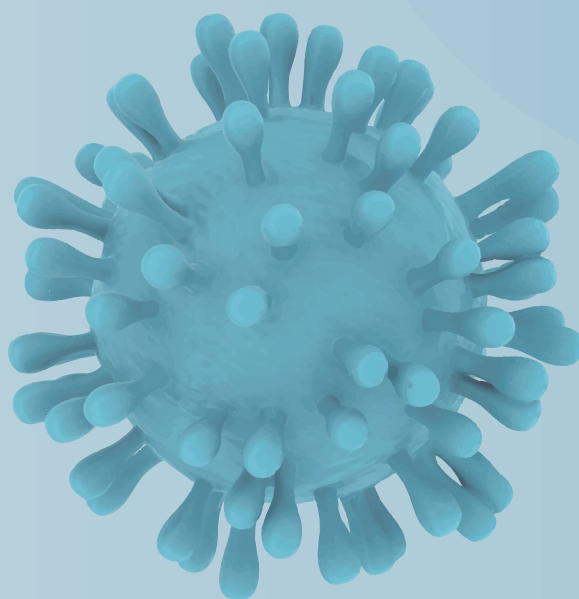


*Inmaculada Aznar Díaz
Juan Antonio Lopez Nuñez
María Pilar Cáceres Reche
Claudia De Barros Camargo
Francisco Javier Hinojo Lucena*

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; 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

<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: 978-84-1377-304-9

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 FRANCO493

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 CARMONA520

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-VILLAVARDE531

CAPÍTULO 46 ENGAGING ELE LEARNERS: EMOTION METAPHORS ON GIFS

BEATRIZ MARTÍN GASCÓN543

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 NICOLAU568

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

ALEXANDER MAZ-MACHADO, MARINA ARNAL FERRÁNDIZ Y MARÍA RODRÍGUEZ BAIGET581

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

SARAY MARTÍN GONZÁLEZ Y TERESA GARCÍA GÓMEZ592

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-Villaverde

1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se enmarca en el proyecto europeo FORDYS-VAR (2020a) cuyo propósito es contribuir a la inclusión educativa de los niños con dislexia en edad escolar a través de la tecnología, más específicamente con la utilización de Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA). FORDYS-VAR (2020b) se inició en julio de 2018, financiado por el programa ERASMUS+ y contando con la colaboración de entidades de diferente naturaleza y situación geográfica. La Universidad de Burgos, situada en España, es la encargada de coordinar el proyecto. Los otros socios del consorcio son la Associazione La Nostra Famiglia Istituto Scientifico “EUGENIO MEDEA” situado en Italia; la Asociatia Bucuresti Pentru Copii Dislexici situado en Rumanía; AR-SOFT, empresa especializada en aplicaciones de RV y RA, y K-Veloce, consultoría especializada en Investigación, Desarrollo e Innovación. El objetivo del proyecto es la inclusión educativa mediante el desarrollo de material tecnológico adaptado a niños con dislexia.

En los últimos años, las investigaciones psicológicas y psicoeducativas respecto a los aspectos clínicos y cognitivos de las Dificultades Específicas de Aprendizaje (DEA) (Rodríguez, 2017), han dirigido el interés hacia otros aspectos de tipo personal, emocional y motivacional. Actualmente, las últimas investigaciones destacan la importancia de considerar que las DEA pudieran acompañarse de otros problemas propiamente emocionales y conductuales como la ansiedad y la depresión (Gishi, Bottesi, Re, Cerea y Mammarella 2016; Humphrey y Mullins, 2002; Novita, 2016; Riddick, 2010).

En cuanto a la ansiedad, se considera como el síntoma emocional más habitual en los casos de dislexia (alrededor del 70% - Nelson y Harwood, 2011). Cuando esta se

diagnostica tardíamente o imprecisamente, los efectos se verán a largo plazo asociándose a las dificultades académicas (Mateos y Castellar, 2011).

En relación a la autoestima, tanto en la infancia como en la adolescencia se vincula estrechamente al rendimiento escolar, desarrollo de la personalidad, motivación para aprender, y también a las relaciones sociales (Hausller y Milicic, 1996). Fernández, Martínez y Melipillán (2009) alegaron que los alumnos con alta autoestima tienen un rendimiento escolar mayor.

Al contrario, los estudiantes con baja motivación por aprender presentan un rendimiento menor, esto es debido a las continuas experiencias de fracaso.

Estudios anteriores de adultos con dislexia, han revelado que sus años escolares fueron traumáticos ya que, aunque se esforzaban, no pudieron evitar el fracaso escolar (Novita, 2016).

En cuanto a la motivación, dichas actitudes citadas anteriormente promueven los sentimientos negativos ya sea hacia la escuela como sobre ellos mismos presentando más dificultades conductuales y afectivo-motivacionales, en comparación con personas sin dificultad (Riddick, 2010).

Por consiguiente, las emociones y los sentimientos negativos tienen repercusiones sobre el aprendizaje, ya que un estado de ansiedad puede afectar a la ejecución de una tarea o la memoria de trabajo (Eysenck, Derakshan, Santos y Calvo 2007). En otros casos, los chicos aprenden a afrontar las dificultades y los fracasos, o reciben asistencia especial para sus dificultades, y la mejora de su autoestima (Burden, 2005).

Por todo esto, resulta imprescindible analizar tanto el perfil emocional y conductual como la autoestima de las personas con dislexia, para poder comprender su estado y así tener una mejor intervención sobre sus problemas.

La dislexia es una dificultad de aprendizaje que afecta a muchos estudiantes, pero aun así es desconocida para muchos alumnos y profesores.

2. OBJETIVO DE LA INTERVENCIÓN

El objetivo general de esta intervención es contribuir a la mejora de la sensibilización y el conocimiento de la dislexia en cinco niños de primer curso de Educación Secundaria Obligatoria utilizando un material multimedia interactivo y de realidad aumentada de diseño propio.

3. MUESTRA Y MÉTODO

En esta intervención participaron dos chicas y tres chicos de diferentes institutos de la ciudad de Burgos a partir de las variables de “Dislexia” e “inclusión”. Solamente uno de los chicos presenta ciertos problemas de lectura y escritura, pero sin diagnosticar. El grupo de estudiantes están escolarizados en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, concretamente en primer curso.

El enfoque metodológico utilizado es mixto, ya que los datos fueron obtenidos a través de métodos cualitativos y cuantitativos, a través de: cuestionarios de elaboración propia a modo de pre y post test aplicados a los alumnos y mediante la observación directa.

