



PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE (PID)

2023/2024

MEMORIA DE RESULTADOS

EDUCATIONAL RESEARCH FOR ALL: fomentando la motivación por la investigación y las competencias socioemocionales con juegos educativos digitales y un concurso-gymkana inclusivo

Referencia: ID2023/187

Coordinador del Proyecto

Fernando Martínez Abad

Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación.

Facultad de Educación.

Instituto Universitario de Ciencias de la Educación.

Universidad de Salamanca

Miembros del Proyecto

María Teresa del Moral Marcos

Vanessa Izquierdo Álvarez

Ana María Pinto Llorente

María Serena Rivetta

Carlolina Alexandra Martins Azinheiro

Salamanca, 22 de junio de 2024

RESUMEN

Este proyecto planteó como objetivo fundamental mejorar la motivación por la investigación educativa, las competencias socioemocionales y el rendimiento académico de los estudiantes de las asignaturas de Metodología de Investigación de la Facultad de Educación mediante el diseño e implementación de retos y juegos educativos y un concurso-gymkana siguiendo las pautas del Diseño Universal para el Aprendizaje (en adelante, DUA) y creados por equipos de trabajo de estudiantes con orientación de los profesores y alumnado de último curso. Se implicaron un total de cinco titulaciones de la Facultad de Educación, llegando a participar 155 estudiantes de las cinco titulaciones. Los estudiantes fueron protagonistas de su propio aprendizaje, preparando juegos educativos de repaso del temario de la materia Metodología de Investigación y presentándolos a sus compañeros en una sesión final de repaso preparada en formato gymkana, bajo modalidad de juego cooperativo. Los resultados muestran niveles muy elevados de satisfacción académica y de percepción de avance en competencias socioemocionales y competencias digitales, tanto en los estudiantes que participaron en el diseño de minijuegos como en aquellos que únicamente asistieron a la sesión de repaso. Los resultados abundan en la importancia de mantener al estudiante como centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

ÍNDICE

1. Introducción, contextualización y revisión de la literatura	4
2. Objetivos	6
3. Metodología	7
3.1 Planteamiento	7
3.2 Participantes	7
3.3 Variables e instrumento	7
3.4 Procedimiento y temporalización	9
5. Resultados	11
5.1 Recursos creados	11
5.2 Resultados cuestionario de satisfacción	14
6. Conclusiones	22
7. Bibliografía	23

1. Introducción, contextualización y revisión de la literatura

El grupo de innovación educativa GRIMEINED llevamos trabajando casi 10 años en la mejora de las metodologías y organización de las asignaturas que forman parte de la materia Métodos de Investigación en Educación, impartidas en la Facultad de Educación de la Universidad de Salamanca. Fruto de este trabajo, el equipo docente de las asignaturas de Metodología de investigación en la Facultad de Educación que forman parte de este proyecto de innovación lleva años trabajando para que la asignatura resulte más atractiva para el alumnado a través de proyectos de innovación docente desarrollados satisfactoriamente:

- *El cine como recurso metodológico para la enseñanza de valores y aspectos éticos en investigación educativa. (Ref.: ID2022/130)*
- *Spearman Speed: Un serious game para la enseñanza de las correlaciones en asignaturas de Metodología de Investigación en Educación. (Ref.: ID2022/118)*
- *Promoción del estudio y pensamiento de orden superior a través de la prueba objetiva en asignaturas de Metodología de Investigación en Educación (Ref.:ID2021/072)*
- *¿Cómo tener un 11? Reconocimiento del trabajo diario del estudiante en las asignaturas de Metodología de Investigación (Ref.: ID2019/119)*
- *Difusión de los resultados de las investigaciones realizadas por los estudiantes de grado en las asignaturas de Metodología de Investigación (Ref.: ID2018/113)*
- *Gamificación en la Universidad: Diseño, desarrollo y evaluación del empleo de Kahoot en el aula. Satisfacción y rendimiento académico de los estudiantes en las asignaturas de Metodología de Investigación (ID2017/123)*
- *Implementación de la metodología Flipped Classroom en prácticas de Análisis de Datos: Evaluación de Satisfacción y rendimiento académico del estudiante (Ref.: 2016/144)*

Estos proyectos de innovación docente han dado lugar a numerosas publicaciones y presentaciones en congresos (Hernández-Ramos et al., 2019, 2021, 2023; Hernández-Ramos y Del Moral-Marcos, 2023; Hernández-Ramos y Martínez-Abad, 2017, 2020; Martínez-Abad y Hernández-Ramos, 2016, 2017) y a reconocimientos como buenas prácticas en innovación docente a dos proyectos en las II Conversaciones Casual (2022) y en las I Jornadas de Buenas Prácticas en Calidad de la USAL (2019), así como un 2º premio en la I Jornada de Innovación Docente de las Universidades Públicas de Castilla y León (22 de abril de 2022).

Así, el proyecto de innovación docente “*Educational research for all*” está enmarcado en esta línea de trabajo, continuando con el desarrollo de elementos que hagan esta materia más atractiva para nuestros estudiantes de primer curso de Grado. En concreto, este proyecto se inspira en la red global “*Teach for all*” en la idea de favorecer el aprendizaje de todas las personas promoviendo que puedan desarrollar su máximo potencial, independientemente de sus necesidades educativas. Se basa en los principios y pautas del Diseño Universal para el Aprendizaje (Alba-Pastor et al., 2015) atendiendo a la diversidad en el ámbito universitario (Díez-Villoria y Sánchez-Fuentes, 2015). Como mencionan Díaz-Barriga y Hernández-Rojas (2010, p. 87), “enseñar no solo implica proporcionar información, sino también ayudar a

aprender y a desarrollarse como personas”. Las habilidades socioemocionales resultan clave para el desarrollo y éxito académico, personal, social y profesional (Crespí y García-Ramos, 2021; Ricchiardi y Emanuel, 2018; Salas-Hernández et al., 2023; Santos et al., 2021).

La principal innovación de este proyecto es la integración de varios elementos, que por separado probablemente ya no sean innovadores, como promover la mejora de competencias socioemocionales de los estudiantes, con el apoyo y orientación del alumnado de último curso y del profesorado, la inclusión y la motivación por la investigación mediante el aprendizaje basado en retos/juegos educativos digitales que crearán los estudiantes siguiendo las pautas del DUA. Además, se desarrollará un concurso-gymkana favoreciendo un ambiente de aprendizaje positivo, respetuoso e inclusivo.

Así, el avance previsto en este proyecto ha sido el siguiente:

Mediante la participación del estudiante en el desarrollo de materiales de repaso del temario de la asignatura, y la actividad de repaso dirigida por los estudiantes en modalidad de juego cooperativo, los estudiantes estarán más motivados con la asignatura, más implicados en su propio aprendizaje, desarrollarán habilidades digitales, y mejorarán sus habilidades socioemocionales personales y grupales.

