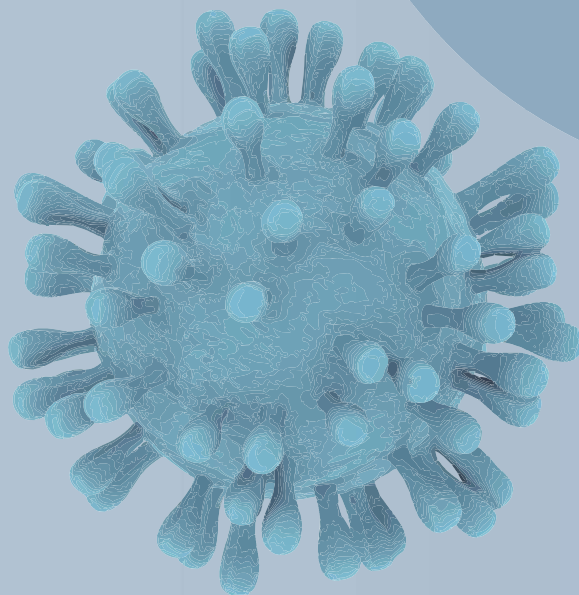


*Inmaculada Aznar Díaz  
Juan Antonio Lopez Nuñez  
María Pilar Cáceres Reche  
Claudia De Barros Camargo  
Francisco Javier Hinojo Lucena*

# **Desempeño docente y formación en competencia digital en la era SARS COV 2**



**Desempeño docente y formación en competencia digital en  
la era SARS COV 2**

Inmaculada Aznar Díaz

Juan Antonio Lopez Nuñez

María Pilar Cáceres Reche

Claudia De Barros Camargo

Francisco Javier Hinojo Lucena

*Dykinson, S.L.*

Todos los derechos reservados. Ni la totalidad ni parte de este libro, incluido el diseño de la cubierta, puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra ([www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com); 91 702 19 70 / 93 272 04 47)

© Copyright by

Los autores

Madrid, 2021

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid

Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69

e-mail: [info@dykinson.com](mailto:info@dykinson.com)

<http://www.dykinson.es>

<http://www.dykinson.com>

Consejo Editorial véase [www.dykinson.com/quienessomos](http://www.dykinson.com/quienessomos)

Los editores del libro no se hacen responsables de las afirmaciones ni opiniones vertidas por los autores de cada capítulo. La responsabilidad de la autoría corresponde a cada autor, siendo responsable de los contenidos y opiniones expresadas.

El contenido de este libro ha sido sometido a un proceso de revisión y evaluación por pares ciegos.

ISBN: 978-84-1377-304-9

**ÍNDICE**

**CAPÍTULO 1 EL LIDERAZGO EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA POTENCIAL PARA EL DESARROLLO DE CENTROS EDUCATIVOS DE ÉXITO**

JOSÉ MARÍA ROJAS MORALES ..... 15

**CAPÍTULO 2 EVALUACIÓN DE PROGRAMAS DE FORMACIÓN DE DIRECTORES EN CHILE**

RICHAR A. PARRA ROBLEDO .....23

**CAPÍTULO 3 LIDERAZGO AUTÉNTICO: APORTACIÓN AL LIDERAZGO EDUCATIVO Y ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS**

OLATZ DIEGO MARCOS Y CONCEPCIÓN YANIZ ÁLVAREZ DE EULATE ..... 33

**CAPÍTULO 4 TALLERES CON AMOR Y FIRMEZA PARA ADMINISTRAR LA DISCIPLINA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE UNA ZONA ANDINA DEL PERÚ**

HAYDEE CLADY TICONA ARAPA, RAQUEL YANCACHAJLLA CHOQUEHUANCA Y HANNA DIANA CHOQUE HUANCA. ....47

**CAPÍTULO 5 IDENTIDAD PROFESIONAL DEL ASESOR ACADÉMICO A TRAVÉS DE SUS INCIDENTES CRÍTICOS**

ANDREA DEL PILAR VARGAS FAJARDO, MARÍA PAULA MAYORAL SERRAT, MARIBEL CANO ORTÍZ Y IVONNE ADRIANA RABALLATY PARRA ..... 58

**CAPÍTULO 6 MODIFICACIÓN DEL FUNCIONAMIENTO INTERNO DEL EQUIPO DIRECTIVO COMO CONSECUENCIA DE UNA INTERVENCIÓN**

F. JAVIER AGUIRREGABIRIA BARTUREN ..... 68

**CAPÍTULO 7 LAS COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LA FUNCIÓN DE LIDERAZGO EDUCATIVO Y SU REPERCUSIÓN EN EL DESARROLLO DE PLANES DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y CONVIVENCIA ESCOLAR**

ALFONSO DELGADO CENTELLA Y CRISTINA MARÍA GARCÍA FERNÁNDEZ..... 82

**CAPÍTULO 8 LA CONSTRUCCIÓN DE VÍNCULOS DE ORGANIZACIÓN COLECTIVA EN TRES AULAS COMUNITARIAS DE CHILE**

GIANINA DÁVILA BALCARCE, CECILIA BASTÍAS DÍAZ, BESSIE ROJAS RODRÍGUEZ Y BLANCA LINEROS ASTORGA ..... 95

**CAPÍTULO 9 PROFESSIONAL IDENTITY OF SPANISH FEMALE PRINCIPALS: A SYSTEMATIC REVIEW OF THE LITERATURE**

CRISTINA CRUZ-GONZÁLEZ Y CARMEN LUCENA RODRÍGUEZ..... 102

**CAPÍTULO 10 LIDERAZGO Y ENGAGEMENT EN DOCENTES DE UN CENTRO CONCERTADO**

ALFONSO MARTÍNEZ-MORENO ..... 115

**CAPÍTULO 11 DESHUMANIZACIÓN EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO**

CARLA OVAL-MEDINA, ISABEL ALONSO-RODRÍGUEZ Y JORGE RUIZ-RUIZ..... 128

**CAPÍTULO 12 FUNCIÓN DIRECTIVA EN TIEMPOS DE COVID-19: SATISFACCIÓN PERCIBIDA POR LOS DIRECTORES ESCOLARES DE LAS TAREAS DESARROLLADAS**

ANABEL RAMOS-PLA, MIREIA TINTORÉ Y ISABEL DEL ARCO BRAVO ..... 143

**CAPÍTULO 13 LIDERAZGO PARA EL APRENDIZAJE: HACIA UNA TRANSFORMACIÓN INMINENTE**

CARMEN LÓPEZ FERNÁNDEZ..... 155

**CAPÍTULO 14 LA DIRECCIÓN ESCOLAR EN ESPAÑA Y SU COMPROMISO CON LA INCLUSIÓN. UNA ASIGNATURA PENDIENTE DE EVALUACIÓN**

MARÍA CARMEN LÓPEZ-LÓPEZ, MARÍA JOSÉ LEÓN GUERRERO Y MARÍA ASUNCIÓN ROMERO LÓPEZ ..... 163

**CAPÍTULO 15 HACIA EL FORTALECIMIENTO INTERUNIVERSITARIO A TRAVÉS DEL TRABAJO COLABORATIVO EN RED. EL CASO DE RILPE (RED IBEROAMERICANA DE LIDERAZGO Y PRÁCTICAS EDUCATIVAS)**

ORUAM CADEX MARICHAL GUEVARA, M<sup>A</sup> PILAR CÁCERES RECHE, CLAUDIO ALEJANDRO BARRIENTOS PIÑEIRO Y OLGA MARÍA MOSCOSO PORTILLO ..... 176

**CAPÍTULO 16 HÁBITOS DE LECTURA DIGITAL Y COMPRENSIÓN LECTORA**

LIDIA ALTAMURA ..... 190

**CAPÍTULO 17 LA MEJORA DE LA GESTIÓN DE LOS SERVICIOS Y DE LA ATENCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE SANTO TOMÁS, SEDE IQUIQUE (CHILE)**

ELSA ECHEVERRÍA OLIVARES Y PAOLA AHUMADA CONTRERAS..... 204

**CAPÍTULO 18 DINAMIZAR EL TIEMPO DE RECREO PARA MEJORAR LA SALUD Y LAS RELACIONES SOCIALES**

M<sup>a</sup> ISABEL SALAS SÁNCHEZ Y JOSEP VIDAL CONTI..... 213

**CAPÍTULO 19 FORTALECIMIENTO DEL CARÁCTER Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

YENI ALICIA SERVIN MENDIETA Y ELENA ARBUÉS ..... 227

**CAPÍTULO 20 LOS VIDEOJUEGOS EN LAS BIBLIOTECAS, OCUPAS EN BUSCA DE ESPACIO.**

ALBA PATRICIA CANTÓN BORREGO, ANTONIO LUIS DEL PINO NIETO Y FRANCISCO LUIS VALLE LÍNDEZ ..... 236

**CAPÍTULO 21 MODELO DE ORGANIZACIÓN PARA UNA INSTITUCIÓN DE ENSEÑANZA ONLINE**

ANA MARÍA AGUIRRE OCAÑA ..... 249

**CAPÍTULO 22 PRIVATIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN EN ESPAÑA, DE LA CONSOLIDACIÓN DE LOS CONCIERTOS EDUCATIVOS A LA NGP**