4. INTERVENCIÓN Y MATERIAL DE REALIDAD VIRTUAL DISEÑADO

Se llevó a cabo la intervención del material multimedia interactivo y de realidad aumentada. Una vez conectados todos los alumnos se tomó un tiempo para hacer una presentación de cada uno de los participantes, en la que dijeron que todos eran de Burgos, hablaron sobre el instituto al que pertenecían y sobre sus edades

Con ello, se quiso conseguir que se sintieran un poco más cómodos y abiertos durante la experiencia. Después de la realización de las presentaciones, se comenzó con la exposición del material realizado con el programa llamado “Genially”, el cual es una herramienta que sirve para crear contenidos interactivos. La descripción de los contenidos que se han diseñado con Genially es la siguiente:

El material explicativo fue enviado a los padres a través de un correo electrónico con el link del mismo (<https://view.genial.ly/5eb28357fce0030d3826c1fe/presentation-dislexia>), unas horas antes de la intervención para que los participantes fueran los que utilizaran el material a lo largo de la explicación puesto que al ser interactivo se consideró muy interesante que lo manejaran. Cuando todos tuvieron abierto el material creado con el Genially se comenzó con la explicación de las diferentes partes del material interactivo.

En primer lugar, nos encontramos la portada llamada “Se llama...Dislexia” con este título lo que queremos conseguir es que cada niño individualmente reflexione sobre este término, si conoce o no qué es la dislexia, con ello abriremos un debate en la clase para posteriormente adentrarnos un poco más en este trastorno para conocer y saber cómo afecta esta dificultad en las personas. En la segunda diapositiva queremos que los alumnos supieran de manera clara y concisa la estructura que se iba a llevar a lo largo de la

intervención a través del índice de contenidos, con el objetivo de que ellos mismos sean capaces de saber lo que vamos a tratar y moverse por los cuatro apartados: ¿sabías que?, mapa de personas disléxicas, experimentando la dislexia y realidad aumentada.

Seguidamente pasando de diapositiva encontramos el primer apartado, que como ya hemos dicho se llama “¿Sabías que?”, con este apartado queremos conseguir que los participantes comiencen a usar los elementos interactivos incluidos en el material. Clicando sobre el primer elemento interactivo nos lleva a la siguiente dispositiva donde se les explica qué es la dislexia y a que afecta, explorando la dispositiva podemos ver como aparece la palabra lectoescritura superponiendo el ratón encima de la imagen. En la siguiente dispositiva se espera que ellos mismos sean capaces de desplegar la parte interactiva de la imagen que acompaña al texto. Seguidamente les explicaremos el porcentaje de personas disléxicas que hay en el mundo y que, por su desconocimiento, en muchos casos, se generaban fracasos escolares. Posteriormente, en la siguiente dispositiva, queremos conseguir que conozcan algunas características y curiosidades de la dislexia clicando sobre los elementos interactivos.

Por último, nos encontramos la última dispositiva que pone fin al primer apartado con un video con un video de un minuto de duración de la campaña de Mediaset “12 meses, 12 causas”, con el objetivo de que comprendan de forma más visual como afecta la dislexia en los niños.

A continuación, está el segundo apartado “Mapa de personas disléxicas”, en este apartado pretendemos que exploren libremente y de manera interactiva las diferentes personas históricas/famosas con dislexia que se encuentran en el mapa. Cada dispositiva referida a esa persona posee elementos interactivos que al desplegarse se muestra una pequeña introducción para que supieran quién son y cómo les afecta o afectó la dislexia. Las personas disléxicas elegidas fueron: Albert Einstein, Leonardo Da Vinci, Pablo Picasso, Agatha Christie y Johnny Deep. En este apartado se pretende también que compartan experiencias de aprendizaje, como por ejemplo, cuando les llamó la atención que cada persona tuviera el instagram ya que es una red social de actualidad que suelen utilizar mucho los jóvenes. En los instagrams pudieron ver una frase célebre que dijeron los autores junto a una imagen graciosa simulando la que ellos mismos pondrían en sus instagrams, por ejemplo, en el instagram de Albert Einstein, les gustó mucho la imagen en la que aparece sacando la lengua ya que es muy conocida. Este apartado finaliza con una frase motivacional de Caitlyn Jenner, medallista de oro olímpico, con el objetivo de tener un tiempo de reflexión sobre el valor del trabajo y el esfuerzo.

Seguidamente, el apartado tres llamado “Experimentar la dislexia” consta de dos experimentos, el objetivo que queremos conseguir con estos dos experimentos es que se pongan por un momento en la piel de una persona con dislexia y así aumenten la capacidad de empatía hacía las personas disléxicas.

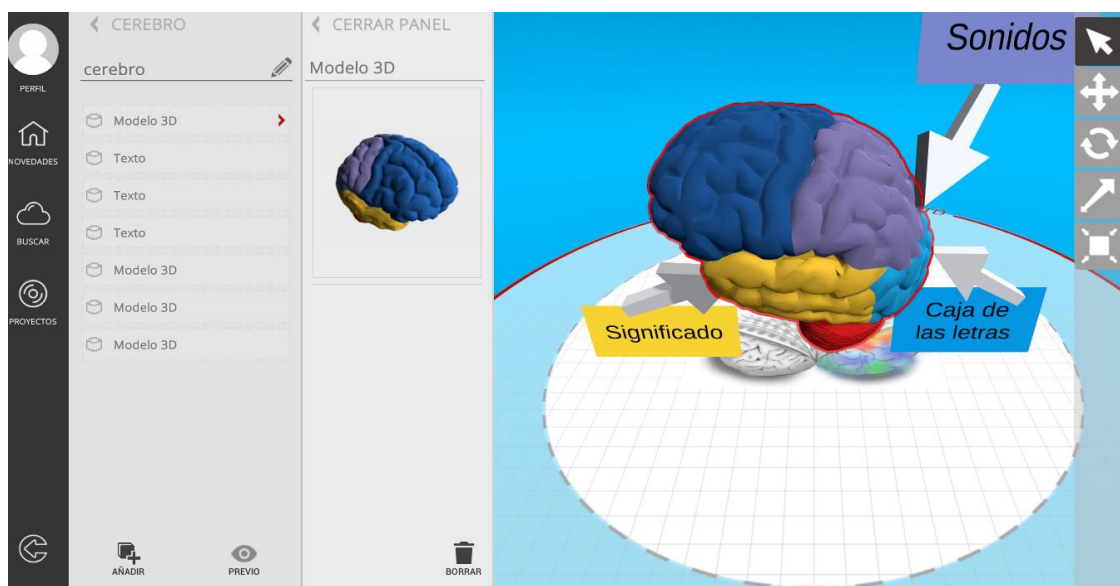
En el experimento número uno, tuvieron que leer las palabras que aparecían en el video pero les supuso una dificultad, ya que algunas de las palabras estaban escritas de forma incorrecta, como a veces escriben los niños con dislexia. En el experimento número dos, también tuvieron que leer un texto en el que las palabras se movían y algunas letras se cambiaban por otras. Consecutivamente de cada experimento encontraban una diapositiva en la que se preguntaba cómo se habían sentido a la hora de realizar el experimento, ya que consideré esta parte como la más relevante del experimento porque quería que mejoraran la aceptación de las personas disléxicas. En la misma se incluían unos emojis, debajo de la pregunta, asociados a las diferentes emociones con las que se podían sentir identificados en ese momento.

