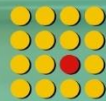




H O R I Z O N T E A C A D É M I C O

El poder de la innovación educativa: cómo las tecnologías están revolucionando el aprendizaje

Coords.
Alba Vico Bosch
Olga Buzón García



EGREGIUS
ediciones

IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO GAMIFICADO “PRACTICS” EN LAS PRÁCTICAS DE “PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO” EN EL GRADO EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

PABLO USAN SUPERVIA
Universidad de Zaragoza

REINA CASTELLANOS VEGA
Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN

Los aprendizajes basados en competencias en los nuevos planes de estudio de las etapas educativas han irrumpido con gran protagonismo gracias a la llegada del plan Bolonia a nuestro sistema educativo europeo y español (Crespo y Sánchez-Saus, 2020).

Cada vez son más los docentes que apuestan por la utilización de la tecnología en sus clases, tanto en su didáctica teórica como en su práctica, ofreciendo al alumnado nuevas formas de experimentación.

Esta actuación de innovación educativa se contextualiza en la asignatura de “psicología del desarrollo” del grado de Magisterio en educación primaria de la Universidad de Zaragoza en el proyecto de gamificación “PracTics”.

El papel de las metodologías activas en el aula adquiere cada vez más relevancia en nuestros días dentro del sistema educativo español en todas sus etapas educativas, desde Educación Infantil hasta Educación Superior. En los últimos años, hemos podido presenciar como las aulas se han llenado de proyectos, programas y nuevas formas de proceder; en definitiva, un cambio metodológico en el proceso de enseñanza- aprendizaje (Juárez-Pulido et al. 2019).

La implementación de este tipo de metodologías exige un cambio fundamental en la actitud del profesorado y alumnado quienes han tenido que adaptar su rol dentro del aula a un nuevo modelo de educación que promueve el protagonismo activo del alumnado en su proceso de aprendizaje frente a la denominada “escuela tradicional” que hasta hace poco imperaba en nuestros días. Del mismo modo, el docente ha tenido, poco a poco, que abandonar su papel como mero transmisor de conocimientos para dar lugar a una figura más abierta, flexible y guía en el aprendizaje del alumnado en las aulas (Usán y Salavera, 2020).

La gamificación en la educación es la utilización de recursos propios de los juegos, en contextos no lúdicos con el objetivo de modificar los comportamientos de las personas, actuando de este modo sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos. Otro concepto sobre gamificación, es la “utilización de las estructuras y elementos del diseño de juegos aplicados a actividades lúdicas” (Usán y Salavera, 2020).

La gamificación educativa tiene una serie de características, como son: la transformación del aprendizaje, favorece la curiosidad, la motivación, incrementa la tolerancia ante el error, fomenta el aprendizaje significativo, aumenta la autonomía personal, se promueve el desarrollo de las funciones metacognitivas y fomenta el sentido de la competencia personal y grupal (Usán y Salavera, 2020)

En la educación es necesario tener claro los objetivos que se persiguen ante el uso de la gamificación: en primer lugar, que los discentes participen en tareas y actividades donde se permita el intercambio de experiencias interpersonales, que tengan la posibilidad de desarrollar nuevas herramientas y habilidades de aprendizaje, que promuevan la transformación de los conocimientos en competencias, se establezca una relación de manera lúdica con los contenidos curriculares, tengan una conciencia grupal a través del trabajo conjunto con los iguales, donde cada participante aporte desde sus habilidades y cualidades fomentando así mismo su autonomía, el pensamiento crítico, las actitudes colaborativas, las capacidades de autoevaluación, observándose el aumento de la motivación del alumnado en el desempeño de sus tareas e implementando tecnologías de la información y de la comunicación (Usán y Salavera, 2020).

De esta manera, ante la actuación gamificada propuesta a través de tecnología educativa, el alumnado se divierte aprendiendo aplicaciones y programas en la realización de productos didácticos de aprendizaje.