VANESA ROJO ROBAS, EIDER ALKORTA ELORZA Y JON BUSTILLO BAYON .....259

**CAPÍTULO 23 ¿DE QUÉ ESTÁ HECHO UN BUEN ESTUDIANTE? UN MODELO EXPLICATIVO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO**

ÁLVARO POSTIGO, COVADONGA GONZÁLEZ-NUEVO, Y ÁLVARO MENÉNDEZ-ALLER ...271

**CAPÍTULO 24 FORMACIÓN INTERDISCIPLINAR DE FUTUROS DOCENTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)**

A. SIMÓN SÁNCHEZ, HONORATO MORENTE ORIA, SERGIO FAUS RODRÍGUEZ Y IULIA MANCILA MANCILA.....283

**CAPÍTULO 25 DIGITALIZACIÓN DEL SECTOR EDUCATIVO EN AMÉRICA LATINA: ESTUDIO COMPARADO DE LAS *EDTECH*.**

ANA ANCHETA ARRABAL Y VÍCTOR CARVAJAL MARDONES.....296

**CAPÍTULO 26 LA “P” COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA LA PREVENCIÓN DE MORBIMORTALIDAD MATERNA Y PERINATAL (MMMP)**

MARTHA ISABEL SARMIENTO OSORIO, FERNANDO JOSÉ CHARRIS HERNÁNDEZ, MARTA OSORIO DE SARMIENTO.....311

**CAPÍTULO 27 LA EDUCACIÓN MUSICAL Y EL PENSAMIENTO VISIBLE\_ DESDE LA PERSPECTIVA DOCENTE. LABORATORIO ARTÍSTICO DEL IKG**

INÉS MARÍA MONREAL GUERRERO.....320

**CAPÍTULO 28 EXPECTATIVAS DE LOGRO ACADÉMICO A TRAVÉS DEL APOYO FAMILIAR Y EL CLIMA DE CLASE. UN ESTUDIO DESDE PISA 2018**

CLARA ISABEL FERNÁNDEZ RODICIO Y LAURA ABELLÁN ROSELLÓ .....328

**CAPÍTULO 29 ANÁLISIS DE LOS PLANES DE ESTUDIOS DE LOS CONSERVATORIOS SUPERIORES EN ESPAÑA EN RELACIÓN A LA PREVENCIÓN DE LESIONES**

CLARA RODRÍGUEZ-GUDE Y MARGARITA R. PINO-JUSTE .....338

**CAPÍTULO 30 EL PAPEL DEL DOCENTE UNIVERSITARIO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: INCENTIVAR LA MOTIVACIÓN PARA IMPLICAR AL ALUMNADO**

MÓNICA OJEDA, ESPERANZA ESPINO Y ROSARIO DEL REY .....355

**CAPÍTULO 31 ESTUDIO PILOTO DE LA PERCEPCIÓN PARENTAL Y DE LA INFANCIA SOBRE EL USO DE LAS TIC EN EL TIEMPO LIBRE: REPERCUSIONES FAMILIARES Y SOCIOPERSONALES**

RODRIGO FERNÁNDEZ PÉREZ Y LUCÍA ÁLVAREZ BLANCO .....368

**CAPÍTULO 32 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA MEJORAR LA PARTICIPACIÓN EN LAS CLASES ONLINE DE IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL LICEO EL PALOMAR DE COPIAPÓ, CHILE.**

KATTERINE PAVEZ BRAVO Y CONSTANZA ROMÁN FIGUEROA AUTOR ..... 381

**CAPÍTULO 33 SIMULACIONES DE PRÁCTICAS PROGRESIVAS: UNA RESPUESTA ANTE LA PANDEMIA**

KATTERINE PAVEZ BRAVO, PAULINA TAPIA CABALLERO, SUSANA RALPH VÁSQUEZ...393

**CAPÍTULO 34 REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA INTERVENCIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS APLICADAS A LA ENSEÑANZA DE LA FÍSICA EN TRABAJO Y ENERGÍA.**

MUNIF ANDRÉS SOTO ROMERO Y CRISTIAN ANDRÉS SUÁREZ ZÚÑIGA ..... 401

**CAPÍTULO 35 PORTAFOLIO ELECTRÓNICO: INNOVACIÓN DE LOS PROCESOS FORMATIVOS Y REFLEXIVOS EN LA CARRERA DE TRADUCTOLOGÍA.**

DIDIER AGUILAR MUÑOZ, KATTERINE PAVEZ BRAVO Y GABRIELA GODOY MERCADO.....414

**CAPÍTULO 36 APRENDIZAJE BASADO EN LA INDAGACIÓN: EL DESAFÍO DE CONJUGAR INVESTIGACIÓN, COMPETENCIAS Y GAMIFICACIÓN**

AINARA ROMERO ANDONEGUI, JAVIER PORTILLO BERASALUCE YNAIARA BILBAO QUINTANA.....423

**CAPÍTULO 37 ENSEÑANZA VIRTUAL EN TIEMPOS DEL COVID-19: RENDIMIENTO ACADÉMICO Y TRANSFERENCIA LABORAL EN LA ASIGNATURA ENTRENAMIENTO PERSONAL, FITNESS Y WELLNESS DEL GRADO DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE**

ANTONIO CEJUDO Y PILAR SAINZ DE BARANDA.....437

**CAPÍTULO 38 DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA DENTRO DE LA METODOLOGÍA SPOC EN LA ASIGNATURA DE TRASTORNOS DEL DESARROLLO**

JOSÉ MANUEL AGUILAR-PARRA, JUAN MIGUEL FERNÁNDEZ-CAMPOY, ANA MANZANO LEÓN Y JOSÉ MIGUEL RODRÍGUEZ FERRER ..... 445

**CAPÍTULO 39 EVALUACIÓN DEL MOVIMIENTO EN ALUMNADO DE CUARTO CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA MEDIANTE APLICACIÓN DE LA BATERÍA DEL TEST MABC-2**

JAVIER RICO-DÍAZ, CRISTIAN ABELAIRAS-GÓMEZ Y JOSÉ EUGENIO RODRÍGUEZ-FERNÁNDEZ ..... 454

**CAPÍTULO 40 PROYECTO LINGUMATIC: UNA PROPUESTA DE VIDEOJUEGO INTERDISCIPLINAR PARA MATEMÁTICAS Y LENGUA CASTELLANA**

CASTILLO BRESÓ SALVADOR Y SERNA-RODRIGO ROCÍO.....468

**CAPÍTULO 41 EVALUACIÓN DE RECURSOS DE LA BIBLIOTECA DIGITAL DE UN PROYECTO DE TUTORÍA ENTRE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS**

YADIRNACI VARGAS-HERNÁNDEZ.....481

**CAPÍTULO 42 LA REALIDAD VIRTUAL COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA. UN PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

CRISTINA RUIZ-ALBERDI FERNÁNDEZ Y CÉSAR FUENTE FRANCO .....493

**CAPÍTULO 43 ANSIEDAD HACIA LAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS**

CRISTINA PEDROSA-JESÚS, CARMEN LEÓN-MANTERO, JOSÉ CARLOS CASAS-ROSAL Y ASTRID CUIDA.....507

**CAPÍTULO 44 EL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO Y CREATIVO COMO HERRAMIENTA PARA LA MEJORA DE LA EMPLEABILIDAD Y EL EMPRENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE POSGRADO**

OLGA GÓMEZ-ORTIZ, EVA M. ROMERA Y MANUEL CARMONA .....520

**CAPÍTULO 45 \_MATERIAL MULTIMEDIA INTERACTIVO Y DE REALIDAD AUMENTADA PARA EL CONOCIMIENTO Y LA SENSIBILIZACIÓN DE LA DISLEXIA EN EL AULA**

SANDRA ARNAIZ-GARCÍA, SONIA RODRÍGUEZ-CANO, VANESA DELGADO-BENITO Y VANESA AUSÍN-VILLAVARDE .....531

**CAPÍTULO 46 ENGAGING ELE LEARNERS: EMOTION METAPHORS ON GIFS**

BEATRIZ MARTÍN GASCÓN.....543

**CAPÍTULO 47 \_ESPACIO EDUCATIVO, METODOLOGÍA DOCENTE Y FORMACIÓN DEL PROFESORADO**

POYATO-NÚÑEZ, MARTA Mª Y PARRA-GONZÁLEZ, Mª ELENA.....554

**CAPÍTULO 48 FOTOBLOG COLABORATIVO EN SOCIOLOGÍA DEL CONSUMO. IMPACTO DEL CONFINAMIENTO POR ALARMA SANITARIA Y ANÁLISIS DE RESULTADOS**

EMMA GÓMEZ NICOLAU .....568

**CAPÍTULO 49 ANÁLISIS DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN EN PROYECTOS EDUCATIVOS DE INNOVACIÓN**

ALEXANDER MAZ-MACHADO, MARINA ARNAL FERRÁNDIZ Y MARÍA RODRÍGUEZ BAIGET .....581

**CAPÍTULO 50 AULAS FELICES Y EDUCACIÓN POSITIVA: NUEVAS ACCIONES DE LA EDUCACIÓN NEOLIBERAL**

SARAY MARTÍN GONZÁLEZ Y TERESA GARCÍA GÓMEZ .....592



**CAPÍTULO 51 INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO SOBRE EL FILTRO AFECTIVO EN EL APRENDIZAJE DE UNA SEGUNDA LENGUA Y SUS ACTITUDES LINGÜÍSTICAS**

