

Prudencia Gutiérrez-Esteban
Pilar Ibáñez-Cubillas
(coords.)

Metodologías didácticas en contextos enriquecidos con tecnologías

Metodologías didácticas
en contextos enriquecidos
con tecnologías

Prudencia Gutiérrez-Esteban
y Pilar Ibáñez-Cubillas (coords.)

Metodologías didácticas en contextos enriquecidos con tecnologías

Colección Horizontes Universidad

Título: *Metodologías didácticas en contextos enriquecidos con tecnologías*

Este trabajo ha sido financiado con el apoyo a los Grupos de Investigación de la Junta de Extremadura (SEJ054, GR21141 y SEJO14 GR21033), Consejería de Economía, Ciencia y Agenda Digital de la Junta de Extremadura y el Fondo Europeo de Desarrollo Regional.



Fondo Europeo
de Desarrollo Regional
"Una manera de hacer Europa"



Primera edición: febrero de 2024

© Prudencia Gutiérrez-Esteban y Pilar Ibáñez-Cubillas (coords.)

© De esta edición:
Ediciones OCTAEDRO, S.L.
C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02
octaedro@octaedro.com
www.octaedro.com

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, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-19506-87-0

Diseño cubierta: Tomàs Capdevila

Realización y producción: Octaedro Editorial

Sumario

| | |
|--|----|
| Prólogo | 9 |
| BARTOLOMÉ RUBIA AVI | |
| 1. Metodologías pedagógicas digitales | 15 |
| YOLANDA DEOCANO-RUIZ; LAURA ALONSO-DÍAZ | |
| 2. Propuestas de innovación con tecnologías | 27 |
| CLAUDIA DE BARROS CAMARGO; MARÍA ARIAS CORONA | |
| 3. Aprendizaje-servicio mediado por tecnologías | 39 |
| ANA LÓPEZ-MEDIALDEA; NIEVES MARTÍN-BERMÚDEZ | |
| 4. Aprendizaje basado en retos con tecnologías | 53 |
| SLAVA LÓPEZ RODRÍGUEZ; INMACULADA ÁVALOS RUIZ | |
| 5. Aprendizaje basado en proyectos con realidad virtual y realidad aumentada mediante recursos educativos abiertos | 67 |
| MARK PEART; DESIRÉE AYUSO DEL PUERTO | |
| 6. Videojuegos y gamificación con tecnologías | 83 |
| ROCÍO YUSTE TOSINA; JUAN JOSÉ DEL ÁLAMO VENEGAS | |
| 7. <i>Learning by doing</i> , cultura y recursos <i>maker</i> en Educación | 97 |
| PRUDENCIA GUTIÉRREZ-ESTEBAN; ISABEL CASTAÑEDA ZAMORA; SERGIO ARANDA DE LA CRUZ | |

| | |
|--|-----|
| 8. <i>Storytelling</i> y recursos digitales para el desarrollo de narrativas visuales | 115 |
| PATRICIA DE-CASAS-MORENO; MACARENA PAREJO-CUÉLLAR | |
| 9. <i>(Digital) PhotoVoice</i> como estrategia de investigación-acción y práctica educativa. | 127 |
| IRINA RASSKIN-GUTMAN; JOSE LUIS FERNÁNDEZ-PACHECO SÁEZ | |
| 10. Los memes como recurso para la reflexión desde la Pedagogía crítica y el aprendizaje dialógico | 145 |
| DOMINGO BARROSO-HURTADO; ALBA SIERRA-RODRÍGUEZ | |
| 11. Aprendizaje basado en proyectos con robótica educativa. | 159 |
| PILAR IBÁÑEZ-CUBILLAS; MARIBEL MIRANDA-PINTO; ANA BELÉN PÉREZ-TORREGROSA | |
| 12. Evaluación mediada por tecnología | 175 |
| BELÉN SUÁREZ LANTARÓN; NURIA GARCÍA PERALES; NORMA TORRES HERNÁNDEZ | |
| 13. Retroalimentación en vídeo, videoanotación y audio | 191 |
| BORJA FERNÁNDEZ GARCÍA-VALDECASAS; DANIEL ÁLVAREZ FERRÁNDIZ | |

Prólogo

BARTOLOMÉ RUBIA AVI
Catedrático de Didáctica y Organización Escolar
Departamento de Pedagogía
Facultad de Educación y Trabajo Social
Universidad de Valladolid

Este prólogo fue creado en mitad de una tormenta de la primavera cambiante de la meseta, la Castilla de Machado y de Guillén, en la ciudad de Delibes. Un espacio y una sociedad que se caracteriza por la estabilidad y la inmutabilidad de las estructuras de cambios sociales, institucionales y de pensamiento. Y desde esta isla de calma y perdurabilidad nos encontramos con trabajos como los que presenta este libro. La imagen de la nueva didáctica desde las perspectivas prácticas de las metodologías.

