

**Educación para transformar:
Innovación pedagógica, calidad
y TIC en contextos formativos**

**David Cobos-Sanchiz
Eloy López-Meneses
Antonio-Hilario Martín-Padilla
Laura Molina-García
Alicia Jaén-Martínez**

ISBN: 978-84-1122-469-7

Educación para transformar: Innovación pedagógica, calidad y TIC en contextos formativos

David Cobos-Sanchiz

Eloy López-Meneses

Antonio-Hilario Martín-Padilla

Laura Molina-García

Alicia Jaén-Martínez

 *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; 91 702 19 70 / 93 272 04 47)

© Copyright by Los autores Madrid, 2022

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 <http://www.dykinson.es> <http://www.dykinson.com>

Consejo Editorial véase 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: 978-84-1122-469-7

Índice de contenidos

<i>Tecnología y creatividad a través de la creación sonora colaborativa.....</i>	<i>21</i>
<i>Desarrollo y pilotaje de una App para el entrenamiento de estudiantes del Grado de Psicología en el Protocolo de Screening "SBIRT" para la evaluación de los niveles de consumo de alcohol: resultados de una experiencia innovadora.....</i>	<i>32</i>
<i>Autorregulación con una herramienta tecnológica de apoyo al aprendizaje musical instrumental: Un estudio múltiple de casos.</i>	<i>41</i>
<i>La participación de los estudiantes en la elaboración de materiales docentes: fomentando la calidad y la motivación.</i>	<i>49</i>
<i>Aplicación de las realidades virtuales y aumentadas a los diversos tipos de aprendizajes.</i>	<i>58</i>
<i>Moving from a face to face context to a virtual environment for EFL teaching and learning in a climate of uncertainty.....</i>	<i>68</i>
<i>Resultados iniciales de la implementación del recurso educativo Infoedugrafías para la recualificación cognitiva en la universidad.....</i>	<i>78</i>
<i>Mindfulness: contextos de aplicación e intervención.....</i>	<i>89</i>
<i>Influencia de la inteligencia emocional y uso de las TIC sobre la motivación y el rendimiento académico: una revisión sistemática.</i>	<i>103</i>
<i>Infancia y tecnología en el contexto escolar y familiar. Un estudio bibliométrico.</i>	<i>120</i>
<i>Termodinámica y ODS.</i>	<i>131</i>
<i>El rol de la tecnología en la interpretación de conferencias en la actualidad: percepciones en el aula de interpretación.</i>	<i>136</i>
<i>El acercamiento universidad-empresa mediante el aprendizaje de habilidades.....</i>	<i>141</i>
<i>Gamificación y objetivos de desarrollo sostenible en primaria: "Piensa global, actúa local".</i>	<i>150</i>
<i>Análisis bibliométrico sobre el impacto de los MOOC en tiempos de pandemia.....</i>	<i>161</i>
<i>Massive Open Online Courses (MOOC) en la educación médica universitaria.....</i>	<i>170</i>
<i>Nuevas herramientas para la evaluación docente: la sinergia de la gamificación y de la simulación clínica.....</i>	<i>182</i>
<i>La educación digital. Una alternativa para la formación por competencias.</i>	<i>193</i>
<i>Nuevos entornos virtuales sociales y educativos: los MOOC desde la visión del estudiantado.</i>	<i>201</i>
<i>Valoración del uso de juegos de escape en la formación universitaria de los profesionales sanitarios.....</i>	<i>209</i>
<i>Gamificación en neuroanatomía humana.</i>	<i>220</i>
<i>Desarrollo competencial del alumnado de Formación Profesional a través de la gamificación como metodología docente.</i>	<i>225</i>
<i>¿Cómo ven los docentes de educación primaria el liderazgo inclusivo en los centros educativos?.....</i>	<i>233</i>
<i>Propuesta de taller con estrategias didácticas de aprendizaje para un entorno virtual en la asignatura de Bases Biológicas de la Estética, Carrera de Técnico en Estética Integral.</i>	<i>240</i>

<i>Flipped Classroom y Whiteboard video como metodología activa para el proceso de enseñanza-aprendizaje.</i>	250
<i>La realidad mixta en la etapa de Educación Secundaria. Estudio descriptivo.</i>	260
<i>Juego de roles para la adquisición de competencias en contabilidad.</i>	268
<i>La tecnología como mediadora de aprendizajes en el aula de infantil.</i>	279
<i>Estimulación de la autoeficacia y uso de las Nuevas Tecnologías en el aprendizaje musical de alumnos del Grado en Educación Primaria.</i>	290
<i>Educación Superior y empleabilidad: contribución al ODS4 desde el aula.</i>	302
<i>Storytelling como herramienta de aprendizaje: evidencia y resultados.</i>	308
<i>Clase Inversa Adaptativa y Rendimiento Académico de estudiantes del Grado en Odontología. Primera experiencia en Histología.</i>	313
<i>Humor para implementar la gamificación con m-Learning en la docencia de filología clásica.</i>	320
<i>Estudio de las percepciones docentes acerca del diseño de materiales digitales didácticos basados en el enfoque Inglés para Fines Sociales y de Cooperación.</i>	328
<i>Programación y Realidad Aumentada: una propuesta para la enseñanza de la Geometría en Educación Primaria.</i>	338
<i>Innovación docente: una mirada a la educación a distancia en tiempos de pandemia.</i>	349
<i>El trabajo en equipo en universitarios de ciencias de la salud.</i>	357
<i>Protección contra la futilidad: Northrop Frye sobre la misión ético-social de la universidad.</i>	366
<i>Las TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje inclusivo: una revisión sistemática.</i>	372
<i>Pizarra virtual interactiva de trabajo colaborativo. Una experiencia de integración en el Grado en Comunicación Audiovisual.</i>	381
<i>Aplicaciones educativas de Realidad Virtual mediante cámaras faciales tridimensionales (3D) en el Grado de Odontología.</i>	388
<i>Formación del profesorado e innovación pedagógica: un tándem indisoluble para una educación de calidad.</i>	399
<i>Aula Maker: una estrategia pedagógica para el emprendimiento social desde el Trabajo Social.</i>	407
<i>Aprendizaje informal a través de redes sociales: Lengua de signos española y Comunidad sorda.</i>	415
<i>Educación para el Desarrollo Sostenible, Creatividad y Mail Art. ¿Cómo ven la sostenibilidad los futuros maestros?</i>	422
<i>Programa educativo Digicraft para la mejora de la competencia digital en la infancia vulnerable.</i>	433
<i>Innovación educativa: el uso de la robótica en educación universitaria.</i>	440
<i>La educación para la igualdad en el marco de los objetivos del desarrollo sostenible: acciones formativas en el Grado de Educación Infantil.</i>	448
<i>El hallazgo de un tesoro: una experiencia educativa para conocer las fuentes numismáticas en las clases de Historia.</i>	457
<i>Mujeres decisivas y grandes olvidadas en la Historia de España: una experiencia educativa empleando la red social Instagram.</i>	468

