

ÍNDICE

Prólogo.....	9
Agradecimientos.....	13

I

PLATAFORMAS Y ENTORNOS DE APRENDIZAJE

1 La competición como elemento de aprendizaje en las aulas mediante la plataforma Kahoot <i>Miguel Ángel Tenas Alós.....</i>	17
2 El fomento del aprendizaje autónomo en la formación universitaria presencial a través de las TIC. Estudio de caso del blog <i>Comunicación Corporativa</i> en el Centro Universitario de la Defensa de Zaragoza <i>Sira Hernández Corchete.....</i>	25
3 Utilidad didáctica de las autoevaluaciones en Moodle para la alfabetización científica del profesorado de educación primaria en formación <i>Beatriz Carrasquer Álvarez y Adrián Ponz Miranda</i>	33

4	Implementación del modelo de plataforma como servicio para el desarrollo de un sistema de producción colectiva de conocimiento en el ecosistema digital de Google <i>Alejandro de Fuentes Martínez y M.^a Sandra Hernández López</i>	41
5	Cómo hacer que los alumnos de Trabajo Social pierdan el miedo al examen de Economía. Resultados de un proyecto <i>Mercedes Jiménez García, José Ruiz Chico y Antonio Rafael Peña Sánchez</i>	51
6	<i>Learning by doing</i> en Ingeniería Informática: reto formativo y social <i>Alicia Guerra Guerra</i>	61
7	De la neurodidáctica a la programación didáctica gamificada con Moodle, Blackboard Collaborate y Turnitin <i>Fernando González-Alonso, Raimundo Castaño-Calle y Rosa María de Castro Hernández</i>	71
8	El uso de Canvas LMS para la enseñanza de la psicología en la Universidad Tecnológica del Perú <i>Fernando Lamas Delgado</i>	81

II

MATERIALES Y RECURSOS

9	Aprendizaje de la estadística a través de la interacción con el entorno y el uso de medios audiovisuales <i>M. Àngels Cabasés, M. Jesús Gómez y Josep Domingo</i>	91
10	Clase invertida de cálculo integral con recursos digitales <i>Esther Guervós Sánchez</i>	99
11	El <i>escape room</i> como herramienta docente en Ciencias de la Salud <i>María Dolores Mauricio y Eva Serna</i>	105
12	<i>El referencista</i> , un recurso lúdico para pensar el desarrollo de las competencias informacionales y digitales en escolares <i>María Laura López Saldaña y Marta Susana López</i>	113

13	Los videojuegos como recurso didáctico para reflexionar con estudiantes de magisterio <i>Alejandro Quintas Hijós</i>	121
14	Tecnologías digitales para optimizar el proceso de aprendizaje y el análisis del arte en contextos universitarios <i>Elena Carrión Candell</i>	127
15	<i>Serious games</i> como recurso educativo y material didáctico: aspectos a evaluar para su uso en el aula <i>Marta Martín-del-Pozo</i>	135
16	Limitaciones y posibilidades de transferencia a la práctica docente del aprendizaje móvil y ubicuo del entorno natural por parte de los maestros en formación en educación infantil <i>Antonio Torralba-Burrial</i>	143
17	Reacciones y conductas hacia eventos de instrucción en la proyección de un material didáctico digital <i>Gloria Azucena Torres de León y Marcela Burgos Vargas</i>	151
18	Uso de una pizarra de luz para la creación de vídeos de resolución de problemas de matemáticas. Una aproximación «DIY» <i>Juan Miguel Ribera Puchades, José Manuel Sota Eguizábal y Lucía Rotger García</i>	161
19	Competencia comunicativa intercultural en el aprendizaje del inglés: aproximación holística-ubicua mediante AICLE y ABP <i>Karol Cubero Vásquez</i>	169
20	El CRAAL (Centro de Recursos para el Aprendizaje Autónomo de Lenguas): creación, diseño e implementación de un entorno de aprendizaje autónomo de una lengua extranjera <i>Ivalla Ortega Barrera</i>	179
21	FlipQuiz. Un recurso docente para desarrollar cuestionarios y juegos interactivos en el aula <i>Jesús Sergio Artal Sevil</i>	187
22	Las nuevas tecnologías en educación primaria <i>Andrea Etxarri Mendiburu</i>	201

III

HERRAMIENTAS 2.0 Y REDES SOCIALES

- 23 ¿Puedo mejorar las habilidades de redacción académica a través de la clase invertida en estudiantes de magisterio?
Camino Fidalgo, Silvia Collado, Juan Senís y Ginesa López-Crespo 207
- 24 El nuevo cambio de paradigma docente en la universidad mediante el uso de la herramienta Nearpod
Jesús de la Torre Laso..... 217
- 25 Sistema de apoyo a la decisión sobre ludificación mediante lógica borrosa
María del Carmen Carnero Moya..... 227
- 26 Posibilidades didácticas de las herramientas tecnológicas para la gamificación educativa en la formación inicial docente
Óscar Casanova López y Rosa María Serrano Pastor 237
- 27 Retos para la sostenibilidad. Los estudiantes de primero tienen algo que contarte. Versión 2.0
M.^a Benita Murillo Esteban, Alicia Callejas Bermejo, Judith Sarasa Alonso, Javier Abrego Garrués, Rosa Mosteo Abad, Rosa Matute Najarro, Raquel Trillo Lado, María Abián Vicén, Noemí Gil Lalaguna, María Atienza Martínez, Ramón Hermoso Traba y Carlos Tellería Orriols 245
- 28 Aplicaciones didácticas de la realidad aumentada en el aula de secundaria
Ana María Alonso Fernández..... 255
- 29 Incremento del rendimiento en el alumnado del Grado en Marketing e Investigación de Mercados aplicando Kahoot
Vanessa Rodríguez Cornejo, Margarita Ruiz Rodríguez, Miguel Ángel Montañés Del Río y Jaime Sánchez Ortiz..... 263
- 30 Uso de herramientas 2.0 para la enseñanza de la bibliotecología en línea de la UNAM
Patricia Lucía Rodríguez Vidal y Susana Guerrero Rodríguez.. 273

31	Web 2.0 para narrativas digitales. Proyecto «Nuestras Culturas» <i>Carmen Graciela Arbulú Pérez Vargas</i>	283
32	El uso de <i>apps</i> móviles para el tratamiento del audio <i>M.ª Sagrario Bernad Conde</i>	293
33	Investigación sobre el uso por los docentes de las redes sociales institucionales de la Facultad de Veterinaria de la Universidad de Zaragoza <i>Ana Isabel Allueva Pinilla, José Luis Alejandro Marco, Cristina Acín Tresaco y Diego García Gonzalo</i>	301
	Índice de autores	313