Autoras como Linda Harasim llevan más de treinta años enmarcando el desarrollo de las metodologías didácticas enriquecidas con tecnología en una visión epistemológica que ha supuesto la ruptura de los marcos tradicionales y dicotómicos (positivismo/constructivismo). Esta superación ha generado en los didactas tradicionales un miedo asociado a su incompreensión del fenómeno tecnológico. Y cual, si fueran «bíblicas columnas de fuego», pretenden parar con las manos la transformación digital de la sociedad y de la escuela, cuestionando la integración de la tecnología en las aulas, como sí se está produciendo en los demás contextos sociales.

Y, sin embargo, es a partir de las visiones tradicionales de la didáctica de donde surgen las nuevas perspectivas, las nuevas formas de entender los procesos didácticos y sus metodologías. Perspectivas como las defendidas dentro de los nuevos marcos de entender la tecnología como apoyo y enriquecimiento de las

dinámicas educativas (conectivismo o colaborativismo) hunden sus raíces en las perspectivas clásicas. En mi caso, que fui uno de los que comenzamos a principios de los 2000 con el desarrollo de marcos colaborativos CSCL, junto con mis compañeros de grupo interdisciplinar de investigación, nos apoyamos en perspectivas tradicionales como las que proponían Vygotsky o Dewey, que han sido reconsiderados y forman parte de una concepción educativa actual, que los tienen en cuenta para todas las propuestas. El primero siendo la base de las psicologías del aprendizaje de los últimos sesenta años; y el segundo, el padre de toda la filosofía posibilista del pragmatismo, y ampliada al conocimiento filosófico de Lipman, que tanto valor tiene para entender cómo tenemos que evaluar la escuela y concretamente, todos estos fenómenos diversos, interconectados, remotos, síncronos/asíncronos, etc., todos principios básicos del pensamiento crítico.

Y, en esencia, para las concepciones metodológicas colaborativas, dinámicas que habían servido para alumbrar experiencias educativas que cumplían las perspectivas «sociales», «grupales», «intercomunicativas», «participativas» y «activas».

Son estas nuevas/viejas formas de entender los procesos educativos las que han tenido un anidado especial en las posibilidades de la tecnología, y de sus peligros, obviamente. Nos encontramos en esta obra unos ejemplos claros de reconceptualización de las dinámicas clásicas de la «innovación tecnológica» a través de la incorporación de «las pedagogías digitales», repensadas para dar más amplitud y mejor calidad de acceso, diversidad y posibilidades de acciones compensatorias más amplias.

La tecnología nos aporta retos diarios, porque ha sido el motor de cambio más rápido en que se ha encontrado la humanidad hasta la fecha. Y, sobre todo, el espacio que más rápido ha captado los principios pedagógicos que entendíamos como innovadores hace cuarenta años (aprendizaje colaborativo, aprendizaje en el juego, enfoque psicolingüístico, aprender haciendo, pedagogías del oprimido, etc.) ahora son la base de las reconceptualizaciones que este libro realiza.

Estas terminologías, que definían la transformación que hace más de medio siglo, supusieron el cambio y la innovación educativa contra modelos bancarios y tradicionales, en palabras de Freire, ahora son la base de las perspectivas de cambio crítico de la

educación real, la de las aulas en las que los docentes se enfrascan en estas innovaciones. Y todas ellas con la posibilidad de la ubicuidad como principio básico, donde establecer lugares y espacios educativos, que nos sirven para afrontar retos como los vividos durante la pandemia de la covid-19.