<i>Aplicaciones, música y fisioterapia.....</i>	<i>478</i>
<i>The Future of Initial Language Teacher Education: Advances from the VIRTEACH Project.....</i>	<i>488</i>
<i>Storytelling digital y objetivos para el desarrollo sostenible en la formación inicial del profesorado..</i>	<i>497</i>
<i>La autoevaluación del estudiante como estrategia para la mejora de la calidad de la Educación Superior online.....</i>	<i>503</i>
<i>El potencial de las tecnologías para el desarrollo de las funciones ejecutivas en personas con autismo: evaluación de apps.....</i>	<i>509</i>
<i>Influencers en el mundo de la educación.....</i>	<i>519</i>
<i>Libro-diario de artista: una propuesta de innovación educativa basada en las artes a partir del método de los condicionantes para los Grados de Magisterio de Infantil y Primaria.....</i>	<i>523</i>
<i>La interacción comunicativa para la construcción de significados en la formación universitaria en modalidad virtual.....</i>	<i>537</i>
<i>Desarrollo de competencias docentes a través del Fútbol Management.....</i>	<i>546</i>
<i>Sistema docente universitario para el diseño de los espacios públicos con inclusión y equidad.....</i>	<i>553</i>
<i>Women & Sport: An Interdisciplinary Serious Game for Future Teachers of Primary Education.....</i>	<i>562</i>
<i>Diseño de un proyecto de innovación educativa a través de la música contemporánea.....</i>	<i>573</i>
<i>Diseño de Narrativas Gamificadas Aumentadas: aportaciones percibidas por futuros docentes de Educación Infantil.....</i>	<i>583</i>
<i>Evaluación inicial del alumnado a través de actividades colaborativas online.....</i>	<i>592</i>
<i>Evaluación sumativa del alumnado a través de actividades colaborativas online.....</i>	<i>601</i>
<i>Educación en la Sociedad de la desinformación. El uso crítico frente al instrumental de los medios tecnológicos en profesorado de Primaria.....</i>	<i>610</i>
<i>Reflexiones educactivas de docentes con diversidad funcional auditiva en la Universidad.....</i>	<i>625</i>
<i>Realidad Aumentada en asignaturas técnicas de Arquitectura: visitas de obra 360 como método de enseñanza-aprendizaje.....</i>	<i>632</i>
<i>Técnicas investigativas como fortalecimiento del área contable para el SEECC-Uniminuto Pereira..</i>	<i>640</i>
<i>Análisis del cambio léxico en la materia de historia de la lengua inglesa con una perspectiva didáctica.....</i>	<i>646</i>
<i>Sistemas de ecuaciones como trabajo cooperativo.....</i>	<i>657</i>
<i>Agresores de Cyberbullying en centros escolares.....</i>	<i>663</i>
<i>Los videojuegos en la educación patrimonial.....</i>	<i>674</i>
<i>La transmisión de conocimiento tácito a los alumnos como objetivo para las titulaciones universitarias de grado y máster del área de empresa.....</i>	<i>684</i>
<i>El modelo Flipped Classroom en la Educación Superior: experiencias docentes.....</i>	<i>695</i>
<i>Salud mental perinatal y el uso de las TICs: Radio.....</i>	<i>707</i>
<i>Transferencia de técnicas de trabajo cooperativo del ámbito preuniversitario a la Universidad: Aprendizaje Basado en Problemas para prácticas del Área de Química Analítica.....</i>	<i>716</i>

<i>Empleo del Puzle de Aronson y la evaluación gamificada en una práctica del Área de Química Orgánica en la Universidad de Jaén.....</i>	<i>725</i>
<i>Aprendizaje-servicio y TIC en la Universidad. Una propuesta de innovación pedagógica desde el marco del aprendizaje a lo largo de la vida.....</i>	<i>732</i>
<i>Una propuesta innovadora en la Educación Superior online mediante la gamificación en el aula y el uso de Quizizz.....</i>	<i>741</i>
<i>La evaluación auténtica como estrategia para la mejora de la práctica docente.....</i>	<i>757</i>
<i>Evaluación e innovación en los posgrados de las Escuelas Normales en México.....</i>	<i>762</i>
<i>Las TEP como instrumento didáctico para optimizar la cognición ortográfica en la Educación Superior.....</i>	<i>768</i>
<i>Innovación en la enseñanza del rugby en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.....</i>	<i>779</i>
<i>Las redes sociales en el escenario formativo: posibilidades didácticas en educación superior.....</i>	<i>787</i>
<i>Estudio comparativo de tutorización online de Estudios postgrado frente a Formación Profesional.....</i>	<i>795</i>
<i>Metodología para el análisis semántico de un texto especializado: el papel de los recursos electrónicos.....</i>	<i>801</i>
<i>Una metodología que se consolida con el paso de los cursos (vincular lo profesional con lo académico y viceversa).....</i>	<i>810</i>
<i>Innovación en el uso de las pruebas objetivas para la promoción del pensamiento de orden superior.....</i>	<i>820</i>
<i>Divemix Web. Primeros pasos del diseño de un entorno de difusión.....</i>	<i>830</i>
<i>Aplicación del diagrama de Venn en la enseñanza de la expresión escrita del inglés.....</i>	<i>836</i>
<i>Dificultades en lectoescritura y matemáticas: entrenamiento en funciones ejecutivas.....</i>	<i>844</i>
<i>Aprendizaje-Servicio para la mejora de la formación práctica en el Máster de Formación del Profesorado pre-universitario.....</i>	<i>852</i>
<i>La realidad aumentada como recurso en la enseñanza universitaria.....</i>	<i>861</i>
<i>Las Tertulias Pedagógicas Dialógicas para la mejora de competencias hacia el Desarrollo Sostenible en estudiantes universitarios de Educación.....</i>	<i>868</i>
<i>La aplicación del cine en la docencia universitaria.....</i>	<i>877</i>
<i>La evaluación colaborativa basada en el empoderamiento de los estudiantes: caso aplicado en Educación Superior.....</i>	<i>885</i>
<i>Digital StoryTelling como recurso para trabajar la educación emocional en universitarios en tiempos de confinamiento.....</i>	<i>901</i>
<i>Estrategias para la evaluación de la eficacia de las metodologías activas implementadas en el aprendizaje interdisciplinar en Ciencias de la Salud.....</i>	<i>910</i>
<i>Estrategias didácticas para fomentar los Objetivos de Desarrollo Sostenible a través de las actividades gimnásticas.....</i>	<i>919</i>
<i>Peplum y Derecho Romano.....</i>	<i>930</i>
<i>El uso de las TIC, TAC, TEP para fomentar el pensamiento crítico y visible en el ámbito universitario.....</i>	<i>938</i>
<i>Valoración del Practicum de Veterinaria mediante la Escala Likert.....</i>	<i>944</i>