RAFAEL CRISMÁN-PÉREZ Y ISABEL NÚÑEZ-VÁZQUEZ..... 605

**CAPÍTULO 52 CONVIVIENDO CON LO DIGITAL. APORTACIONES Y EVOLUCIÓN DEL TRABAJO INTERDISCIPLINAR “LA INFLUENCIA DE LAS PANTALLAS EN LA INFANCIA” DEL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL (UPV/EHU)**

AMAIA ÁLVAREZ URÍA Y ELENA LÓPEZ-DE-ARANA PRADO ..... 617

**CAPÍTULO 53 LA TECNOLOGÍA Y EL ALUMNADO CON DIFICULTADES DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN SECUNDARIA A TRAVÉS DE LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA**

EVA GARCÍA ALBALADEJO..... 630

**CAPÍTULO 54 LA ENSEÑANZA DEL SAXOFÓN A TRAVÉS DE LAS CIENCIAS SOCIALES: INNOVAR MEDIANTE LAS ARTES**

AROA LÓPEZ GARCÍA Y JUAN RAMÓN MORENO VERA ..... 643

**CAPÍTULO 55 ¿ES POSIBLE MEJORAR LA AUTOEFICACIA CINESTÉSICA Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO MEDIANTE UNA INTERVENCIÓN BASADA EN EL MODELO DE EDUCACIÓN DEPORTIVA?**

PABLO LUNA NOGALES, ALBA RODRÍGUEZ DONAIRE, ALFONSO MORENO-GÓMEZ Y JAVIER CEJUDO PRADO ..... 654

**CAPÍTULO 56 IMPACTO DEL ROL DEL ESTUDIANTE EN SU APRENDIZAJE Y SATISFACCIÓN DURANTE LA SIMULACIÓN CLÍNICA EN FISIOTERAPIA RESPIRATORIA**

RAQUEL LAFUENTE URETA, MARINA FRANCÍN GALLEGO, BEATRIZ HERRERO CORTINA Y MARTA SAN MIGUEL PAGOLA ..... 668

**CAPÍTULO 57 EVALUACIÓN DEL SISTEMA DE GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DOCENTE EN CIENCIAS DE LA SALUD**

GEMA JIMÉNEZ, AGUSTÍN AIBAR ALMAZÁN Y ELENA LÓPEZ-RUIZ ..... 681

**CAPÍTULO 58 MEJORAS EN LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA TBL (TEAM-BASED LEARNING) CON APOYO DE PLATAFORMA DIGITAL EDUCATIVA EN ALUMNOS DE GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE**

LAMBERTO VILLALON-GASCH, BASILIO PUEO, ALFONSO PENICHER-TOMAS Y JOSE MANUEL JIMÉNEZ-OLMEDO ..... 691

**CAPÍTULO 59 MATEMÁTICAS EN INFANTIL A TRAVÉS DE UNA ESCAPE ROOM VIRTUAL EN TIEMPOS DE COVID-19**

MARÍA SALGADO Y TERESA F. BLANCO ..... 702

**CAPÍTULO 60 LA CIUDAD QUEMADA EN EL AULA DE CIENCIAS SOCIALES DE LA ESO. UNA PROPUESTA DE DIDÁCTICA HISTÓRICA Y AUDIOVISUAL A TRAVÉS DEL CINE DE FICCIÓN**

JUAN MANUEL ALONSO GUTIÉRREZ..... 715

**CAPÍTULO 61 AGRESIVIDAD, ANSIEDAD, DEPRESIÓN Y ESTRÉS EN FUNCIÓN DEL USO DE INTERNET EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS ECUATORIANOS**

MARÍA DE LOURDES LÓPEZ LÓPEZ, ROSA PILAR ESTEVE FAUBEL Y ROBERTO OVIDIO FREIRE ANDINO ..... 730

**CAPÍTULO 62 LA EVALUACIÓN CONTINUA Y EL TRABAJO DE CAMPO COMO HERRAMIENTAS EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS Y HABILIDADES EN TRABAJOS GRUPALES EN LA ASIGNATURA CULTURA Y EDUCACIÓN ALIMENTARIA DE LA UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS**

ANA BAGUES ARIAS Y ANTONIO GONZÁLEZ RUIZ ..... 743

**CAPÍTULO 63 LA LITERACIDAD COMO OBJETIVO DE TRANSFERENCIA UNIVERSITARIA EN LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES PLÁSTICAS EN BACHILLERATO**

NATALIA TELLO BURGOS Y JOSÉ MANUEL DE AMO SÁNCHEZ-FORTÚN..... 754

**CAPÍTULO 64 IMPPLICANCIAS EN LA PRÁCTICA DOCENTE DEL PERFIL DEL ESTUDIANTE DE PREGRADO DEL SIGLO XXI DESDE LA PERCEPCIÓN DEL PROFESOR UNIVERSITARIO: DESAFÍOS Y TENSIONES**

BORJA RIVERA GÓMEZ-BARRIS Y ESTENKA MIHOVILOVIC OLGUÍN..... 768

**CAPÍTULO 65 LA IMPLICANCIA DEL FEEDBACK EN LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA: UNA PROPUESTA FORMATIVA**

FERNANDO MENESES ARAYA, BRANCO FRANCO FERREIRA Y SEBASTIÁN CAMPILLAY ARAYA..... 783

**CAPÍTULO 66 LA EXPLORACIÓN DEL RENDIMIENTO EDUCATIVO A TRAVÉS DE ÁRBOLES DE SEGMENTACIÓN**

JESÚS GARCÍA-JIMÉNEZ, JUAN-JESÚS TORRES-GORDILLO Y JAVIER RODRÍGUEZ-SANTERO ..... 797

**CAPÍTULO 67 ¡LOS VERBOS SON PROMISCUOS EN LA NARRACIÓN! UNA ESTRATEGIA TRANSGRESORA, DEDUCTIVA Y CONSTRUCTIVISTA PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LOS TIEMPOS VERBALES DEL RELATO**

ANA ISABEL DÍAZ MENDOZA, GRACIA PIÑERO PIÑERO Y LÍA DE LUXÁN HERNÁNDEZ . 807

**CAPÍTULO 68 LAS POSIBILIDADES DIDÁCTICAS DEL VÍDEO EN LA ANIMACIÓN LECTORA: *FLIPPED CLASSROOM* Y *BOOKTRAILER* EN LAS DINÁMICAS DE AULA DE LOS FUTUROS DOCENTES DE PRIMARIA.**

MIGUEL SÁNCHEZ GARCÍA..... 821

**CAPÍTULO 69 COMPETENCIAS DIGITALES Y DIDÁCTICA DE LA LENGUA MEDIANTE UNA DIDÁCTICA DE LA HISTORIA CONTEMPORÁNEA SENSIBLE AL LENGUAJE**

MARÍA-TERESA DEL-OLMO-IBÁÑEZ, ANTONIO LÓPEZ VEGA Y ALEJANDRO CREMADES-MONTESINOS .....835

**CAPÍTULO 70 EL MATERIAL MANIPULATIVO COMO FACILITADOR EN LA COMPRENSIÓN DE LAS CLASES DE TRIÁNGULOS**

MELANIA BERNABEU Y MAR MORENO .....846

**CAPÍTULO 71 PENSAMIENTOS AUTOMÁTICOS PERFECCIONISTAS Y DIFICULTADES INTERPERSONALES PARA HABLAR EN PÚBLICO**

ROBERTO OVIDIO FREIRE ANDINO, MARÍA PILAR APARICIO FLORES Y MARÍA LOURDES LÓPEZ LÓPEZ .....857

**CAPÍTULO 72 AN OBSERVATIONAL STUDY ON CLASSROOM DYNAMICS, MATERIALS AND ICT IN CLIL**

NEREA VILLABONA .....867

**CAPÍTULO 73 REIMAGINAR LA EDUCACIÓN EN TIEMPOS DEL COVID-19. LA COMPETENCIA MEDIÁTICA Y EL APRENDIZAJE VIRTUAL EN LA FORMACIÓN DE MAESTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

PATRICIA GUTIÉRREZ RIVAS.....879

**CAPÍTULO 74 TRANSFERENCIA LINGÜÍSTICA EN LA PRODUCCIÓN ORAL DE LA L2 EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA: ¿PROBLEMA O BENEFICIO EN LA COMUNICACIÓN?**

MARCIA POBLETE RÍOS, SUSANA RALPH VÁSQUEZ, GISELLA NARANJO SAAVEDRA, DIANA FLORES NOYA.....890

**CAPÍTULO 75 ANÁLISIS DE COMPETENCIAS PARA LA SOSTENIBILIDAD EN UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS PERTENECIENTES A LA RED DE OBSERVATORIOS DE EMPLEO UNIVERSITARIOS DE ESPAÑA**