Para ver la palabra relacionada con la emoción tuvieron que arrastrar el ratón por encima del emoji para descubrir cuál era la emoción que más se identificaba con lo que habían sentido. La verdad es que fue de gran ayuda porque dos de ellos no consiguieron dar nombre a la emoción que sentían hasta que observaron las que había.

Finalmente, encontramos en la última parte del material explicativo el cuarto apartado llamado “Probando Realidad Aumentada”, con el objetivo de que se los participantes sean más conscientes del proceso que una persona con este tipo de dificultades tiene que hacer a la hora de adquirir y desarrollar la lectura, a través de herramientas de realidad aumentada. El material de RA fue creado con el programa “Creator de Aumentaty”. Para realizarlo, cree una cuenta y descargué el programa para poder crearlo. Después de todo esto, tuve que crear el proyecto. Aquí me fue de gran ayuda que ya existieran modelos 3D ya creados por parte de los demás usuarios que además se pueden utilizar y modificar insertando otros modelos 3D, textos, imágenes o videos. Para la elaboración de este material utilicé una imagen cerebral ya creada que tenía las diferentes partes del mismo coloreadas, por lo que aproveché esto para que los alumnos distinguieran mejor las partes en la explicación del proceso de adquisición y desarrollo de la lectura. Además, añadí las tres partes más significativas del proceso de lectura a través de la inserción de unos textos y de unas flechas 3D para señalar la zona del cerebro como se puede ver a continuación.

Figura 1.

Creación de material en Realidad Aumentada a través de la herramienta “Creator”.
Elaboración propia.



Para la explicación de esta parte, se avisó previamente a los padres y alumnos que era necesario tener descargado una aplicación llamada “Scope” en un móvil o tablet para poder visualizar el material que había creado. Cuatro participantes pudieron escanear la imagen adjuntada en Genially sin ningún problema. Se dejó un tiempo para que los participantes pudieran observarlo y manipularlo, seguidamente se explicó cómo funciona el proceso de lectura en una persona no disléxica y de una disléxica.

5. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos utilizados fueron: un cuestionario de elaboración propia a modo de pre-test en formato digital enviado antes de la intervención para identificar el conocimiento que poseen acerca de la dislexia. Tras la intervención con el material multimedia interactivo y de realidad aumentada, se envió el mismo cuestionario de elaboración propia a modo de post-test en el que se comprobará si se han modificado sus conocimientos generales acerca de esta dificultad. Además, se ha realizado una observación directa durante todo el momento de la intervención.

5.1. Estructura del cuestionario utilizado

En referencia a las dos primeras preguntas: “¿Conoces a alguna persona de tu entorno cercano que tenga dislexia?” Y “¿Podrías decirme si tienes dislexia?” se consideran simplemente informativas para acercarnos un poco más al contexto del participante.

En cuanto a las preguntas tres y cuatro: “¿Crees que la dislexia es una enfermedad?” y “Tener dislexia significa tener menos inteligencia ¿Consideras esta afirmación cierta?” se adquirieron de dos fuentes que explican que la dislexia es una Dificultad Específica de Aprendizaje de origen neurobiológico y que es consecuencia de un déficit en el componente fonológico del lenguaje, además se presentan de manera inesperada ya que otras habilidades cognitivas se desarrollan con normalidad y la instrucción lectora es adecuada (IDA, 2002; Lyon, Shaywitz y Shaywitz 2003).

En referencia a las demás preguntas, se extrajeron tras la lectura del libro de Cuetos, Soriano y Rello (2019). La cuestión número cinco, “La dislexia es una fase de la infancia que se deja atrás ¿lo consideras cierto?” es una pregunta que seguramente muchos padres se preguntarán, ya que para muchos adultos la dislexia significó una dificultad de niños, pero no en sus trabajos de vida adulta. Para ello, otros adultos quieren mejorar y entrenarse, pues la dislexia puede seguir jugando un papel determinante, por ejemplo, si se tienen que presentar a alguna oposición laboral.

En cuanto a la pregunta número seis, “¿Entiendes que las personas son disléxicas porque no han practicado mucho la lectura cuando eran niños?” es una pregunta que las personas que no tienen conocimientos acerca de la dislexia pueden considerar cierta, pero no es así. Ya que han podido practicar lo mismo que un lector experto, pero sin conseguir los mismos resultados. Pero eso no les va a impedir desarrollar estrategias diferentes y novedosas de lectura, probablemente debido a la dificultad que experimentan con esta actividad, en especial cuando se utilizan métodos tradicionales de enseñanza (Cuetos et al., 2019, p.223).

Respecto a la pregunta número siete, “¿Podrías decirme si piensas que la dislexia tiene cura?” Cuetos, Soriano y Rello, nos dicen que no es una enfermedad que se pueda curar con medicación, es una dificultad específica de aprendizaje que siempre permanecerá con la persona, pero una buena detección temprana y unas estrategias de compensación ayudarán a que no lleguen a cristalizarse las consecuencias negativas derivadas de esta dificultad.

En cuanto a la pregunta número ocho, “¿Conoces algún personaje histórico/famoso con dislexia? en el libro hablan que para trabajar la autoestima de los niños con dislexia es de gran ayuda hablar sobre los diferentes tipos de personas con este tipo de problema

de aprendizaje que han triunfado en la vida y que son muy conocidos. Aunque eso no nos tiene que llevar a pensar que todos los disléxicos sean genios.

Por último, la cuestión número nueve, “¿Ser disléxico impide estudiar estudios superiores o una carrera?” lo consideran de gran interés para hacer ver a los alumnos el valor del esfuerzo, evidenciándola con testimonios como los de una pedagoga especialista en preescolar, de pequeña pensaba que era “tonta” porque tardaba mucho en hacer los deberes. Con los años descubrió su vocación y terminó la licenciatura con mención honorífica.

