

Las TICS y la Gamificación en el alumnado de Trabajo Social Innovación educativa
Mario Millán Franco, Facultad de Estudios Sociales y del Trabajo. Universidad de
Málaga, mmillan@uma.es, España.

Laura Domínguez de la Rosa, Facultad de Estudios Sociales y del Trabajo.
Universidad de Málaga, ldominguez@uma.es, España.

Introducción: El desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS) constituye uno de los grandes hitos de nuestra era (Cabero y Ruiz-Palmero, 2018). En el ámbito educativo, incluido el nivel superior, se está evidenciando el aumento de la presencia de las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Pérez, Miño, Miño y Feijoó, 2017). En este contexto, la Gamificación asociada a las TICS se sitúa como una de las estrategias estrella, en la que el componente lúdico y las nuevas tecnologías se ponen al servicio del aprendizaje significativo de alumnado. Se presenta una iniciativa de Investigación-Acción educativa que trata de arrojar luz en torno a los beneficios y contraindicaciones que supone la inclusión de estrategias de Gamificación en el alumnado universitario del Grado de Trabajo Social.

Objetivo: Describir los efectos de la implementación de estrategias de Gamificación a través de las nuevas tecnologías en el aprendizaje del alumnado del Grado de Trabajo Social.

Metodología: Se lleva a cabo una iniciativa de Investigación-Acción (Latorre, 2003). Tras una exhaustiva búsqueda bibliográfica se decide estudiar el potencial efecto beneficioso del uso de las nuevas tecnologías y la Gamificación en el ámbito universitario.

A partir de una práctica de Gamificación en el alumnado de la asignatura Trabajo Social con grupos de la UMA (curso 2017-2018) se analizan sus efectos, por medio de una metodología cualitativa, en términos de aprendizaje significativo del alumnado. Concretamente se desarrolla a través de la herramienta Socrative en el tema 2" El grupo como objeto de intervención en el Trabajo social". La acción educativa la llevan a cabo 60 estudiantes. La plantilla de Socrative se compuso de 30 preguntas, teniendo la aplicación de la misma una duración de 35 minutos. Posteriormente, se analizaron de forma grupal las preguntas con mayor índice de fallo. Esta iniciativa se desarrolló tras la explicación en clase de dicho tema.

Resultados: A partir de la observación participante y de las conversaciones con el alumnado, se desprende que la actividad fue productiva en términos de motivación, adecuación de la realidad socio-laboral y aprendizaje significativo del alumnado.

De la misma forma, se registraron altos niveles de satisfacción.

Conclusiones: Se ha evidenciado la incumbencia y beneficios de las estrategias de imbricación de las TICS y la Gamificación en el contexto universitario (Pérez et al., 2017). Así, la herramienta Socrative ha demostrado una gran valía de cara a repasar de manera lúdica, especialmente, los conceptos más complejos. El alto grado de motivación presentado por los discentes, y los resultados obtenidos en términos de aprendizaje, aconsejan la extrapolación de esta iniciativa no solo al conjunto del temario de la asignatura sino al Grado de Trabajo Social en sentido amplio.

Palabras claves: TICS, Gamificación, Trabajo Social, Socrative.

Referencias Bibliográficas

- Cabero, J., y Ruiz-Palmero, J. (2018). Las Tecnologías de la información y la comunicación para la inclusión: reformulando la brecha digital. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 9, 16-30.
- Latorre, A. (2003). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Editorial GRAO.
- Pérez, R. P., Miño, E., Miño, M. C., y Feijoó, W. M. (2017). Competencias para la educación superior en el Ecuador del siglo XXI: Responsabilidad social y tecnologías. *In Crescendo*, 8(2), 309-320.

Agradecimientos a la ayuda recibida por parte del “I Plan Propio integral de docencia. Universidad de Málaga”. Evaluando competencias en entornos enriquecidos desde un modelo colaborativo de docencia universitaria (PIE 17-022).