MARÍA MAJADAS MATESANZ .....904

**CAPÍTULO 76 ¿CÓMO PODEMOS EDUCAR EN CIBERCONVIVENCIA POSITIVA A TRAVES DE LAS CONDUCTAS HABITUALES AL UTILIZAR LA TECNOLOGÍA?**

ANA CEBOLLERO SALINAS .....917

**CAPÍTULO 77 LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN EL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL EN ESPAÑA: UNA VISIÓN DESDE LOS DOCENTES EN ACTIVO.**

BEATRIZ CARA, ESTHER PÉREZ-GODOY, ENRIQUE LÓPEZ-CARRIQUE Y ANABELLA GARZÓN .....932

**CAPÍTULO 78 EL DESEO SEXUAL FEMENINO: UN ANÁLISIS CUALITATIVO DESDE LA PERCEPCIÓN MASCULINA**

ISABEL IGLESIAS SALANOVA .....944

**CAPÍTULO 79 COMPORTAMIENTOS SEDENTARIOS Y ACTIVIDAD FÍSICA EN EDUCACIÓN SUPERIOR UNIVERSITARIA**

VIRGINIA TEJADA-MEDINA, RICARDO MARTÍN-MOYA, PEDRO J. RUIZ-MONTERO Y FRANCISCO T. GONZÁLEZ FERNÁNDEZ .....951

**CAPÍTULO 80 THE PARTICIPATION OF UNIVERSITY TEACHERS IN 3D PRINTING TO PROTECT HEALTH PROFESSIONALS FROM COVID-19**

CARLOS HERVÁS-GÓMEZ, PEDRO ROMÁN-GRAVÁN, M<sup>a</sup>. ÁNGELES DOMÍNGUEZ-GONZÁLEZ Y MANUEL REINA-PARRADO .....965

**CAPÍTULO 81 INSTAGRAM Y LA SOSTENIBILIDAD: UNA PROPUESTA DE TRABAJO CON FUTUROS MAESTROS**

FRANCISCO JAVIER ROBLES MORAL Y MANUEL FERNÁNDEZ DÍAZ .....977

**CAPÍTULO 82 VALORACIÓN DEL NEURODESARROLLO MEDIANTE EL INSTRUMENTO TDN 0-3 AÑOS EN UN CENTRO INFANTIL**

PILAR MARTIN-LOBO, SILVIA PRADAS MONTILLA, LETICIA RODRIGUEZ DELGADO Y JOSÉ DAVID URCHAGA LITAGO.....991

**CAPÍTULO 83 GAMIFICACIÓN Y SU APLICABILIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA BIBLIOGRAFÍA EXISTENTE**

MARÍA ELOÍSA FLORIDO ROMERO ..... 1001

**CAPÍTULO 84 DIFICULTADES EN LA MEDIDA DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESCOLARES Y LA PROPUESTA DE UN NUEVO CUESTIONARIO**

LUCÍA ATENA MACRY RASCHELLA Y ARANTZAZU RODRÍGUEZ-FERNÁNDEZ ..... 1014

**CAPÍTULO 85 STEAM UN RECURSO EN LA EDUCACIÓN 4.0**

NASHIELLY YARZÁBAL CORONEL Y MA. EN E. LUZ OFELIA ÁVILA ÁVILA ..... 1030

**CAPÍTULO 86 JÓVENES HIPERCONECTADOS: PERCEPCIÓN DE LAS FAMILIAS ANTE LOS RIESGOS Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO**

JESÚS RUEDAS CALETRO, SARA SERRATE GONZÁLEZ Y JOSÉ MANUEL MUÑOZ RODRÍGUEZ..... 1039

**CAPÍTULO 87 EMPLEO DE ESCAPE ROOM PARA APRENDER A PROGRAMAR EN LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE INGLÉS EN SECUNDARIA.**

INMACULADA LÓPEZ LULL, MARIA NEUS ÁLVAREZ RUBIO Y CHIARA TASSO. .... 1051

**CAPÍTULO 88 PROPUESTA DOCENTE PARA DIGITALIZAR LA COMPETENCIA MOTRIZ A TRAVÉS DEL PORTAFOLIO Y EL PODCAST**

RAQUEL HERNÁNDEZ-GARCÍA .....	1064
<b>CAPÍTULO 89 ANÁLISIS DEL USO EDUCATIVO DE LA REALIDAD VIRTUAL: UNA PERSPECTIVA BIBLIOMÉTRICA</b>	
ALEJANDRO LORENZO-LLEDÓ, GONZALO LORENZO LLEDÓ Y ELENA PÉREZ-VÁZQUEZ .....	1075
<b>CAPÍTULO 90 ABP MATES: LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN SECUNDARIA MEDIANTE EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS</b>	
FRANCISCO JAVIER BENJUMEDA MUÑOZ Y ISABEL M <sup>a</sup> ROMERO ALBALADEJO .....	1089
<b>CAPÍTULO 91 EDUCANDO EN IGUADAD A TRAVÉS DEL DEPORTE: EXPERIENCIAS EN EDUCACIÓN INFANTIL</b>	
MARINA CASTRO-GARCÍA Y CRISTINA LÓPEZ-VILLAR .....	1102
<b>CAPÍTULO 92 REFUTANDO LA DESINFORMACIÓN DESDE EL ÁMBITO EDUCATIVO: INVERTIR EN INFORMACIÓN VALIOSA MEDIANTE EL <i>INFOINVESTING</i></b>	
IÑAKI CELAYA, CONCEPCIÓN NAVAL Y ELENA ARBUÉS .....	1114
<b>CAPÍTULO 93 REALIDAD AUMENTADA Y LA MEJORA DEL APRENDIZAJE EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO. REVISIÓN SISTEMÁTICA</b>	
MARGARITA CARRILLO DE ALBORNOZ GIL Y JAVIER BENÍTEZ PORRES .....	1128
<b>CAPÍTULO 94 EVALUACIÓN DE COMPETENCIA DE COMUNICACIÓN ORAL, ESCRITA Y MULTIMODAL EN UNA ACTIVIDAD INTEGRADA DE LABORATORIO DE QUÍMICA</b>	
AIDA CONCHA FRITZ Y MARÍA TERESA VILLANUEVA .....	1140
<b>CAPÍTULO 95 GEOGRAFÍAS VISUALES. LA FOTOGRAFÍA ARTÍSTICA COMO FORMA DE CONOCIMIENTO DEL MUNDO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA</b>	
RICARD RAMON, RAFAEL SUMOZAS .....	1158
<b>CAPÍTULO 96 EVALUACIÓN Y ASESORAMIENTO PSICOEDUCATIVO A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN “E-AFRONTAMIENTO DEL ESTRÉS ACADÉMICO” EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS</b>	
JOSÉ MANUEL MARTÍNEZ VICENTE, JESÚS DE LA FUENTE ARIAS Y FRANCISCO JAVIER PERALTA SÁNCHEZ .....	1171
<b>CAPÍTULO 97 EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y TECNOLOGÍA EN EL AULA DE INFANTIL: UNA PROPUESTA DE APRENDIZAJE ACTIVO CON SCRATCH</b>	
PILAR MANUELA SOTO SOLIER Y ESTEFANÍA ROMERO VALERO .....	1184
<b>CAPÍTULO 98 VIDEOJUEGOS Y CIUDADANÍA GLOBAL: REVISIÓN DE LA LITERATURA CIENTÍFICA EN ESPAÑOL</b>	
CRISTINA VALDÉS ARGÜELLES, MARÍA AQUILINA FUEYO GUTIÉRREZ Y MARÍA VERDEJA MUÑOZ .....	1196

**CAPÍTULO 99 LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO**

SUYAPA MARTÍNEZ SCOTT ..... 1210

**CAPÍTULO 100 EDUCACIÓN PATRIMONIAL EN LA EDUCACIÓN INFANTIL: CONCEPCIONES DOCENTES Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS.**

ELISA ARROYO MORA Y JOSÉ MARÍA CUENCA LÓPEZ ..... 1223

**CAPÍTULO 101 A NOVEL STRATEGY PROPOSAL TO TEACH STATISTICS TO UNDERGRADUATE SPORT SCIENCES STUDENTS**

ALBA HERNÁNDEZ-MARTÍNEZ, ELENA MARTÍNEZ-ROSALES Y ALBERTO SORIANO-MALDONADO ..... 1236

**CAPÍTULO 102 MODELO METODOLÓGICO PARA LA MEDICIÓN EFECTIVA DEL VALOR SOCIAL EN LAS ORGANIZACIONES DEL TERCER SECTOR.**

SERGIO FERNANDO GARCÉS ARIAS ..... 1244

**CAPÍTULO 103 PERCEPCIONES DE LOS DOCENTES DE UNA INSTITUCIÓN PRIVADA DE MONTERÍA, SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DEL MODELO PEDAGÓGICO INSTITUCIONAL, INCLUYENDO SUS PRÁCTICAS DE AULA.**

KEILA PAOLA RAMOS BUELVAS ..... 1254

**CAPÍTULO 104 CAMBIO CLIMÁTICO, ALIMENTACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN.**

BLANCA DE ARRIBA PALACIOS, ELIA BERNAL ARIZA Y CAMILO RUIZ MÉNDEZ ..... 1265

**CAPÍTULO 105 MIRANDO HACIA EUROPA DEL ESTE: PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL ESTUDIO DE SU HISTORIA RECIENTE EN LA ERA DIGITAL**

