

PROGRAMA DE COMUNICACIONES Y PÓSTERES

COMUNICACIONES

Modalidad universitaria

Autores	Título, resumen y palabras clave
Albalad Aiguabella, José María	<p>Cincuenta propuestas para cambiar el mundo</p> <p>RESUMEN</p> <p>¿Cómo potenciar entre los estudiantes la inteligencia moral, es decir, la capacidad de enfrentarse con eficacia y rectitud a los compromisos que entraña la vida contemporánea? Los alumnos analizan la realidad y delimitan cuáles son los desafíos que afronta la sociedad de hoy.</p> <p>Palabras clave: pensamiento social cristiano, humanidades, comunicación, trabajo en equipo, innovación docente</p>
Alcalde Peñalver, Elena Barros del Río, María Amor María Sigona, Concetta	<p>Inferencia cultural y reflexión crítica a través de la literatura: una propuesta de innovación docente para el aprendizaje de una lengua extranjera</p> <p>RESUMEN</p> <p>Inferencia de contenidos culturales a partir del poema de Elisabeth Alexander "Praise Song for the Day".</p> <p>Palabras clave: Literatura, cultura, innovación docente, Estados Unidos</p>
Alcolea Díaz, Gema	<p>La evaluación del aprendizaje en la Universidad: diagnóstico y propuesta de mejora</p> <p>RESUMEN</p> <p>¿Cómo aprovechar las posibilidades de la evaluación diagnóstica? Mediante encuestas a lo largo del curso, se ha conseguido alcanzar una propuesta de mejora gracias a la evaluación del aprendizaje.</p> <p>Palabras clave: evaluación; evaluación diagnóstica</p>
Antón Solanas, Isabel Guerrero Portillo, Sandra Pellicer García, Begoña Juárez Vela, Raúl	<p>El ensayo reflexivo sobre un caso clínico como herramienta de enseñanza-aprendizaje y evaluación</p> <p>RESUMEN</p> <p>El alumno integra habilidades de reflexión en la resolución de casos seguido de cerca por las tutorías del docente.</p> <p>Palabras clave: enfermería docente; ensayo reflexivo; evaluación</p>
Ballester, Diego Sáez-Benito, Loreto Pino, Rosa	<p>Mejora del aprendizaje a través de la comunicación oral</p> <p>RESUMEN</p> <p>El estudiante de Farmacia de un número determinado de charlas acerca de un concepto/s visto en clase. La co-enseñanza como forma de alcanzar los resultados de aprendizaje y otras competencias transversales.</p> <p>Palabras clave: comunicación oral; co-enseñanza</p>

Autores	Título, resumen y palabras clave
Piedrafita Trigo, Eduardo Valero del Campo, Carlos Berzosa Sánchez, César	<p>Transferencia de conocimiento entre asignaturas del área de Fisiología en el grado en “Ciencias de la Actividad Física y del Deporte” a través de una propuesta de aplicación a situaciones reales</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Propuesta de aprendizaje basado en casos y co-enseñanza para la puesta en práctica de un aprendizaje por competencias. Palabras clave: Aprendizaje basado en problemas, aprendizaje por competencias, co-enseñanza</p>
Blánquez Navarro, Erika Font Burdeus, Jaime Gómez Villalba, Isabel Osácar Jiménez, Santiago Martínez Odría, Arantzazu Echeverría, Jorge	<p>Discovering the Zity - Aprendizaje Servicio USJ</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Desde los Grados de Educación, en colaboración con el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos, se ha llevado a cabo un proyecto de Aprendizaje-Servicio consistente en recursos educativos para móviles en forma de videojuego. Palabras clave: Aprendizaje-Servicio; videojuegos; gamificación</p>
Carrasquer, Beatriz Lázaro, Carmen	<p>Estudio comparativo del concepto de densidad en estudiantes de ESO y Magisterio utilizando metodologías indagativas</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>El objetivo es que el alumnado compruebe que la densidad es una propiedad característica de las sustancias (sólidos, líquidos, gases), mediante la emisión de hipótesis, diseño de experimentos y extracción de conclusiones. Palabras clave: aprendizaje basado en la investigación; didáctica de las ciencias; método científico</p>
Carrasquer, Beatriz Ponz, Adrián	<p>Estudio de los factores que influyen en el movimiento de los líquidos en los árboles mediante actividades en grupo</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>La actividad muestra el valor didáctico de la Historia de la ciencia. Mediante la elaboración de experiencias sencillas se reproducen experimentos clave de la historia de la ciencia. Palabras clave: historia de la ciencia; didáctica de las ciencias</p>
Domingo Montes, África Sierra, María Luisa Monasterio, Violeta Pérez, Francisca	<p>Desarrollo de competencias globales, interculturales e internacionales en un programa de movilidad internacional de corta duración</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>El objetivo del proyecto es favorecer el desarrollo de competencias Globales, Interculturales e Internacionales (GII) en nuestros alumnos, a través de las actividades desarrolladas en un programa de movilidad internacional de dos semanas de duración, realizado en inglés. Palabras clave: educación multicultural; competencia intercultural; CLIL</p>