2. Objetivos

El objetivo general de este proyecto es mejorar la motivación por la investigación educativa, las competencias socioemocionales y el rendimiento académico de los estudiantes de las asignaturas de Metodología de Investigación de la Facultad de Educación mediante el diseño e implementación de retos y juegos educativos y un concurso-gymkana siguiendo las pautas del Diseño Universal para el Aprendizaje (en adelante, DUA) y creados por equipos de trabajo de estudiantes con orientación de los profesores y alumnado de último curso.

Respecto a los objetivos específicos son los siguientes:

- OE1. Incrementar la motivación del alumnado hacia la metodología de investigación.
- OE2. Mejorar las competencias socioemocionales de los estudiantes de Metodología de la Investigación de los Grados de la Facultad de Educación y de Orientación Familiar y Profesional.
- OE3. Fomentar el compromiso académico de los estudiantes y el aprendizaje autorregulado promoviendo un ambiente de aprendizaje positivo.
- OE4. Aumentar las competencias digitales de los estudiantes a través de la utilización de recursos digitales para el diseño de retos y juegos educativos.
- OE5. Impulsar el desarrollo de una identidad profesional de los futuros profesionales de la educación.
- OE6. Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Metodología de Investigación y de Orientación Familiar y Profesional.

3. Metodología

3.1 Planteamiento

La educación superior tiene un papel esencial en el desarrollo de las habilidades que permitan a los estudiantes universitarios integrarse plenamente en la sociedad (OECD, 2018) y en garantizar los principios relacionados con la dimensión social como la accesibilidad, equidad, diversidad e inclusión (EHEA, 2020). Así mismo ha de contribuir al desarrollo del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 “educación de calidad” de la Agenda 2030 que consiste en “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos” (ONU, 2015).

Esta innovación docente se asocia con una investigación educativa evaluativa, planificada para valorar el grado de consecución de los objetivos del proyecto de innovación “*Educational research for all*”. La investigación se planteó bajo un diseño pre-experimental solo posttest.

3.2 Participantes

Los participantes del estudio fueron los estudiantes de los Grados en Educación Primaria, Educación Infantil, Pedagogía y Educación Social que cursaron las asignaturas de Metodología de Investigación en su primer año de carrera. En total, asistieron a las sesiones de repaso 155 estudiantes, de los que 100 diseñaron juegos educativos.

3.3 Variables e instrumento

En concordancia con los objetivos del proyecto de innovación se establecieron como variables de estudio las siguientes:

- Apoyo de la actividad al estudio de los contenidos de la materia
- Apoyo para el correcto desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje
- Competencias socioemocionales
- Conocimiento, actitud y uso de las TIC
- Satisfacción global

Más concretamente, se observan los ítems empleados en la tabla 1.

Tabla 1. Ítems cuestionario de satisfacción aplicado

Escala apoyo de la actividad al estudio de los contenidos de la materia El participar en los juegos/retos educativos me ha ayudado... • en la memorización y reproducción de los contenidos sobre metodología de la investigación • en la comprensión de los conceptos e ideas básicas sobre la asignatura • en la generalización de los conocimientos teóricos a situaciones reales • en la resolución de problemas prácticos • en la comprensión de conceptos e ideas básicas de la asignatura
Escala apoyo para el correcto desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje El participar en los juegos/retos educativos... • Ha favorecido mi aprendizaje en la asignatura • Me ha ayudado en la mejora de mis resultados académicos en la asignatura • Se adapta a mi ritmo personal de aprendizaje • Se adapta a mis necesidades concretas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje • Ha ayudado a que aumente mi interés por los contenidos de la asignatura • Me ha ayudado a repasar parte de la asignatura • Me ha ayudado a tomar conciencia de mis conocimientos sobre los contenidos de la asignatura
Escala Competencias socioemocionales El participar en los juegos/retos educativos... • Me ha permitido trabajar en equipo de forma cooperativa, compartiendo ideas, planes y/o información con mis compañeros • Ha ayudado a que aumente mi sentido de pertenencia (sensación de conexión, identidad y/o aceptación) con el grupo • Ha ayudado a que aumente mi interés por los juegos/retos con fines educativos (por ejemplo, juegos cooperativos) • Ha fomentado mi implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura
Escala conocimiento, actitud y uso de las TIC El participar en los juegos/retos educativos... • Me ha ayudado a conocer aplicaciones digitales con fines educativos • Me ha permitido utilizar aplicaciones digitales con fines educativos • Ha aumentado mi interés por las aplicaciones digitales con fines educativos

Escala satisfacción global

A nivel general...

- Si volviera a cursar la asignatura me gustaría contar con este recurso
- A pesar de las limitaciones considero que el recurso es satisfactorio
- Este tipo de herramientas son útiles para fomentar el aprendizaje autónomo

La Escala de Evaluación de Competencias socioemocionales y la Escala de Conocimiento, actitud y uso de las TIC se adaptaron de estudios previos (Mirete et al., 2015; Repetto, 2009). Para el resto de escalas, se emplearon instrumentos validados empleados en innovaciones previas (Hernández-Ramos et al., 2021; Martínez-Abad y Hernández-Ramos, 2017).

El cuestionario se aplicó a través de Google Formularios, desde una cuenta institucional de la Universidad de Salamanca, el cuestionario completo puede revisarse en:

- <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdG3FWb-osQDCP2HK8U6AmQsG88PkNLloQKh3xudx-Bhe6tmA/viewform>

Los ítems incluyeron una escala de respuesta numérica discreta, con valoraciones entre 0 y 10 puntos.

3.4 Procedimiento y temporalización

Los alumnos diseñaron siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje un reto y/o juego educativo como actividad de repaso y/o ampliación sobre los contenidos de metodología de investigación. Se crearon equipos de trabajo entre los estudiantes y se repartieron los temas según sus intereses y afinidad. Se les dieron orientaciones para poder diseñar con éxito las diferentes propuestas didácticas. Para la elaboración de la actividad se les dieron pautas concretas como la utilización de aplicaciones web como educaplay, genially, quizziz, mentimeter, patlet, etc., programas informáticos como JASP, SPSS, NVIVO, VosViewer, etc., o el uso de tecnologías como realidad aumentada o realidad virtual, para el planteamiento de retos y juegos educativos. Los retos y/o juegos educativos digitales creados por los estudiantes se utilizaron en una sesión final de repaso, que se aplicó de manera independiente en cada Grado.