6. RESULTADOS

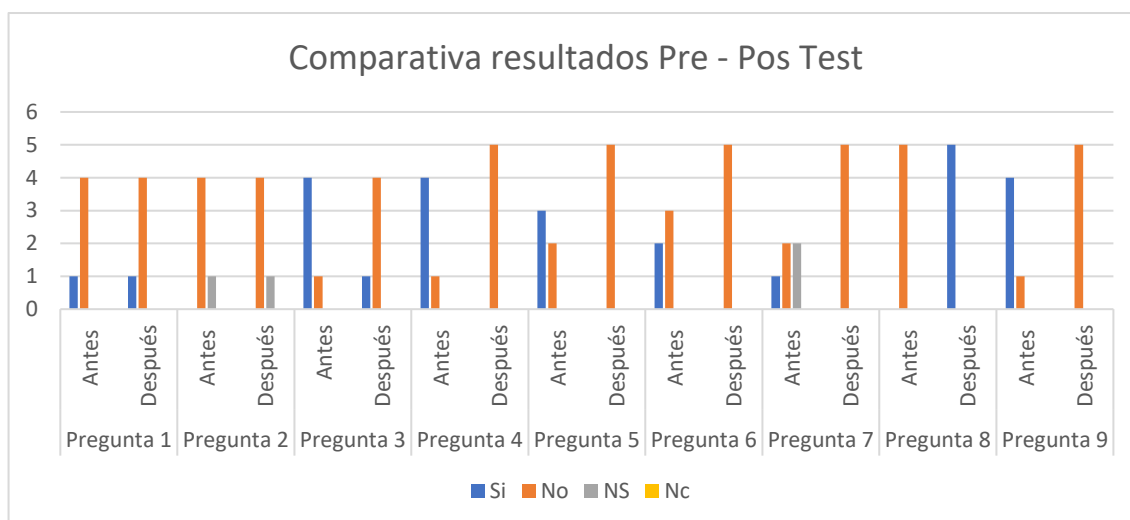
Hemos podido ver a modo de pilotaje cómo funciona el material diseñado y como los niños se sienten atraídos por este tipo de recursos, que aumentan su atención y mejoran sus aprendizajes.

Para comenzar con la interpretación cuantitativa, se observa el cuestionario previo a la intervención utilizado a modo de pre-test para saber los conocimientos previos de los alumnos sobre la dislexia. A continuación, se mira también las nueve respuestas obtenidas en el cuestionario posterior a la intervención. A partir que aquí se evaluarán las diferencias encontradas entre ambos cuestionarios.

Para poder interpretar los datos de forma más visual, se muestra a continuación un gráfico comparativo de los resultados obtenidos de ambos cuestionarios.

Figura 2.

Gráfico comparativo de los cuestionarios. Elaboración propia.



Analizando los gráficos se observa que tanto la pregunta uno como la pregunta dos, no sufren ningún cambio ya que son preguntas no modificables respecto a la intervención posterior. A partir de la pregunta número tres ya se pueden observar las diferencias producidas por la intervención, en la cual se percibe un gran cambio respecto al pre cuestionario porque en él únicamente un niño contestó que la dislexia no es una enfermedad. Después de la intervención todos afirmaron que “no” salvo un niño. En la pregunta número cuatro, se comprueba que la intervención ha resultado efectiva porque se puede ver que tenían una concepción errónea sobre la inteligencia de los disléxicos, que después de la intervención todos los participantes respondieron correctamente. Seguidamente, en la pregunta número cinco y seis se consigue la comprensión de los conceptos por parte de todos los alumnos. Respecto la pregunta número siete, la cual nos pregunta si la dislexia tiene cura, se aprecian respuestas muy diversas en el pre cuestionario aunque después las respuestas se vuelven unánimes y correctas obteniendo una buena conceptualización de la dislexia. En la penúltima pregunta, se observa que en el pre cuestionario nadie conocía a alguna persona famosa disléxica, pero en el post cuestionario todos afirman saber de alguna. Y finalmente, en la pregunta número nueve se les pregunta si creen que estas personas no podrán estudiar una carrera o estudios superiores, y otra vez se produce un cambio total en los conocimientos acerca de la dislexia.

Por consiguiente, se puede afirmar que la intervención llevada a cabo con los cinco estudiantes de primer curso de Educación Secundaria Obligatoria ha resultado efectiva para la comprensión y sensibilización de esta dificultad específica de aprendizaje debido al alto nivel de preguntas correctas en el post cuestionario.

7. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

Otra estrategia de compensación imprescindible para el aprendizaje es el juego, ya que el reto asociado al mismo produce motivación y el feedback que aporta información continua sobre cómo se progresa. Se han analizado los cerebros de personas jugando y se ha comprobado que se activa el llamado “sistema de recompensa cerebral” asociado a la dopamina que activa la motivación intrínseca, que es la que nos permite aprender. Además, durante el feedback se desactiva la red neuronal por defecto y esto hace que el jugador pueda centrar su atención hacia los estímulos externos (Howard-Jones, Jay, Mason y Jones, 2016).

En los últimos años, han sido numerosas las tecnologías que han servido para atender las necesidades de los estudiantes. Entre ellas y la que presenta mayor predominio es la realidad aumentada (Lorenzo y Scagliarini, 2018).

De la misma forma, Han, Jo, Hyun y So (2015) añaden que la RA ayuda positivamente a los estudiantes en el ámbito la comprensión respecto a los objetos y situaciones complejas, presentando una variedad de puntos de vista y al mismo tiempo propiciando la creación de un entorno activo.

Esta tecnología al ser un componente interdisciplinar, tener un entorno intuitivo y la facilidad tanto en la creación de tareas como en la usabilidad del discente (De la Horra, 2017), se adecua perfectamente a las distintas etapas educativas, desde educación infantil hasta la superior (Garay, Tejada y Castaño 2017), esto hace que se produzca una motivación tanto en la labor formativa del docente como en la labor del alumnado (Fombona y Pascual, 2017), y un crecimiento en los indicadores de eficacia y atracción por el aprendizaje (Videla, Sanjuán, Martínez, y Seoane 2017).

A partir de la evaluación extraída de esta intervención se puede afirmar que sí se han cumplido los objetivos marcados a partir de los cuestionarios y de los materiales interactivos y de RA. Por tanto, se puede observar que se ha favorecido la comprensión de la dislexia en los alumnos, facilitando con ello el acceso, participación y la experiencia de aprendizaje, eliminando las barreras que sus dificultades crean en el entorno educativo.

REFERENCIAS

- Burden, R. (2005). *Dyslexia y selfconcept: Seeking a dyslexic identity*. London: Whurr.
- Cabero, J., Barroso, J. (2018). Los escenarios tecnológicos en Realidad Aumentada (RA): posibilidades educativas. *Aula Abierta*, 47(3), 327-336.

