PARTIR DEL ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES DE LOS LIBROS DE TEXTO DE PRIMARIA.....	65
Juan Manuel Casanova García	
CAPÍTULO 5. NIVELES DE DESARROLLO DE PENSAMIENTO HISTÓRICO Y NARRATIVO EN ALUMNOS DE 2º BACHILLERATO: UN MODELO CONCEPTUAL Y METODOLÓGICO	77
Carlos Fuster García	
CAPÍTULO 6. LA APORTACIÓN DE LA EMPATÍA HISTÓRICA AL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA: UNA EXPERIENCIA CON MAESTROS EN FORMACIÓN.....	89
María Belén San Pedro Veledo, Inés López Manrique	
CAPÍTULO 7. ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA E HISTÓRICA DEL FUTURO PROFESORADO DE HISTORIA	101
David Parra Monserrat, Jorge Sáiz Serrano, Rafael Valls Montés	
CAPÍTULO 8. UM PASSADO DE HERÓIS, UM PRESENTE SEM HISTÓRIA. NARRATIVAS SOBRE A HISTÓRIA DE PORTUGAL AO TERMINAR O 2.º CICLO DO ENSINO BÁSICO.....	113
Ana Isabel Moreira, José Armas Castro	
CAPÍTULO 9. LA EDUCACIÓN HISTÓRICA EN LOS GRADOS DE PRIMARIA DE LAS UNIVERSIDADES ANDALUZAS	125
Antonio Rafael Fernández Paradas	
CAPÍTULO 10. NARRAR ¿Y ARGUMENTAR? LAS HISTORIAS DE ESPAÑA: ANÁLISIS NARRATIVO Y FUENTES DE CONOCIMIENTO EN LOS FUTUROS DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	141
Jorge Sáiz Serrano, Cosme J. Gómez Carrasco, Ramón López Facal	
BLOQUE III. PROPUESTAS PARA EL AULA	
CAPÍTULO 11. NARRAR LA HISTORIA A TRAVÉS DE LA ESCRITURA CREATIVA: PENSAMIENTO NARRATIVO EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA	157
Ana Fernández-Rufete Navarro, María Fernández-Rufete Navarro	
CAPÍTULO 12. LA NARRATIVA HISTÓRICA EN EL AULA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA	169
Juan Pardo Máiquez , Enrique Vidal - Abarca García	
CAPÍTULO 13. ESTUDIO DE CASO: LA CRISIS DE 1929 COMPARADA CON LA CRISIS DE 2008	177
José Andrés Prieto Prieto	
CAPÍTULO 14. ARGUMENTACIÓN HISTÓRICA EN TORNO A LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL. UNA PROPUESTA DE TRABAJO COOPERATIVO	189
Enrique Vidal-Abarca García, Raimundo A. Rodríguez Pérez	

CAPÍTULO 15. DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y NOVELA HISTÓRICA, IMPLICACIONES MUTUAS	199
Andrés Palma Valenzuela	
PARTE II.....	213
TIC, COMPETENCIA DIGITAL Y ENSEÑANZA DE LA HISTORIA	
BLOQUE I. APORTACIONES TEÓRICAS AL ESTUDIO	
CAPÍTULO 16. LA COMPETENCIA DIGITAL ES NECESARIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA	215
J. Miquel Albert Tarragona	
CAPÍTULO 17. LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EL NUEVO CONTEXTO DIGITAL.....	227
María de la Encarnación Cambil Hernández, Guadalupe Romero Sánchez	
CAPÍTULO 18. LA CONSTRUCCIÓN DEL PENSAMIENTO HISTÓRICO EN ENTORNOS DIGITALES: CREACIÓN Y RECREACIÓN POR MEDIO DE LA IMAGINACIÓN Y LA FANTASÍA	241
Juan Carlos Bel Martínez, Juan Carlos Colomer Rubio	
CAPÍTULO 19. METODOLOGÍA DE CLASE INVERTIDA: ¿REALIDAD O FICCIÓN?.....	255
Almudena Cervantes Caballero	
CAPÍTULO 20. REALIDAD VIRTUAL Y EDUCACIÓN EN LOS MUSEOS DE ARTE ANTIGUO Y YACIMIENTOS ARQUEOLÓGICOS	263
Ana Valtierra Lacalle	
BLOQUE II. EXPERIENCIAS DE INVESTIGACIÓN	
CAPÍTULO 21. GAMIFICACIÓN EN GRUPOS INTERACTIVOS PARA ENSEÑAR Y APRENDER HISTORIA. UNA EXPERIENCIA EN EDUCACIÓN PRIMARIA	275
Rafael Villena Taranilla, Ramón Cózar Gutiérrez, José Antonio González-Calero Somoza	
CAPÍTULO 22. REDES SOCIAIS E EDUCAÇÃO: O USO DO FACEBOOK NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES DE HISTÓRIA DO ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE ESTADUAL DE ENSINO DO PARANÁ, PARTICIPANTES DO PDE-2014	287
Carla Gomes da Silva, Ana Claudia Urban	
CAPÍTULO 23	301
INNOVACIÓN DIGITAL Y CAMBIO METODOLÓGICO: DESAFIOS Y OPORTUNIDADES EN LAS PRÁCTICAS EXTERNAS DURANTE LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO DE SECUNDARIA	301
Diego Miguel-Revilla, María Sánchez-Agustí	