Recursos que permiten la participación activa de personas en dinámicas de trabajo síncrona en lugares diferentes. La posibilidad de construir *artefactos educativos* (una palabra que viene a resumir el concepto constructo exógeno del aprendizaje) y que permite que cada persona que se forma pueda expresar lo que aprende en formatos distintos y adaptados a sus capacidades es un ejemplo posibilista. Mejoramos los procesos educativos y de expresión del alumnado usando imagen (fija y en movimiento), sonido, textos (dinámicos y compartidos), sitios o lugares (más allá del libro de texto y el cuaderno clásico), y facilitando la superación de problemáticas educativas clásicas como, por ejemplo, la disortografía, a partir de apoyos tecnológicos, que también sirven para ayudar en la formación y el dominio del uso del lenguaje. Y todo ello, acompañando en una nube la acumulación de conocimiento personal, como nuestros compañeros Adell y Castañeda tanto nos han enseñado. Gamificando y haciendo más motivante los procesos de formación y crecimiento que supone la educación.

Y, por último, estos espacios educativos enriquecidos de tecnología nos sirven para desarrollar una nueva forma de evaluación, así como de investigación. La posibilidad de recoger información amplia y extensa por medio de la tecnología nos ayuda a construir complejos análisis con diversidad, como nos sugiere la profesora Greene cuando define la complejidad de la educación como hecho social. Donde la diversidad y complejidad de perspectivas hacen necesarias todas las dinámicas de valoración que somos capaces de usar (cualitativas y cuantitativas).

En la línea de las aportaciones que hacen fuentes tan fiables como la Open University en su informe anual sobre la innovación tecnológica para el aprendizaje, este libro que presentamos se estructura en diferentes aportaciones que nos sirven para enmarcar, por una parte, los aspectos relativos a las dinámicas de innovación clásicas con tecnologías digitales que nos ayudan a adentrarnos en la nueva epistemología surgida con la integración y el enriquecimiento tecnológico.

Una segunda aportación nos presenta dos capítulos centrados en distintas técnicas de planificación del aprendizaje. Desde posiciones éticas y comprometidas, como el de aprendizaje-servicio, o relacionadas con las técnicas colaborativas más completas e innovadoras, que incluyen la perspectiva del reto, así como las que proporcionan análisis desde la ubicuidad, los espacios virtuales completos y la realidad aumentada.

Prosigue con una serie de aportaciones asociadas a los usos más activos de la tecnología. Los que aportan visiones sobre los nuevos lenguajes a través de los videojuegos y los procesos de gamificación. El uso de la narrativa o nueva narrativa visual, como elemento de expresión y estructuración del aprendizaje. Las aportaciones que nos hace el mundo del *visual thinking* y *PhotoVoice* acompañados por la utilización de formas de construir el pensamiento desde las metodologías X. Para terminar con tres aportaciones, la primera centrada en los ámbitos del uso de la robótica educativa, así como las dos últimas aportaciones centradas en las dinámicas de evaluación y de cómo hacerla, apoyada en la diversificación de las fuentes de información y evidencia para el docente.

Todo este marco optimista, como espacio especialmente complejo, tiene sus riesgos. Por ello, debemos pensar en procesos de control que nos ayuden a superar las nuevas formas de construir el pensamiento, como bien nos enseña Ignacio Ramonet en su libro *La Era del Conspiracionismo*. Pero la alternativa no es válida, cerrar los ojos no sirve. Por tanto, abran los ojos y sumérjanse en el conocimiento que este texto les va a proporcionar. Ánimo, que la tarea es compleja y difícil, aún más que lo era antes, pero ¿quién quiere aburrirse?

Referencias

- Dewey, J. (1916/1985). *Democracy and Education*. The Macmillan Company.
- Freire, P. (1970). The Adult Literacy Process as Cultural Action for Freedom. *Harvard Educational Review*, 40(2), 205-225.
- Harasim, L. (2017). *Learning Theory and Online Technologies*. Routledge.
- Kukulska-Hulme, A., Beirne, E., Conole, G., Costello, E., Coughlan, T., Ferguson, R., FitzGerald, E., Gaved, M., Herodotou, C., Holmes, W.,

- Mac Lochlainn, C., Nic Giollamhichil, M., Rienties, B., Sargent, J., Scanlon, E., Sharples, M. y Whitelock, D. (2020). *Innovating Pedagogy 2020: Open University Innovation Report 8*. Milton Keynes: The Open University.
- Lipman, M. (1997). *Pensamiento complejo y educación*. Ediciones de la Torre.
- Vygotsky, L. S. (1981). *Pensamiento y Lenguaje*. La Pléyade.