- Cuetos, F., Soriano, M., Rello, L. (2019). *Dislexia ni despiste ni pereza*. Madrid: La esfera de los libros. ISBN: 978-84-9164-645-7.
- Dehaene, Stanislas (2015). *Aprender a leer: de las ciencias cognitivas al aula*. Siglo XXI Editores. ISBN: 978-978-629-534-5.
- De la Horra, G. I. (2017). Realidad aumentada, una revolución educativa. *EDMETIC* 6(1), 9-22.
- Eysenck, M. W., Derakshan, N., Santos, R. y Calvo, M.G. (2007). Anxiety and cognitive performance: Attentional control theory. *Emotion*, 7, 336-353.
<http://dx.doi.org/10.1037/1528-3542.7.2.336>
- Han, J.; Jo, M.; Hyun, E.; So, h. (2015). Examining young children's perception toward augmented reality-infused dramatic play. *Education Tech Research Dev* 63, 455–474 (2015). <https://doi.org/10.1007/s11423-015-9374-9>
- Hausller, I. y Millicic, N. (1996). *Confiar en uno mismo: programa de autoestima*. Chile: Dolmen Educación.
- Howard-Jones P. A., Jay T., Mason A., Jones H. (2016): "Gamification of learning deactivates the default mode network". *Frontiers in Psychology*.
<https://dx.doi.org/10.3389%2Ffpsyg.2015.01891>
- Humphrey, N., y Mullins, P. (2002). Personal constructs and attribution for academic success and failure in dyslexia. *British Journal of Special Education*, 29(4), 194-201.
<https://doi.org/10.1111/1467-8527.00269>
- Mateos, R., López, C. (2011). Dificultades de aprendizaje. Problemas del diagnóstico tardío y/o del infradiagnóstico. *Revista Educación Inclusiva*, 4 (1), 103-111.
<http://www.ujaen.es/revista/rei/linked/documentos/documentos/12-7.pdf>
- Nelson, J. M. y Harwood, H. (2011). Learning disabilities and anxiety: A meta-analysis. *Journal of Learning Disabilities*, 44 (1), 3-17.doi: 10.1177/0022219409359939
- Novita, S. (2016). Secondary symptoms of dyslexia: a comparison of self-esteem and anxiety profiles of children with and without dyslexia. *European Journal of Special Needs Education*, 31 (2), 279-288.
- Fernández González, O. M., MartínezConde Beluzan, M. y Melipillán Araneda, R. (2009). Estrategias de aprendizaje y autoestima: su relación con la permanencia y deserción universitaria. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 35 (1), 27-45.
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052009000100002>

- Fombona, J.; Pascual, M. A. (2017). La producción científica sobre realidad aumentada, un análisis de la situación educativa desde la perspectiva SCOPUS. *Revista de Educación Mediática y TIC*, 6(1), 39-61
- FORDYS-VAR (2020a, 24 de marzo). Sobre el Proyecto. Fostering Inclusive Learning for Children with Dyslexia. <https://fordysvar.eu/es/proyecto/sobre-el-proyecto>
- FORDYS-VAR (2020b, 24 de marzo). Socios. Fostering Inclusive Learning for Children with Dyslexia. <https://fordysvar.eu/es/socios>
- Garay, U., Tejada, E., Castaño, C. (2017). Percepciones del alumnado hacia el aprendizaje mediante objetos educativos enriquecidos con realidad aumentada. *EDMETIC*, 6(1), 145-164.
- Ghisi, M., Bottesi, G., Re, A.M., Cerea, S. y Mammarella, I.C. (2016). Socioemotional Features and Resilience in Italian University Students with and without Dyslexia. *Frontiers in Psychology*, 7, 1-9. doi: 10.3389/fpsyg.2016.00478
- Lorenzo, G., Scagliarini, C. (2018). Revisión bibliométrica sobre la realidad aumentada en Educación. *Revista general de información y documentación* 28(1), 45-60.
- Lyon, G. R., Shaywitz, S., y Shaywitz, B. (2003). A definition of dyslexia. *Annals of Dyslexia* 53,1-14.
- Riddick, B. (2010). *Living with Dyslexia: The Social and Emotional Consequences of Specific Learning Difficulties* (2ª ed.). London: Routledge.
- Rodríguez, A. (2017). Evaluación de dificultades lectoras escolares. En M. El Homrani, F. Peñafiel y A. Hernández (coords.), *Entornos y estrategias educativas para la inclusión social*. Granada: Comares.
- The International Dyslexia Association (IDA) (2002). What is dyslexia? <http://www.dyslexia-ca.org/dyslexiadefinition.html>
- Videla, J. J., Sanjuán, A., Martínez, S. y Seoane, A. (2017). Diseño y usabilidad de interfaces para entornos educativos de realidad aumentada. *Digital Education Review* 31, 61-79.

SUMARIO

CAPÍTULO 1 EL LIDERAZGO EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA POTENCIAL PARA EL DESARROLLO DE CENTROS EDUCATIVOS DE ÉXITO.....	15
CAPÍTULO 2 EVALUACIÓN DE PROGRAMAS DE FORMACIÓN DE DIRECTORES EN CHILE.....	23
CAPÍTULO 3 LIDERAZGO AUTÉNTICO: APORTACIÓN AL LIDERAZGO EDUCATIVO Y ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS	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	47
CAPÍTULO 5 IDENTIDAD PROFESIONAL DEL ASESOR ACADÉMICO A TRAVÉS DE SUS INCIDENTES CRÍTICOS	58
CAPÍTULO 6 MODIFICACIÓN DEL FUNCIONAMIENTO INTERNO DEL EQUIPO DIRECTIVO COMO CONSECUENCIA DE UNA INTERVENCIÓN	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	82
CAPÍTULO 8 LA CONSTRUCCIÓN DE VÍNCULOS DE ORGANIZACIÓN COLECTIVA EN TRES AULAS COMUNITARIAS DE CHILE.....	95
CAPÍTULO 9 PROFESSIONAL IDENTITY OF SPANISH FEMALE PRINCIPALS: A SYSTEMATIC REVIEW OF THE LITERATURE.....	102
CAPÍTULO 10 LIDERAZGO Y ENGAGEMENT EN DOCENTES DE UN CENTRO CONCERTADO	115
CAPÍTULO 11 DESHUMANIZACIÓN EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO	128
CAPÍTULO 12 FUNCIÓN DIRECTIVA EN TIEMPOS DE COVID-19: SATISFACCIÓN PERCIBIDA POR LOS DIRECTORES ESCOLARES DE LAS TAREAS DESARROLLADAS	143
CAPÍTULO 13 LIDERAZGO PARA EL APRENDIZAJE: HACIA UNA TRANSFORMACIÓN INMINENTE	155
CAPÍTULO 14 LA DIRECCIÓN ESCOLAR EN ESPAÑA Y SU COMPROMISO CON LA INCLUSIÓN. UNA ASIGNATURA PENDIENTE DE EVALUACIÓN	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).....	176
CAPÍTULO 16 HÁBITOS DE LECTURA DIGITAL Y COMPRENSIÓN LECTORA	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)	204
CAPÍTULO 18 DINAMIZAR EL TIEMPO DE RECREO PARA MEJORAR LA SALUD Y LAS RELACIONES SOCIALES	213
CAPÍTULO 19 FORTALECIMIENTO DEL CARÁCTER Y LIDERAZGO EDUCATIVO	227