CAPÍTULO 24. GAMIFICACIÓN Y TIC EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA	315
Isabel María Gómez-Trigueros	
CAPÍTULO 25. VALORACIONES DEL FUTURO PROFESORADO DE SECUNDARIA SOBRE EL USO DE INTERNET Y LOS VIDEOJUEGOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA. UN ESTUDIO COMPARATIVO ESPAÑA-INGLATERRA.....	327
Cosme J. Gómez Carrasco, Pedro Miralles Martínez, José Monteagudo Fernández	
BLOQUE III. PROPUESTAS PARA EL AULA	
CAPÍTULO 26. INVESTIGACIÓN HISTÓRICA Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS HISTÓRICAS EN EL MUSEO A TRAVÉS DEL USO DE CÓDIGOS QR.....	339
María Fernández-Rufete Navarro	
CAPÍTULO 27. ¿CÓMO TRABAJAR LA COMPETENCIA DIGITAL Y LA HISTORIA A PARTIR DE UN MATERIAL WEB DE UN MONASTERIO? UN EJEMPLO LLEVADO A LA PRÁCTICA EN EL CURSO DE SEXTO DE PRIMARIA.....	353
Joan Callarisa Mas	
CAPÍTULO 28. LOS AUSTRIAS MAYORES A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.....	363
Juan Pardo Máiquez	
CAPÍTULO 29. LA HEMEROGRAFÍA DIGITAL COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL ESTUDIO DE LA HISTORIA CULTURAL Y LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA.....	373
Jorge Ramón Salinas, Carmen M. Zavala Arnal	
CAPÍTULO 30. EL USO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EL AULA: DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UNA UNIDAD FORMATIVA.....	383
Alberto Guzmán Hernández	
CAPÍTULO 31. EL PROYECTO DIGITAL <i>BASQUES</i> : APROXIMACIONES METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN BACHILLERATO	395
Álvaro Chaparro Sainz, José María Imízcoz Beunza, Rubén Martínez Sánchez, Enrique Nácher Sánchez	
CAPÍTULO 32. MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y FORMACIÓN DEL PROFESORADO. EL DOCUMENTAL DE CONTENIDO HISTÓRICO COMO RECURSO PARA UNA ENSEÑANZA CRÍTICA DE LA HISTORIA	407
Juan Antonio Inarejos Muñoz	

CAPÍTULO 24

GAMIFICACIÓN Y TIC EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

Isabel María Gómez-Trigueros

(*Universidad de Alicante*)

Introducción

El propósito de esta comunicación es presentar un trabajo que considera las TIC como un espacio decisivo para la difusión de la docencia a través de herramientas virtuales, desarrollando propuestas didácticas en las que se implemente a través de los *transmedia* y la *gamificación* la adquisición de nuevos contenidos en el área de Ciencias Sociales: Historia. Por ello, presentamos una experiencia educativa en la que se ha implementado una intervención de aula innovadora, que se sustenta en los beneficios de la *gamificación* pasando de la mera conectividad a Internet al compromiso de los estudiantes, logrando que el alumnado participe de manera dinámica y proactiva en el desarrollo de su propia enseñanza y aprendizaje de los contenidos y objetivos del currículo de Historia de 4º de ESO.