La gamificación, debe incorporar elementos, técnicas, narrativas y mecánicas de los juegos al proceso educativo que no son solo lúdicos o como punto de entrenamiento sino dirigidos al proceso de enseñanza y aprendizaje (Fuente, 2022). En el aula es parte primordial este aspecto para ofrecer los contenidos que capten la atención y generen aprendizaje en nuestros estudiantes, es por eso que se enseña a los futuros profesores de educación primaria, recursos digitales que pueden utilizar en sus aulas, siendo importante prepararlos en este aspecto y más, teniendo en cuenta la convención de los derechos del niño, en su artículo 31 “el niño debe tener derecho al juego y a las actividades recreativas propias de su edad” (Unicef, 2006, p.23)

El aprendizaje a través de la utilización de la gamificación presenta factores afectivos como: la curiosidad ante el aprendizaje experiencial que permite la atención, la creatividad y el conocimiento, la protección de la autoimagen donde los participantes pueden crear su propio avatar, permitiendo la motivación y cuidado de la autoestima, otra característica es la tolerancia al error: al recibir feedback al instante, los discentes pueden observar sus barras de progreso, tener insignias o bienes virtuales según sus logros obtenidos.

Continuando con lo anterior, el uso de la gamificación fomenta la autonomía, los estudiantes conocen las normas, genera e invita a la iniciativa y aumenta la confianza en su propio aprendizaje. También existe un sentido de competencia sana, como docentes se pueden crear retos y desafíos generando puntuaciones y rankings.

Para gamificar es necesario tener en cuenta los siguientes elementos claves: en primer lugar, los componentes deben ser dinámicos y estéticos a través del uso de puntos, insignias, clasificaciones, desbloques, desafíos, niveles, premios y avatares.

Otro aspecto a tener en cuenta en los elementos a la hora de gamificar es que sean dinámicos, deben integrar recompensas donde puedan

conseguir beneficios a cambio de una acción realizada, que tenga reconocimiento donde los participantes adquieran un estatus, prestigio o satisfacción personal, con logros ante la superación de misiones, retos o desafíos, además, el juego debe presentar autoexpresión que exista creación de identidad propia y/o diferenciación personal. Debe incluir competición, la rivalidad sana con los demás puede aumentar el rendimiento y, además, el altruismo debido a que ayudar a los demás une a individuos y comunidades (Usán y Salavera, 2020).

En tercer lugar, la estética es otro elemento a tener en cuenta, aquí se puede utilizar la creatividad, por ejemplo, la elaboración de juegos de mesa a través de material reciclado, además, el juego debe permitir la interacción, tienen que ser divertidos y personalizados según la asignatura y la materia que se esté trabajando.

Con todo ello, se propone el desarrollo del proyecto piloto “PracTICS” a nivel universitario para la mejora de competencias TICs en los estudiantes de Magisterio que posteriormente, se convertirán en futuros docentes y cuya formación en competencia digital supondrá conocer cómo utilizar las metodologías activas y aplicaciones educativas en su futura labor como docentes.

De esta manera, el alumnado se divierte aprendiendo aplicaciones y programas en la realización de productos didácticos de aprendizaje.

Según Ley Orgánica 2/2023, de 22 de marzo, del sistema Universitario, la universidad es una institución fundamental para el desarrollo económico, científico, tecnológico de la sociedad, posibilita la movilidad internacional donde existe un intercambio de conocimientos, generando nuevas ideas en la experiencia docente y promoviendo el uso de recursos digitales, siendo el estudiante el principal protagonista.

Dicho ámbito utiliza un modelo de enseñanza que estructura un plan docente, diseña materiales, orienta la enseñanza en el aula y cada docente utiliza una metodología para formar a los estudiantes.

Cabe decir que la metodología tradicional está centrada en la transmisión de conocimientos del profesor al estudiante, siendo estas clases magistrales, pero actualmente, hay mayor interés por parte de los docentes

sobre cómo imparten sus clases, buscando alternativas para combinar la metodología expositiva (Aparisi, 2018) con metodologías innovadoras que integren el uso de las TIC con la finalidad de potenciar el aprendizaje (Rodríguez y Díaz, 2015).

En la universidad de Zaragoza en su asignatura de psicología del desarrollo para el grado de magisterio de educación primaria se implementa en algunos grupos la combinación de metodologías expositivas con metodologías activas donde se hace uso de las nuevas tecnologías. Esta asignatura se encuentra ubicada en el segundo cuatrimestre del primer curso de esta titulación.

El concepto de competencia valora el conjunto de conocimientos adecuados como es el saber, las habilidades de llevar a cabo las diferentes actividades como es el saber hacer y las actitudes como el saber ser, todo esto relacionado con el desempeño (Sobrados, 2016)

Estas competencias deben estar orientadas al desempeño del estudiante en su futura vida profesional, donde tenga la capacidad para tomar decisiones, de adaptación y de resolución de problemas en el mercado laboral.