CAPÍTULO 20 LOS VIDEOJUEGOS EN LAS BIBLIOTECAS, OCUPAS EN BUSCA DE ESPACIO.	236
CAPÍTULO 21 MODELO DE ORGANIZACIÓN PARA UNA INSTITUCIÓN DE ENSEÑANZA ONLINE	249
CAPÍTULO 22 PRIVATIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN EN ESPAÑA, DE LA CONSOLIDACIÓN DE LOS CONCIERTOS EDUCATIVOS A LA NGP	259
CAPÍTULO 23 ¿DE QUÉ ESTÁ HECHO UN BUEN ESTUDIANTE? UN MODELO EXPLICATIVO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO	271
CAPÍTULO 24 FORMACIÓN INTERDISCIPLINAR DE FUTUROS DOCENTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)	283
CAPÍTULO 25 DIGITALIZACIÓN DEL SECTOR EDUCATIVO EN AMÉRICA LATINA: ESTUDIO COMPARADO DE LAS <i>EDTECH</i>.....	296
CAPÍTULO 26 LA “P” COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA PREVENCIÓN DE MORBIMORTALIDAD MATERNA Y PERINATAL (MMMP).....	311
CAPÍTULO 27 LA EDUCACIÓN MUSICAL Y EL PENSAMIENTO VISIBLE DESDE LA PERSPECTIVA DOCENTE. LABORATORIO ARTÍSTICO DEL IKG	320
CAPÍTULO 28 EXPECTATIVAS DE LOGRO ACADÉMICO A TRAVÉS DEL APOYO FAMILIAR Y EL CLIMA DE CLASE. UN ESTUDIO DESDE PISA 2018	328
CAPÍTULO 29 ANÁLISIS DE LOS PLANES DE ESTUDIOS DE LOS CONSERVATORIOS SUPERIORES EN ESPAÑA EN RELACIÓN A LA PREVENCIÓN DE LESIONES.....	338
CAPÍTULO 30 EL PAPEL DEL DOCENTE UNIVERSITARIO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: INCENTIVAR LA MOTIVACIÓN PARA IMPLICAR AL ALUMNADO	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.....	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.....	380
CAPÍTULO 33 SIMULACIONES DE PRÁCTICAS PROGRESIVAS: UNA RESPUESTA ANTE LA PANDEMIA	393
CAPÍTULO 34 REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA INTERVENCIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS APLICADAS A LA ENSEÑANZA DE LA FÍSICA EN TRABAJO Y ENERGÍA.....	401
CAPÍTULO 35 PORTAFOLIO ELECTRÓNICO: INNOVACIÓN DE LOS PROCESOS FORMATIVOS Y REFLEXIVOS EN LA CARRERA DE TRADUCTOLOGÍA.	414
CAPÍTULO 36 APRENDIZAJE BASADO EN LA INDAGACIÓN: EL DESAFÍO DE CONJUGAR INVESTIGACIÓN, COMPETENCIAS Y GAMIFICACIÓN.....	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.....	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	445
CAPÍTULO 39 EVALUACIÓN DEL MOVIMIENTO EN ALUMNADO DE CUARTO CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA MEDIANTE APLICACIÓN DE LA BATERÍA DEL TEST MABC-2	454
CAPÍTULO 40 PROYECTO LINGUMATIC: UNA PROPUESTA DE VIDEOJUEGO INTERDISCIPLINAR PARA MATEMÁTICAS Y LENGUA CASTELLANA	468
CAPÍTULO 41 EVALUACIÓN DE RECURSOS DE LA BIBLIOTECA DIGITAL DE UN PROYECTO DE TUTORÍA ENTRE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS	481
CAPÍTULO 42 LA REALIDAD VIRTUAL COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA. UN PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.....	493
CAPÍTULO 43 ANSIEDAD HACIA LAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS	507
CAPÍTULO 44 EL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO Y CREATIVO COMO HERRAMIENTA PARA LA MEJORA DE LA EMPLEABILIDAD Y EL EMPRENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE POSGRADO.....	520
CAPÍTULO 45 MATERIAL MULTIMEDIA INTERACTIVO Y DE REALIDAD AUMENTADA PARA EL CONOCIMIENTO Y LA SENSIBILIZACIÓN DE LA DISLEXIA EN EL AULA	531
CAPÍTULO 46 ENGAGING ELE LEARNERS: EMOTION METAPHORS ON GIFS.....	543
CAPÍTULO 47 ESPACIO EDUCATIVO, METODOLOGÍA DOCENTE Y FORMACIÓN DEL PROFESORADO	554
CAPÍTULO 48 FOTOBLOG COLABORATIVO EN SOCIOLOGÍA DEL CONSUMO. IMPACTO DEL CONFINAMIENTO POR ALARMA SANITARIA Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	568
CAPÍTULO 49 ANÁLISIS DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN EN PROYECTOS EDUCATIVOS DE INNOVACIÓN.....	581
CAPÍTULO 50 AULAS FELICES Y EDUCACIÓN POSITIVA: NUEVAS ACCIONES DE LA EDUCACIÓN NEOLIBERAL.....	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.....	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).....	617
CAPÍTULO 53 LA TECNOLOGÍA Y EL ALUMNADO CON DIFICULTADES DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN SECUNDARIA A TRAVÉS DE LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA.....	630