<i>El comentario de texto en la era digital. De la teoría a la praxis.....</i>	<i>952</i>
<i>Enseñanza-aprendizaje de la terminología en morfología y sintaxis. Interacción digital.....</i>	<i>962</i>
<i>La representación de contenidos teóricos a través de la Expresión Corporal de forma activa, cooperativa y no-lineal.</i>	<i>972</i>
<i>El uso de las e-Rúbricas como instrumento evaluativo para la reflexión y la coevaluación en la formación de alumnado universitario.....</i>	<i>982</i>
<i>El vídeo didáctico en educación. Propuesta de diseño de instrumento para la evaluación de vídeos educativos.</i>	<i>993</i>
<i>Involucrar al alumnado del Grado en Educación Primaria sobre cambio climático según la metodología IKDi3.....</i>	<i>1010</i>
<i>Análisis del impacto de la relación entre las TIC y las técnicas cualitativas como herramientas de aprendizaje.</i>	<i>1020</i>
<i>Las Deepfakes en la formación de alumnado del Grado de Maestro en Primaria. Experiencia y crítica entre la realidad y la ficción de las imágenes.</i>	<i>1029</i>
<i>Enjoy the World: una experiencia para formar en valores cívicos y convivencia en Educación Superior.....</i>	<i>1038</i>
<i>Innovación docente y TICs para desarrollar habilidades para la vida y bienestar en educación.....</i>	<i>1047</i>
<i>La evaluación de los aprendizajes en Educación Superior: una experiencia desde la virtualidad.....</i>	<i>1055</i>
<i>Competencias cognitivas desarrolladas en secuencias didácticas elaboradas por alumnado del Grado en Educación Primaria según el tipo de ciencia.</i>	<i>1065</i>
<i>Gamificación mediante juegos de bloques en asignaturas del ámbito de la Inteligencia Artificial en el Grado en Ingeniería Informática.....</i>	<i>1076</i>
<i>Testimonios de hambre. Las fuentes orales y el estudio de la posguerra franquista.....</i>	<i>1083</i>
<i>Mulier Romana. Un proyecto de innovación docente.....</i>	<i>1092</i>
<i>Aulas virtuales tras la pandemia, ¿hemos aprovechado lo aprendido?.....</i>	<i>1100</i>
<i>¡Nos abrimos a otros! Proyecto mediante las TIC en Educación Infantil para promover la interculturalidad.....</i>	<i>1116</i>
<i>Entrenamiento del control postural basado en la Realidad Virtual en adultos mayores sanos.....</i>	<i>1124</i>
<i>Realidad Virtual para el autocuidado en enfermedades reumáticas en adultos mayores.....</i>	<i>1129</i>
<i>Innovación docente en el aprendizaje de las Tecnologías de información geográfica en modo semipresencial.</i>	<i>1135</i>
<i>Análisis de la utilización de enfoques metodológicos vinculados a las TIC en la ciudad de León (España).....</i>	<i>1145</i>
<i>Metodología didáctica en la universidad de León: percepciones y perfil docente.</i>	<i>1155</i>
<i>Gamificación superficial como herramienta de enseñanza-aprendizaje en "Microbiología".....</i>	<i>1165</i>
<i>Buenas prácticas interdisciplinarias con enfoque de género. Estudio de casos en disciplinas de Ciencias Sociales y Ciencias Jurídicas.</i>	<i>1175</i>
<i>Prácticas escolares de los grados en Educación Primaria y en Educación Infantil: valoraciones del maestro tutor de centro escolar.....</i>	<i>1183</i>

<i>Competencias interculturales para gestionar los discursos de odio: diseño de innovación docente en educación social.....</i>	1191
<i>Using Flipgrid to Foster the EFL Oral Communicative Competence.</i>	1198
<i>Implicaciones del Flipped Classroom en el diseño de actividades y la potenciación del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.....</i>	1207
<i>Una propuesta de gamificación y aprendizaje servicio para la enseñanza del portugués en Educación Primaria.....</i>	1212
<i>The Seventh Book: una app de turismo cultural gamificado.....</i>	1222
<i>Uso del video tutorial como recurso educativo en agricultura ecológica: posibilidades y retos.....</i>	1231
<i>Construcción colectiva del modelo educativo en Florida Universitària: un proyecto de investigación-acción.....</i>	1240
<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje para la adquisición de competencias relativas al análisis y ajuste de observaciones.....</i>	1247
<i>Procesos participativos y colaborativos para la elaboración del modelo curricular en las universidades.....</i>	1256
<i>Uso de Facebook en la docencia universitaria semipresencial para aumentar el rendimiento académico y la autoeficacia de los estudiantes.....</i>	1265
<i>Prácticas online en Didáctica de la Lengua Extranjera (Inglés) de maestros en formación inicial.....</i>	1273
<i>Aplicación de un ciclo de mejora en el aula en la enseñanza de la Ingeniería.....</i>	1283
<i>Metodologías activas para el desarrollo de la competencia mediática en el Grado de Educación Social.....</i>	1291
<i>La salida de campo como experiencia didáctica para alumnos de fundamentos de balonmano del grado de CAFyD.....</i>	1304
<i>El estudio con herramientas TIC las aulas del Grado en Derecho.....</i>	1314
<i>Metodologías activas para promover el aprendizaje del Inglés.....</i>	1325
<i>La utilidad del derecho en la enseñanza de Historia, especialmente para formar medievalistas. ¿Deberíamos incorporar una asignatura de Derecho en el grado de Historia?.....</i>	1330
<i>La imagen de la Edad Media en la industria del entretenimiento. Un caso práctico para la docencia de Historia Medieval con el cómic "Guadalete. El ocaso visigodo".....</i>	1339
<i>Análisis pedagógico de la gamificación en contextos universitarios.....</i>	1349
<i>Análisis bibliométrico de los Juegos Serios y la Gamificación. ¿Hacia dónde se dirige la Educación Superior?.....</i>	1356
<i>Revisión sistemática de la tutoría a lo largo y ancho de la formación.....</i>	1363
<i>La importancia de la enseñanza-aprendizaje experimental: Actitudes del profesorado de ciencias.....</i>	1372
<i>Uso creativo de recursos digitales para construir comunidades de aprendizaje inclusivas.....</i>	1382
<i>La influencia de la experiencia previa en e-learning en la interacción entre docentes y alumnado.....</i>	1393
<i>Compromiso cívico y redes sociales entre los jóvenes universitarios españoles en tiempos de COVID-19.....</i>	1400