Para la explicación de la actividad, se preparó un documento para los estudiantes, junto con una presentación de diapositivas. La presentación se realizó en la sesión inicial de cada asignatura, para que los estudiantes interesados en participar tuvieran tiempo para organizarse y elegir su tema favorito:

- Documento facilitado a los estudiantes: <https://drive.google.com/file/d/1aKG7-TM8YfqhZh6B34QrAublxW1SpDOC/view?usp=sharing>
- Presentación mostrada a los estudiantes en la sesión inicial: https://docs.google.com/presentation/d/1xILDp72TijFBEYwXm-7nFDklmz2xZ_PX/edit?usp=sharing&oid=101621761199377784038&rtpof=true&sd=true

Para animar a los estudiantes a participar, cada profesor decidió de manera independiente otorgar algún tipo de premio o contraprestación, según su planificación de la asignatura.

El proyecto se desarrolló en las siguientes fases:

- **FASE 1 (septiembre – noviembre 2023):** El equipo de trabajo de este proyecto se reunió en varias ocasiones para consolidarse y planificar las acciones educativas. Se acordaron las fechas de actuación posteriores, se seleccionaron los posibles recursos digitales y se comenzó con la preparación de los instrumentos de recogida de información.
- **FASE 2 (noviembre - diciembre 2023):** Búsqueda, selección y/o diseño de instrumentos de recogida de información y preparación de la documentación a facilitar a los estudiantes en el campus virtual de la USAL.
- **FASE 3 (febrero - abril 2024):** Presentación de la actividad a los estudiantes, obtención de los minijuegos, revisión por parte del profesorado, y acuerdo sobre su implementación en la sesión de repaso.
- **FASE 4 (mayo de 2024):** Desarrollo de las sesiones de repaso en las clases. Todas las sesiones se organizaron como un viaje a través del mundo, en el que había que ir consiguiendo retos para obtener pistas. Las pistas llevaban a encontrar una tarjeta escondida en el aula en la que se muestra una clave, que facilita abrir un cofre, como símbolo de haber superado el reto en equipo.
- **FASE 5 (junio de 2024):** Análisis preliminar de los datos y elaboración de la memoria de resultados.
- **FASE 6 (fase en proceso, no finalizada):** Análisis en profundidad de las encuestas obtenidas y difusión de resultados en foros docentes y académicos.

5. Resultados

5.1 Recursos creados

En el marco del proyecto los estudiantes crearon numerosos recursos de repaso, la mayor parte de ellos generados a través de la aplicación *EDUCAPLAY*. Las figuras siguientes muestran algunos de los juegos creados por los estudiantes.

Figura 1. *Scape room*. Grado en Educación Social.



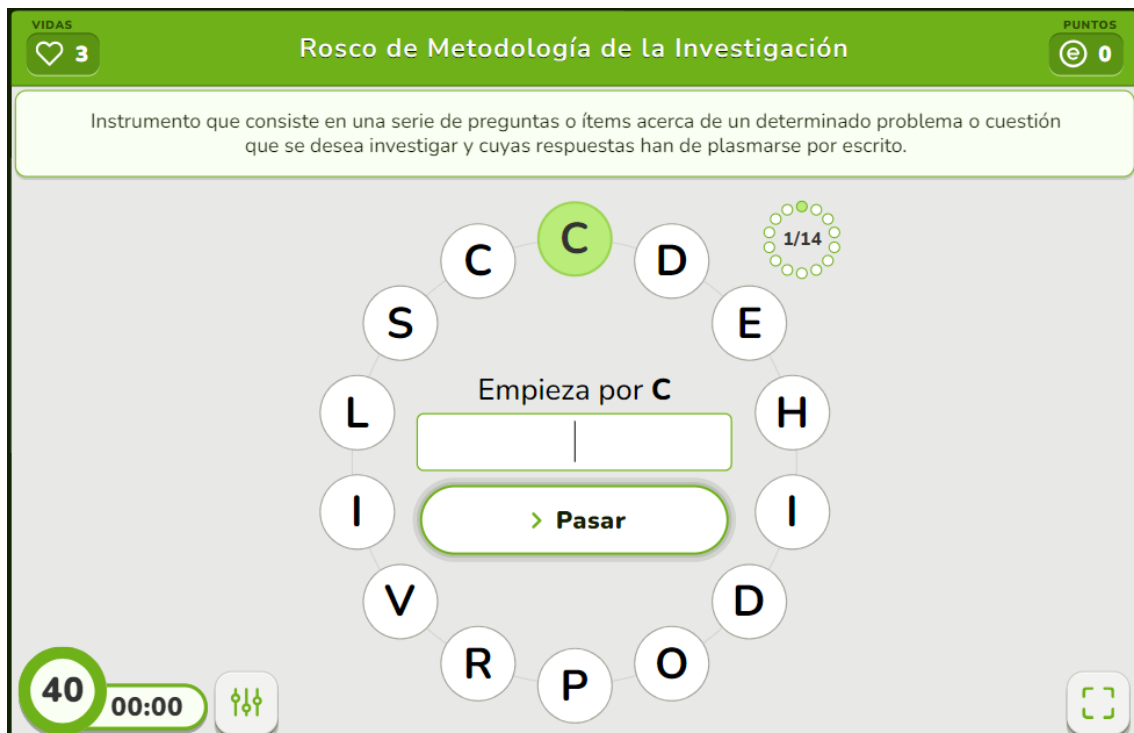
Figura 2. Juego de mesa. Grado en Educación Infantil



Figura 3. Juego arcade. Educación Primaria.



Figura 4. Rosco del glosario. Pedagogía.



Todos los juegos creados por los estudiantes se pueden consultar a continuación:

- <https://view.genially.com/65cf3acd1f87c90014718275/interactive-content-la-investigacion-cientifica>
- <https://drive.google.com/file/d/12RIKfU-ySzc6koMKjeGrga8tmL8CpFD/view>

- <https://view.genially.com/65ef13d67e35e100142fe805/interactive-image-oca-metodologia>

A partir de estos minijuegos, los profesores crearon una presentación en Genial.ly que los integraba. Todas las presentaciones tuvieron un formato igual, con el cambio de los enlaces incluidos. Por ejemplo, la presentación diseñada para el Grado de Educación Social:

- <https://view.genially.com/6644d6d9d8347d0014764d56/interactive-content-jose-carlos-comienza-la-aventura-educativa-jumeined>