CAPÍTULO 54 LA ENSEÑANZA DEL SAXOFÓN A TRAVÉS DE LAS CIENCIAS SOCIALES: INNOVAR MEDIANTE LAS ARTES	643
CAPÍTULO 55 ¿ES POSIBLE MEJORAR LA AUTOEFICACIA CINESTÉSICA Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO MEDIANTE UNA INTERVENCIÓN BASADA EN EL MODELO DE EDUCACIÓN DEPORTIVA?	654
CAPÍTULO 56 IMPACTO DEL ROL DEL ESTUDIANTE EN SU APRENDIZAJE Y SATISFACCIÓN DURANTE LA SIMULACIÓN CLÍNICA EN FISIOTERAPIA RESPIRATORIA	668
CAPÍTULO 57 EVALUACIÓN DEL SISTEMA DE GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DOCENTE EN CIENCIAS DE LA SALUD.....	681
CAPÍTULO 58 MEJORAS EN LA ADQUISICION 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.....	691
CAPÍTULO 59 MATEMÁTICAS EN INFANTIL A TRAVÉS DE UNA ESCAPE ROOM VIRTUAL EN TIEMPOS DE COVID-19.....	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.....	715
CAPÍTULO 61 AGRESIVIDAD, ANSIEDAD, DEPRESIÓN Y ESTRÉS EN FUNCIÓN DEL USO DE INTERNET EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS ECUATORIANOS	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	743
CAPÍTULO 63 LA LITERACIDAD COMO OBJETIVO DE TRANSFERENCIA UNIVERSITARIA EN LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES PLÁSTICAS EN BACHILLERATO	754
CAPÍTULO 64 IMPLICANCIAS EN LA PRÁCTICA DOCENTE DEL PERFIL DEL ESTUDIANTE DE PREGRADO DEL SIGLO XXI DESDE LA PERCEPCIÓN DEL PROFESOR UNIVERSITARIO: DESAFÍOS Y TENSIONES.....	768
CAPÍTULO 65 LA IMPLICANCIA DEL FEEDBACK EN LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA: UNA PROPUESTA FORMATIVA	783
CAPÍTULO 66 LA EXPLORACIÓN DEL RENDIMIENTO EDUCATIVO A TRAVÉS DE ÁRBOLES DE SEGMENTACIÓN	797
CAPÍTULO 67 ¿LOS VERBOS SON PROMISCUOS EN LA NARRACIÓN!	807
UNA ESTRATEGIA TRANSGRESORA, DEDUCTIVA Y CONSTRUCTIVISTA PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LOS TIEMPOS VERBALES DEL RELATO	807

CAPÍTULO 68 LAS POSIBILIDADES DIDÁCTICAS DEL VÍDEO EN LA ANIMACIÓN LECTORA: <i>FLIPPED CLASSROOM</i> Y <i>BOOKTRAILER</i> EN LAS DINÁMICAS DE AULA DE LOS FUTUROS DOCENTES DE PRIMARIA.....	821
CAPÍTULO 69 COMPETENCIAS DIGITALES Y DIDÁCTICA DE LA LENGUA MEDIANTE UNA DIDÁCTICA DE LA HISTORIA CONTEMPORÁNEA SENSIBLE AL LENGUAJE	835
CAPÍTULO 70 EL MATERIAL MANIPULATIVO COMO FACILITADOR EN LA COMPRENSIÓN DE LAS CLASES DE TRIÁNGULOS.....	846
CAPÍTULO 71 PENSAMIENTOS AUTOMÁTICOS PERFECCIONISTAS Y DIFICULTADES INTERPERSONALES PARA HABLAR EN PÚBLICO	857
CAPÍTULO 72 AN OBSERVATIONAL STUDY ON CLASSROOM DYNAMICS, MATERIALS AND ICT IN CLIL	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.....	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?	890
CAPÍTULO 75 ANÁLISIS DE COMPETENCIAS PARA LA SOSTENIBILIDAD EN UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS PERTENECIENTES A LA RED DE OBSERVATORIOS DE EMPLEO UNIVERSITARIOS DE ESPAÑA.....	904
CAPÍTULO 76 ¿CÓMO PODEMOS EDUCAR EN CIBERCONVIVENCIA POSITIVA A TRAVES DE LAS CONDUCTAS HABITUALES AL UTILIZAR LA TECNOLOGÍA?	917
CAPÍTULO 77 LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN EL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL EN ESPAÑA: UNA VISIÓN DESDE LOS DOCENTES EN ACTIVO.....	932
CAPÍTULO 78 EL DESEO SEXUAL FEMENINO: UN ANÁLISIS CUALITATIVO DESDE LA PERCEPCIÓN MASCULINA	944
CAPÍTULO 79 COMPORTAMIENTOS SEDENTARIOS Y ACTIVIDAD FÍSICA EN EDUCACIÓN SUPERIOR UNIVERSITARIA	951
CAPÍTULO 80 THE PARTICIPATION OF UNIVERSITY TEACHERS IN 3D PRINTING TO PROTECT HEALTH PROFESSIONALS FROM COVID-19	965
CAPÍTULO 81 INSTAGRAM Y LA SOSTENIBILIDAD: UNA PROPUESTA DE TRABAJO CON FUTUROS MAESTROS.....	977
CAPÍTULO 82 VALORACIÓN DEL NEURODESARROLLO MEDIANTE EL INSTRUMENTO TDN 0-3 AÑOS EN UN CENTRO INFANTIL	991
CAPÍTULO 83 GAMIFICACIÓN Y SU APLICABILIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA BIBLIOGRAFÍA EXISTENTE	1001
CAPÍTULO 84 DIFICULTADES EN LA MEDIDA DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESCOLARES Y LA PROPUESTA DE UN NUEVO CUESTIONARIO	1014
CAPÍTULO 85 STEAM UN RECURSO EN LA EDUCACIÓN 4.0	1030