<i>Carencias formativas en metodología científica en el alumnado desde la ESO hasta la Universidad. Propuesta de MOOC.....</i>	<i>1409</i>
<i>Conocimiento crítico y Ciencias Sociales: una experiencia docente en la enseñanza de Antropología Social.</i>	<i>1416</i>
<i>Contribución del trabajo colaborativo y la retroalimentación en el desarrollo del pensamiento crítico de profesores en formación.....</i>	<i>1422</i>
<i>La importancia del conocimiento del cerebro y de los neuromitos en el profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Ciclos Formativos de dos universidades privadas de la Comunidad Valenciana para la mejora de la enseñanza.</i>	<i>1430</i>
<i>Metodología de asistencia didáctica mediante Entornos Virtuales de Aprendizaje orientadas a niños con NEE.....</i>	<i>1439</i>
<i>Empleo de Sketch Engine para la mejora del aprendizaje de terminología específica veterinaria en inglés.....</i>	<i>1446</i>
<i>Modelos híbridos y productividad en centros universitarios privados.....</i>	<i>1453</i>
<i>Seminario Ituna: una propuesta didáctica para enseñar el Concierto Económico.</i>	<i>1464</i>
<i>Creando espacios de diálogo entre generaciones. Jóvenes y mayores unidos con Aprendizaje-Servicio (ApS).....</i>	<i>1472</i>
<i>Matlab como recurso docente para el modelado probabilístico en mantenimiento e ingeniería de fiabilidad.</i>	<i>1482</i>
<i>Práctica de investigación en Historia Contemporánea.....</i>	<i>1492</i>
<i>Un itinerario formativo recomendado para el desarrollo profesional continuo de la competencia digital docente.</i>	<i>1498</i>
<i>Relevancia de las TIC en la inclusión de escolares con capacidad superior en Educación Primaria. .</i>	<i>1508</i>
<i>Desarrollo de un proyecto educativo con memes en la enseñanza del español como LE: una experiencia didáctica constructivista, mediática e innovadora.</i>	<i>1517</i>
<i>Memes en la enseñanza de lenguas: revisión de 10 experiencias didácticas.</i>	<i>1528</i>
<i>Bailes del mundo. Una experiencia creativa que mejora la relación del alumnado y le acerca a otras culturas.</i>	<i>1541</i>
<i>La autogestión del alumnado a partir de la evaluación participativa.....</i>	<i>1549</i>
<i>Las nubes de palabras como diagnóstico formativo: la estadísticofobia dentro del Grado en Geografía y Medio ambiente (UV).....</i>	<i>1560</i>
<i>Retos de la educación social ante las TIC derivados de la pandemia.</i>	<i>1576</i>
<i>Fotovoz y accesibilidad. Una experiencia de innovación educativa.....</i>	<i>1584</i>
<i>La utilidad de las herramientas tecnológicas para la mejora del trabajo en equipo.</i>	<i>1595</i>
<i>Google Classroom y Moodle como plataformas educativas para gamificar.</i>	<i>1604</i>
<i>Videojuego multilinguaje para el aprendizaje y desarrollo del pensamiento computacional.....</i>	<i>1613</i>
<i>Metodologías activas, flipped classroom (aula invertida) y gamificación aplicadas mediante herramientas digitales para la docencia de Biología.....</i>	<i>1622</i>

<i>El papel docente ante la adquisición de competencias emprendedoras en el alumnado de Pedagogía.....</i>	1633
<i>Acciones educativas intergeneracionales para formar ciudadanos digitalmente responsables.....</i>	1642
<i>Evaluación por pares a través de las redes sociales: un análisis de la producción científica.....</i>	1648
<i>Salidas didácticas virtuales interactivas a un parque urbano para formación docente.....</i>	1656
<i>Intercultural Communication and Language Teacher Education: New perspectives and challenges.....</i>	1666
<i>¿Cómo retar al alumnado del Máster de Profesorado para desarrollar su creatividad?.....</i>	1674
<i>El Aprendizaje-Servicio en el ámbito universitario: una experiencia en el Grado en Educación Infantil.....</i>	1682
<i>Procesos formativos en redes sociales y TIC para profesorado y en estudiantes universitarios.....</i>	1689
<i>La educación y el Covid-19: una nueva perspectiva de las tecnologías de la información y comunicación.....</i>	1697
<i>Jurassic World como recurso innovador en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias en profesorado de secundaria en formación inicial.....</i>	1706
<i>Proceso de diseño de QuímiCa, un juego de mesa educativo.....</i>	1716
<i>Enseñanza mixta y aprendizaje de la Matemática en Educación Secundaria rural.....</i>	1725
<i>Experiencias de gamificación y estrategias de evaluación entre iguales en el Grado de maestro de Educación Primaria.....</i>	1737
<i>“La voz de la experiencia”: un proyecto universitario de Aprendizaje-Servicio.....</i>	1746
<i>Construcción de un instrumento para la evaluación del desempeño del pensamiento crítico en estudiantes universitarios en las categorías afectivo-emocional y metacognitiva.....</i>	1756
<i>Mejora de la práctica clínica veterinaria y del aprendizaje de inglés científico a través de la gamificación.....</i>	1777
<i>La necesidad de perspectivas de largo recorrido para entender el mundo en la Era de las Redes Sociales y la Mass Media.....</i>	1784
<i>La Historia se vive en la calle. Lugares de memoria para el estudio del médico y alcalde republicano Emili Darder i Cànaves.....</i>	1793
<i>Tecnología y traducción: hacia una búsqueda de nuevas propuestas colaborativas.....</i>	1804
<i>Aprendizaje activo de procesos psicosociales a través de la auto-investigación.....</i>	1812
<i>Gamificación aplicada a estudiantes universitarios de Enfermería: un ensayo clínico de cuatro Grupos de Solomon.....</i>	1818
<i>Una propuesta de gamificación en la educación universitaria: desarrollo e implementación de un Crime Room literario.....</i>	1826
<i>Tintas antiguas. Innovación responsable y sostenible en la Enseñanza Superior de las Artes.....</i>	1837
<i>La gamificación y su incidencia metodológica en el aprendizaje de los estudiantes universitarios.....</i>	1843
<i>Innovación docente mediante maquetas con Lego® y Raspberry Pi.....</i>	1851
<i>Balonmano, Coeducación y TIC: Flipped Classroom y Pizarras Virtuales Colaborativas.....</i>	1862