Nuestra experiencia educativa pretende mostrar al profesorado, una propuesta de proyecto de innovación docente que combina TIC y nuevas metodologías. Presentamos y analizamos un proyecto de innovación docente aprobado por la Conselleria de Educación de la Comunidad Valenciana para el presente curso escolar en un centro de Secundaria de la provincia de Alicante titulado “Proyecto interdisciplinar con TIC en el aula de Segundo Ciclo de ESO a través de nuevas metodologías activas basadas en el ABP y en la *gamificación*”.

La originalidad del proyecto presentado se encuentra en el trabajo para alumnado de segundo ciclo de la ESO con una propuesta de juego a partir de la serie de TVE1 *El Ministerio del Tiempo* ya implementado por otros investigadores desde la dimensión educativa (Rovira-Collado et al. 2016). La estrategia que se pretende implementar tiene como eje coordinador el siglo XIX, la Guerra de la Independencia Española, y todos los personajes históricos y literarios claves en

este periodo esencial de la España decimonónica. A partir de esta concreción cronológica, se muestran diferentes situaciones problemáticas o “misiones” (ABP) que el alumnado debe resolver (competencia matemática, cultural y artística, tecnológica, etc.) a partir de la búsqueda de información (competencia aprender a aprender) a través de las tablets como herramientas didácticas (competencia digital).

A través de esta la experiencia que se presenta pretende concienciar de los beneficios que encierran estas nuevas metodologías de fácil acceso y ejecución a través de los proyectos de innovación docente que ofrece como herramienta didáctica el actual sistema educativo de la Comunidad Valenciana (como se observa en el Diario Oficial de la Comunitat Valenciana-DOCV núm. 7838/27/07/2016). De igual modo, mostrar las potencialidades de la *gamificación* y los *transmedia* a nivel formativo-educativo como un mecanismo de innovación y de renovación didáctica (Lorente-Guzmán 2009).

En este sentido, partimos del hecho que la actual sociedad globalizada, interconectada y con tecnología del siglo XXI reclama cambios sustanciales en los procesos de enseñanza y aprendizaje (E-A) que atiendan las nuevas demandas de la población en materia formativa. Somos conscientes de que se impone la necesidad de educar de una forma completa, plena y en conectividad promoviendo modificaciones en los currículos y planes de estudio de las universidades que requieren una enseñanza no disgregante, pero enormemente coherente con el contexto existente. Así, se propuso un diseño didáctico a partir del uso de los transmedia y la *gamificación* como herramientas metodológicas para la adquisición de contenidos integrales de Ciencias.

Metodología

Con la intención de llevar a cabo una reflexión docente sobre la importancia de incorporar las tecnologías de la comunicación y de la información en el proceso de enseñanza de la Historia y sobre la importancia de la innovación la labor educativa, se decidió comenzar la construcción metodológica por la praxis; es decir, analizar y valorar el desarrollo de un proyecto de innovación docente en un centro de secundaria obligatoria en el que se incorporan nuevas metodologías

con el alumnado y valorar su repercusión entre los estudiantes considerados por Bennet et al. (2008) como “nativos digitales”.

La propuesta didáctica se diseñó en tres fases diferenciadas. En una primera fase, en la que se han construido las pruebas objetivas de los contenidos evaluables, en concreto, un examen de 15 ítems de respuesta cerrada o escala Likert (Tabla 2). Dicha prueba ha sido validada por los miembros del Departamento de Ciencias Sociales: Geografía e Historia del centro educativo en cuestión, así como por docentes externos, de otros centros de Secundaria de la provincia de Alicante. Este instrumento ha proporcionado datos cuantitativos sobre la consecución de los objetivos curriculares marcados en la intervención. Del mismo modo, se ha utilizado también la propia intervención de aula en la que se han llevado a cabo diferentes tareas con tecnologías y los *transmedia* a través de estrategias de aula *gamificadas*. Este instrumento ha arrojado datos de carácter cualitativo y para ello, se ha construido una rúbrica en la que se han valorado las habilidades y destrezas alcanzadas por los estudiantes.