Autores	Título, resumen y palabras clave
Fortún Rabadán, Rocío Bruton, Lindsay Ortíz Lucas, María Jiménez Sánchez, Carolina	<p>Labyrinth: Una aplicación sobre dispositivos móviles para la resolución de casos clínicos en Fisioterapia</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Labyrinth es una aplicación que permite llevar a cabo la entrevista clínica y valoración de un paciente, seleccionando posibles opciones de entre las propuestas para llegar a una hipótesis diagnóstica y proponer un tratamiento. Palabras clave: aplicación web; aprendizaje basado en problemas; m-learning</p>
Gamero Burón, Carlos	<p>Hábitos de estudio y rendimiento académico universitario: El poder predictivo de los tests on-line</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>El objetivo de este trabajo es investigar de manera empírica la relación entre hábitos de estudio y rendimiento académico entre alumnos universitarios. Palabras clave: Hábitos de estudio; rendimiento académico; enseñanza superior; uso de tecnologías en educación, análisis multivariante</p>
García García, Cristina Belén Crean, Fiona Wozniak, Monika	<p style="text-align: center;"><i>Hot seat</i></p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Integración de la lengua inglés en los alumnos de Farmacia mediante la adquisición del vocabulario de los principales instrumentos y operaciones que se emplean en dicho trabajo. Palabras clave: CLIL; inglés científico; competencia comunicativa</p>
Gómez Rivas, Paula	<p>Aprendizaje integrado sobre lectura crítica de ensayos clínicos en lengua inglesa</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Los estudiantes de enfermería deben tener conocimientos sobre el descubrimiento de nuevos medicamentos y productos sanitarios, y ser capaces de analizar críticamente la información científica, debido a sus nuevas competencias profesionales en prescripción enfermera. Palabras clave: CLIL; lectura crítica; ensayos clínicos; medicamentos</p>
González-Alonso, María Yolanda Escolar Llamazares, Camino	<p>Efecto del contrato en el aprendizaje del estudiante universitario</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Los estudiantes de primero de grado de Terapia Ocupacional firman un contrato al inicio de la asignatura, documento en el que aparecen las condiciones que deben cumplirse para tener éxito en la asignatura, el tipo de ayuda que puede recibir, cómo se puede evaluar y la calificación final que espera conseguir. Palabras clave: Evaluación, innovación, responsabilidad, aprendizaje autónomo, rendimiento, motivación.</p>
González-Gálvez, Noelia Sagarra Romero, Lucia Marcos Ortiz Sebastian	<p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>La técnica del puzzle de Aronson cumple con las premisas necesarias para que el trabajo grupal garantice un aprendizaje cooperativo. Palabras clave: puzzle de Aronson; aprendizaje cooperativo</p>