<i>Metodologías activas en la enseñanza universitaria a través de la herramienta Padlet.....</i>	1871
<i>Propuesta didáctica para trabajar el tema de la energía desde una perspectiva sistémica y ecosocial.....</i>	1877
<i>Mejora del aprendizaje e implicación de los estudiantes del Grado en Fisioterapia mediante Clase Inversa Adaptativa.....</i>	1891
<i>Análisis de la reciente actualización del currículum desde la dimensión cívica de la inteligencia artificial y el big data.....</i>	1899
<i>Aprendizaje y transferencia: impulsar la vinculación entre comunidad y escuela desde la Educación Superior.....</i>	1910
<i>Mobile learning y vídeo educativo en anatomía humana, un nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje para educación superior.....</i>	1920
<i>Una práctica de microbiología para las/los educadoras/es de Educación Infantil en formación.....</i>	1929
<i>Autoeficacia en Robótica Educativa: un estudio en el Grado universitario de Educación Primaria. .</i>	1938
<i>Una propuesta didáctica para crear animaciones matemáticas con JMathAnim.</i>	1945
<i>Cambios en la Ley de Okun española: Un ejercicio econométrico.....</i>	1953
<i>Gamificación en la educación.....</i>	1964
<i>Conoce tu huerto: Hortalizas pictóricas.....</i>	1970
<i>Empleo de las Tecnologías de la Información y Comunicación para el desarrollo de habilidades profesionalizantes en los estudiantes universitarios.....</i>	1977
<i>Design Thinking como herramienta de aprendizaje. Una comparativa entre su aplicación en aula virtual y en aula presencial.</i>	1987
<i>Arte e Historia en las ondas: un proyecto de innovación docente en el aula universitaria.....</i>	1996
<i>Elaboración de material de apoyo para la asignatura de anatomía humana y posterior evaluación del estudiantado.....</i>	2004
<i>“Ese profe me suena”: una experiencia de innovación docente en el Máster de Profesorado.....</i>	2015
<i>Historia de América: una disciplina con retos en el aula universitaria.....</i>	2022
<i>Adaptación a la vida universitaria: Actuaciones pedagógicas para evitar el abandono de los estudios.....</i>	2032
<i>El uso de WhatsApp en Educación Secundaria para la difusión de una figura literaria más allá de las aulas.....</i>	2041
<i>Harry Potter y la implementación de procesos gamificados en el aula de gramática inglesa.....</i>	2050
<i>El Aprendizaje Basado en Proyectos y los entornos virtuales como herramientas para el desarrollo de competencias en el alumnado universitario.....</i>	2058
<i>Aprender Historia desde la experiencia de la pandemia. Importancia de los contextos históricos....</i>	2065
<i>Enseñar Ciencias Sociales durante el COVID 19. Retos y posibilidades.....</i>	2073
<i>Metodologías de Aprendizaje basado en proyectos y Clase inversa en asignaturas de Ingeniería....</i>	2084
<i>Aprendizaje activo en el Grado en Fisioterapia para el estudio de la discapacidad y el uso de dispositivos de ayuda para la deambulación.....</i>	2092

<i>Nivel de engagement y emociones del profesorado en formación inicial durante el confinamiento por la COVID-19.</i>	2098
<i>Una respuesta al cambio: la formación online en una propuesta didáctica de Cooperative Flipped Learning.</i>	2107
<i>Innovación pedagógica en el Grado de Terapia Ocupacional.</i>	2114
<i>Motivación de estudiantes universitarios a través de Wooclap.</i>	2121
<i>Los microvídeos como recurso educativo en la tutorización de Trabajos de Fin de Máster (TFM): una experiencia piloto en un entorno virtual.</i>	2128
<i>Neuromerki: proyecto neuroeducativo utilizando la gamificación en el contexto universitario.</i>	2139
<i>Acercamiento de la lingüística aplicada al aula de lenguas extranjeras a través de una instrucción activa, participativa y contrastiva y del trabajo colaborativo con ayuda de las TIC.</i>	2145
<i>Diseño de Objetivos Virtuales de Aprendizaje (OVA) para la formación de habilidades duras y blandas en niños con Necesidades Educativas Especiales Transitorias (NEET).</i>	2154
<i>La dinamización de claves dicotómicas: un ejemplo de gamificación de las prácticas de laboratorio.</i>	2161
<i>La Inteligencia Artificial en Educación preocupaciones éticas desde la perspectiva de los futuros docentes.</i>	2171
<i>Tertiary Students' Anxiety and Second Language Oral Tests.</i>	2180
<i>Análisis neuronal y de atención de una Flipped Classroom desarrollada para enseñar reanimación y primeros auxilios.</i>	2191
<i>Programando con docentes en formación inicial: una experiencia con Scratch.</i>	2201
<i>Las redes sociales en Educación: análisis de la producción científica.</i>	2210
<i>Estudio aleatorizado para valorar la formación de escolares en reanimación cardiopulmonar mediante Realidad Virtual.</i>	2228
<i>Escape Room geológico: el Aprendizaje Basado en el Juego para el estudio de las rocas.</i>	2238
<i>La atención a la diversidad en los futuros docentes de Educación Primaria.</i>	2246
<i>La herramienta de realidad aumentada Zapworks para desarrollar habilidades de pensamiento crítico. Un estudio de caso con estudiantes de Logopedia.</i>	2253
<i>Implementación de una herramienta dinámica colaborativa para la sensibilización del alumnado de Grado en Edificación sobre el impacto de las obras de construcción en entornos urbanos.</i>	2263
<i>Propuesta de innovación docente a través de Investigación-Acción (I/A) como vía para mejorar la calidad en la Educación Superior.</i>	2272
<i>Obstáculos, retos y oportunidades para trabajar los invertebrados con las futuras maestras en la enseñanza de las ciencias.</i>	2282
<i>Realidad aumentada para la formación enfermera: satisfacción y autoconfianza del alumnado de grado.</i>	2292
<i>Experiencia en la formación inicial docente en el uso de reflexión de situación pedagógica.</i>	2300
<i>Análisis de la prevalencia de ideas alternativas sobre conceptos químicos en estudiantes pre y universitarios.</i>	2308