En una segunda fase, se ha implementado la intervención en el aula de 4º de ESO, en el área de Historia durante siete sesiones de dos horas de duración cada una de ellas. En cada una de estas sesiones se han desarrollado diferentes acciones:

- Se han organizado grupos de 4 estudiantes; se han valorado las posibles compatibilidades e incompatibilidades entre alumnos/as; se han mezclado chicos y chicas; se les ha preguntado sobre preferencias personales y afinidades y, finalmente se han constituido grupos representativos del grupo clase.
- Se les ha explicado la dinámica de trabajo, eminentemente gamificada y las herramientas tecnológicas y *transmedia* a su alcance.
- Se les ha mostrado también el tipo de evaluación (prueba escrita; valoración del trabajo en el aula grupal).
- Se ha presentado el calendario de trabajo a realizar y los plazos previstos de entregas.

La estrategia que se pretende implementar tiene como eje coordinador el siglo XIX, en concreto la Guerra de la Independencia española. A partir de este

momento histórico concreto, se muestran diferentes situaciones problemáticas o “misiones” (ABP) que el alumnado debe resolver (competencia matemática, cultural y artística, tecnológica, etc.) a partir de la búsqueda de información (competencia aprender a aprender) a través de las tablets como herramientas de trabajo (competencia digital). Como fuentes de documentación se han utilizado los recursos escritos de la biblioteca del centro, los libros de texto, los materiales proporcionados por los docentes (competencia lingüística) así como en Internet (competencia digital).

Como ya se ha indicado, el trabajo se ha desarrollado de forma grupal, potenciando la cooperación y coordinación entre los participantes (aprendizaje entre iguales). Cada equipo, formado por 4 estudiantes, ha asumido uno de los personajes históricos del siglo XIX y, a partir de la información existente en los recursos bibliográficos e Internet, han definido las características, reales e inventadas, de dicho personaje (competencia emprendimiento e iniciativa personal).

El equipo que consiga la resolución de la situación o problema presentado obtiene recompensas denominadas “insignias” que, según las reglas del juego, permiten al alumnado mejorar su nota final, obtener ayuda en determinadas actividades, posibilidad de entregar un trabajo fuera de la fecha marcada, etc. Al tratarse de una estructura de juego, antes de comenzar la intervención en el aula se explica cada una de las normas para resolver cualquier duda que pueda plantearse.

A lo largo de la tercera y última fase, se han pasado las pruebas a los estudiantes participantes en la experiencia; se han analizado los resultados obtenidos y se ha procedido a su contraste-complementariedad con los datos resultantes de las rúbricas elaboradas por los propios estudiantes y por los docentes.

Respecto a la muestra participante, indicar que se enmarcan en el contexto de un centro de Educación Secundaria, concretamente el trabajo desarrollado con dos grupos de alumnos/as de cuarto curso de la Sección del IES San Vicente en Agost, a lo largo del segundo trimestre lectivo del curso 2016-2017. La distribución por sexos aparece reflejada en la Figura 1.

El número total de estudiantes es de 54 estudiantes distribuidos en dos grupos iguales de 27 estudiantes, bajo la denominación de “4ºA” y “4ºB”.

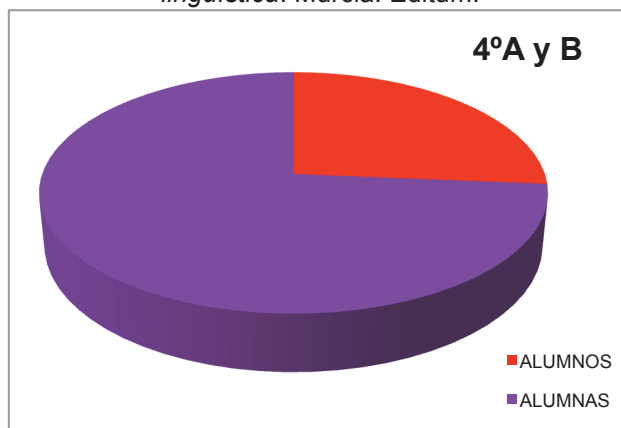


Figura 1. Distribución del alumnado participante por género

En relación a los contenidos que se han trabajado y los objetivos didácticos perseguidos, se concretan en los siguientes:

Tabla 1. Contenidos y objetivos curriculares trabajados en la intervención

Contenidos trabajados	Objetivos desarrollados
<p>Bloque 3. Noción de crisis. La crisis del Antiguo régimen y las revoluciones liberal-burguesas en el siglo XVIII: Cambios políticos y sociales.</p> <p>Causas y consecuencias de la Revolución francesa. Etapas de la revolución. Interpretaciones sobre su significado histórico.</p>	<p>BL3.1. Identificar los principales cambios y continuidades que marcaron las revoluciones liberales Europa (especialmente Francia y España) y América referidos a los aspectos políticos, sociales y económicos y resaltar las transformaciones más significativas.</p> <p>BL3.2. Discutir el alcance y limitaciones de los procesos revolucionarios que se desarrollaron a finales del XVIII y la primera mitad del siglo XIX a partir de los testimonios de sus coetáneos y argumentar su valor como evidencia histórica.</p>

En particular, se ha intentado adaptar un tema tan complejo como la Guerra de la Independencia Española al nivel educativo señalado, dividiendo los contenidos en misiones con la intención de implementar en cada una de ellas tales contenidos curriculares. El funcionamiento, basado en un juego de rol, adaptado a las características y los objetivos de la intervención, parte de una presentación de los acontecimientos históricos que contextualizan cada misión; una propuesta-actividad a resolver basada en la metodología de ABP que implique diversas competencias; una serie de pistas que ayuden a los estudiantes en la resolución del problema y una evaluación individual y grupal de los resultados obtenidos.

Es decir, se ha pretendido elaborar un material que permitiera a los estudiantes de edades comprendidas entre los 15 y los 16 años, desarrollar un conjunto de

habilidades y destrezas necesarias para interpretar los hechos histórico-geográficos derivados del acontecimiento de la Guerra de la Independencia española, comprender las creaciones artísticas y musicales del siglo XIX así como trabajar la competencia lingüística en castellano, valenciano e inglés.

Tabla 2. Herramienta de evaluación individual escala Likert

Ítem evaluado
Ítem 1. Entiendo el concepto de “Guerra de la Independencia española”
Ítem 2. Considero que la “Guerra de la Independencia” responde a una única causa.
Ítem 3. Sé que la “Guerra de la Independencia” es un hecho histórico que tuvo varias consecuencias.
Ítem 4. La Constitución de 1812 está íntimamente relacionada a la invasión napoleónica.
Ítem 5. La cronología de los hechos posteriores a la “Guerra de la Independencia” son: El Trienio Liberal-la Restauración Borbónica-la Década Ominosa.
Ítem 6. Soy capaz de identificar los personajes que intervienen activamente en el conflicto de la “Guerra de la Independencia”.
Ítem 7. Se situar en un mapa de España, con <i>Google Earth™</i> las batallas más significativas de la “Guerra de la Independencia”.
Ítem 8. Considero que <i>Google Earth™</i> me permite adquirir más fácilmente los conocimientos espaciales relacionados con la “Guerra de la Independencia”.
Ítem 9. La forma de trabajar a través del juego de rol me ha ayudado a comprender, de una manera más sencilla, los contenidos de Historia.
Ítem 10. Considero que aprendo menos contenidos de Historia y de Geografía si trabajo en equipo.
Ítem 11. Utilizar programas informáticos como <i>Google Earth™</i> y las tablets me ayuda a aprender cómo buscar información y a trabajar con las TIC.
Ítem 12. Comprendo las relaciones que hay entre causas históricas y consecuencias.
Ítem 13. Si pudiera, en cursos posteriores me gustaría poder trabajar en equipos y con juegos de rol para adquirir conocimientos de Historia.
Ítem 14. Me gusta más la forma de aprender con la clase de siempre.
Ítem 15. He entendido qué es la “Guerra de la Independencia” y soy capaz de reconocer, en un texto, a los actores y actrices más relevantes de dicho acontecimiento histórico.