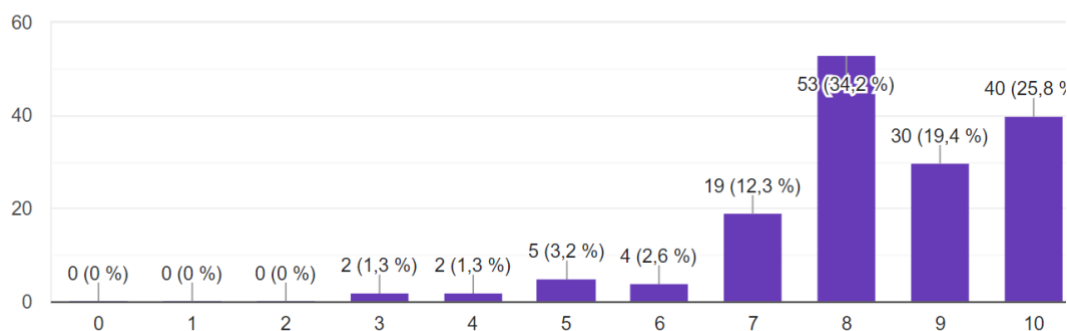
5.2 Resultados cuestionario de satisfacción

Los resultados fueron muy satisfactorios en todas las escalas, como se puede observar a continuación. Todas las respuestas, a todas las escalas, muestran una distribución que presenta una percepción/satisfacción por parte del estudiante muy elevada, estando en términos medianos en las puntuaciones 8-9.

Figura 5. Satisfacción escala apoyo al estudio de los contenidos de la materia

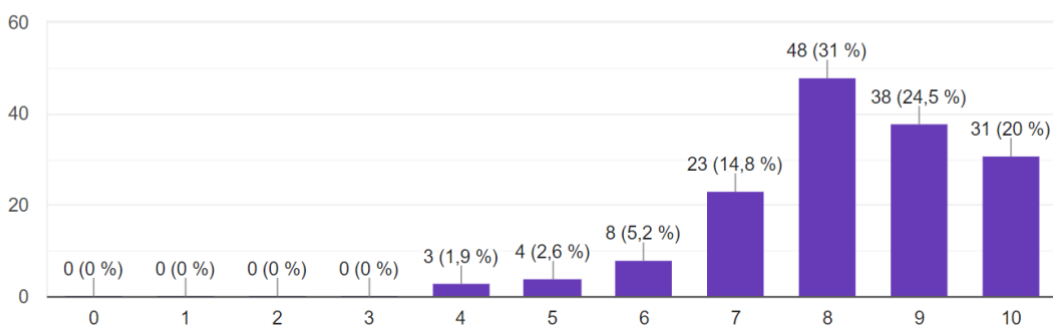
en la memorización y reproducción de los contenidos sobre la asignatura

155 respuestas



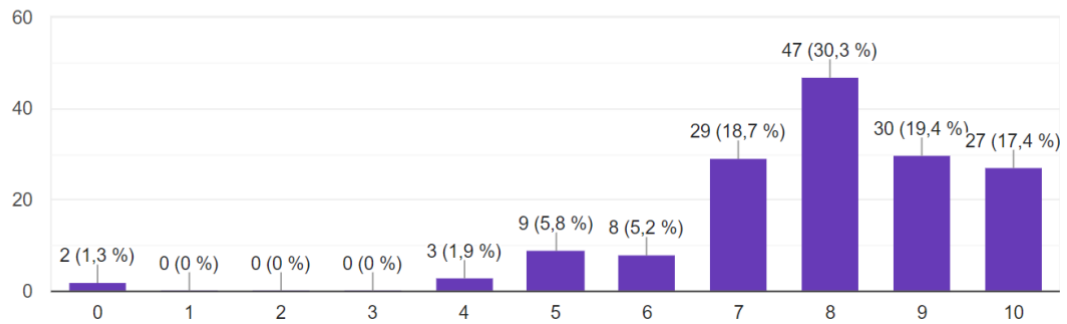
en la comprensión de los conceptos e ideas básicas sobre la asignatura

155 respuestas



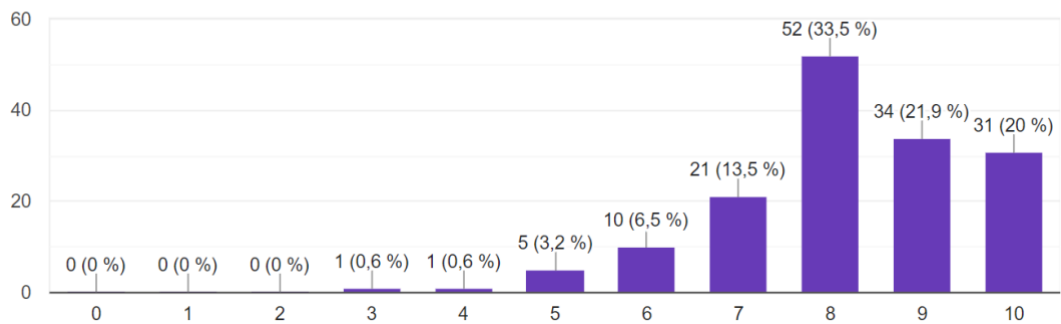
en la generalización de los conocimientos teóricos a situaciones reales

155 respuestas



en la mejora de mis competencias

155 respuestas



en la resolución de problemas prácticos

155 respuestas

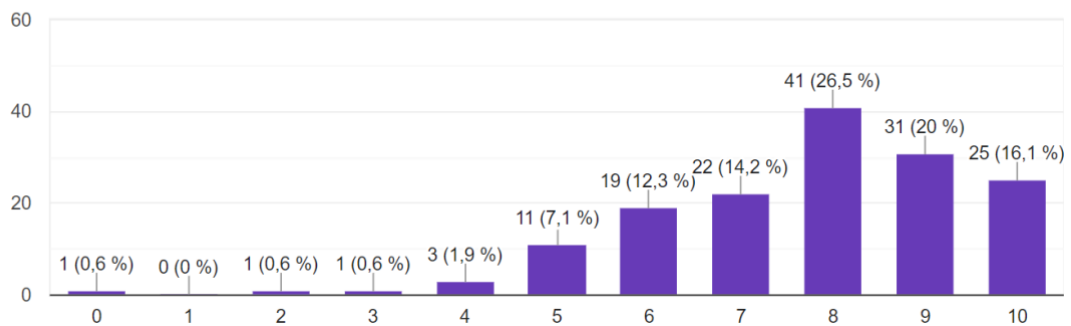
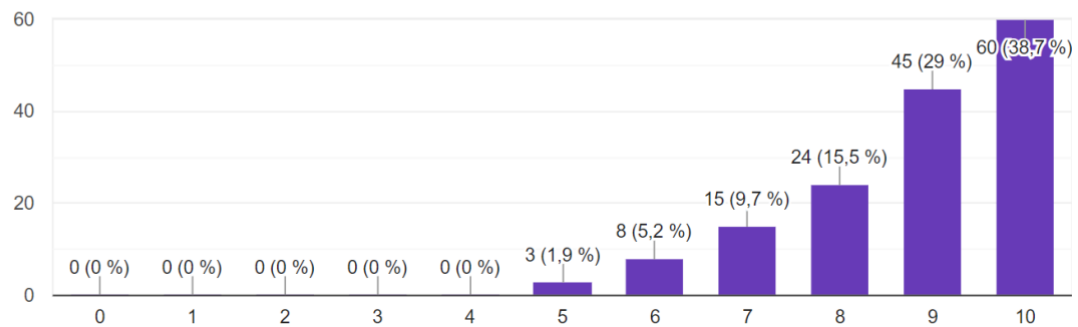


