

Refiriéndonos a la actitud y formación del profesorado, nuevamente Marqués (2013, p.14), remarca que “*El profesorado también debería tener claras estas ideas y tener una actitud por lo menos abierta (cuando no entusiasta) hacia la integración de las TIC. Con una formación y unas infraestructuras adecuadas (intranet, pizarras digitales en las aulas...), la galaxia TIC supone para docentes y discentes el recurso didáctico más versátil y poderoso de los que hemos tenido hasta ahora*”

Además, tal y como dice Benito y cols., (2013) Los actuales avances de la Sociedad de la Información o Sociedad del Conocimiento, nos llevan como maestros a encontrar una de las vías más importantes de actualización y desarrollo profesional en las redes sociales y en el manejo de la información en Internet.

Así pues, y a modo de cierre para este artículo, queremos nuevamente destacar la necesidad de integrar las nuevas tecnologías en un sistema educativo que no puede permanecer estanco a lo que ocurre en la sociedad. Hemos de transformar aquello que motiva a los alumnos fuera de las aulas en una herramienta para su aprendizaje, sacando ventaja de los potenciales que ello nos ofrece.

### Bibliografía

- Benito, B., Darder, A., Lizana, A., Marín, V., Moreno, J., Salinas, J. (2013) Agregación, filtrado y curación para la actualización docente. ISSN: 1133-8482 No 42 Enero 2013 - pp. 157-169 Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. Recuperado de 09-02-2018 [https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/22662/file\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/22662/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje¿ Cómo crearlo en el aula. *Nueva aula abierta*, 16(32-40).
- Cook, W. (2013) Training Today: 5 Gamification Pitfalls. Training Magazine. Recuperado el 10-02-2018 de <https://trainingmag.com/content/training-today-5-gamification-pitfalls> (Febrero 2018)
- Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Marqués, P. R. (2013). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 2(1), 2. Recuperado el 12-03-2018 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817326> (Febrero 2018)
- MARTÍN-LABORDA, R. (2005). Las nuevas tecnologías en la educación. Madrid: Fundación AUNA. Recuperado el 14-03-2018 [http://www.hphnet.org/attachments/article/1549/FAROS\\_ESP\\_JS\\_alta.pdf](http://www.hphnet.org/attachments/article/1549/FAROS_ESP_JS_alta.pdf)
- Cuaderno faros, canal de promoción de salud i bienestar de l'hospital de San Joan de Déu.
- Roca, G. (Coord.) (2015) Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. (Capítulo 1)
- Rodríguez, F. Santiago, R. (2015): Gamificación: como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Digital Text.
- Saez, J. (2012). Valoración del impacto que tienen las TIC en educación primaria en los procesos de aprendizaje y en los resultados a través de una triangulación de datos. Revista *Relatec* Vol. 11(2) Recuperado el 15-03-2018 [http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/775/1695-288X\\_11\\_2\\_11.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/775/1695-288X_11_2_11.pdf?sequence=1&isAllowed=y)