

## ANEXO I. ESTRUCTURA DEL TRABAJO

### 1. INTRODUCCIÓN

El proceso europeo instituido en la Educación Superior ha supuesto una preocupación por la búsqueda y el mantenimiento de la calidad educativa, con la intención de garantizar unos mejores resultados de aprendizaje en el estudiante (Herrera, Souza & Soares, 2018). Entendiendo además que la calidad de la enseñanza es un factor clave para el progreso de la economía, así como para el propio alumno en su futuro profesional (Lyubimov & Iakubovskii, 2020).

Ante un entorno cada vez más turbulento, es necesario formar al alumnado con las mejores herramientas posibles, que les permitan hacer frente y adaptarse a las exigencias de la sociedad actual.

Aunque existen multitud de herramientas docentes, se hace necesario conocer y aplicar las nuevas estrategias de aprendizaje que, por un lado, el profesorado sea conocedor de nuevos métodos de enseñanza válidos y eficaces. Y por otro, que se planteen la posibilidad de aplicar herramientas y metodologías que garanticen y permitan motivar al alumnado, para la obtención de competencias y capacidades de forma eficiente (Tremblay-Wragg et al., 2021).

Existen multitud de herramientas docentes en línea que se deben conocer y nuevos métodos de enseñanza, especialmente eficaces y válidos en el contexto actual.

### 2. OBJETIVOS DEL TRABAJO

El alumnado participante deberá de realizar un informe de tendencias sobre innovación educativa, principalmente en lo referente al análisis de propuestas y herramientas metodológicas. Por tanto, el trabajo deberá dar respuesta a la siguiente pregunta de investigación:

El escenario educativo actual, caracterizado por un entorno altamente cambiante y tecnologizado ¿cómo es la tendencia hacia el uso de nuevas herramientas y propuestas metodológicas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje?.

Se plantean como objetivos del trabajo:

- Analizar el tipo de herramientas y propuestas metodológicas más utilizadas.
- Analizar los factores que influyen en el interés por las nuevas metodologías de enseñanza y herramientas tecnológicas (género, edad, nivel de estudios, cargo,...).
- Utilizar herramientas de análisis de datos cuantitativas y cualitativas (p.e. Google Trends, WoS,...).
- Explicar las diferencias existentes regiones (ámbito nacional, europeo y/o mundial).

### 3. GUIÓN ORIENTATIVO DEL TRABAJO

### 3.1. Introducción.

Justificación teórica del trabajo.

### 3.2. Operativización de los objetivos en categorías.

Justificación de las categorías de análisis. Por ejemplo:

- **Categoría 1: Herramientas para video conferencias:** Zoom; Google meet; Microsoft Teams, Blackboard, ClickMeeting. Tabla con las características de las diferentes plataformas.
- **Categoría 2: Herramientas interacción alumnado:** Kahoot, Socrative, Google Classroom, Quizizz
- **Categoría 3: Metodologías docentes:** Aula invertida Flipped classroom, aprendizaje basado en proyectos (ABP), Desing Thinking, Gamificación, Aprendizaje basado en el pensamiento

### 3.3. Definición o argumentación de la elección de las keywords.

Definir cada palabra elegida en cada categoría. Por ejemplo:

- **Flipped classroom** (Bergman & Sams, 2012). La metodología de la “clase invertida” comenzó a ser utilizada en Estados Unidos en el año 2006, siendo un pequeño número de docentes los que la practicaban. Tiene como característica principal la utilización de vídeos para la explicación de contenidos, los cuáles se encuentran al alcance en el momento que desee el alumnado. Cada vez generaciones más tempranas tienen grandes conocimientos sobre las nuevas tecnologías y se desenvuelven con una gran facilidad cuando utilizan Internet. Es por ello que, la utilización de esta metodología hace que el alumnado se sienta más atraídos por los diferentes contenidos, ya que le es transmitida en “su mismo lenguaje”.
- **ABP (o Aprendizaje Basado en Proyectos)**. Estrategia pedagógica que permite a los docentes orientar el proceso formativo con herramientas innovadoras, a la vez que realiza el papel de los estudiantes como sujetos activos de dicho proceso (García-Martín & Pérez-Martínez, 2018). El ABP busca incluir en las clases la elaboración de proyectos que integran la teoría, la práctica y el trabajo cooperativo (Gutiérrez-Rico, Almaraz-Rodríguez & Bocanegra-Vergara, 2019).
- **Gamificación:** Entendida como una estrategia didáctica innovadora que implica la incorporación de dinámicas o mecanismos de juego en entornos o procesos que no constituyen un juego en sí mismos (Alsawaier, 2018). Por su parte, la estrategia centrada en el Aprendizaje Basado en Juegos (Game-Based Learning, GBL) trata de integrar el juego para producir determinados comportamientos según los objetivos educativos (Pivec & Dziabenko, 2004). A diferencia de la gamificación, se crea el contenido a enseñar como elemento transversal de la inmersión (Torres, Ramírez & Romero, 2018).

### 3.4. Metodología empleada.

Explicación tanto de las herramientas empleadas para el análisis cuantitativo y/o cualitativo (Google trends, Wos, entrevistas en profundidad, ...) Como de la muestra y fuentes de información para la recogida de datos.

### 3.5. Descripción de los resultados.

Descripción y análisis de datos:

- Análisis de la tendencia a nivel general.
- Análisis la evolución utilizando parámetros específicos:
  - Diferentes periodos temporales,
  - Desde hechos acontecidos que marcan un punto de inflexión: una reforma educativa, el Covid, ...
- Análisis de tendencias por las categorías establecidas.
- Explicación de las principales diferencias y similitudes en cuanto a tendencia de búsqueda mediante la relación con datos macro, por ejemplo:
  - Uso de recursos tecnológicos en las universidades.
  - Renta per cápita de la comunidad.
  - Numero de universidades públicas/privadas

### 3.4. Conclusiones y discusión de resultados.