<i>La Realidad Virtual en la didáctica de la expresión plástica universitaria.....</i>	2318
<i>La robótica en el aula de Educación Secundaria: aprendizaje inclusivo.....</i>	2325
<i>Desarrollo de actividades cooperativas con estudiantes de Educación Superior ¿hay cooperación o es reparto de tareas?.....</i>	2333
<i>El BreakOut Educativo como recurso innovador de evaluación en Educación Primaria.....</i>	2339
<i>La innovación docente en la Educación Superior: el método de Learning by Teaching.....</i>	2352
<i>Aproximación al conocimiento científico en la neuropsicología a través de la elaboración de un póster como herramienta de inclusión e innovación educativa.....</i>	2360
<i>La canción como eje motivador del aprendizaje musical.....</i>	2369
<i>Metodología de asistencia didáctica mediante Entornos Virtuales de Aprendizaje orientadas a niños con NEE.....</i>	2380
<i>Diseño de un videojuego para la innovación en la enseñanza y aprendizaje de la Química universitaria.....</i>	2388
<i>Propuesta de una práctica educativa y de innovación que favorezca el aprendizaje de los alumnos.....</i>	2397
<i>Actuación académica del profesorado para incorporar competencias genéricas y formación profesional del alumno en la Universidad Autónoma Metropolitana.....</i>	2405
<i>Estrategias didácticas constructivistas para mejorar el rendimiento docente en la Universidad Autónoma Metropolitana.....</i>	2413
<i>Recursos pedagógicos basados en el humor para el ámbito universitario.....</i>	2422
<i>Accesibilidad y Universidad: hacia una educación superior sin barreras.....</i>	2431
<i>Implementación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible en la universidad: una revisión sistemática de literatura.....</i>	2439
<i>La autoestima como variable predictora del rendimiento académico.....</i>	2445
<i>La adaptación de la docencia universitaria motivada por la pandemia de COVID-19 desde la visión del alumnado.....</i>	2454
<i>Neuromitos y conocimiento del cerebro del futuro profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Ciclos Formativos en dos universidades privadas de la Comunidad Valenciana.....</i>	2463
<i>Estaciones de trabajo de audio digital (DAW): Herramientas TIC para trabajar la creatividad en la Enseñanza Superior.....</i>	2473
<i>Aprendizaje osmótico, multidisciplinaridad y vivencialidad en el aula. Importancia del desarrollo inmersivo en los procesos de enseñanza-aprendizaje.....</i>	2482
<i>La reflexión sociomoral en la formación de master.....</i>	2493
<i>Evaluación digital Universitaria: Una experiencia de centro.....</i>	2504
<i>Revisión de la literatura sobre el uso de Learning Analytics en el rendimiento académico de estudiantes de pregrado: impresiones iniciales.....</i>	2511
<i>Proyecto de innovación en la Residencia Universitaria Flora Tristán.....</i>	2522
<i>Estudio del proceso penal a través de la asistencia virtual a los juicios más mediáticos de los últimos años: conéctate a internet y aprende.....</i>	2536

<i>Profesorado especialista y apoyo educativo durante la COVID-19.....</i>	<i>2546</i>
<i>Un caso de formación docente para la innovación y las competencias sociales en la Universidad a través de un equipo de formación continua interdepartamental.</i>	<i>2556</i>
<i>Cómo hacer y tutorizar un TFG en modalidad de revisión sistemática.</i>	<i>2566</i>
<i>El uso de Fotovoz para analizar la diversidad cultural en Educación Superior.</i>	<i>2571</i>
<i>El portafolio electrónico como herramienta de autoaprendizaje en educación superior.....</i>	<i>2581</i>
<i>Desarrollo teórico-práctico del Proceso Enfermero a través de una experiencia lúdica.</i>	<i>2590</i>
<i>Programas informáticos empleados por los docentes de escuelas de música y conservatorios de España durante el confinamiento.</i>	<i>2600</i>
<i>Innovación educativa en la universidad a través de las redes sociales. Twitter como recurso para el aprendizaje colaborativo.</i>	<i>2608</i>
<i>Simulación en salud y nuevas tecnologías, estrategias innovadoras que potencian el aprendizaje experiencial.</i>	<i>2620</i>
<i>Servicios de apoyo a la inclusión de los estudiantes universitarios: estudio comparado.</i>	<i>2627</i>
<i>Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo el seguimiento de instrucciones y el autocontrol del movimiento, a través del videojuego educativo Mario Party.....</i>	<i>2633</i>
<i>Propuesta de intervención educativa para la inserción laboral de personas con discapacidad mediante impresoras 3D.....</i>	<i>2643</i>
<i>RMarkdown como recurso de innovación docente. Caso de uso: Cálculo y Estadística en el Máster de Prevención de Riesgos Laborales.</i>	<i>2649</i>
<i>Innovación educativa como herramienta para la redacción de textos académicos.....</i>	<i>2655</i>
<i>Algunas claves para la interpretación del Ethos de un maestro irónico en las aulas universitarias. .</i>	<i>2664</i>
<i>La innovación educativa en el mundo digital: integración de la metodología Flipped Classroom a nuestra aulas.</i>	<i>2672</i>
<i>¿Cómo evalúa el alumnado universitario su formación en valores sostenibles?.....</i>	<i>2680</i>
<i>Música como área STEAM: de los acuerdos europeos a la investigación y práctica en el aula.....</i>	<i>2689</i>
<i>Tendencias tecnológicas en la enseñanza del patrimonio cultural.</i>	<i>2696</i>
<i>Investigar, estudiar y difundir contenidos de Historia del Arte: diseño de productos audiovisuales en la formación de profesionales de la Historia del Arte.....</i>	<i>2704</i>
<i>Analizar e intervenir sobre la cohesión en el grupo de aula: resultados de una experiencia de aprendizaje activo.</i>	<i>2714</i>
<i>Innovación educativa mediante gamificación en la enseñanza universitaria: una propuesta docente.....</i>	<i>2721</i>
<i>Percepciones de los futuros docentes sobre el uso de entornos virtuales para la enseñanza de la historia.</i>	<i>2731</i>
<i>Método 360°. Una nueva estrategia de Innovación Docente.....</i>	<i>2741</i>
<i>Innovar en tiempos de pandemia en la Universidad.</i>	<i>2748</i>
<i>Las TIC en la organización escolar de las enseñanzas elementales de música: propuesta de planes y programas en la era COVID.....</i>	<i>2758</i>