CAPÍTULO 86 JÓVENES HIPERCONECTADOS: PERCEPCIÓN DE LAS FAMILIAS ANTE LOS RIESGOS Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO	1039
CAPÍTULO 87 EMPLEO DE ESCAPE ROOM PARA APRENDER A PROGRAMAR EN LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE INGLÉS EN SECUNDARIA.	1051
CAPÍTULO 88 PROPUESTA DOCENTE PARA DIGITALIZAR LA COMPETENCIA MOTRIZ A TRAVÉS DEL PORTAFOLIO Y EL PODCAST	1064
CAPÍTULO 89 ANÁLISIS DEL USO EDUCATIVO DE LA REALIDAD VIRTUAL: UNA PERSPECTIVA BIBLIOMÉTRICA	1075
CAPÍTULO 90 ABP MATES: LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN SECUNDARIA MEDIANTE EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.....	1089
CAPÍTULO 91 EDUCANDO EN IGUADAD A TRAVÉS DEL DEPORTE: EXPERIENCIAS EN EDUCACIÓN INFANTIL	1002
CAPÍTULO 92 REFUTANDO LA DESINFORMACIÓN DESDE EL ÁMBITO EDUCATIVO: INVERTIR EN INFORMACIÓN VALIOSA MEDIANTE EL INFOINVESTING	1114
CAPÍTULO 93 REALIDAD AUMENTADA Y LA MEJORA DEL APRENDIZAJE EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO. REVISIÓN SISTEMÁTICA	1128
CAPÍTULO 94 EVALUACIÓN DE COMPETENCIA DE COMUNICACIÓN ORAL, ESCRITA Y MULTIMODAL EN UNA ACTIVIDAD INTEGRADA DE LABORATORIO DE QUÍMICA ..	1140
CAPÍTULO 95 GEOGRAFÍAS VISUALES. LA FOTOGRAFÍA ARTÍSTICA COMO FORMA DE CONOCIMIENTO DEL MUNDO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA	1158
CAPÍTULO 96 EVALUACIÓN Y ASESORAMIENTO PSICOEDUCATIVO A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN “E-AFRONTAMIENTO DEL ESTRÉS ACADÉMICO” EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS	1171
CAPÍTULO 97 EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y TECNOLOGÍA EN EL AULA DE INFANTIL: UNA PROPUESTA DE APRENDIZAJE ACTIVO CON SCRATCH	1184
CAPÍTULO 98 VIDEOJUEGOS Y CIUDADANÍA GLOBAL: REVISIÓN DE LA LITERATURA CIENTÍFICA EN ESPAÑOL.....	1196
CAPÍTULO 99 LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO	1210
CAPÍTULO 100 EDUCACIÓN PATRIMONIAL EN LA EDUCACIÓN INFANTIL: CONCEPCIONES DOCENTES Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS.	1223
CAPÍTULO 101 A NOVEL STRATEGY PROPOSAL TO TEACH STATISTICS TO UNDERGRADUATE SPORT SCIENCES STUDENTS	1236
CAPÍTULO 102 MODELO METODOLÓGICO PARA LA MEDICIÓN EFECTIVA DEL VALOR SOCIAL EN LAS ORGANIZACIONES DEL TERCER SECTOR.	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.	1254
CAPÍTULO 104 CAMBIO CLIMÁTICO, ALIMENTACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN.	1265

CAPÍTULO 105 MIRANDO HACIA EUROPA DEL ESTE: PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL ESTUDIO DE SU HISTORIA RECIENTE EN LA ERA DIGITAL	1279
CAPÍTULO 106 LA BICICLETA VIAJERA: UN PROGRAMA CON DESAFIOS LOCOMOTORES Y COGNITIVOS PARA EL DESARROLLO FÍSICO Y COGNITIVO EN INFANTIL	1291
CAPÍTULO 107 (IN)DISCIPLINA, ATUAÇÃO DOCENTE, AVALIAÇÃO: A BNCC E SEU CONTEXTO DE EDUCAÇÃO SOCIOEMOCIONAL	1305
CAPÍTULO 108 LA ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO ESCOLAR EN EUROPA.....	1319
CAPÍTULO 109 APRENDER JUGANDO CON KAHOOT EN LA UNIVERSIDAD: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA	1334
CAPÍTULO 110 ANÁLISIS DEL CONOCIMIENTO SOBRE ANIMALES Y PLANTAS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA	1345
CAPÍTULO 111 SCRATCH EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA GEOLOGÍA	1356
CAPÍTULO 112 LA EDUCACIÓN COMO SECTOR CLAVE EN LA ESTRATEGIA DE DESARROLLO DEL S. XXI	1367
CAPÍTULO 113 FORMACIÓN PROFESIONAL DUAL EN ESPAÑA: UNA APROXIMACIÓN A LA PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN DE LITERATURA GRIS	1380
CAPÍTULO 114 INNOVANDO EN GESTIÓN DEL DEPORTE PARA DESARROLLAR A TRAVÉS DE LINKEDIN EL PERFIL PROFESIONAL DEL ALUMNADO.....	1395
CAPÍTULO 115 CENTRO DE CONOCIMIENTO DE LA REALIDAD SOCIAL, ECONOMICA Y FINANCIERA DE BUCARAMANGA Y ÁREA METROPOLITANA EN LA UNIVERSIDAD DE SANTANDER.....	1407
CAPÍTULO 116 PERSPECTIVA DE LOS DOCENTES TRAS UNA EXPERIENCIA DE CODISEÑO DE ITINERARIOS DE APRENDIZAJE.....	1416
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 INSECCIÓN LABORAL	1430
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.	1440
CAPÍTULO 119 EDUCACIÓN A DISTANCIA: E-LEARNING, M-LEARNING Y B-LEARNING. CONCEPTOS, CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES ACTUALES ANTE EL COVID-19.	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	1464
CAPÍTULO 121 LA INFLUENCIA DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS EN EL USO AULA VIRTUAL EN TIEMPOS DE COVID-19.....	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	1495
CAPÍTULO 123 VARIACIONES EN LA PERCEPCIÓN DE CAMBIO DE PRÁCTICAS DE LIDERAZGO DISTRIBUIDO EN MUESTRA DE CENTROS ESCOLARES CHILENOS.....	1505
CAPÍTULO 124 CALIDAD Y DURACIÓN SUBJETIVA DEL SUEÑO EN ADOLESCENTES DE SEVILLA: THE ADOLESHEALTH STUDY.....	1517
CAPÍTULO 125 LA RELEVANCIA DE LA MÚSICA EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS A TRAVÉS DEL MÉTODO JOLLY PHONICS: REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	1533
CAPÍTULO 126 “RECONOCIENDO NUESTRAS PRÁCTICAS DOCENTES EN TORNO A LOS ODS EN ESCENARIOS HÍBRIDOS”	1548
CAPÍTULO 127 EL ODS 5 COMO META EDUCATIVA. PERCEPCIONES DEL PROFESORADO EN IGUALDAD DE GÉNERO.....	1561
CAPÍTULO 128 UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA A EDUCACIÓN PRIMARIA EN TORNO AL PATRIMONIO NATURAL DEL PIRINEO: LA REINTRODUCCIÓN DEL OSO PARDO	1574
CAPÍTULO 129 COMUNICACIÓN SOCIAL PARA UNA METODOLOGÍA APS EN EDUCACIÓN INFANTIL POR EL DESARROLLO SOSTENIBLE	1582
CAPÍTULO 130 ALFABETIZACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL: EDUCAR EN EL USO RESPONSABLE DE LA COMUNICACIÓN EN REDES SOCIALES.....	1595
CAPÍTULO 131 ¿QUÉ APORTA LA TECNOLOGÍA EN LA FORMACIÓN DEL ALUMNADO DE MAGISTERIO? RETOS Y OPORTUNIDADES.....	1608
CAPÍTULO 132 PROGRAMA DE DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA PERSONAL EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO MEDIANTE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN.....	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.....	1634