Figura 6. Satisfacción escala apoyo desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje

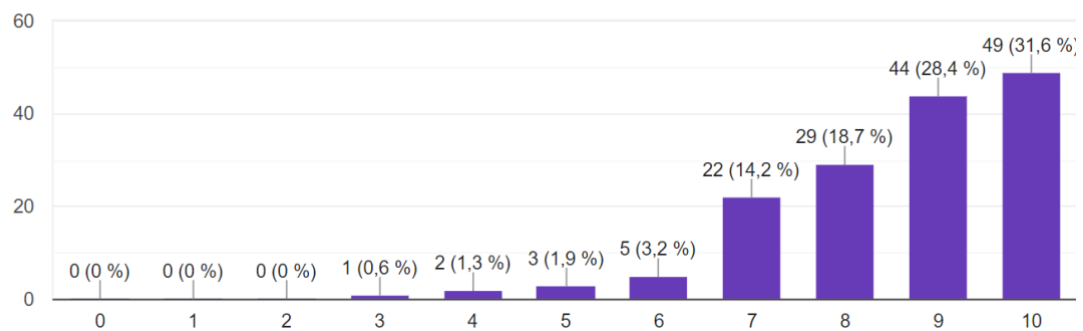
Me ha ayudado a repasar algunos contenidos importantes de la asignatura

155 respuestas



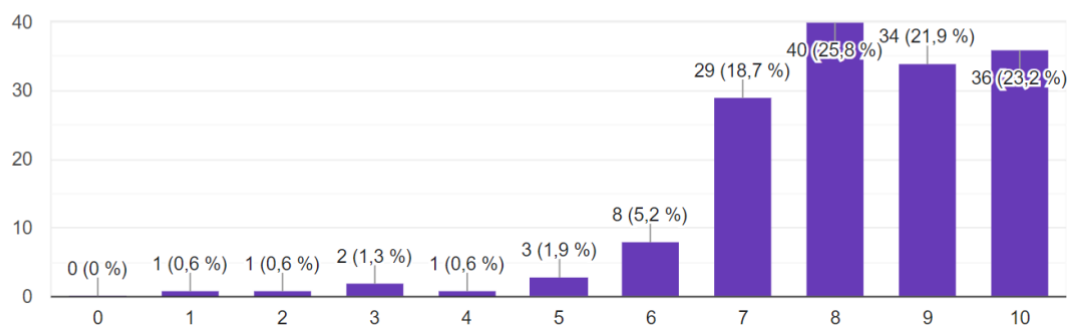
Ha favorecido mi aprendizaje en la asignatura

155 respuestas



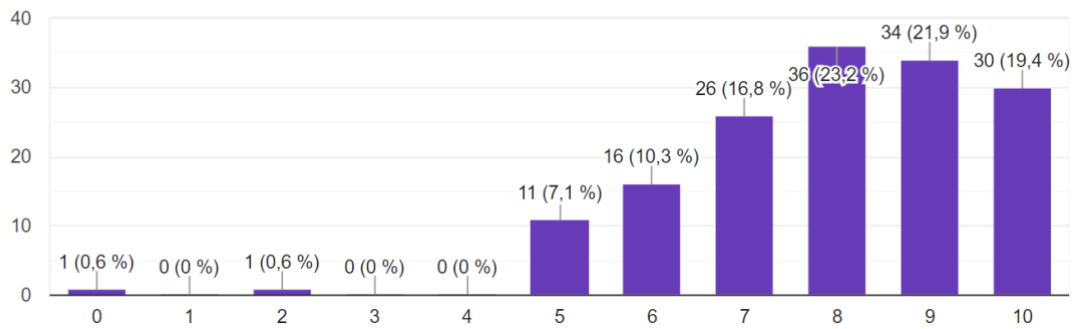
Creo que me ayudará en la mejora de mis resultados académicos en la asignatura

155 respuestas



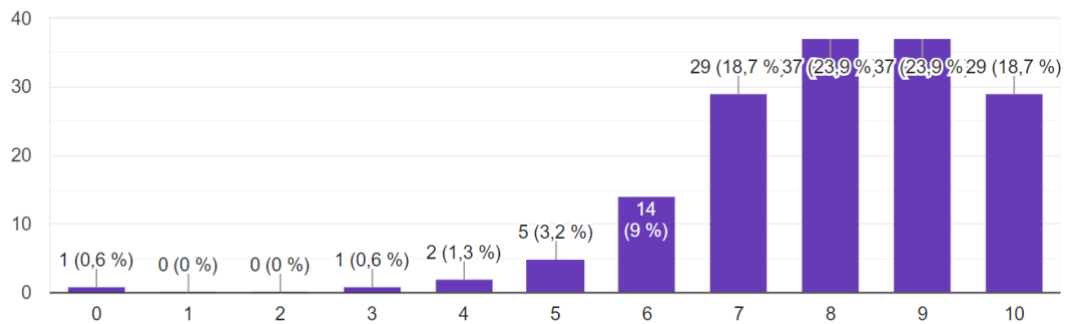
Se adapta a mi ritmo de aprendizaje

155 respuestas



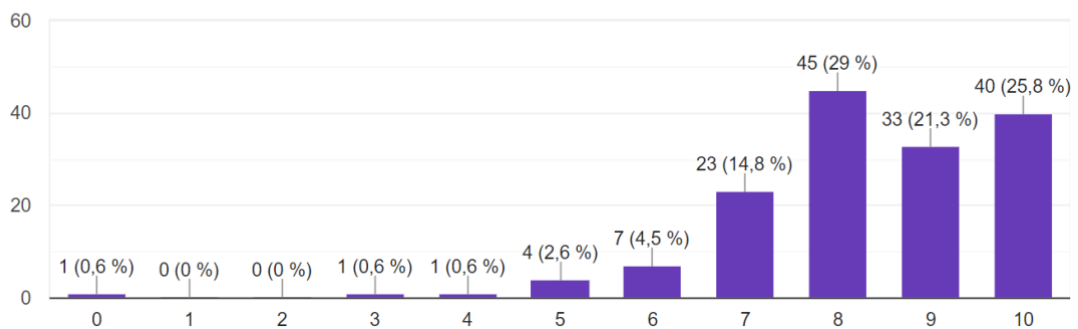
Se adapta a mis necesidades concretas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje

155 respuestas



Ha ayudado a que aumente mi interés por los contenidos de la asignatura

155 respuestas



Me ha ayudado a tomar conciencia de mis conocimientos sobre los contenidos de la asignatura

155 respuestas

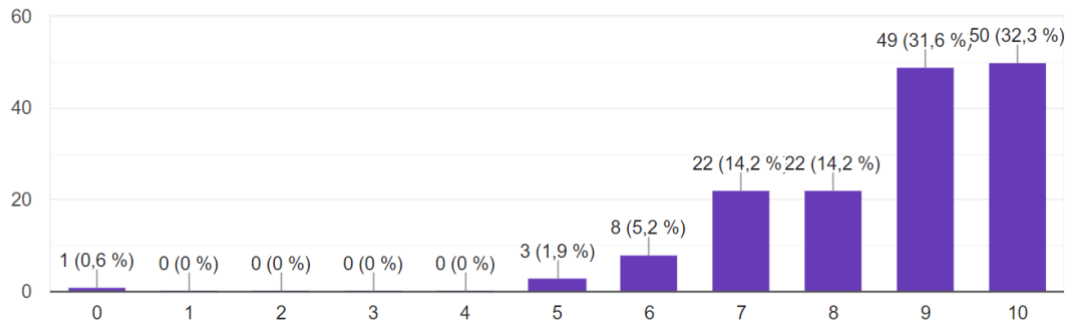
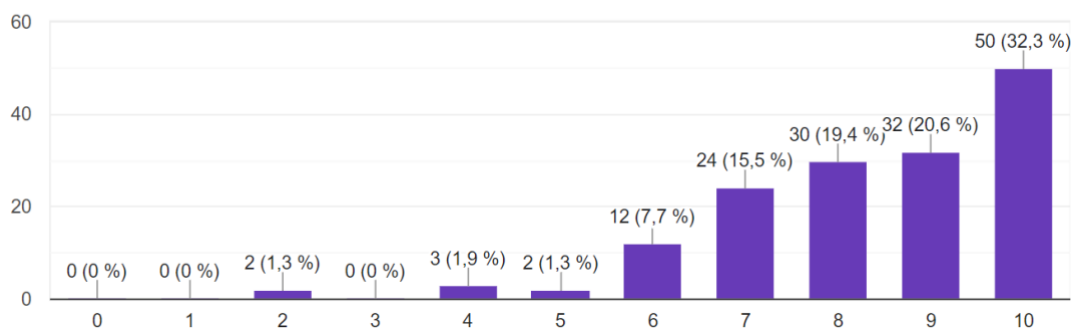


Figura 7. Resultados escala competencias socioemocionales

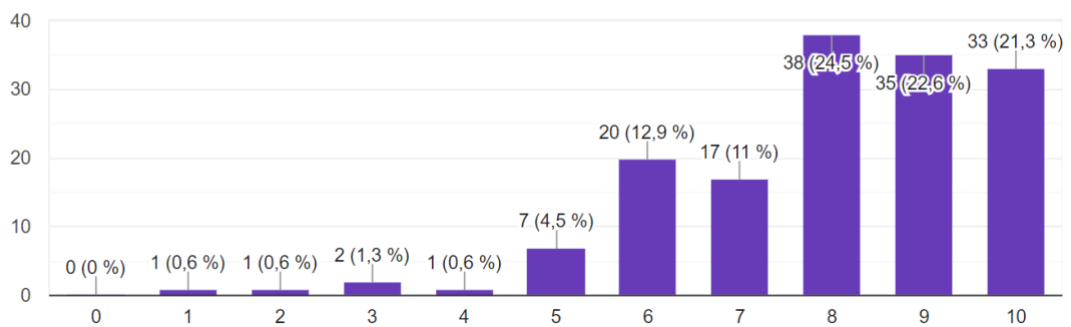
Me ha permitido trabajar en equipo de forma cooperativa, compartiendo ideas, planes e información con mis compañeros

155 respuestas



Ha ayudado a que aumente mi sentido de pertenencia (sensación de conexión, identidad y/o aceptación) con mis compañeros

155 respuestas



Ha fomentado mi implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura

155 respuestas

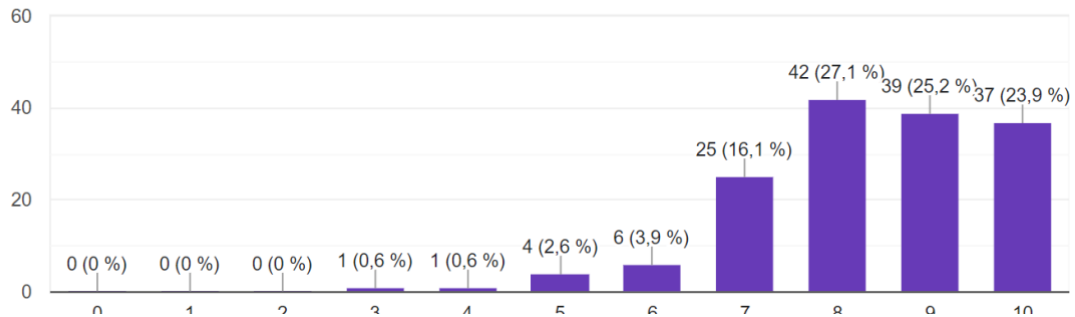
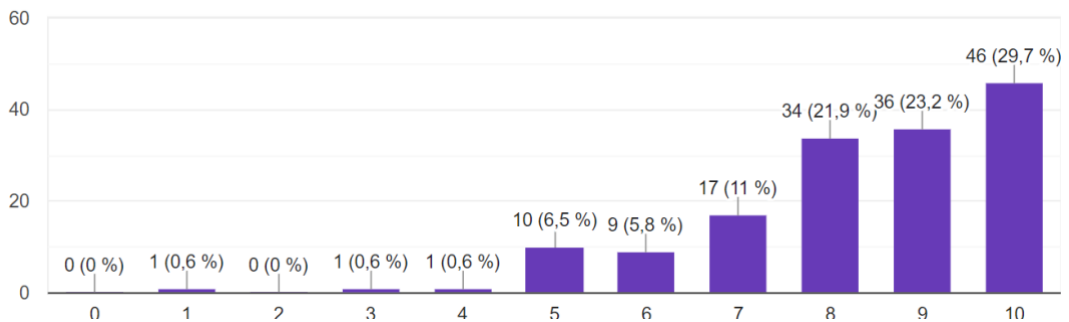