<i>Ideas del alumnado de Ciencias Ambientales sobre las aguas subterráneas. Un estudio exploratorio.</i>	2767
<i>Aprendiendo con el Scratch: Un proyecto de Innovación docente para fomentar el pensamiento computacional.</i>	2775
<i>¿Qué opinan los estudiantes de primaria sobre la resolución de problemas verbales en un sistema tutorial inteligente? Importancia del género en la satisfacción percibida.</i>	2782
<i>Inclusión en las aulas del alumnado que presenta NEAE, formación universitaria del profesorado.</i>	2792
<i>El modelo Flipped Learning como nuevo paradigma educativo: una visión desde el prisma del docente universitario.</i>	2801
<i>Las propuestas de mejora profesional docente en el ámbito universitario: reflexiones desde la práctica educativa.</i>	2812
<i>Violencia de pareja en centros escolares.</i>	2822
<i>Recursos docentes: la impresión en tres dimensiones como apoyo para el aprendizaje de neuroanatomía.</i>	2829
<i>Implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos en la enseñanza de Química Analítica: Un caso práctico.</i>	2836
<i>Análisis de la implantación de las estrategias de internacionalización en grados y másteres universitarios: la percepción de los alumnos sobre la docencia en inglés.</i>	2847
<i>Textos literarios desde el margen en el aula de Lengua Extranjera para adultos.</i>	2858
<i>FORDYSVAR: proceso de diseño y desarrollo de un videojuego en RV para dislexia.</i>	2871
<i>Percepción de las maestras en formación sobre la aplicación de la robótica en el aula.</i>	2881
<i>Innovación pedagógica y EMI: La escritura creativa en el ámbito de los Estudios Culturales.</i>	2892
<i>El uso de herramientas innovadoras como Breakout Edu digital para el aprendizaje de Tecnología.</i>	2903
<i>¿Cómo afrontar la enseñanza de la Calibración Metodológica en Química Analítica?: Visión compartida por distintas docentes del área.</i>	2913
<i>Diálogo y participación en el aula invertida a través de Instagram.</i>	2921
<i>Retos pedagógicos de los docentes del siglo XXI en educación inclusiva y TIC.</i>	2928
<i>Atención a la diversidad mediante el diseño de recursos educativos y el uso de cuentos desde la Pedagogía.</i>	2937
<i>El rol parental en las relaciones familia-escuela durante la pandemia por Covid 19.</i>	2945
<i>Aproximación práctica al Plan de atención sanitaria a víctimas de violencia machista en el Grado en Fisioterapia.</i>	2955
<i>Actividades formativas complementarias: posibilidades de encuentro en los viajes de estudio.</i>	2963
<i>Innovación docente en la universidad: comunidades de aprendizaje e inclusión educativa del pueblo gitano.</i>	2971
<i>Currículum y estrategias de enseñanza en tiempos de pandemia: un estudio exploratorio en centros innovadores de Andalucía.</i>	2979
<i>Comunicación oral en Educación Superior.</i>	2990

<i>El Aprendizaje-Servicio como experiencia práctica para la adquisición de competencias en el alumnado universitario.....</i>	<i>2998</i>
<i>Infancia, juego y educación. Una propuesta para la formación inicial del profesorado desde la didáctica y las artes visuales.....</i>	<i>3008</i>
<i>Motivación y percepciones de los maestros en formación ante una secuencia de enseñanza de la fonética inglesa basada en errores.....</i>	<i>3019</i>
<i>Desarrollo de la competencia investigadora en el Grado en Educación Primaria: innovación en entornos educativos online.</i>	<i>3027</i>
<i>Cuéntame un cuento de ciencia: el valor didáctico de contar historias.</i>	<i>3040</i>
<i>Aprender a ciberconvivir: necesidades en la formación del profesorado desde la perspectiva del alumnado de Secundaria.....</i>	<i>3047</i>
<i>Percepción de los estudiantes tras su experiencia de Aprendizaje-Servicio.</i>	<i>3056</i>
<i>Los docentes ecuatorianos y sus condiciones sociolaborales.....</i>	<i>3067</i>
<i>Un eje en la motivación docente: recursos TIC.....</i>	<i>3073</i>
<i>Personalidad y actitud hacia la neurociencia: un estudio sobre su relación en estudiantes universitarios.....</i>	<i>3078</i>
<i>MOOC en las instituciones de Educación Superior: el caso de México.</i>	<i>3085</i>
<i>La ausencia de construcción teórico-conceptual de los contenidos docentes como mecanismo de neoliberalización en la universidad actual.....</i>	<i>3093</i>
<i>Deportes de Raqueta y E.S.O: ¿Por qué no?.</i>	<i>3099</i>
<i>El Proyecto de innovación educativa de la SAME 2022 y la importancia del papel docente como pilar del derecho a la Educación y del ODS 4.</i>	<i>3107</i>
<i>Visual Thinking en el proceso enseñanza-aprendizaje de la contabilidad financiera.....</i>	<i>3121</i>
<i>Las formación TIC del profesorado en la LOMLOE: ¿discrecional o imperativa?.</i>	<i>3129</i>
<i>Las Plataformas Virtuales de Aprendizaje (PVA) desde la praxis educativa.....</i>	<i>3136</i>
<i>Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la universidad como riesgo de aporofobia.</i>	<i>3148</i>
<i>Trabajos dirigidos como herramienta para el desarrollo de competencias transversales y comparación entre alumnos de distintos cursos Grado de Ciencia y Tecnología de los Alimentos de la UEX.</i>	<i>3154</i>
<i>Redes sociales y estrategias formativas para la empleabilidad en la Educación Superior del siglo XXI.</i>	<i>3165</i>
<i>Aprendizaje basado en proyectos y gamificación como metodología docente en docencia universitaria.....</i>	<i>3176</i>
<i>Aprendizaje colaborativo en línea: rompiendo los límites del aula.....</i>	<i>3187</i>
<i>Investigando un modelo didáctico desde la perspectiva de la inclusión y la ecociudadanía.....</i>	<i>3197</i>
<i>Implementación de un ciclo de webinars en pandemia para socializar experiencias pedagógicas en Moodle de docentes universitarios.....</i>	<i>3210</i>
<i>Uso de Quizizz en Organización del Centro Escolar. ¿Qué conocimientos previos sobre legislación educativa tienen las futuras maestras de Educación Infantil?.....</i>	<i>3217</i>