Autores	Título, resumen y palabras clave
González Gálvez, Noelia Sagarra Romero, Lucía Pardos Mainer, Elena Lozano Jarque, Demetrio Gómez-Cabello, Alba Arricivita Anechina, Violeta Fraile Calero, Álvaro	<p>Pasos que suman: programa saludable contra el sedentarismo en las personas mayores</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>El proyecto que se enmarca dentro de la asignatura de Actividad Física para poblaciones con necesidades especiales. Se trata de descubrir las necesidades existentes en la sociedad a las que pueden dar respuesta como profesionales en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y desarrollar e implementar una propuesta para la concienciación de estilo de vida activo en adultos mayores.</p> <p>Palabras clave: aprendizaje significativo;</p>
Gutiérrez, H Bataller, A V Berzosa, César Cartón, Antonio Marcén, N Marco LA, Piedrafita, E Valero, C	<p>Proyecto de investigación interdisciplinar o método inductivo global para favorecer el aprendizaje en alumnos universitarios</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Se propone una metodología inductiva global, en la que se trabaja mediante pequeños grupos usando el descubrimiento guiado y la resolución de problemas como medios de aprendizaje.</p> <p>Palabras clave: investigación; TIC; actividad física; fisiología</p>
Hamam Alcober, Nadia Herrero Purroy, Lorena	<p>Simulación Clínica de Alta Fidelidad en el Grado de Enfermería: una realidad</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>La metodología utilizada en Simulación Clínica de Alta Fidelización (SCAF) es una práctica innovadora, basada en el aprendizaje en la resolución de problemas, que utiliza las últimas tecnologías (simuladores, softwares etc.) y que se basa en la importancia de aprender a través de la experimentación.</p> <p>Palabras clave: enfermería; simulación; TIC</p>
Jiménez Sánchez, Carolina Lafuente Ureta, Raquel	<p>Más allá de la Fisioterapia: enseñanza activa a través del desarrollo de proyectos de Aprendizaje-Servicio</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Integración de proyectos de ApS en el TFG. Aprendizaje centrado en el alumno y trabajo de reflexión a través de un diario.</p> <p>Palabras clave: Aprendizaje-Servicio; TFG; fisioterapia</p>
Lafuente Ureta, Raquel Jiménez Sánchez, Carolina Ortiz Lucas, María Bruton, Lindsay Millán Luna, Mónica	<p>Room Escape: propuesta de gamificación en el grado de Fisioterapia</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Desde los Grados de Educación, en colaboración con el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos (USJ), se ha llevado a cabo un proyecto en el que se han elaborado recursos didácticos, como unos prototipos de juegos para móvil.</p> <p>Palabras clave: Aprendizaje-Servicio; gamificación; videojuegos</p>

Autores	Título, resumen y palabras clave
Martínez Díez, Luis Ángel Fernández, Teresa	<p>Proyecto de ApS: maratón de donación de sangre</p> <p>RESUMEN</p> <p>El ApS como estrategia de innovación en busca de métodos de aprendizaje activo centrados en el alumno. Integración curricular y servicio a la comunidad.</p> <p>Palabras clave: aprendizaje servicio</p>
Pérez Martínez, Víctor Manuel	<p>Ciberperiodismo: periodismo y solidaridad a través del aprendizaje-servicio</p> <p>RESUMEN</p> <p>Los estudiantes participantes en el proyecto de ApS asumieron las responsabilidades propias de un equipo periodístico multimedia y en línea perteneciente a un cibermedio teniendo que aplicar: reflexión, creatividad, profesionalidad, organización, trabajo en equipo y compromiso.</p> <p>Palabras clave: ciberperiodismo; aprendizaje servicio; periodismo</p>
Pérez Serrano, María José Rodríguez Pallares, Miriam	<p>Propuestas de evaluación en el área de empresa informativa. Trabajo en equipo vs. trabajo individual</p> <p>RESUMEN</p> <p>Con una metodología basada en la descripción, el case study y la correlación, llegaremos a la conclusión de que el cambio en la concepción de la enseñanza al que asistimos implica una decisiva, consciente y activa participación del alumno en todas las fases del proceso evaluador.</p> <p>Palabras clave: evaluación; periodismo; trabajo en grupo</p>
San-Martín, Sonia Jiménez, Nadia Rodríguez-Torrico, Paula Piñeiro-Ibarra, Irati	<p>¿Qué factores influyen en el compromiso educativo de los profesores online?</p> <p>RESUMEN</p> <p>El propósito de este trabajo de investigación es doble: por un lado descubrir cómo los factores de calidad del sistema y apoyo institucional hacia el e-Learning impactan en las instituciones de educación superior que lo desarrollan; y por el otro explorar cómo ese impacto organizacional, junto con la valoración personal de la calidad del sistema y de la docencia, pueden influir en la intención de los profesores de continuar ejerciendo docencia online.</p> <p>Palabras clave: docencia en línea; desarrollo profesional docente</p>
Puente Alcaraz, Jesús Soto Cámara, Raúl Fernández Rodríguez, Gerardo	<p>Evaluando prácticas clínicas enfermeras mediante taxonomía NIC. Primera valoración de la implantación del modelo en la Universidad de Burgos</p> <p>RESUMEN</p> <p>Sistema de evaluación a través de portfolio que permite introducir la evaluación de las competencias profesionales alcanzadas durante las prácticas a través del uso de la taxonomía internacional NIC</p> <p>Palabras clave: evaluación; portfolios; aprendizaje basado en competencias</p>
Ribate Molina,	<p>La biomolécula invisible</p>