MÓNICA FERNÁNDEZ AMADOR Y ADRIAN FLORIN TUDORICA ..... 1279

**CAPÍTULO 106 LA BICICLETA VIAJERA: UN PROGRAMA CON DESAFIOS LOCOMOTORES Y COGNITIVOS PARA EL DESARROLLO FÍSICO Y COGNITIVO EN INFANTIL**

NOELIA FERNÁNDEZ CABALLERO, NURIA UREÑA ORTÍN Y FRANCISCO ALARCÓN LÓPEZ ..... 1291

**CAPÍTULO 107 (IN)DISCIPLINA, ATUAÇÃO DOCENTE, AVALIAÇÃO: A BNCC E SEU CONTEXTO DE EDUCAÇÃO SOCIOEMOCIONAL**

KRISTIE HELENE NOVOA DURANTE ..... 1305

**CAPÍTULO 108 LA ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO ESCOLAR EN EUROPA**

DANIEL GABALDÓN-ESTEVAN, ANA ANCHETA ARRABAL Y SANDRA OBIOL FRANCÉS ..... 1319

**CAPÍTULO 109 APRENDER JUGANDO CON KAHOOT EN LA UNIVERSIDAD: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA**

IVÁN LÓPEZ-FERNÁNDEZ, EMILIO FRANCISCO FERNÁNDEZ-RODRÍGUEZ Y JAVIER BENÍTEZ-PORRES .....	1334
<b>CAPÍTULO 110 ANÁLISIS DEL CONOCIMIENTO SOBRE ANIMALES Y PLANTAS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA</b>	
JAVIER MARCOS-WALIAS Y JAVIER BOBO-PINILLA .....	1345
<b>CAPÍTULO 111 SCRATCH EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA GEOLOGÍA</b>	
LUCÍA QUESADA-LÓPEZ, GRACIA FERNÁNDEZ-FERRER Y FRANCISCO GONZÁLEZ GARCÍA .....	1356
<b>CAPÍTULO 112 LA EDUCACIÓN COMO SECTOR CLAVE EN LA ESTRATEGIA DE DESARROLLO DEL S. XXI</b>	
ESTHER RUIZ SIMÓN.....	1367
<b>CAPÍTULO 113 FORMACIÓN PROFESIONAL DUAL EN ESPAÑA: UNA APROXIMACIÓN A LA PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN DE LITERATURA GRIS</b>	
DOMINGO BARROSO-HURTADO Y WENCESLAO ARROYO-MACHADO .....	1380
<b>CAPÍTULO 114 INNOVANDO EN GESTIÓN DEL DEPORTE A TRAVÉS DE LINKEDIN</b>	
SAMUEL LÓPEZ-CARRIL, FERRAN CALABUIG-MORENO Y MARÍA HUERTAS GONZÁLEZ-SERRANO .....	1395
<b>CAPÍTULO 115 CENTRO DE CONOCIMIENTO DE LA REALIDAD SOCIAL, ECONOMICA Y FINANCIERA DE BUCARAMANGA Y ÁREA METROPOLITANA EN LA UNIVERSIDAD DE SANTANDER</b>	
SERGIO FERNANDO GARCÉS ARIAS .....	1407
<b>CAPÍTULO 116 PERSPECTIVA DE LOS DOCENTES TRAS UNA EXPERIENCIA DE CODISEÑO DE ITINERARIOS DE APRENDIZAJE.</b>	
SOFÍA VILLATORO MORAL Y BARBARA DE BENITO CROSETTI .....	1416
<b>CAPÍTULO 117 VIOLENCIA DE GÉNERO E INCLUSIÓN SOCIOLABORAL EN TIEMPOS DE CRISIS. VISIÓN DEL COLECTIVO DE MUJERES EN SITUACIÓN DE VIOLENCIA DE GÉNERO SOBRE UN PROGRAMA DE INSECIÓN LABORAL</b>	
BEATRIZ MARTÍNEZ-GODOY.....	1430
<b>CAPÍTULO 118 EFECTOS DE UN PROYECTO DE APRENDIZAJE-SERVICIO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PSICOLOGÍA DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA 2020.</b>	
DANIEL ALBERTO SOSA Y ROSA SALAS LOAYZA .....	1440
<b>CAPÍTULO 119 EDUCACIÓN A DISTANCIA: E-LEARNING, M-LEARNING Y B-LEARNING. CONCEPTOS, CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES ACTUALES ANTE EL COVID-19.</b>	
NURIA TORRES LÓPEZ, M <sup>a</sup> DEL PILAR DÍAZ- LÓPEZ Y CRISTINA MÉNDEZ AGUADO .....	1454

**CAPÍTULO 120 INOVAÇÃO EDUCACIONAL NO ENSINO SUPERIOR: UMA ANÁLISE DA PROPOSTA METODOLÓGICA DE ENSINO BASEADA NA PEDAGOGIA DE PROJETOS E NA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS**

SIBELE MUELLER Y JULIANE COLLING ..... 1466

**CAPÍTULO 121 LA INFLUENCIA DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS EN EL USO AULA VIRTUAL EN TIEMPOS DE COVID-19**

ROXANA HAYDEÉ OLIVERA ROQUE ..... 1479

**CAPÍTULO 122 EL CELULAR COMO HERRAMIENTA COMUNICACIONAL Y SU INCIDENCIA EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE DISEÑO GRÁFICO EN LA ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

CARLOS SAMANIEGO TORRES, CÉSAR LOZADA MARÍN Y MARÍA MENDOZA RUBIO..... 1491

**CAPÍTULO 123 VARIACIONES EN LA PERCEPCIÓN DE CAMBIO DE PRÁCTICAS DE LIDERAZGO DISTRIBUIDO EN MUESTRA DE CENTROS ESCOLARES CHILENOS**

OSCAR MAUREIRA CABRERA..... 1505

**CAPÍTULO 124 CALIDAD Y DURACIÓN SUBJETIVA DEL SUEÑO EN ADOLESCENTES DE SEVILLA: THE ADOLESHEALTH STUDY**

PABLO GALAN-LOPEZ Y ISABEL LOPEZ-COBO..... 1517

**CAPÍTULO 125 LA RELEVANCIA DE LA MÚSICA EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS A TRAVÉS DEL MÉTODO JOLLY PHONICS: REVISIÓN DE LA LITERATURA**

SILVIA CORRAL-ROBLES Y MARINA HERNÁNDEZ ALEDO..... 1533

**CAPÍTULO 126 “RECONOCIENDO NUESTRAS PRÁCTICAS DOCENTES EN TORNO A LOS ODS EN ESCENARIOS HÍBRIDOS”**

ELIA FERNÁNDEZ-DÍAZ, CARLOS RODRÍGUEZ-HOYOS Y CONCEPCIÓN ALLICA RODRIGO..... 1548

**CAPÍTULO 127 EL ODS 5 COMO META EDUCATIVA. PERCEPCIONES DEL PROFESORADO EN IGUALDAD DE GÉNERO**

BELÉN DIESTE, TERESA COMA-ROSELLÓ, ANTONIO AGUELO ARGUIS Y LUCÍA GONZÁLEZ-MENDIONDO ..... 1561

**CAPÍTULO 128 UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA A EDUCACIÓN PRIMARIA EN TORNO AL PATRIMONIO NATURAL DEL PIRINEO: LA REINTRODUCCIÓN DEL OSO PARDO**

ANNA SOLÉ LLUSSÀ Y MARC BALLESTÉ ESCORIHUELA ..... 1574

**CAPÍTULO 129 COMUNICACIÓN SOCIAL PARA UNA METODOLOGÍA APS EN EDUCACIÓN INFANTIL POR EL DESARROLLO SOSTENIBLE**

MARÍA-JOSÉ MOLINA-GARCÍA Y SUMAYA MOHAMED MOHAMED..... 1582



**CAPÍTULO 130 ALFABETIZACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL: EDUCAR EN EL USO RESPONSABLE DE LA COMUNICACIÓN EN REDES SOCIALES**

PALMA PEÑA JIMÉNEZ Y FLÁVIA GOMES-FRANCO E SILVA ..... 1595

**CAPÍTULO 131 ¿QUÉ APORTA LA TECNOLOGÍA EN LA FORMACIÓN DEL ALUMNADO DE MAGISERIO? RETOS Y OPORTUNIDADES**

NATALIA REYES RUIZ DE PERALTA, JUAN JOSÉ GONZÁLEZ QUIÑONES Y MANUEL GARCÍA IBÁÑEZ ..... 1608

**CAPÍTULO 132 PROGRAMA DE DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA PERSONAL EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO MEDIANTE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN**

MARIO CORRALES SERRANO ..... 1621

**CAPÍTULO 133 ¿QUÉ SABEN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SOBRE LOS OBJETIVOS DEL DESARROLLO SOSTENIBLE? UN ESTUDIO EXPLORATORIO EN EL MÁSTER DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA DE LA UNIVERSIDAD DE CÁDIZ**

