

**Ernesto Colomo Magaña
Enrique Sánchez Rivas
Julio Ruiz Palmero
José Sánchez Rodríguez
(Coordinadores)**

**La tecnología como
eje del cambio
metodológico**



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

umaeditorial 

© Ernesto Colomo Magaña (orcid.org/0000-0002-3527-7937),
Enrique Sánchez Rivas (orcid.org/0000-0003-2518-2026),
Julio Ruiz Palmero (orcid.org/0000-0002-6958-0926)
José Sánchez Rodríguez (orcid.org/0000-0003-4525-8761) (Coordinadores)

© UMA editorial
Bulevar Louis Pasteur, 30 (Campus de Teatinos)
29071 - Málaga
www.uma.es/servicio-publicaciones-y-divulgacion-cientifica

© De la ilustración de portada y contraportada: Grupo de investigación Innoeduca

ISBN: 978-84-1335-052-3



Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional.

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.



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons:

Reconocimiento - No comercial - SinObraDerivada (cc-by-nc-nd):

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es>

Cualquier parte de esta obra se puede reproducir sin autorización pero con el reconocimiento y atribución de los autores.

No se puede hacer uso comercial de la obra y no se puede alterar, transformar o hacer obras derivadas.

La tecnología como eje del cambio metodológico

Ernesto Colomo Magaña
Enrique Sánchez Rivas
Julio Ruiz Palmero
José Sánchez Rodríguez
(Coordinadores)



Málaga - 2020

PERSPECTIVA DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA SOBRE GOOGLE CLASSROOM COMO ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE.....	1503
LA TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO EDUCATIVO A TRAVÉS DEL PODCASTING: EL CASO <i>EDUCASTUCM</i>	1506
DIARIO <i>ONLINE</i> : HERRAMIENTA PARA LA AUTO-ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA EN EL NORMALISMO RURAL	1510
HERRAMIENTAS T.I.C. PARA EL ENTRENAMIENTO EN TAREAS DE MEJORA DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS EN NIÑOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA	1516
JUEGO SERIO PARA LA ENSEÑANZA DEL ANÁLISIS DIMENSIONAL A PARTIR DE LOS HÁBITOS DE CONSUMO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE CIENCIAS BÁSICAS	1520
TECNOLOGIAS IMERSIVAS NO ENSINO SUPERIOR DE ENGENHARIA NO BRASIL	1525
ACTIVANDO EL INGENIO SIN MORIR EN EL INTENTO. RETOS Y LOGROS EN HISTORIA DEL ARTE.....	1529
EDUCACIÓN A DISTANCIA: EXPERIENCIA ACADÉMICA DE INTERACCIÓN, COMUNICACIÓN Y DESARROLLO EMOCIONAL EN ESCENARIOS VIRTUALES	1533
CATEGORIZACIÓN DE <i>SOFTWARE</i> LIBRE MATEMÁTICO SEGÚN LA TAXONOMÍA DE BLOOM DIGITAL	1537
REVISIÓN TEMÁTICA SOBRE LAS HABILIDADES INVESTIGATIVAS RELACIONADAS CON LA VIRTUALIDAD EN EDUCACIÓN SUPERIOR	1541
<i>APPS</i> Y <i>SOFTWARE</i> MUSICAL EN EL ÁREA DE MÚSICA DE EDUCACIÓN PRIMARIA	1546
PROPOSIÇÃO DE CENÁRIOS DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA ECOSISTEMAS DE APRENDIZAGEM HÍBRIDOS E ONLINE PÓS-PANDEMIA	1549
METODOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS DE ADAPTACIÓN A LA DOCENCIA NO PRESENCIAL ANTE EL COVID-19. PROPUESTA DE CASO EN EL GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	1554
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EDUCACIÓN STEM – STEAM	1559
EDUCACIÓN VIRTUAL: EQUIDAD Y CORRESPONSABILIDAD FAMILIAR. UNA MIRADA DESDE EL ENFOQUE DE GÉNERO	1563
VALORACIÓN DE UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE TRANSVERSAL CON MOODLE PARA EL TRABAJO DE LAS TÉCNICAS DE ESTUDIO	1567
HERRAMIENTAS DE LA WEB 2.0 PARA LA EDUCACIÓN SOCIAL	1570
LA REALIDAD AUMENTADA EN EL PROCESO DE ALFABETIZACIÓN INICIAL: UTILIZACIÓN DEL PROTOTIPO “ <i>CARDS MÁGICOS ABCD+</i> ”	1574
<i>EDUTAINMENT</i> : VIDEOJUEGOS DISEÑADOS CON FINES EDUCATIVOS Y LÚDICOS	1580
PROYECTO DE <i>ESCAPE ROOM</i> SOBRE EMERGENCIA CLIMÁTICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA	1584
LOS <i>BREAKOUT</i> EDUCATIVOS EN EDUCACIÓN INFANTIL: UN PROYECTO DE EDUCACIÓN MUSICAL COMO RECURSO DE APRENDIZAJE TRANSDISCIPLINAR	1590
PAQUETE (LIBRE) <i>LEARNR</i> Y DOCENCIA VIRTUAL EN EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA: REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA, IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS EN SITUACIÓN DE CONFINAMIENTO SANITARIO	1594
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: VALORACIÓN DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS ESTUDIANTES.....	1599
AUTORREGULACIÓN ANTES Y DURANTE EL CONFINAMIENTO EN ESTUDIANTES DEL GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA	1603
PROYECTOS COLABORATIVOS + STEAM COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	1607