Las competencias que los estudiantes deben adquirir en esta asignatura están orientadas: Comprender los procesos de aprendizaje en las edades de 6 a 12 años a nivel social, familiar y escolar; conocer las características de los estudiantes a nivel motor, personalidad, cognitivo y del lenguaje; analizar los procesos de interacción y comunicación en el aula; conocer y saber ejercer las funciones de tutor y orientador en educación primaria.

Dentro de las competencias generales, el futuro profesor debe estar preparado para diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad, fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, con capacidad de resolución de problemas, de disciplina, de colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y el entorno social, reflexionar sobre las prácticas de aula, innovar y mejorar en la labor docente con el compromiso de motivar, potenciar el progreso y la inclusión.

Según Gallego y Oliva (2019), exponen mejoras en la educación universitaria como es el aumento de la oferta académica en las disciplinas de sociales y humanísticas que integre las Tecnologías de la Información y

de la Comunicación (TIC), formando con ello a egresados polivalentes capaces de desenvolverse en un entorno digital, competitivo, cambiante y vinculado a un nicho de mercado profesional venidero.

La aplicación de nuevas metodologías docentes, se necesita de una predisposición por parte del docente al cambio, donde necesita pasar de una enseñanza expositiva a ser un facilitador de oportunidades de crecimiento, teniendo en cuenta dos cuestiones: cómo pueden aprenderlo y para qué.

En por eso, la necesidad de metodologías que faciliten y refuercen el trabajo autónomo, colaborativo y creativo.

Las nuevas tecnologías, fomentan un aprendizaje significativo, colaborativo tanto para docentes y estudiantes, construyendo entornos de aprendizaje dinámicos y participativos (Mollo-Torrico et al., 2023).

Actualmente, la era digital requiere a los docentes una preparación en conocimientos tecnológicos y su uso para responder a la nueva realidad educativa, con la finalidad de brindar una educación de calidad en el desarrollo de las competencias en el uso TICS (Granda-Ayabaca et al., 2019). Es por eso que los futuros docentes de magisterio en educación primaria se han formado en diferentes recursos digitales y los han utilizado para adecuarlos en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Estas herramientas son: edpuzzle, explain everything, kahoot, quiziz, socrative, plickerss, arcademic builders, classrDojo, liveworksheets, symbaloo, powtoon, educaplay, entre otras. Los discentes deben conocer las ventajas que pueden tener como futuros profesores y deben experimentar los grandes cambios que pueden surgir ante el uso de las mismas.

Para explicar de forma resumida algunas herramientas que se utilizaron en este proyecto: quizz es una herramienta gratuita, de fácil uso, se puede utilizar con el registro como usuario de Google. Este recurso permite crear cuestionarios para realizar concursos de preguntas y respuesta en clase para poder hacer un seguimiento de proceso de enseñanza y aprendizaje.

Educaplay, es una herramienta que permite la creación de diferentes actividades, siendo necesario tener un perfil de usuario registrado para la creación de las actividades

Symbaloo, es una plataforma gratuita que permite “gestionar, organizar y compartir recursos educativos en un entorno personalizado” (Huerta, 2020, p.3) es necesario registro para poder editarlo.

Kahoot, similar a quizz es la primera herramienta que apareció para crear concursos de preguntas y respuesta. Con este tipo de recursos digitales los estudiantes pueden repasar los contenidos. Según Ruiz (2019), este tipo de herramientas son buenas para utilizarlas en clase, pero es necesario tener en cuenta hasta qué punto estamos sobre estimulando a nuestros estudiantes afectando quizás al rendimiento de las siguientes clases con otros docentes.

Quizlet, es un recurso digital gratuito, fácil de utilizar. Si se desea utilizar imágenes propias y no tener publicidad es necesario suscribirse. Permite la creación de ejercicios interactivos, a través de juego de textos y de conceptos (Valero, 2019).

Liveworksheets, recurso educativo gratuito, de fácil uso y es necesario estar registrado. Se utiliza para crear fichas, ahorrando papel, tinta y tiempo. Donde los estudiantes lo cumplimentan de forma interactiva y el estudiante puede ver en qué aspecto a fallado y su nota, es decir, permite la corrección automática de la actividad (Julián, 2021)

Genially, es una herramienta web, gratuita y fácil de utilizar. Sirve para crear libros interactivos, presentaciones interactivas que captan el interés del estudiante en su aprendizaje por sus elementos animados, dando viveza a los contenidos y usando el juego para que sea más atractivo y dinámico el aprendizaje. Ayuda según el objetivo que tenga planificado el docente permite trabajar los contenidos, fomentar el pensamiento crítico y la creatividad (González, 2019).