ESTHER GARCÍA-GONZÁLEZ Y ROCÍO JIMÉNEZ-FONTANA ..... 1634

## CAPÍTULO 97

### EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y TECNOLOGÍA EN EL AULA DE INFANTIL: UNA PROPUESTA DE APRENDIZAJE ACTIVO CON SCRATCH

Pilar Manuela Soto Solier y Estefanía Romero Valero

#### 1. INTRODUCCIÓN

*El presente texto nace en el marco de un Proyecto de Innovación Docente, “Proyectos artísticos para la transformación social en contextos educativos formales y no formales: Arte-Educación-Tecnología” (Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente y Buenas Prácticas del Plan FIDO UGR 2018-2020, Código 4589, Universidad de Granada)*

En la actualidad, es un hecho que las tecnologías y su globalización juegan un papel esencial en la educación y por tanto la formación integral de alumnado, vivir inmersos en la cultura digital exige el desarrollo de estrategias y recursos que modernicen los procesos de enseñanza aprendizaje artísticos y auto expresivos (Eisner, 2004) que permitan a alumnado adaptarse y desenvolverse en la sociedad que les rodea, formación que es necesario iniciar desde la infancia. La importancia de las tecnologías como parte de los elementos del entorno requiere que niñas y niños identifiquen el papel que éstas tienen en sus vidas, interesándose por su conocimiento e iniciándose en su uso como medio de expresión, comunicación y conocimiento.

En la actualidad los docentes deben de aprovechar el potencial innovador y creativo de la tecnología TIC siendo mediadores en los procesos de enseñanza aprendizaje (Adell y Castañeda, 2012; Balboa, 2010). Los lenguajes de programación visual como el Scratch y la robótica son recursos educativos con un gran potencial para el desarrollo de competencias y habilidades tanto técnicas como relacionales. Son procesos de aprendizaje constructivistas (Coll, 2001) en los que el alumnado construye su propio conocimiento, el niño/a adquiere el conocimiento cuando explora e interactúa con el objeto de estudio. Investigaciones actuales sobre pensamiento computacional y alfabetización visual (Zapata-Ros, 2015) ofrecen a las personas comunicarse con los

dispositivos a través del lenguaje informático, según Wing (2008) es un tipo de pensamiento que implica resolver problemas de una forma imaginativa y creativa además de inteligente y divergente (Soto Solier, 2018). Además el lenguaje de programación visual Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) se caracteriza por su bajo nivel de dificultad para ser implementado en contextos educativos, es sencillo y atractivo para el alumnado, minimizando el nivel de dificultad (Wilson & Moffat, 2010). En este contexto tomamos de referencia el modelo TPACK, este precisa de la interrelación de tres elementos para lograr una correcta inclusión de las TIC: el contenido de la materia, la pedagogía necesaria para alcanzar los objetivos y la tecnología que interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje, resaltando también la importancia que tiene el contexto (Koehler & Mishra, 2008)

Investigaciones realizadas demuestran que desde edades tempranas los niños/as se convierten en usuarios habituales de las nuevas tecnologías y el uso didáctico de ellas en la mayoría de los casos favorece el desarrollo integral del alumnado (Espinari y López, 2009) considerándose recursos de aprendizaje, inclusión y participación en estas edades. Como indica Romero (2006), las TICs deben de ser integradas en las aulas de infantil mediante un proceso natural como es la expresión audiovisual, es decir, producción de los contenidos audiovisuales. En la que el alumnado pueda usar los medios para explicar su visión del mundo. (Fontcuberta, 2003). En el contexto educativo español, en la etapa de infantil, se están comenzando a implementar procesos de enseñanza basados en el pensamiento computacional, contenidos a través de robótica creativa aprendizaje, obteniendo resultados positivos (Alsina & Acosta, 2018). Integrar el scratch, la robótica o los juegos interactivos en el aula de infantil fomenta el aprendizaje experiencial que genera sinergias entre el colegio, la casa, los museos, etc. y por tanto entre el alumnado, docentes y familiares (Garreta, 2008).

En este sentido la ORDEN ECI/3960/2007 refleja la importancia que tienen todos los lenguajes para el desarrollo integral, como son el corporal, el artístico, el audiovisual, el tecnológico ya que enriquecen las posibilidades de expresión del niño/a, el desarrollo de la competencia comunicativa y ayudan a comprender el entorno, proceso en el cual cada vez es más significativa la relación entre familia-docente-alumno/a. La ORDEN ECI/3960/2007, del 19 de diciembre, en el Artículo 10 plantea la necesidad de que “los centros cooperen estrechamente con las familias generando cauces de participación y colaboración mutua y harán explícitas las actuaciones previstas para favorecer su

participación en el proceso educativo de sus hijos/as” (p.3). En este contexto y atendiendo a la necesidad de desarrollar estas competencias y habilidades desde la etapa de infantil de forma transversal esta investigación se centra en la educación en valores y atención a la diversidad (Carpio, 2015).

### **1.1.Objetivos**

- Crear y diseñar un recurso educativo audiovisual interactivo que permita el desarrollo de la alfabetización visual, de competencias y habilidades digitales orientadas a la educación en la diversidad, utilizando Scratch.
- Desarrollar y valorar una propuesta de aprendizaje activo que involucre a profesor-alumno/a-familia, y que pueda ser realizada de forma presencial y online
- Mostrar la actitud y percepciones del profesor, alumno/a y familia en el proceso pedagógico triangular, vinculando aula y núcleo familiar a través de un recurso educativo y lúdico como el Scratch.

## **2. MÉTODO**

### **2.1.Participantes y contexto**

En este proyecto de investigación han participado 52 alumnos/as de Educación Infantil, las respectivas familias, 3 docentes y 2 estudiante en prácticas. Todos ellos pertenecen al Colegio Cristo de la Yedra JM, un colegio concertado, situado en el Paseo de Cartuja de Granada. Concretamente han participado, 19 alumnos y 33 alumnas de edad 5 años. Cada clase está compuesta por 23 niños/as. Los profesionales que colaboran son 2 maestras y un 1 maestro que a su vez son tutores de los grupos-clase en los que se ha realizado este proyecto, de los cuales uno de ellos tiene formación acerca de las nuevas tecnologías, y el uso de las TICs en el aula. Para llevar a cabo la investigación se utiliza una metodología cualitativa y participativa Basada en las Artes Visuales y el diseño (Marín Viadel, 2013), vinculando innovación y diseño educativo, para ello se tienen de referencia el modelo TPACK “Technological PedAgogical Content Knowledge” (Conocimiento Técnico Pedagógico del Contenido) proceso de enseñanza aprendizaje

apoyado en la gamificación (Peirce, 2013), integrando dinámicas de videojuegos y videoanimaciones interactivas en nuevos entornos experienciales (Contreras et. al 2014; Rico, 1994; Soto Solier, 2019). Se integran dinámicas de videojuegos en entornos educativos lúdicos, con el fin de potenciar la motivación y la autonomía del alumnado. Permite al alumnado de infantil la realización de las actividades con ayuda de los familiares y docentes tanto de forma on-line como presencial.

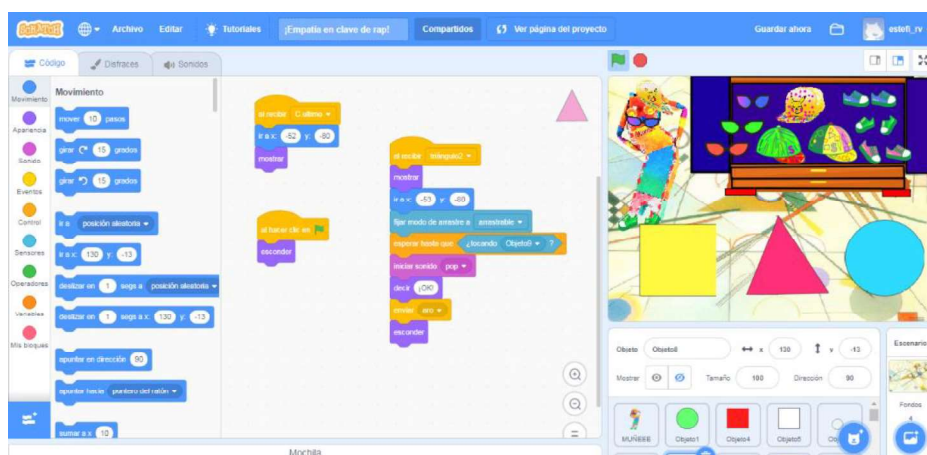
## 2.2. Instrumentos

Para la realización de este proyecto se usan diferentes instrumentos para dar respuesta a los objetivos planteados.

Como instrumentos de investigación, en primer lugar, se desarrolla y diseña el material educativo audiovisual, un juego interactivo creado con Scratch: *Empatía en clave de rap*. Este software libre nos permite llevar a cabo las actividades de enseñanza aprendizaje a través del lenguaje digital y audiovisual.