Índice

| | |
|--|----|
| Prólogo | 9 |
| Referencias | 12 |
| 1. Metodologías pedagógicas digitales | 15 |
| 1. Introducción y objetivos del capítulo | 15 |
| 2. Desarrollo del contenido | 18 |
| 2.1. Aproximación conceptual a las metodologías pedagógicas digitales | 18 |
| 2.2. Diseños didácticos para metodologías digitales emergentes | 21 |
| 3. Bibliografía | 24 |
| 2. Propuestas de innovación con tecnologías | 27 |
| 1. Introducción | 27 |
| 2. Innovación | 28 |
| 3. Tecnologías | 29 |
| 4. Innovación y tecnología | 31 |
| 5. Propuestas | 33 |
| 6. A modo de conclusión | 35 |
| 7. Bibliografía | 36 |
| 3. Aprendizaje-servicio mediado por tecnologías | 39 |
| 1. Introducción | 39 |
| 2. Aprendizaje-servicio con videodocumentales | 43 |
| 2.1. Metodología | 43 |
| 2.2. Recursos tecnológicos | 44 |

| | |
|---|----|
| 3. Propuesta didáctica | 45 |
| 3.1. Etapa/Nivel educativo | 45 |
| 3.2. Área curricular/asignatura | 45 |
| 3.3. Competencias | 46 |
| 3.4. Objetivos | 47 |
| 3.5. Contenidos | 47 |
| 3.6. Propuesta de actividades | 48 |
| 3.7. Recursos | 50 |
| 4. Bibliografía | 52 |
| 4. Aprendizaje basado en retos con tecnologías | 53 |
| 1. Introducción | 53 |
| 2. El aprendizaje basado en retos | 54 |
| 3. Propuesta de actividades | 56 |
| 3.1. Propuesta de actividades para la etapa de Educación Infantil | 56 |
| 3.2. Propuesta de actividades para el uso de Kahoot! en la etapa de Educación Primaria | 60 |
| 3.3. Propuesta de actividades para el uso de editores de vídeos en la etapa de Bachillerato | 63 |
| 4. Bibliografía | 65 |
| 5. Aprendizaje basado en proyectos con realidad virtual y realidad aumentada mediante recursos educativos abiertos | 67 |
| 1. Introducción | 67 |
| 2. Elaboración de situaciones de aprendizaje usando el ABP con REA, RA y RV | 69 |
| 2.1. Lanzamiento del proyecto mediante un evento inicia | 70 |
| 2.2. Presentación, por parte de los estudiantes y el profesorado, de un plan de trabajo que especifique las tareas previstas, los encargados de cada una y el calendario para realizarlas | 72 |
| 2.3. Investigación y búsqueda de información | 73 |
| 2.4. Talleres para aplicar los conocimientos adquiridos en las fases previas | 74 |
| 2.5. Presentación del producto final generado en el proyecto ante una audiencia y posterior difusión entre la comunidad educativa | 77 |
| 2.6. Reflexión final sobre lo aprendido y sobre el proceso seguido | 80 |

| | |
|---|-----|
| 3. Conclusiones | 81 |
| 4. Bibliografía | 81 |
| 6. Videojuegos y gamificación con tecnologías | 83 |
| 1. Introducción | 83 |
| 2. Gamificación, videojuegos y <i>serious games</i> | 84 |
| 3. Situaciones de aprendizaje: una oportunidad para la inclusión en el currículum educativo | 86 |
| 4. Usando videojuegos en el aula. El caso de Minecraft: Education Edition como herramienta para el aprendizaje | 87 |
| 5. Creando nuestro propio videojuego educativo: GameMaker Studio, RPG Maker, Scratch y MakeCode | 90 |
| 6. Tendencias futuras del uso de la tecnología para gamificar, jugar y aprender en el aula | 92 |
| 7. Agradecimientos | 94 |
| 8. Bibliografía | 94 |
| 7. <i>Learning by doing</i> , cultura y recursos <i>maker</i> en Educación | 97 |
| 1. Introducción | 97 |
| 1.1. La cultura <i>maker</i> | 98 |
| 1.2. El movimiento <i>maker</i> en Educación | 100 |
| 2. Evaluación de la experiencia de innovación docente | 101 |
| 2.1. Contextualización | 101 |
| 2.2. Desarrollo de la experiencia | 102 |
| 2.3. Evaluación de una experiencia <i>maker</i> en Educación: el aula TechnoMaker | 104 |
| 3. A modo de conclusiones | 111 |
| 4. Bibliografía | 112 |
| 8. <i>Storytelling</i> y recursos digitales para el desarrollo de narrativas visuales | 115 |
| 1. Introducción | 115 |
| 2. <i>Digital storytelling</i> y el aula transmedia como metodologías activas de enseñanza-aprendizaje | 116 |
| 3. Desarrollo-propuesta formativa: del aula tradicional al aula transmedia | 118 |
| 3.1. Metodología | 119 |
| 3.2. Aplicación práctica | 120 |
| Etapas/nivel educativo | 120 |
| Área curricular/asignatura | 120 |
| Competencias | 120 |