Slidescarnival, es una herramienta digital que contiene múltiples plantillas gratuitas para presentaciones de Google (Gómez-Chacón, 2016).

Con respecto a lo anterior, la utilización de diferentes técnicas permite la mejora de la dinámica de trabajo del alumnado en sus proyectos y de la motivación (Alcolea-Díaz, 2018). El trabajo en un contexto competitivo y la formación de ciudadanos y ciudadanas activos fueron los pilares fundamentales para la reforma de la estructura de la enseñanza

universitaria, centrándose en el alumnado con el fin de ofrecerle un apoyo y acompañamiento (Delponti y Rodríguez, 2020).

Una vez se ha dado a conocer aspectos que fundamentan el proyecto realizado, se plantean a continuación los siguientes objetivos.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que se plantean en el siguiente proyecto son:

- Adecuar los fundamentos teóricos de la asignatura a la práctica por medio de la tecnología educativa.
- Realizar productos didácticos de aprendizaje de manera cooperativa.
- Potenciar las competencias TICs en futuros docentes.
- Fomentar la motivación y cohesión grupal del alumnado.
- Incrementar diferentes metodologías activas en el alumnado en el desarrollo de la asignatura.

3. METODOLOGÍA

Este recurso de innovación responde a una descripción de prácticas educativas llevadas a cabo en la facultad de educación de la universidad de Zaragoza (España).

En este proyecto participan en total 120 estudiantes de primer grado de magisterio en educación primaria de la facultad de educación (Zaragoza, España) pertenecientes a la asignatura de “psicología del desarrollo” grupos 3 y 4 del horario de tardes y en cada grupo cuenta con 60 discentes.

Respecto a la temporalización, dicho recurso educativo se dispone de manera correlacionada durante las prácticas de la asignatura “psicología del desarrollo” en el segundo cuatrimestre del año académico.

El procedimiento de evaluación del proyecto se realiza un pre y post test en el que se comprueba la motivación, cohesión grupal y competencias TICs en futuros docentes desde el inicio hasta el final de las prácticas.

El proyecto se lleva realizando desde hace cuatro cursos académicos en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación (Huesca) y, en el presente curso académico 2022/2023, en la facultad de educación (Zaragoza) en la asignatura (26.600) “psicología del desarrollo” (Universidad de Zaragoza) contando con 6 créditos ECTS en el período de impartición del segundo semestre en los grupos 3 y 4 dados en el horario de tardes.

La mayoría de las prácticas tienen una duración de dos semanas, acorde con el tema impartido, del cual se desprenden las cuestiones teóricas transformadas en competencias específicas por medio de los diferentes productos didácticos elaborados de manera cooperativa.

Cabe destacar que los agrupamientos se realizan a través de cuatro personas que colaboran, cooperan dentro y fuera del aula en la realización del producto didáctico solicitado.

Una vez realizados los agrupamientos se destacan tres fases a realizar: En primer lugar, exposición de la práctica, el docente expone la practica que tienen que realizar los estudiantes relacionada con el tema que se está impartiendo de la asignatura, entregando a cada grupo un guión con las indicaciones a realizar.

En segundo lugar, el aprendizaje de apps y metodologías donde el alumnado empieza a asimilar las metodologías activas y aplicaciones necesarias para la elaboración de la práctica.

En tercer lugar, elaboración del producto didáctico, el alumnado realiza el producto didáctico de la práctica de la asignatura en base a las metodologías y aplicaciones mencionadas.

Para evaluar el recurso educativo parte de una rúbrica de aprendizaje adaptada para cada contexto de acuerdo con los conceptos y/o procedimientos curriculares. Estos criterios se dan ha conocer antemano a los estudiantes cuya evaluación va dirigida: al contenido, forma y presentación. Referente al contenido, se tiene en cuenta la información que aportan y el grado de adecuación teórico práctico de la actividad realizada. En cuanto a la forma, se valora la explicación dada por el grupo sobre los conocimientos teóricos adquiridos, no se trata de la reproducción de

los apuntes. También en este aspecto, se tiene en cuenta la exposición y el material que han creado y/o utilizado en los experimentos planteados. En cuanto a la presentación, su correcta utilización de los medios audiovisuales referente a la secuenciación de las escenas, la calidad del audio, medios utilizados, discurso, narración.