Resultados

Los instrumentos de evaluación de la estrategia didáctica en el aula se concretaron en la resolución de cada una de las cuestiones que se plantearon a lo largo del proyecto. De este modo, se valoró, de forma positiva la adquisición de los conocimientos curriculares plasmados en la programación didáctica de Historia. Así, se valoró que el alumnado fuera capaz de:

- a) Saber situar cronológicamente los distintos acontecimientos históricos del siglo XIX, de manera concreta la Guerra de la Independencia española.
- b) Conocer las causas y consecuencias de dichos hechos históricos, así como su situación geográfica en mapas virtuales elaborados con *Google Earth™*.
- c) Reconocer los distintos personajes que intervienen en los procesos históricos del siglo XIX, así como de los presentados en la propuesta didáctica.
- d) Interrelacionar los hechos históricos acaecidos a lo largo del siglo XIX con las situaciones históricas posteriores de España.

La mayoría del alumnado de cuarto curso participante en la intervención conocía la serie de *El Ministerio del Tiempo* y habían visualizado alguno de los capítulos donde se enmarcaba el proyecto analizado. Asimismo, un número elevado de estudiantes conocía y manejaba las reglas de los juegos de rol, afirmando que en algún momento se habían acercado a este tipo de entretenimiento lúdico, si bien es cierto que manifestaron que este acercamiento había sido motivado siempre por cuestiones de ocio y diversión (pero nunca vinculado a un proceso de aprendizaje reglado). Un pequeño inconveniente que se nos presentó fue el desconocimiento manipulativo por parte del alumnado de esta edad del programa informático *Google Earth™* una TIC que incorporamos a determinadas misiones de nuestro proyecto como una herramienta digital esencial y a la que tuvimos que dedicar varias sesiones explicativa en la primera fase del desarrollo del proyecto. Para ello, se utilizaron el curso MOOC elaborados por la Facultad de Educación de la Universidad de Alicante (y al que se accede a través del siguiente enlace <http://didacticageografiaytic.uaedf.ua.es/preview>).

En el primer grupo de veinte siete estudiantes (Figura 2), todos fueron capaces de desarrollar con éxito todas las misiones planteadas a lo largo del juego, entregando a tiempo y de modo adecuado las tareas exigidas. Dos no mostraron un correcto entendimiento de las reglas de los juegos de rol, carencia que se resolvió al plantear casi todas las misiones de forma grupal. No se produjo ninguna otra incidencia resaltable. En la realización del examen escrito correspondiente a este tema del currículo veinticinco estudiantes consiguieron superarlo, ocho de ellos con calificaciones excelentes.