### Figura 1.

*Empatía en clave de rap. Diseño y creación del material educativo audiovisual, juego interactivo creado con Scratch software libre. Fuente propia.*



En segundo lugar, se elaboran otros tres instrumentos *ad hoc*, una escala y dos cuestionarios que se realizan de forma online (<https://docs.google.com/>). Uno se destina a la valorar los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales del recurso educativo digital y la actividad educativa por parte de los expertos, otro se destina a realizar la evaluación del conocimiento adquirido por el alumnado y su actitud en el proceso de enseñanza aprendizaje durante la actividad, percepción y valoración por parte

de los familiares, y otra escala se destina a la evaluación del recurso educativo por parte de las familias.

1. *Escala de valoración del recurso educativo audiovisual y de la actividad por parte de los profesionales*: la evaluación del recurso educativo audiovisual y de la actividad es realizada por los profesionales o docentes. Esta se compone 29 ítems evaluados en una escala de Likert con cinco alternativas de respuesta (1 es nunca o muy en desacuerdo y 5 es siempre o muy de acuerdo) distribuidos en cinco dimensiones: valoración del recurso educativo digital, planificación de la actividad, selección de los contenidos, y valoración global o general del proyecto.

2. *Cuestionario de valoración del conocimiento y habilidades adquiridas por el alumnado*: percepción y valoración del conocimiento y habilidades adquiridas por el alumnado es realizada por los familiares que colaboran en el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir en la realización del juego educativo interactivo. Para conocer el incremento de conocimientos atendiendo a la iniciación en habilidades numéricas básicas, en las tecnologías de la información y la comunicación y en la expresión plástica y musical, así como de la capacidad para tomar decisiones e incrementar sus posibilidades de establecer nuevas relaciones sociales y de tomar conciencia de que existen otras y diferentes personas y elementos hacia los que conviene adoptar actitudes positivas. Este está conformado por 11 ítems evaluados en una escala de Likert con cinco alternativas de respuesta (1 es nunca o muy en desacuerdo y 5 es siempre o muy de acuerdo), evalúan la percepción constructiva- formal y procedimental del recurso educativo digital.

3. *Escala de percepción y valoración del recurso educativo digital por parte de los familiares*: esta escala, consta de 11 ítems evaluados en una escala de Likert con cinco alternativas de respuesta (1 es nunca o muy en desacuerdo y 5 es siempre o muy de acuerdo), recoge la percepción o valoración de los familiares en cuanto al incremento de conocimientos y desarrollo de competencias y habilidades en proceso de enseñanza aprendizaje experimentado alumno/a-familia.

### **2.3. Procedimiento**

Para llevar a cabo la investigación en primer lugar, se solicitó desde la dirección del centro escolar una carta de consentimiento informado para los padres y/o tutores del alumnado y familiares. Todos ellos son informados sobre las diferentes fases de la investigación: 1ª Fase visualización de un *canta juego: canción en clave de rap*

compuesta para la creación y diseño del juego educativo interactivo. 2ª Fase realización del juego educativo audiovisual creado con Scratch: *Empatía en clave de Rap*, este se podrá realizar el número de veces que el alumno/a necesite para adquirir los conocimientos propuestos. Y la 3ª Fase responder a los diferentes cuestionarios tanto ellos, como alumnado y familiares. El proyecto educativo es diseñado para que este pueda ser llevado a cabo de forma presencial y online, a través de la web, móvil, realizando video llamadas, etc. manteniendo en todo momento la interacción entre docentes, alumnado y familias.

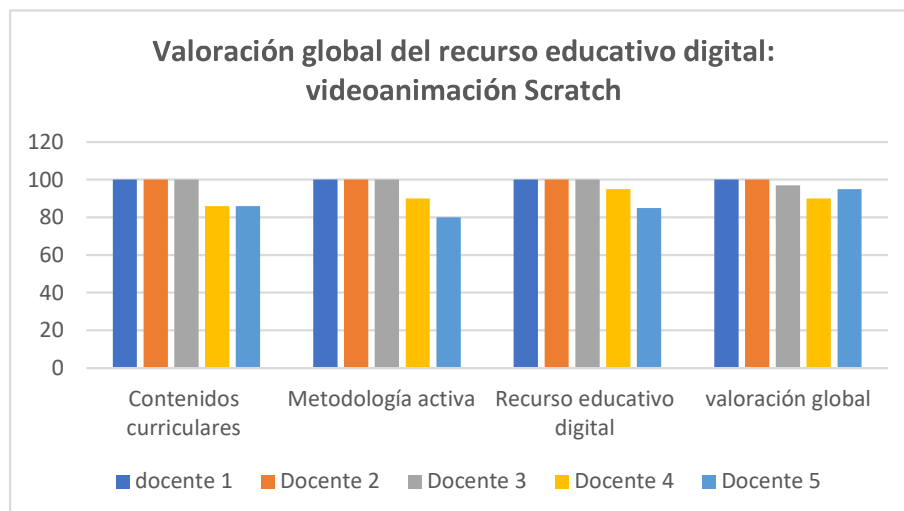
### 3. RESULTADOS

Los resultados de la investigación se estructuran en tres subapartados que se corresponden con los tres objetivos de esta.

1. *Escala de valoración del recurso educativo audiovisual y de la actividad por parte de los profesionales o docentes:* el análisis de los datos obtenidos muestra que el 100% de los docentes profesionales ha hecho dado la máxima valoración al tema tratado y la adecuación de los objetivos propuestos. El 60% de los docentes dan la puntuación más elevada de “siempre” a la metodología, el 20% de los docentes da una valoración alta de “Muy de acuerdo” a la metodología considerando que esta se adapta a las características del alumnado, y el 20 % da una valoración de media de “de acuerdo”. Los datos muestran que el 40% de los docentes dan la valoración máxima al ítem de si los contenidos son correctos para facilitar el aprendizaje en el alumnado y la adaptación de estos a sus características, el 40% del profesorado hace una valoración de “Muy de acuerdo” y el 20% valora la idoneidad de los contenidos con “de acuerdo”. Al analizar los resultados y valoraciones del ítem, “El recurso (vídeo-juego Scratch) educativo favorece vínculos para el aprendizaje colaborativo entre docente-alumno-familia” el 60% del profesorado da la valoración máxima de “siempre” y el 40% hace también una valoración de “Muy de acuerdo”. Al analizar la valoración del ítem de Idoneidad de las imágenes, textos, gráficos, animaciones, el 80% hace la valoración máxima “siempre” y el 20% de “muy de acuerdo”. Para finalizar al indagar en la valoración del ítem “Promueve la educación en valores y fomenta la empatía” un 60% del profesorado le ha dado la máxima valoración, el 20% de “muy de acuerdo” y el resto lo valora con “de acuerdo”.

#### **Figura 2.**

*Valoración global del recurso educativo audiovisual creado con Scratch, realizada por los profesionales o docentes. Fuente propia.*

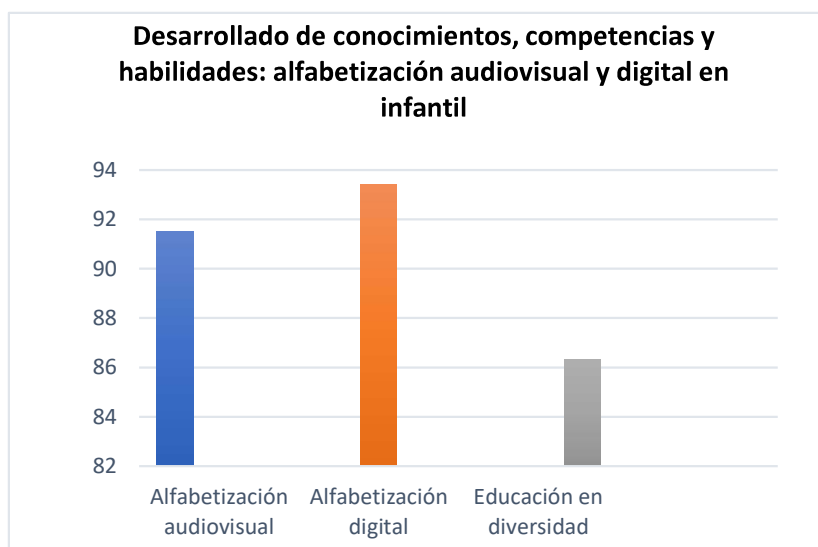


2. *Valoración del conocimiento y habilidades adquiridas por el alumnado durante la actividad realizada con los familiares (cincuenta y dos familiares realizan la observación participante):* los datos obtenidos muestran resultados positivos ya que el 87 % del alumnado ha alcanzado un nivel elevado de alfabetización visual, el 93% ha obtenido la máxima puntuación en el desarrollo de las competencias y habilidades digitales, y el 82/% del alumnado ha desarrollado actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de rechazo o dominio orientadas a la educación en la diversidad.

