

Volumen I

Avances en
**Educación
Superior e
Investigación**

José María Palomares Rodríguez (Comp.)

Dykinson, S.L.

© FECIES CONGRESS. Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, registrar, reproducir o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier medio y sistema de recuperación, sea mecánico, electrónico o magnético, electroóptico, por fotocopia, fotografía o cualquier otro.

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos de los textos publicados en el libro "Avances en Educación Superior e Investigación. Volumen I", son responsabilidad exclusiva de los autores; así mismo, éstos se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

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

Madrid, 2021

ISBN: 978-84-1377-797-9

Preimpresión realizada por los autores

alumnado debía enfrentarse a una enseñanza remota por emergencia sin preparación previa.

- Presentar las estrategias, técnicas y recursos que el alumnado de Lengua Extranjera en prácticas utilizó durante las prácticas en contexto Covid.

- Analizar el cambio de paradigma que supuso la enseñanza de la Lengua Extranjera durante el confinamiento a partir de las miradas del alumnado en prácticas.

La muestra de análisis son 27 estudiantes de Máster de Lengua Extranjera de inglés, francés y alemán que realizaron sus prácticas docentes en Educación Secundaria, Bachillerato y Escuelas Oficiales de Idiomas. Se realizará un estudio cualitativo a partir del análisis de los portafolios de prácticas, centrándonos en las evidencias que presentaron y categorizándolas para extraer una relación de recursos, estrategias y técnicas que fueron más empleadas y se volcarán los distintos elementos en rejilla para proceder a su análisis. Para poder afrontar el prácticum en esta situación de excepcionalidad se propuso un modelo didáctico para la teledocencia de la Lengua Extranjera tomando las nuevas tecnologías como eje vertebrador, estando la competencia lingüística y digital presentes en todas las actividades/tareas que tenían que diseñar.

El alumnado en prácticas de Lengua Extranjera pese a no haber recibido una formación específica para la docencia virtual en situación de emergencia supo dar una respuesta satisfactoria aportando mucha innovación en los centros y mostrando que habían adquirido las competencias profesionales.

ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA BASADA EN EL MODELO FLIPPED CLASSROOM EN LA FORMACIÓN DOCENTE

ANNA SALLA MATEU Y MARTA MARIMON MARTÍ

UNIVERSIDAD DE VIC, UNIVERSITAT DE VIC - UNIVERSITAT CENTRAL DE CATALUNYA

El modelo Flipped-Classroom se alza como una metodología docente para mejorar los resultados académicos y facilitar al estudiantado la autorregulación de su aprendizaje, por lo que puede constituir una buena alternativa para la formación superior. Obtener evidencias de los beneficios de aprendizaje de este modelo permitirá establecer aspectos imprescindibles para su diseño y desarrollo. El objetivo de este estudio es analizar la percepción y valoración de estudiantes del Grado de Educación Primaria sobre una experiencia educativa siguiendo el modelo Flipped-Classroom.

Se presenta un estudio cualitativo basado en estudio de caso tomando como unidad de análisis dos materias del grado de Educación Primaria, en las que han participado 78 estudiantes durante el curso 2020-2021. Se recogieron las percepciones de los estudiantes mediante cuestionario (16 ítems) y grupo de discusión. Se realizaron cálculos descriptivos de las respuestas del cuestionario (frecuencia, tendencia central y dispersión de datos) y se utilizó el método de comparación constante de la Teoría Fundamentada para el grupo de discusión. Los resultados

muestran un alto grado de satisfacción de los estudiantes respecto la influencia de la experiencia Flipped-Classroom en su aprendizaje, valorando las 16 variables en una escala Likert de 5 puntos que fueron agrupadas en siete dimensiones: contenido, recursos digitales, resolución de problemas, colaboración, motivación, comunicación, y desarrollo profesional.

La aplicación del modelo Flipped-Classroom en la universidad ha demostrado múltiples impactos positivos desde la perspectiva de los estudiantes: aumento de la iniciativa personal, promoción de la creatividad y la indagación, incorporación de un aprendizaje más activo y ayuda al desarrollo de competencias y habilidades del estudiantado universitario. Este modelo crea oportunidades de interacción con el contenido antes de las sesiones de clase para mejorar la experiencia de aprendizaje. Todo ello puede contribuir a la mejora de la formación inicial en la universidad.

ANÁLISIS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE DEL ALUMNADO EN MODALIDAD TELE-ESCUELA

IRATXE SUBERVIOLA OVEJAS Y NOELIA BARBED CASTREJÓN

UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

En el último trimestre del curso 2019/2020 los centros educativos se vieron obligados a migrar a la tele-escuela sin preparación previa. Esta situación generó muchas dudas sobre las competencias que presentaba el alumnado para un afrontamiento exitoso.

- Analizar la percepción de las familias sobre la adaptación a la metodología e-learning de sus hijos.

- Estudiar las competencias clave que presenta el alumnado para afrontar con eficacia la nueva situación metodológica.

A partir de un exhaustivo análisis bibliográfico se desarrolló un cuestionario ad hoc, de aplicación on-line, en el que se incluyeron datos demográficos e ítems de opinión en una escala Likert de 5 niveles. Este estudio analiza los resultados de una muestra de más de 1500 familias españolas con representación de todas las Comunidades Autónomas. El análisis de datos se llevó a cabo en una triple vertiente. En primer lugar, se realizó un análisis global de la percepción de las familias sobre las competencias clave de sus hijos. En segundo lugar, un análisis correlacional entre las competencias clave y la etapa educativa. Por último, se correlacionaron los puntajes en competencias clave y el grado de adaptación del alumnado a la tele-escuela.