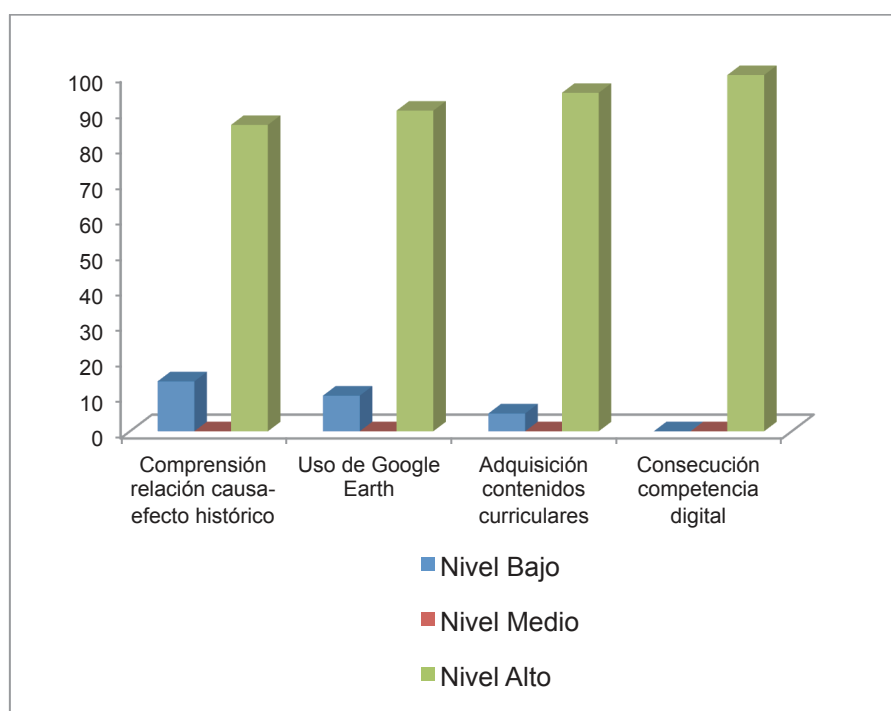


Figura 2. Valoración sobre las herramientas implementadas en la intervención Grupo 1 (4ºA)

En el segundo grupo (Figura 3) los resultados también fueron muy positivos y alentadores. Del conjunto total, veintiséis cumplieron plenamente los objetivos propuestos en las actividades planteadas y uno lo hizo de un modo incompleto. Asimismo, las calificaciones obtenidas en las pruebas escritas de los contenidos vinculados al curso planteado fueron igualmente satisfactorias, consiguiendo superarlo la totalidad del grupo completo.

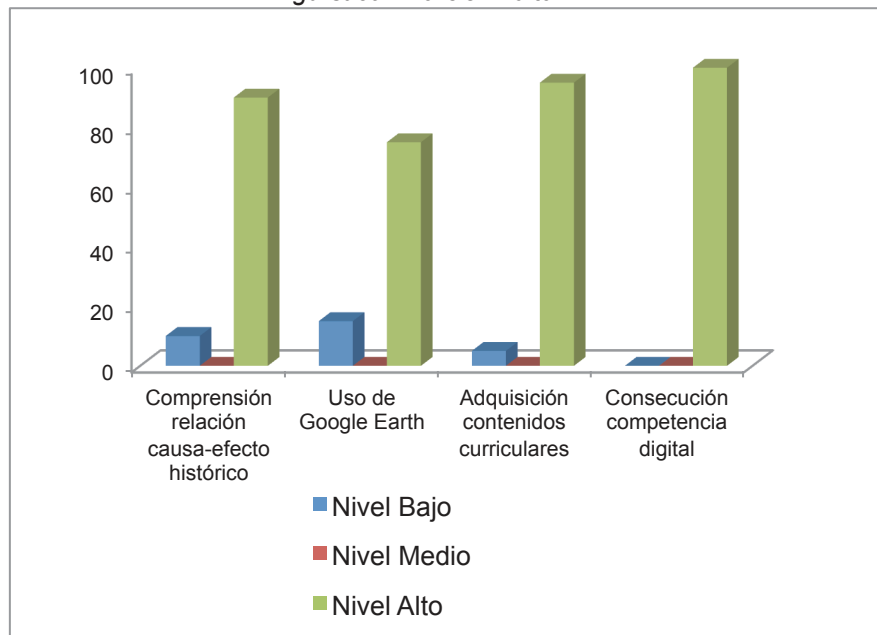


Figura 3. Valoración sobre las herramientas implementadas en la intervención Grupo 2 (4ºB)

Discusión y conclusiones

Los resultados obtenidos conducen a pensar que la utilización de nuevos materiales para la enseñanza de la educación en Ciencias Sociales y Literatura, vinculados al empleo de TIC y al concepto de interdisciplinariedad ya comentado, es muy positivo en líneas generales. El empleo de los *transmedia* y de la *gamificación* ayuda al alumnado de estos niveles a planificar su esfuerzo, a aumentar la motivación, a reforzar sus conocimientos y a interaccionar de forma más directa con el docente. El empleo de esta herramienta nos ha permitido que el alumnado de enseñanza obligatoria haya asimilado de forma lúdica todos los contenidos vinculados al siglo XIX, a través del autoaprendizaje y la creatividad con unas actividades vinculadas a las nuevas tecnologías que han resultado motivadoras para ellos/as desde el principio.

En este sentido, consideramos esencial formar al alumnado del Máster Universitaria en Profesorado de Educación Secundaria en el uso de la *gamificación* y los *transmedia* para su futura labor como docente.