**Figura 3.**

*Valoración del conocimiento y habilidades adquiridas por el alumnado durante la actividad realizada con los familiares. (Observación participante). Fuente propia.*





El análisis de los datos obtenidos de los cuestionarios realizados por los familiares atendiendo a la observación del participante de sus hijos/as, podemos comprobar que el 76'5 % han realizado el juego acompañados por la madre, padre o algún familiar frente al 13'5 % que han jugado sin ayuda. El 84% del alumnado ha alcanzado la puntuación máxima en cuanto a la adquisición de conocimientos, competencias y habilidades realizando el juego educativo 3 veces, el 10% lo ha conseguido en 2 veces y el 5% en cinco veces, el tiempo de realización del juego se encuentra entre 10 y 15 minutos. Es significativo que el 98% del alumnado han mostrado un interés alto tanto en el recurso educativo como en el proceso de enseñanza aprendizaje digitalizado e interactivo. Los datos analizados muestran que 94% del alumnado ha conseguido la puntuación máxima en atención, motivación, comprensión y memorización en el proceso de enseñanza aprendizaje audiovisual. Al analizar los datos obtenidos atendiendo al interés y nivel de motivación de los elementos conceptuales del lenguaje audiovisual comprobamos que la puntuación más elevada la obtiene el ritmo de rap, la banda sonora de la videoanimación con un el 98 %; para el 75% del alumnado su interés medio-elevado se centra el personaje del juego “Pupirap”; el 57'7% muestra un interés medio por las formas geométricas. Al realizar la valoración de los datos obtenidos sobre el ítem que muestra el nivel de comprensión obtenido por el alumnado sobre el tema educación y diversidad, valores o empatía, un 44,2% del alumnado ha conseguido a máxima puntuación de “muy alto” sin ayuda por parte del familiar, un 51,9% obtiene la valoración de “alto” ya que lo entendió con ayuda por parte de las familias y un 3,8% obtuvo la valoración mínima “muy bajo”.

3. *Escala de percepción y valoración del recurso educativo digital por parte de los familiares*: los análisis de los datos obtenidos de la escal muestran que un 78'8% del alumnado ha utilizado como recursos tecnológicos para realizar las actividades la Tablet; un 42'3 % el móvil y un 30'8% ha utilizado ordenadores con. Estos recursos son usados 45 minutos al día. Los resultados muestran que un 65'4 % de los niño/as se decantan por la utilización de recursos digitales en primera opción y los analógicos en segunda. Por otra parte, el 98'1 % de los familiares consideran la importancia de educar a través del arte, considerando lo una forma de desarrollar la creatividad, originalidad, etc. Por otro lado, un 98,1% de los familiares dan la valoración máxima a la utilización de un ritmo o música como es el rap, ya que valoran de forma positiva el efecto motivador, actitudinal, etc. Atendiendo al nivel de dificultad del recurso educativo digital basado en Scratch, el 82,7% de los familiares da valoración de “Nada de acuerdo” ya que los valoran como un recurso muy factible o idóneo para el alumnado. El 17,3% de los familiares hace una valoración de “desacuerdo”, considerado que es un recurso solo factible.

#### 4. CONCLUSIÓN

Los datos obtenidos muestran resultados positivos a nivel constructivo formal y narrativo-discursivo, de conceptualización, puesta en práctica e integración del lenguaje computacional y artístico audiovisual en el aula de infantil, aun teniendo en cuenta que el gran desconocimiento de estos procesos educativos artísticos basados recursos digitales como el Scratch. No obstante, son significativos los resultados obtenidos por el alumnado de infantil atendiendo al desarrollo de la alfabetización visual, de competencias y habilidades digitales, así como el desarrollo de la empatía y a la educación en valores conseguida utilizando el recurso educativo audiovisual interactivo creado y diseñado con Scratch.

Se ha desarrollado una propuesta de aprendizaje activo que ha permitido involucrar a profesor-alumnado y familia de forma activa, proceso en el cual se ha producido un intercambio de experiencias educativas y personales que han sido significativas para todos, pero sobre todo para el alumnado, que en todo momento ha mostrado una actitud positiva, participativa, sintiéndose motivado no los por el recurso educativo sino también por el contexto y por la interacción entre el docente y el familiar de forma simultánea. Por otra parte, se ha podido comprobar el nivel de interacción educativa en contextos

presenciales y virtuales, lo que nos abre nuevas vías de investigación y sobre todo de formación a nivel de profesorado, alumnado y también de familia

Para finalizar, debemos de incidir en la necesidad de continuar investigando en el desarrollo de recursos educativos digitales audiovisuales y también en contextos y proyectos digitales a nivel constructivo-formal y narrativo discursivo, a nivel conceptual procedimental y actitudinal, poner en práctica e integrar la programación o pensamiento computacional y el pensamiento digital artístico como estrategias educativas en la formación del alumnado y profesorado.

## REFERENCIAS

- Balboa, B. (2010). *Ir de las TIC a las TAC panoramas por explorar en inicial*. Ediciones de la U, S.A. (21 - 45 – 47 - 73)
- Brown, L.K. (1991). *Cómo utilizar bien los medios de comunicación. Manual para padres y maestros*. Machado.
- Cánovas, G., García de Pablo, A., Oliaga, A., y Aboy, I. (2014). *Menores de edad y conectividad móvil en España: Tablets y Smartphones*. Centro de Seguridad en Internet para los Menores en España: PROTEGELES, dependiente del Safer Internet Programa de la Comisión Europea.
- Carpio, C. (2015). Discurso de futuros docentes sobre de la diversidad intercultural. *Revista de Sociología, 100(2)*, 155-172.
- Coll, C. (2001). Constructivismo y educación: la concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje. En C. Coll, J. Palacios y A. Marchesi (comps.), *Desarrollo psicológico y educación 2. Psicología de la educación escolar* (pp. 157–186). Madrid: Alianza Editorial.
- Contreras, E. C. y Contreras, I. (2014). Desarrollo de habilidades cognitivas mediante videojuegos en niños de educación básica. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 1, (2)*, 1-19
- Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Espinar, E., y López, C. (2009). Jóvenes y adolescentes ante las nuevas tecnologías: percepción de riesgos. *Athenea digital, 16*, 1-20

- Ferrés, J. (2005). *La competencia en comunicación audiovisual: propuesta articulada de dimensiones e indicadores*. Quaderns del CAC. 25.
- Fontcuberta, M. (2003). "La educación fuera del aula". En Morduchowicz, R. *Comunicación, medios y educación. Un debate para la educación en democracia*. (51-56). Octaedro.
- García García, F. (2003). "Los medios de comunicación al servicio de la comunidad". Grupo Comunicar Ediciones.
- Garreta, J. (2008). *La participación de las familias en la escuela. Las asociaciones de madres y padres del alumnado*. CIDE/CEAPA.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2008) Introducing TPACK. In AACTE Committee in Innovation and Technology (Ed.), *Handbook of technological pedagogical content knowledge (TPCK) for educators*. New York: Routledge for the American Association of Colleges for Teacher Education.
- Kopcha, T., Ottenbreit-Leftwich, A.T., Jung, J & Derya, K. (2014). Examining the TPACK Framework through the convergent and discriminant validity of two measures. *Computers and Education*, 78, 87-96.**
- Labrador, F. J., Requesens, A., & Helguera, M. (2011). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*. Fundación Gaudium.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 4 de mayo de 2006, núm. 222.
- Marín, J., Bustamante, M., Casares, L., Flores ,N., García,T., Martínez,T et al.(2002) *Arte infantil y educación artística. Arte, Individuo Y Sociedad*, 111 - 144.
- Mendívil, T. L. (2011). El arte en la educación de la primera infancia: una necesidad impostergable. *Educación*, 20 (39), 23-36.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Unesco
- Murray, J. (2012). *Learning to live together: An exploration and analysis of managing cultural diversity in ten early childhood development centres in South Africa*. Tesis Doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Núñez Partido, J. P. y Jódar, R. (2009). Niños cibernéticos. En A. S. Adroher y F. Vidal (Eds.). *Nuevos desafíos sociales, nuevas respuestas jurídicas* (291-304). Madrid: Universidad Pontificia Comillas.
- Peirce, N. (2013). *Digital game-based learning for early childhood. A State of the Art Report*. Dublin: Trinity Technology & Enterprise Campus.

Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil

Rico, L. (1994). *El buen espectador. Cómo ver y enseñar a ver televisión*. Madrid: Espasa.

Romero, R. (2006). *Las Nuevas Tecnologías en Educación Infantil. El rincón del ordenador*. Sevilla: Eduforma.

Soto Solier, P. (2019). Arte contemporáneo y atención a la diversidad: instalación como método de investigación educativa y artística en la formación de profesorado de infantil. En Felipe A. Morales, B. Peña Acuña, J. Bobkina. (Coords.), *Estudio sobre Innovaciones Educativas*. Pirámide

Soto Solier, P. (2018) Aprendizaje experiencial del Patrimonio Cultural a través de la performance art en el Grado de Educación Infantil. En Domínguez, R. E., Bobkina, H., Pertegal, F. M.L., *Alfabetización digital e informacional*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Wilson, A., & Moffat, D. C. (2010). Evaluating Scratch to introduce younger school children to programming. In Proceedings of the Psychology of Pro-gramming Interest Group Workshop, (p. 64-75). Madrid.

Wing, J.M. (2008). Computational thinking and thinking about computing. *Philosophical Transactions. Series A, Mathematical, Physical, and Engineering Sciences*, 366(1881), 3717-3725. <https://doi.org/10.1098/rsta.2008.0118>

Zapata-Ros, M. (2015). Pensamiento computacional: Una nueva alfabetización digital. *RED*, 46, 1-47. <https://doi.org/10.6018/red/45/4>