4. RESULTADOS

Se deducen los resultados del programa en cuanto al estudio a lo largo del curso y desglose de los resultados de la práctica, a continuación, se presentan los diferentes temas con las actividades propuestas para su elaboración:

PracTics Tema 2. Desarrollo de la personalidad. Programa de habilidades psicológicas.

PracTics Tema 3. Desarrollo del lenguaje. Creación de actividades curriculares con material audiovisual.

PracTics Tema 4. Desarrollo de la inteligencia. Creación de juegos e inteligencias múltiples en el aula.

PracTics Tema 5. Desarrollo socioafectivo. Creación de un proyecto con un centro educativo.

PracTics Tema 6. Desarrollo físico y motor. Creación de un Google site.

PracTics Tema 7. Desarrollo psicosexual. Creación de un wakelet.

PracTics Tema 8. Metodologías activas en el aula. creación de redes sociales.

Como principales resultados, los estudiantes han realizado diferentes actividades utilizando las aplicaciones propuestas, teniendo en cuenta la edad en su implementación (6-12 años) para consolidar el conocimiento de cada uno de los temas tratados en la asignatura.

En este proyecto se ha utilizado estrategias inherentes a las metodologías activas, al trabajo cooperativo y por proyectos, es decir, se ha trabajado un aprendizaje basado en proyectos colaborativos capacitando a los estudiantes para que aprendan por sí solos de su entorno, sea agentes de

su propia transformación y experimenten con actividades y temáticas de interés para su futuro profesional. Por tanto, los estudiantes han sido protagonistas de su propio aprendizaje, teniendo un rol activo dentro de cada grupo, aprendiendo a compartir la información, a ayudarse mutuamente hacia un objetivo común.

También en este proyecto, los estudiantes han trabajado en la metodología basada por competencias, vista los docentes han sido orientadores, guías, motivadores del aprendizaje, desde el inicio del proyecto se planificó de manera detallada todas las sesiones de la asignatura por sesiones, para que los estudiantes conociesen las actividades a desarrollar y dentro de cada sesión el trabajo que tenían que entregar.

5. DISCUSIÓN

La implementación de proyectos de innovación referidos al uso de las TICs se alinea con la multitud de proyectos, programas y nuevas formas de proceder en un cambio metodológico en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Juárez, Rasskin y Mendo, 2019)

Con respecto a lo anterior, el uso de diferentes herramientas digitales genera interesantes implicaciones dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje en la educación superior, generando dinamismo en el aprendizaje de los contenidos, captando la atención del alumnado, dando originalidad al material elaborado y protagonismo a los estudiantes (Ibarría, 2023).

De este modo, el docente ha tenido, paulatinamente, que abandonar su papel como mero transmisor de conocimientos para dar lugar a una figura más abierta y flexible en el aprendizaje del alumnado (Usán y Salavera, 2020) basado en competencias como se desprende la potenciación de la competencia digital de futuros docentes (Crespo y Sánchez-Saus, 2020).

Por ello, la presentación de este recurso supone para los docentes nuevos cauces de acción como complemento en sus clases prácticas que mejoren su praxis docente en aras de la utilización de dicho recurso de innovación.

Según Rodríguez-Reinado et al. (2019), expresan que cuando se llevan a cabo metodologías alternativas fomentan emociones positivas, “indican una mejor asimilación y comprensión en el proceso de aprendizaje, mejorando los resultados académicos del alumnado” (p. 332).

Según Sobrados (2016), la utilización del trabajo cooperativo es un elemento clave en la adquisición de competencias genéricas y específicas dentro del proceso de aprendizaje. Por otro lado, la creación de subgrupos pequeños permite un mayor control y evaluación en el desempeño de los integrantes, así como la detección de dificultades que pueden presentarse dentro del grupo.

En este proyecto se elaboran diferentes trabajos, que implica la planificación, diseño y ejecución de tareas o actividades, permitiendo a los estudiantes la preparación para sus futuros puestos de trabajo y posibilitar la conexión entre el aprendizaje en la universidad y la realidad (Méndez, 2016).