En el análisis global de las competencias se aprecian las siguientes puntuaciones sobre una escala de 10: Comunicación Lingüística, 5,82; Matemática Ciencia-Tecnología, 5,633; Competencia Digital, 6,41; Aprender a Aprender, 5,27; Social y cívica, 5,95; Sentido de la Iniciativa, 6,39; Expresiones Culturales, 6,19. Se halla una significación ($p < 001$) en Matemáticas Ciencia-Tecnología en Educación Infantil. Aparece significación positiva ($p < 01$) en Educación Infantil y Bachiller en la competencia de Aprender a Aprender. Se desprende alta

significatividad ($P.<001$) entre la Competencia Digital y la adaptación a la tele-escuela.

Las conclusiones extraídas suponen una guía orientativa para que los centros escolares puedan planificar acciones educativas más ajustadas y eficaces en metodología tele-escuela.

ANÁLISIS REPRESENTACIONAL RELACIONADOS CON EL MODELO DE ADAPTACIÓN DE LOS SERES VIVOS. UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

DISNEYLA NAVARRO BOLAÑO*, RAFAEL
AMADOR-RODRÍGUEZ**, ROBERT CAUSADO
ESCOBAR**, ARLET OROZCO MARBELLO** Y
KARE CARVAJAL PRADA**

*UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA;

**UNIVERSIDAD DEL NORTE

La presente revisión ha permitido la identificación de un corpus de datos relacionados con los obstáculos epistemológicos sobre el modelo de adaptación de los seres vivos, destacándose entre estos el esencialismo y la teleología; estos obstáculos emergen ante las escasas reflexiones de naturaleza teórica que apuntan al pensamiento poblacional, a la variabilidad intraespecífica o la presencia de explicaciones relacionadas con la génesis histórica que produjo el rasgo. El propósito del estudio fue determinar las representaciones que reporta la literatura relacionada con el modelo de adaptación y que actúan como posibles obstáculos al momento de enseñar el modelo en mención. Para la selección de la muestra se identificaron artículos acordes con el propósito del presente estudio, para lo cual se implementó una metodología basada en la revisión sistemática, utilizando la plataforma Web of Science, BioMed central y siguiendo los criterios de la declaración PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analysis), en los que se proponen cuatro fases denominadas identificación, cribado, elegibilidad e inclusión, mediante estas se descartaron 1231 artículos después de hacer una lectura intencionada basada en los criterios establecidos para la revisión. En definitiva, 15 artículos fueron seleccionados para su análisis riguroso. Basada en la revisión sistemática se establecieron tres categorías denominadas por los autores como: sesgos cognitivos, abordaje didáctico y análisis representacional; identificadas al revisar minuciosamente los artículos y seleccionar diferentes afirmaciones con alta carga teórica referidas a la enseñanza del modelo de adaptación.

En la presente comunicación el interés estará en la categoría denominada análisis representacional, haciendo énfasis en la cadena del ser y las problemáticas propiedades iconográficas de los árboles evolutivos, mostrándose una progresión lineal de la evolución que se aleja del modelo de adaptación en perspectiva Darwiniana.

EVALUACIÓN DE LA REALIDAD AUMENTADA PARA EL APRENDIZAJE DEL PATRIMONIO EN LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO

ANA LUISA MARTÍNEZ CARRILLO

UNIVERSIDAD DE GRANADA

La competencia digital para la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio cultural ha encontrado en los últimos años nuevos recursos que pueden resultar eficaces para comprender y dar a conocer elementos patrimoniales que han llegado hasta nuestros días en diferentes estados de conservación. Entre estos recursos cabe destacar la Realidad Aumentada, aplicación mediante la cual se puede visualizar al mismo tiempo elementos reales y virtuales. El objetivo principal es evaluar la aplicación de Realidad Aumentada “Cástulo Virtual” en la enseñanza del patrimonio cultural. Para ello se ha valorado el grado de conocimiento previo de este tipo de tecnología, su utilidad para la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio, así como su implementación en la educación formal e informal.

Se ha realizado un estudio cuantitativo con una muestra de 72 estudiantes de los grados de Educación Primaria y de Educación Infantil de la Universidad de Granada, los cuales han cumplimentado una encuesta con preguntas graduadas en una escala Likert del 1 al 5. Posteriormente se han analizado las respuestas a través del programa informático SPSS. Se observa que en uno de los ítems analizados, el referente a la utilidad de esta aplicación para visualizar elementos de bienes muebles o inmuebles que han llegado en un estado de conservación parcial hasta nuestros días el valor 5 (el más alto de la escala) ha sido elegido por 47.2% de los estudiantes.

La Realidad Aumentada puede resultar un recurso útil ya que contribuye a la contextualización y a la comprensión del patrimonio histórico y cultural. Las posibilidades que esta tecnología puede brindar en la educación superior están todavía por descubrir y dependen más de lo que seamos capaces de imaginar e idear como aplicaciones didácticas que de las posibilidades de la tecnología en sí.

LA MÚSICA EN LAS PERSONAS ADULTAS DURANTE LA COVID19. UNA BREVE REVISIÓN TEÓRICA

ANA-MERCEDES VERNIA-CARRASCO

UNIVERSITAT JAUME I

Todos somos conscientes de los beneficios de la música en todas las edades. Durante la pandemia se ha incrementado el uso de la música y se ha visibilizado su efecto en la salud y la calidad de vida. Especialmente en las personas mayores, la música aporta una serie de ventajas, que van desde el disfrute hasta la práctica activa.

Conocer los posibles efectos de la música en las personas mayores durante la pandemia. Conocer posibles consecuencias de la pandemia sobre las personas mayores, respecto al consumo de arte y cultura. Formular una propuesta de actividades musicales prácticas para las personas mayores

Metodología mixta (cualitativa y cuantitativa). Breve revisión teórica para dar respuesta a los objetivos