Figura 8. Resultados competencias digitales

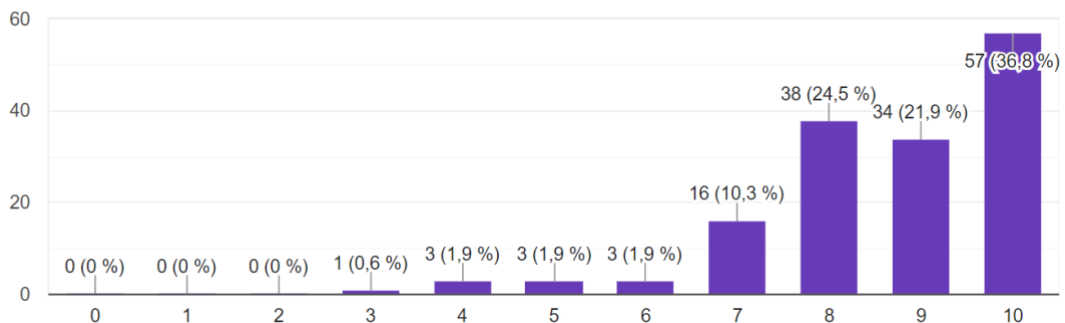
Me ha ayudado a conocer aplicaciones digitales con fines educativos

155 respuestas



Me ha permitido utilizar aplicaciones digitales con fines educativos

155 respuestas



Ha aumentado mi interés por las aplicaciones digitales con fines educativos

155 respuestas

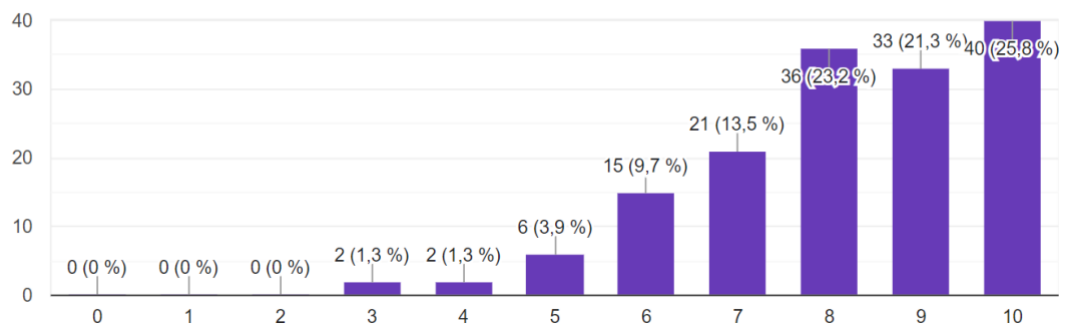
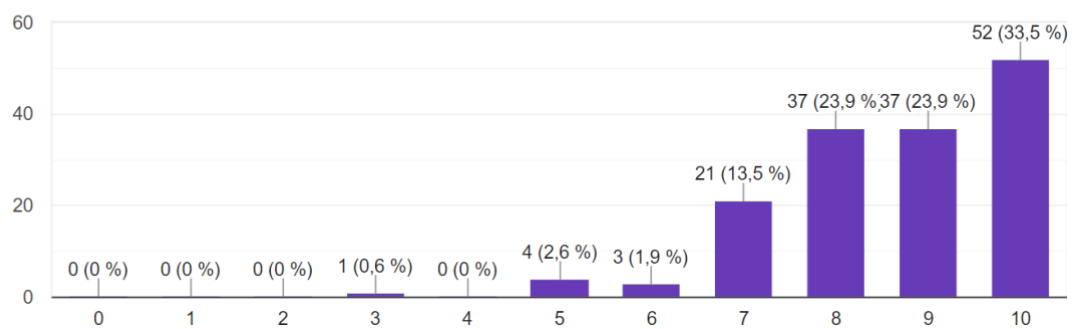


Figura 9. Resultados satisfacción global

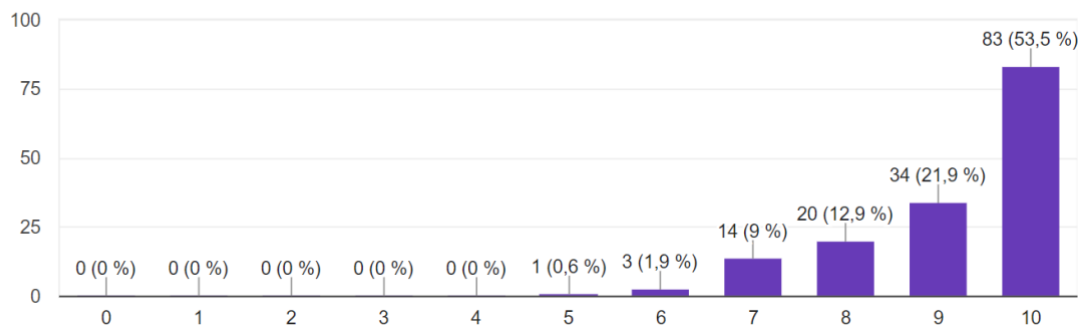
Este tipo de herramientas son útiles para fomentar el aprendizaje autónomo

155 respuestas



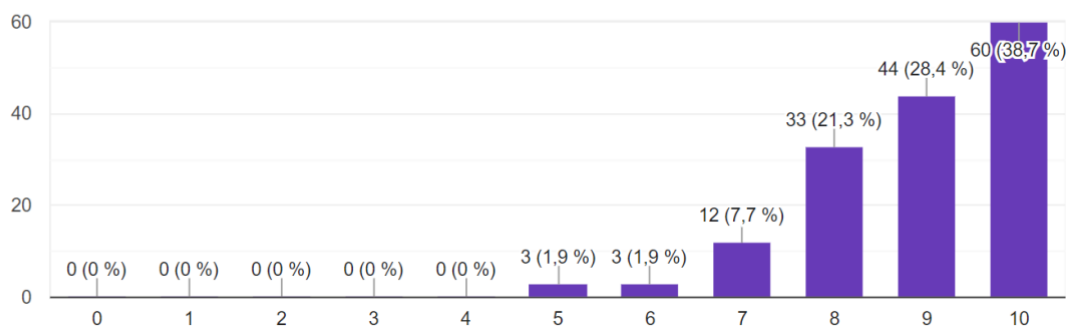
Si volviera a cursar la asignatura me gustaría contar con esta actividad de repaso con juegos educativos

155 respuestas



A pesar de las limitaciones considero que el recurso (juegos educativos) es satisfactorio

155 respuestas



6. Conclusiones

Este proyecto ha continuado una línea de trabajo iniciada hace casi 10 años por miembros del actual grupo de innovación GRIMEINED. Los resultados confirman las cuestiones e hipótesis planteadas inicialmente.