Como futuras acciones, es importante realizar una evaluación longitudinal de la motivación, cohesión grupal y competencias TICs, la necesidad de incorporar nuevas metodologías activas latentes en las aulas que permitan al alumnado la creación de recursos comunes, y el trabajo con centros educativos apoyando al profesorado en activo y promover el incremento de grupos de aplicación en otros cursos del grado.

Investigaciones como Cano et al. (2019), tienen en cuenta a los docentes en el conocimiento de nuevas tecnologías y comprueban la necesidad de capacitar a los mismos para su implementación en el aula. Por otro lado, según Alcolea (2018) ha utilizado edpuzzle en el ámbito universitario, demostrando el incremento del aprendizaje, la mejora en la dinámica de trabajo, la motivación e implicación de los estudiantes. En el estudio de Farré et al. (2014) demuestra su eficacia en los aspectos de adquisición del aprendizaje y en la motivación.

Para futuras investigaciones, es necesario combinar diferentes metodologías ya que ha resultado el aprendizaje en los estudiantes entretenido, motivador, promueve un trabajo constante y diario, les ha ayudado a comprender los contenidos desde diversas perspectivas y potencia la responsabilidad individual con el grupo.

6. CONCLUSIONES

Según los objetivos planteados en este proyecto, se encuentran las siguientes conclusiones.

Respecto al primer objetivo se han adecuado los fundamentos teóricos de la asignatura a la práctica por medio de la tecnología educativa, utilizándose diferentes metodologías activas como: powtoon, educaplay, quiz, quizlet, kahoot, liveworksheets entre otras, utilizándose las mismas para cada una de las prácticas planteadas dentro de cada tema, por tanto, ha permitido la concreción del nivel de especificidad teórico-práctico dando respuesta también al sexto objetivo de este proyecto.

Respecto al segundo objetivo, el grupo de estudiantes universitarios han realizado productos didácticos de aprendizaje de manera cooperativa, fomentando la comunicación intragrupal en la asunción de responsabilidades, la creatividad, la motivación y cohesión grupal entre los diferentes grupos creados al inicio de la asignatura para poder realizar los diversos trabajos propuestos, dando respuesta también al cuarto objetivo.

Por otro lado, se potencian las competencias TICs en futuros docentes, donde realizan actividades audiovisuales, materiales de juegos de mesa y otros recursos, además, identifican el grado de adecuación con respecto a los aspectos teóricos más relevantes en relación a los diferentes trabajos creados.

Este enfoque no solo promueve la inclusión y la colaboración, sino que también permite a los discentes aplicar conceptos teóricos en un contexto práctico y relevante. Siendo más autónomos en su proceso de aprendizaje y productor de nuevos conocimientos a través de la elaboración de productos y generando competencias de aprender a aprender y del trabajo en equipo.

Esta experiencia nos invita como docentes a continuar en la necesidad de seguir trabajando en la impartición de asignaturas donde se incluyan metodologías activas e innovadoras para la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

A los estudiantes del grupo 3 y 4 del grado de magisterio en educación primaria por su interés, acogimiento y buen hacer de sus practicas.

8. REFERENCIAS

- Alcolea-Díaz, G. (2018). La técnica puzzle aplicada al aprendizaje basado en proyectos en la universidad. El plan de empresa periodística como caso de estudio. En D. Caldevilla, E. Alarcón y V. Alarcón (Coords.), *Reformulando la docencia actual* (1-474). Gedisa.
- Aparisi, F. (2018). El futuro de la clase magistral en las aulas universitarias. En D. Caldevilla, E. Alarcón y V. Alarcón (Coords.), *Reformulando la docencia actual* (1-474). Gedisa.
- Cano, Y., Aguiar, J. y Mendoza, M. (2019). Metodologías activas: una necesidad en la unidad educativa Reina de Inglaterra. *Revista educación*, 4(2), 1-17. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.29094>
- Crespo, M. y Sánchez-Saus, M. (2020). Píldoras formativas para la mejora educativa universitaria: el caso del Trabajo de Fin de Grado de lingüística y lenguas aplicadas de la Universidad de Cádiz. *Education in the Knowledge Society*, 21, 2-10. <https://doi.org/10.14201/eks.22370>
- Delpoint, P. y Rodríguez, C. (2020). Metodologías activas en la enseñanza y aprendizaje de la comunicación, investigando el papel de la innovación. En J. Rodríguez, A. Amaro y X. Martínez (Coords.) *El EEES como solución a las nuevas necesidades educativas*. Tirant humanidades.
- Farré, M., Sala, M. y Torres, T. (2014). Una experiencia de aprendizaje cooperativo para la evaluación de competencias en el ámbito de la economía. En C. Fernández- Fernández (Coord.), *Formulas renovadas para docencia superior* (181-193). ACCI.
- Fuente, P. (2022). Serious Games en el aula. *Revista ventana abierta*, 72. <https://acortar.link/gVVHAR>
- Gallego, S. y Oliva, C. (2019). Los dobles grados en ciencias sociales y humanidades en las universidades de la comunidad de Madrid: una oferta académica multidisciplinar y competitiva. En R. Castellanos, Rodríguez, G. y Meléndez, S. (Coords.), *Nuevas perspectivas para afrontar nuevos contenidos* (1-474). Pirámide.