ACTIVANDO EL INGENIO SIN MORIR EN EL INTENTO. RETOS Y LOGROS EN HISTORIA DEL ARTE

Rios-Moyano, Sonia

orcid.org/0000-0002-5727-3507, srios@uma.es

Resumen

El trabajo que presento es una propuesta que surge a consecuencia de la reflexión sobre las actividades formativas en la materia de historia del arte que se han tenido que llevar a cabo a consecuencia de la pandemia sufrida en los últimos meses, covid-19, en la Universidad de Málaga. Lo acontecido nos ha obligado a repensar actividades del segundo cuatrimestre 2019/2020, y a preparar las actividades formativas que se van a llevar a cabo durante el próximo curso académico 2020/2021, es decir, en el texto se distinguirá de lo realizado y, por otra parte, de lo que se realizará. Las asignaturas afectadas son del Grado en Historia del Arte, Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y desarrollo del producto, Máster desarrollos sociales de la cultura artística y Máster Universitario en Representación y diseño en ingeniería y arquitectura. Podemos pues, presentar tanto resultados, como prever su desarrollo futuro en base del análisis de los resultados obtenidos durante este curso académico 2019/2020, afirmando, que el cambio de herramientas, de manera tan drástica y eminente nos ha obligado a dar un salto cualitativo importante en el diseño de actividades, en su adaptación al medio digital eliminando por completo, en algunos casos, el carácter presencial.

Palabras clave

Innovación educativa, actividades formativas, humanidades, historia del arte.

Introducción

El trabajo que presento es una propuesta que surge a consecuencia de la reflexión sobre las actividades formativas en la materia de historia del arte que se han tenido que llevar a cabo a consecuencia de la pandemia sufrida en los últimos meses, covid-19, en la Universidad de Málaga. Lo acontecido nos ha obligado a repensar actividades del segundo cuatrimestre 2019/2020, y a preparar las actividades formativas que se van a llevar a cabo durante el próximo curso académico 2020/2021. Las asignaturas afectadas

son del Grado en Historia del Arte, Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y desarrollo del producto, Máster desarrollos sociales de la cultura artística y Máster Universitario en Representación y diseño en ingeniería y arquitectura. Podemos pues, apuntar, tanto resultados, como prever su desarrollo futuro en base del análisis de los resultados obtenidos durante este curso académico 2019/2020, afirmando, que el cambio de herramientas, de manera tan drástica y eminente nos ha obligado a dar un salto cualitativo importante en el diseño de actividades, en su adaptación al medio digital eliminando por completo, en algunos casos, el carácter presencial.