Los estudiantes, cuando les facilitas implicarse en su aprendizaje a partir del diseño, desarrollo e implementación de juegos educativos de repaso, muestran niveles de implicación, motivación y satisfacción muy elevados.

En este caso, la respuesta por parte de los estudiantes fue mejor de la esperada: 100 estudiantes participaron en el diseño de mini-juegos, yendo más allá de lo que teníamos planificado. En este sentido, el alcance del proyecto se nos ha ido un poco por encima de lo esperable. No obstante, dados los impactantes resultados, podemos afirmar que el proyecto ha sido un éxito, y que las actividades desarrolladas han contribuido a la innovación educativa y a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la materia de Métodos de Investigación, impartida a través de sendas asignaturas en los Grados de Educación Social, Educación Primaria, Educación Infantil y Pedagogía de la Facultad de Educación de la Universidad de Salamanca.

Queda saber si el procedimiento es exportable y escalable a otras materias diferentes y a estudiantes de otros cursos académicos, cuestión que deberá ser estudiada en futuros estudios de impacto de este tipo de actividades.

7. Bibliografía

- Alba-Pastor, C., Zubillaga, A. y Sánchez-Serrano, J. M. (2015). Tecnologías y Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): experiencias en el contexto universitario e implicaciones en la formación del profesorado. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(1), 89-100.
- Crespí, P. y García-Ramos, J.M. (2021). Generic skills at university. Evaluation of a training program. *Educación XX1*, 24(1), 297-327. <http://doi.org/10.5944/educXX1.26846>
- Díaz Barriga, F. y Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo* (3ª ed.). Mac Graw Hill.
- Díez-Villoria, E. y Sánchez-Fuentes, S. (2015). Diseño universal para el aprendizaje como metodología docente para atender a la diversidad en la universidad. *Aula abierta*, 43(2), 87-93. <https://doi.org/10.1016/j.aula.2014.12.002>
- European Higher Education Area (EHEA) (2020). *Advisory Group 1 on Social Dimension. Final Report*. https://ehea2020rome.it/storage/uploads/0479534b-a889-4fd9-9d15-64b49e6ee768/AG1_Social_Dimension_Final_Report.pdf
- Hernández Ramos, J. P. y Martínez Abad, F. (2017). El empleo del Smartphone en el aula universitaria como herramienta para la gamificación de la docencia. *EDUNOVATIC 2017. Conference proceedings* (pp. 337-342).
- Hernández Ramos, J. P., & Martínez Abad, F. (2020). Kahoot! Como recurso docente en la formación del profesorado de Infantil y Primaria. *EDUNOVATIC CONFERENCE PROCEEDINGS. 5th Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*, 204-208.
- Hernández Ramos, J. P., & Martínez Abad, F. (2021). La importancia de la actitud del docente universitario: Validación de una escala para su consideración. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(1), Article 1. <https://doi.org/10.6018/reifop.414781>
- Hernández-Ramos, J. P. y Del Moral Marcos, M. T. (2023). El cine como herramienta pedagógica para desarrollar cuestiones éticas durante la formación inicial del profesorado. En R. Roig-Vila, F. M. Sirignano y J. M. Antolí-Martínez (Eds.), *Proceedings 2nd International Congress: Education and Knowledge* (p. 209). Octaedro.

- Hernández-Ramos, J. P., Martínez Abad, F., Verdugo-Castro, S., Martín Cilleros, M. V. I., & Sánchez-Gómez, M. C. (2019). Gamificación de las Asignaturas de Metodología de Investigación con Kahoot. *Actas del XIX Congreso Internacional de Investigación Educativa (Vol. V)*, 412-418.
- Hernández-Ramos, J. P., Martínez-Abad, F., & Sánchez-Prieto, J. C. (2021). El empleo de videotutoriales en la era post COVID19: Valoración e influencia en la identidad docente del futuro profesional. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(65), Article 65. <https://doi.org/10.6018/red.449321>
- Hernández-Ramos, J. P., Torrijos-Fincias, P. y Martínez-Abad, F. (2019). Kahoot como herramienta de repaso en la enseñanza universitaria. Opiniones de los estudiantes. En J. Valverde Berrocoso (Ed.), *Campus Digitales en la Educación Superior* (pp. 555-563). Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura.
- Martínez Abad, F., & Hernández Ramos, J. P. (2016). Implementación de la metodología Flipped Classroom con píldoras audiovisuales en la docencia universitaria con software estadístico. *EDUNOVATIC 2016. I Congreso Virtual Internacional de educación, innovación y TIC*, 171-180.
- Martínez Abad, F., & Hernández Ramos, J. P. (2017). Flipped Classroom con píldoras audiovisuales en prácticas de análisis de datos para la docencia universitaria: Percepción de los estudiantes sobre su eficacia. En S. Pérez Aldeguer, G. Castellano Pérez, & A. Pina Calafi (Eds.), *Propuestas de Innovación Educativa en la Sociedad de la Información* (pp. 92-105). Adaya Press. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6122816>
- Martínez Abad, F., Hernández Ramos, J. P., & Herrera García, M. E. (2016). Integración de píldoras audiovisuales en la docencia universitaria. Caso práctico en la enseñanza de metodología de investigación en educación. *Revista CIDUI*, 5-7 de julio, 3. <http://www.cidui.org/revistacidui/index.php/cidui/article/view/1020>
- Mirete Ruiz, A. B., García-Sánchez, F. A., & Hernández Pina, F. (2015). Cuestionario para el estudio de la actitud, el conocimiento y el uso de TIC (ACUTIC) en Educación Superior. Estudio de fiabilidad y validez. *Revista Interuniversitaria de Formación de Profesorado*, 29(2), 75-89. <https://bit.ly/3zfBpSe>
- ONU (2015). Objetivos de Desarrollo Sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-development-goals/>
- Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) (2018). *Education 2030: The Future of Education and Skills*. <https://bit.ly/2CpBOV2>

Repetto, E. (dir.) (2009). *Formación en competencias socioemocionales*. La Muralla.

Ricchiardi, P. y Emanuel, F. (2018). Soft Skill Assessment in Higher Education. *Journal of Educational Cultural and Psychological Studies*, 18, 21-53. <https://doi.org/10.7358/ecps-2018-018-ricc>

Salas-Hernández, J., Guarnizo Vargas, C., Salazar Serrano, L. y Murillo Rozo, S. (2023). La integración de aprendizajes socioemocionales en el currículo universitario: desafío de innovación. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 17(1), e1635. <https://doi.org/10.19083/ridu.2023.1635>

Santos, M. A., Mella, I., Naval, C. y Vázquez, V. (2021). The Evaluation of Social and Professional Life Competences of University Students Through Service-Learning. *Frontiers in Education*, 6, 606304. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.606304>