| | |
|---|-----|
| Objetivos | 120 |
| Contenidos | 121 |
| Propuesta de actividades | 121 |
| 3.3. Recursos tecnológicos | 123 |
| 3.4. Evaluación | 124 |
| 4. Bibliografía | 125 |
| 9. (<i>Digital</i>) <i>PhotoVoice</i> como estrategia de investigación- acción y práctica educativa | 127 |
| 1. Introducción | 127 |
| 2. <i>PhotoVoice</i> : algunas claves históricas y reflexiones éticas previas. | 128 |
| 3. Metodología de un proceso <i>PhotoVoice</i> : dentro del aula y para la comunidad | 132 |
| 4. Propuesta didáctica de uso del <i>PhotoVoice</i> para la investigación-acción en comunidad y la práctica educativa en el aula. | 134 |
| 5. Bibliografía | 143 |
| 10. Los memes como recurso para la reflexión desde la Pedagogía crítica y el aprendizaje dialógico. | 145 |
| 1. Introducción | 145 |
| 2. Los memes y sus características. | 146 |
| 3. El uso de los memes en la enseñanza | 147 |
| 3.1. Propuestas didácticas a partir del uso de memes | 147 |
| 3.2. Propuesta didáctica en el grado de Pedagogía | 148 |
| Nivel educativo | 148 |
| Asignatura | 148 |
| Competencias | 148 |
| Objetivos | 148 |
| Contenido | 148 |
| Propuesta de actividad. | 149 |
| Recursos | 151 |
| 3.3. Propuesta didáctica en el grado de Educación Social. | 152 |
| Nivel educativo | 152 |
| Asignatura | 152 |
| Competencias | 152 |
| Objetivos | 152 |
| Contenido | 152 |
| Propuesta de actividad. | 152 |
| Recursos | 155 |

| | |
|---|-----|
| 4. Conclusiones | 156 |
| 5. Bibliografía | 156 |
| 11. Aprendizaje basado en proyectos con robótica educativa | 159 |
| 1. Introducción | 159 |
| 2. Aprendizaje basado en proyectos | 160 |
| 2.1. Elementos | 160 |
| 2.2. Beneficios | 162 |
| 2.3. Fases | 162 |
| 1) Planificación y diseño | 163 |
| 2) Investigación y acción | 163 |
| 3) Evaluación | 163 |
| 3. Robótica educativa | 164 |
| 3.1. Concepto | 164 |
| 3.2. Potencialidades | 165 |
| 3.3. Robots educativos para aprender a programar. | 167 |
| 4. Propuestas didácticas de ABP con robots | 169 |
| 4.1. Propuesta didáctica con Robot DOC | 169 |
| 4.2. Propuesta didáctica con KIBO | 171 |
| 5. Bibliografía | 174 |
| 12. Evaluación mediada por tecnología | 175 |
| 1. Introducción | 175 |
| 2. Sobre la evaluación y la tecnología | 176 |
| 3. Aplicación de la tecnología en la evaluación del aprendizaje | 178 |
| 3.1. Evaluación mediante pruebas o exámenes en línea y e-actividades | 179 |
| 3.2. Evaluación mediante <i>videoquizzes</i> | 180 |
| 3.3. Evaluación mediante e-portfolio | 181 |
| 4. Competencia digital docente para la evaluación con tecnología | 182 |
| 4.1. Marcos de referencia y competencia digital para la evaluación | 182 |
| 4.2. Protección de datos personales, privacidad y seguridad en la evaluación mediada por tecnología | 186 |
| 5. A modo de conclusión | 187 |
| 6. Bibliografía | 187 |