Como antecedentes a nuestro trabajo, incorporo como referencia algunos trabajos sobre redes sociales y nuevos descriptores, como el de Ortega y Rodríguez sobre *El potlatch digital*: (2011); el capítulo de Yedid sobre las folksonomías, “Introducción a las folksonomías...” (2013) algunos clásicos como el de Zabalza, *La enseñanza universitaria* (2002); el de Espinoza-Núñez sobre “Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales” (2017) entre otras. El objetivo concreto de nuestra propuesta es describir cómo algunas de las actividades formativas diseñadas han tenido que adaptarse al entorno virtual y digital, mientras que otras asignaturas que se impartirán en el curso próximo, ya han sufrido su modificación a lo virtual, en previsión de que el curso próximo sea igual de inestable que este.

Descripción de la experiencia

En este contexto, explicaremos las asignaturas y actividades formativas concretas que se han visto modificadas, atendiendo a su especificidad, ya sean asignaturas de Grado o Máster.

Descripción del contexto y de los participantes

Asignatura: *Desarrollo Histórico-Culturales del Diseño Industrial*. (3er curso) del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y desarrollo del producto. En esta asignatura se ha propuesto la actividad práctica basada en el diseño industrial que podemos encontrar en los museos, proponiendo un estudio estadístico por regiones y países.

Asignatura: *Crítica de arte e industria editorial* (optativa), del Máster Desarrollos Sociales de la Cultura Artística. En esta actividad se propuso una actividad basada en

Instagram “Guía por un día”, un concurso *online* y un texto de investigación que será publicado en una revista de impacto.

Asignatura: *Estética, tecnología y sistemas globales de información y orientación*, (optativa) del Máster Universitario en Representación y diseño en ingeniería y arquitectura, Universidad de Málaga, Universidad de Huelva y Universidad de Córdoba. En esta actividad se propuso una práctica a desarrollar a través de objetos acumulados en nuestra casa (o de familia y amigos), basado en el libro de Baudrillard *El sistema de los objetos*.

Asignatura: *Diseño y estética de lo cotidiano* (obligatoria de 3º) Grado en Historia del Arte. Se propone una práctica sobre objetos de diseño a partir de fotos en redes sociales.

Resultados

Sin duda, a veces es bastante sorprendente cómo distintas circunstancias extremas pueden forzar las situaciones que poco a poco iban cambiando, pero a veces hay que agilizar el cambio si queremos seguir dando una calidad testada durante años. Es por ello pues que los resultados obtenidos han sido muy positivos, desde actividades en redes sociales, hasta la realización de una publicación académica.

Discusión y conclusiones

Nuestro objetivo era la adaptación de las actividades formativas al formato *online* y virtual de manera íntegra, obligado por las circunstancias, y en previsión del escenario que pueda darse a partir de octubre de 2020. Por tanto, afirmamos que, a pesar de lo malo de la situación ocurrida, esta situación ha dado como resultados actividades y respuestas de los alumnos que seguramente no se hubiesen dado en otras circunstancias. De modo que estamos en un buen camino hacia los múltiples retos que la sociedad demanda y que las desavenencias puedan traer, abanderando siempre la calidad de la adaptación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Referencias

Espinoza-Núñez, L.A. y Rodríguez-Zamora, R. (2017). Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales en jóvenes universitarios. *Revista*

Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 7(14), 86-109.

<https://doi.org/10.23913/ride.v7i14.274>

Ortega, J. F., y Rodríguez López, J. (2011). *El potlatch digital: Wikipedia y el triunfo del procomún y el conocimiento compartido*. Teorema. Serie Mayor.

Yedid, N. (2013). Introducción a las folksonomías: definición, características y diferencias con los modelos tradicionales de indización. *Información, cultura y sociedad*, 29, 13-26.

Zabalza, M. A. (2002). *La enseñanza universitaria. El escenario y sus protagonistas*. Narcea.