- González, M. (2019). *Genally. Libros interactivos geniales*. Intef. <https://acortar.link/jRuvW8>
- Gómez-Chacón, A. (2016, 18 de agosto). *Plantillas para software de presentaciones como presentaciones de Google, Microsoft powerpoint o impress de libreoffice*. Blog PNTE sobre noticias, experiencias y recursos TIC. <https://acortar.link/khCNtB>
- Granda-Ayabaca, D., Jaramillo, J. y Espinoza, E. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Sociedad y tecnología*, 2(2), 45-53. <https://doi.org/10.51247/st.v2i2.49>
- Juárez-Pulido, M., Rasskin-Gutman, I. y Mendo.Lázaro, S. (2019). El aprendizaje Cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica. *Revista humanismo digital: Fronteras y vías libres entre la Tecnología y la conciencia*, 26, 200-210. <https://acortar.link/Asb6Zm>
- Julián, R. (2021). *Análisis de un REA. LiveworkSheets*. Procomun. Intef. <https://acortar.link/q4YATQ>
- Ley Orgánica 2 de 2023. Nueva regulación del sistema universitario. BOE número 70, de 23 de marzo de 2023. España. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2023/03/22/2/con>
- Ibaibarriaga, A. (2023). *Powtoon: animación e interactividad en tus presentaciones*. Intef. <https://acortar.link/OSRp9T>
- Méndez, S. (2016). Aprendizaje basado en proyectos colaborativos para la creación de un plan de producción periodística. En J. Rodríguez (Coord.). *Retos docentes universitarios como desafío curricular*. McGrawHill.
- Crespo, M. y Sánchez-Saus, M. (2020). Píldoras formativas para la mejora educativa universitaria: el caso del trabajo de Fin de Grado en el Grado de Lingüística y Lenguas aplicadas de la universidad de Cádiz. *Education in the Knowledge society*, 21, 1-10. | <https://doi.org/10.14201/eks.19228>
- Mollo-Torrico, J., Lázaro-Cari, R. y Crespo-Albares, R. (2023). Implementación de nuevas tecnologías de información y comunicación para la educación superior: Revisión sistemática. *Ciencia y sociedad universidad autónoma Tomás Frías*, 3(1). 16-30. <https://acortar.link/vX8S01>
- Rodríguez, A. y Díaz, I. (2015). Estrategias y técnicas docentes para aplicar en clases magistrales y trabajo en equipo con grupos grandes de alumnos universitarios. *Ikastorraitza*, 14, 23-38. <https://acortar.link/XDyinv>

- Rodríguez-Reinado, C., Hervás-Torres, M., Gómez-Rasco, T. y Delgado-Parrilla, A. (2019). La mejora de resultados académicos a través de nuevas metodologías de aprendizaje. En D. Caldevilla, X. Martínez, J. Rodríguez. (coords.). *Analizando el fenómeno docente del futuro*. Pirámide.
- Ruiz, D. (2019). *Quiz en el aula: evaluar jugando*. Intef. <https://acortar.link/oF2LrC>
- Sobrados, M. (2016). El desarrollo de competencias a través del aprendizaje cooperativo. En J. Rodríguez (Coord.). *Retos docentes universitarios como desafío curricular*. McGrawHill.
- Unicef (2006). *Convención sobre los derechos del niño*. Naciones Unidas. <https://acortar.link/4pIss>
- Usán, P. y Salavera, C. (2020). *Metodologías activas en el aula*. pregunta.
- Valero, A. (2019). *Ejercicios interactivos con Quizlet*. Intef. <https://acortar.link/4xWHby>