A través de los resultados obtenidos a lo largo de la intervención hemos sido conscientes de que el uso de estas nuevas metodologías supone un importante cambio tanto en las tareas que el alumnado ha de resolver como en los planteamientos metodológicos más innovadores. Del mismo modo, hemos

asimilado que este tipo de intervenciones de aula potencian la adquisición de aquellos conocimientos que permiten una plena y consciente preparación para la participación activa de los estudiantes en las prácticas sociales, conlleva una modificación en el rol del docente que deja de ser el centro del proceso de E-A para convertirse en el hilo conductor y coordinador de tal proceso. El alumnado pasa así a ser el elemento activo de dicho proceso formativo, constructor de su propio aprendizaje. El profesorado debe ser capaz de diseñar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución de problemas, la aplicación de los conocimientos aprendidos y la promoción de la actividad de los estudiantes.

De igual modo, y a partir de los resultados obtenidos, constatamos los beneficios que encierran estas nuevas metodologías de fácil acceso y ejecución a través de los proyectos de innovación docente que ofrece como herramienta didáctica el actual sistema educativo (Gómez y Ortega, 2014). Se reconoce las enormes posibilidades de las TIC para el aula de Secundaria, concediéndole un carácter de herramientas imprescindibles para la implementación de metodologías y estrategias de innovación educativa (estas valoraciones enlazan con las reflexiones de trabajos semejantes de Roig-Vila et al., 2015 y Ortega y Gómez, 2017).

Si queremos adaptar adecuadamente nuestros métodos a la nueva forma de enseñar y aprender debemos ser conscientes de que estas nuevas metodologías resultarán vitales para su trabajo como futuros docentes de Educación Secundaria (Ortega y Gómez, 2017) ya que les permitirá implementar numerosas actividades de enseñanza-aprendizaje en el aula por medio de diferentes opciones multimedia.

Referencias bibliográficas

Bennet, S., Maton, K. & Kervin, L. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. *British journal of educational technology*, 39. 775-786.

Diari Oficial de la Comunitat Valenciana [DOCV] (2016). Recuperado el 14 de abril de 2017, de: [\[http://www.docv.gva.es/datos/2016/07/27/pdf/2016_6018.pdf\]](http://www.docv.gva.es/datos/2016/07/27/pdf/2016_6018.pdf)

José Monteagudo-Fernández, Ainoa Escribano-Miralles y Cosme J. Gómez-Carrasco (Eds.). (2018). *Educación histórica y competencias transversales: narrativas, TIC y competencia lingüística*. Murcia: Editum.

- Gómez Trigueros, I. M^a. y Ortega Sánchez, D. (2014). Los MOOC en la Didáctica de la Geografía: Aplicaciones en la formación inicial del profesorado de Primaria. En R. Martínez y E. Tonda (Eds.), *Nuevas perspectivas conceptuales y metodológicas para la educación geográfica* (pp. 229-244). Córdoba: Universidad de Córdoba.
- Lorente-Guzmán, D., Cutanda García, E., Fernández Diego, M., y González Ladrón de Guevara (2009). Utilización de las herramientas tecnológicas colaborativas en el sector de la formación. El caso de los centros públicos de enseñanza secundaria. *Economía industrial*, 374, 142-147.
- Ortega Sánchez, D., y Gómez Trigueros, I. M^a. (2017). Las WebQuests y los MOOCs en la enseñanza de las Ciencias Sociales y la formación del profesorado de Educación Primaria. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20 (1), 57-73.
- Roig-Vila, R., Mengual-Andrés, S., Sterrantino Asmussen, C., y Quinto Medrano, P. (2015). Actitudes hacia los recursos tecnológicos en el aula de los futuros docentes. *@tic.revista d'innovació educativa*. 15, 12- 19. Recuperado de [<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/52283>].
- Rovira-Collado, J., Llorens García R.F., y Fernández Tarí, S. (2016). Una propuesta transmedia para la Educación Literaria: El Ministerio del Tiempo. En M.T. Tortosa Ybáñez, S. Grau Company, y J. D. Álvarez Teruel, (Coords.), *XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares* (pp. 569-584) Alacant: Universitat d'Alacant, ICE.