| | |
|--|-----|
| 13. Retroalimentación en vídeo, videoanotación y audio . . | 191 |
| 1. Introducción | 191 |
| 2. Descripción y tipos de la retroalimentación basada en TIC: función pedagógica y beneficios | 192 |
| 3. <i>Videofeedback</i> | 194 |
| 4. Videoanotación y coanotación | 196 |
| 5. <i>Audiofeedback</i> | 197 |
| 6. Propuesta didáctica: entrenamiento profesional docente . . | 198 |
| 6.1. Grabación de la propia actuación profesional | 198 |
| 6.2. <i>Videofeedback</i> del profesor | 201 |
| 6.3. Videoanotaciones a la práctica | 202 |
| 6.4. <i>Audiofeedback</i> colectivo | 202 |
| 6.5. Nueva grabación mejorada de la actuación profesional | 203 |
| 6.6. Reflexión escrita | 203 |
| 7. Bibliografía | 203 |

Si desea más información
o adquirir el libro
diríjase a:
www.octaedro.com

Metodologías didácticas en contextos enriquecidos con tecnologías

En el dinámico escenario educativo actual, la integración efectiva de las tecnologías se convierte en un imperativo para potenciar el aprendizaje significativo. Este manual ofrece, de manera coral, una exploración exhaustiva y práctica de metodologías pedagógicas digitales vanguardistas, destinadas a transformar la enseñanza y el aprendizaje. Se plantea un recorrido por experiencias, visiones y contribuciones propias de la innovación metodológica acompañada del uso de herramientas digitales, que proporcionan nuevos enfoques epistemológicos a partir de la apropiación docente de las tecnologías en el proceso educativo. De igual modo, se presentan capítulos que giran en torno a la planificación educativa con metodologías con un alto compromiso social, como es el aprendizaje-servicio, de reciente irrupción en el panorama educativo, el aprendizaje basado en retos y otras que posibilitan nuevas experiencias educativas desde contextos digitales educativos, como la realidad aumentada o el aprendizaje móvil. Además, se muestran ejemplos prácticos acerca del uso de la narrativa visual a través del *visual thinking* y el *Photovoice*, la robótica educativa y la evaluación basada en recursos tecnológicos, sustentados en la práctica docente, a través de evidencias del desarrollo de estas. Todo ello posibilita nuevos elementos de expresión, la estructuración del binomio enseñanza-aprendizaje y la necesaria diversificación de las fuentes de información, metodologías didácticas y herramientas, lo cual contribuirá al desarrollo de prácticas educativas innovadoras.

Esta obra es un recurso esencial para educadores, formadores y todos aquellos profesionales comprometidos con la excelencia en la enseñanza, pues recoge las tecnologías más actuales y las metodologías que derivan de estas, para transformar la educación y la enseñanza. Con todo, el interés de este manual no reside tanto en lo que incluye como en las posibilidades que ofrece para trabajar con tecnologías en entornos educativos, por su versatilidad y por la diversidad de contextos, etapas y niveles educativos en los que pueden ser aplicadas tanto las herramientas como las experiencias que se describen. Así, más allá de explorar las últimas tendencias, el libro describe herramientas digitales y metodologías concretas para potenciar el aprendizaje, preparando a los educadores para liderar la revolución educativa del siglo XXI.

Prudencia Gutiérrez-Esteban. Profesora titular de Universidad en el área de Didáctica y Organización Escolar, donde imparte docencia principalmente vinculada con la tecnología educativa y la innovación docente, sus líneas de investigación prioritarias. Cuenta con publicaciones científicas en revistas indexadas nacionales e internacionales y ha participado en proyectos de investigación en convocatorias competitivas a nivel europeo, nacional y regional.

Pilar Ibáñez-Cubillas. Licenciada en Pedagogía, máster en Investigación e Innovación en Currículum y Formación y doctora en Ciencias de la Educación por la Universidad de Granada. Profesora ayudante doctora de la Universidad de Málaga (Área de Didáctica y Organización Escolar). Sus líneas de investigación se vinculan con el estudio de las comunidades virtuales, los entornos virtuales, la tecnología educativa, el desarrollo profesional y la atención infantil temprana.