<i>Competencias en e-sostenibilidad: un estudio exploratorio con el futuro profesorado de Educación Infantil.....</i>	<i>3226</i>
<i>El mensaje en la imagen: narración de experiencias profesionales como recurso educativo en la formación inicial del educador social.....</i>	<i>3237</i>
<i>En búsqueda de una ética entre la maraña de la innovación tecnológica educativa.....</i>	<i>3246</i>
<i>Merge Cube y Realidad Aumentada: una propuesta didáctica para la enseñanza de Tecnología y Digitalización en primer curso de Educación Secundaria Obligatoria.</i>	<i>3255</i>
<i>Proyecto de gamificación en la formación de educadores a través del Aula del Futuro.</i>	<i>3270</i>
<i>El Aprendizaje Basado en Proyectos en el aula universitaria de francés turístico: una propuesta didáctica para la adquisición del léxico oleoturístico.</i>	<i>3277</i>
<i>El tándem lingüístico franco-español como estrategia pedagógica para el desarrollo de la competencia comunicativa e intercultural: una experiencia piloto entre dos universidades.....</i>	<i>3287</i>
<i>El sentimiento de motivación y el carácter práctico de las TIC en el aula: flipped classroom.</i>	<i>3298</i>
<i>La revista digital como herramienta visibilizadora de las mujeres escritoras.....</i>	<i>3306</i>
<i>El análisis de sistemas y errores de la traducción automática neuronal en la enseñanza de la traducción.....</i>	<i>3313</i>
<i>Aplicación de herramientas estadísticas para el desarrollo de competencias transversales en Evaluación de la Seguridad Alimentaria de 4º curso del Grado de Ciencia y Tecnología de los Alimentos.</i>	<i>3324</i>
<i>La formación continua a través de la relación Universidad-Empresa.</i>	<i>3335</i>
<i>La perspectiva de género en la docencia universitaria de Historia y Arte modernos: propuestas para su introducción mediante knowledge pills.....</i>	<i>3340</i>
<i>Flipped Classroom y Educación Superior: metodología activa para el proceso de enseñanza-aprendizaje en Bromatología.....</i>	<i>3349</i>
<i>La biodiversidad cultivada a través de la indagación en el contexto del Huerto Ecológico Universitario.</i>	<i>3356</i>
<i>La tecnología al servicio del aprendizaje de valores para adquirir virtudes. Un modelo integrador.</i>	<i>3365</i>
<i>Análisis de la efectividad de la gamificación para el aprendizaje del léxico en Educación Superior.</i>	<i>3372</i>
<i>Expectativas e intereses del alumnado participante en un proyecto de centro de desarrollo de Pensamiento Computacional en el Primer Ciclo de Educación Secundaria Obligatoria.</i>	<i>3383</i>
<i>El Proyecto Roma en la formación inicial del profesorado: la construcción del conocimiento a través de proyectos de investigación.</i>	<i>3394</i>
<i>Metodologías activas y uso de las short stories italo canadienses en el aula universitaria.</i>	<i>3404</i>
<i>Enseñanza de las Ciencias Sociales a partir de problemas sociales relevantes: reflexiones del profesorado en formación.</i>	<i>3411</i>
<i>Estilos de aprendizajes en un contexto virtual de la Educación Superior.....</i>	<i>3418</i>
<i>Autorregulación en estudiantes universitarios en el contexto de la pandemia.</i>	<i>3428</i>
<i>Formación de profesores en diseño blended-learning.....</i>	<i>3437</i>

<i>Creación de contenidos digitales a través de un SPOC Flipped Learning con características gamificadas.....</i>	<i>3446</i>
<i>Aproximación a los planes de estudios de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua-Managua. UNAN-Managua.....</i>	<i>3452</i>
<i>El cine experimental como herramienta de innovación docente en la formación de profesorado... 3460</i>	
<i>Corpus de texto en el aula universitaria: el caso de Sketch Engine como herramienta de traducción (De-Es).</i>	<i>3468</i>
<i>El uso de los story maps como herramienta para la Arqueología: gestión, educación y divulgación del patrimonio.</i>	<i>3475</i>
<i>Bienestar emocional del alumnado del Grado en Educación Infantil en tiempos de Covid-19.....</i>	<i>3481</i>
<i>Diseño Universal de Aprendizaje y TIC como recursos clave para la inclusión educativa.....</i>	<i>3487</i>
<i>Integración de una estrategia ágil en el aprendizaje de matemáticas de los estudiantes en primer curso del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto de la Universidad Alfonso X El Sabio.....</i>	<i>3495</i>
<i>Diagnóstico de lesiones orales como prevención del cáncer oral mediante el uso del Kahoot.</i>	<i>3508</i>