Autores	Título, resumen y palabras clave
M ^o Pilar	<p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Actividad basada en el tradicional juego del “amigo invisible”, en el que mediante pistas se debe adivinar quién es el autor de un regalo. Palabras clave: didáctica de las ciencias; gamificación</p>
Sagarra Romero, Lucía González, N Cartón Llorente, Antonio	<p>Wellfitic: creación y diseño de aplicación móvil (app) orientada al fitness&wellness</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Wellfitic es un proyecto de creación y diseño de aplicación móvil orientada al fitness & wellness Palabras clave: m-learning; TIC; deporte</p>
Sánchez Sánchez, Galo Ferrández Blanco, Laura Rubio Sanchís, María José	<p>Un proyecto de expresión artística en el Museo Baltasar Lobo de Zamora</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Con los medios y las técnicas de la expresión corporal se han creado dos piezas de movimiento expresivo que tratan de motivar a los niños y niñas hacia una mirada más creativa hacia la escultura Palabras clave: educación artística; aprendizaje servicio; aprendizaje en museos</p>
Sánchez Viera, J Sánchez Galán, J Romero Díaz, C	<p>Caminando por la historia del deporte: aprendizaje a través del juego</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Elaboración de un juego de rol ambientado en diferentes hitos de la historia del deporte. Palabras clave: gamificación; juego de rol; deportes</p>
Sánchez-Archidona Hidalgo, Guillermo	<p>El programa <<Renta Web>> y su aplicación práctica para los alumnos de Doble Grado en Derecho y Administración de Empresas en la asimilación de conceptos de la parte especial de Derecho Financiero y Tributario</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Introducción del Programa <<Renta Web>> como herramienta didáctica en las aulas para mejorar y promover el acercamiento de los alumnos a la realidad práctica de del IRPF Palabras clave: derecho financiero y tributario; TIC; competencias profesionales</p>
Uriel Gallego, Marta Abarca Lachén, Edgar Berenguer Torrijo, Nuria Sáez-Benito Suescun, Loreto Sáez-Benito Suescun, Ana Gómez Rincón, Carlota.	<p>Protégete del sol, protégete del Lupus”. Integración curricular en el grado de Farmacia a través de la Metodología aprendizaje Servicio</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Un proyecto de ApS en colaboración de una asociación de pacientes aporta el contexto real para el aprendizaje de los alumnos que crean diferentes materiales para la asociación. Palabras clave; ApS; salud; divulgación; Farmacia</p>

Autores	Título, resumen y palabras clave
Vergara, Diego Chivite, C. Paredes, M. Fernández, P.	Estrategia innovadora para reforzar el aprendizaje cooperativo RESUMEN Diseño metodológico basado en el aprendizaje cooperativo mediante trabajos grupales (Exposición-Preguntas-Respuestas, (EPR)). Palabras clave: método EPR; motivación; aprendizaje cooperativo

Modalidad no universitaria

Autores	Título, resumen, palabras clave
Almela, Raquel Cuevas, Merche Sola, Andrea	<p>Escape class/Escape classroom</p> <p>RESUMEN</p> <p>Desafíos a partir de los contenidos curriculares trabajados en el aula integran un juego de escape.</p> <p>Palabras clave: gamificación; Fisioterapia</p>
Calavia Lombardo, Sergio	<p>El aprendizaje e-learning, como complemento a la enseñanza presencial, en la asignatura de cultura científica de bachillerato</p> <p>RESUMEN</p> <p>Utilización de herramientas TIC (campus virtual, e-portfolio, foros, kahoot, etc.) como complemento a la formación presencial en la asignatura de cultura científica.</p> <p>Palabras clave: e-learning; m-learning; e-portfolio; campus virtual; TIC</p>
Corbeira, Alejandra Duato, Ana Sanz, Lourdes Vara, Mercedes	<p>Semana de la Ciencia. "La mujer y la niña en la Ciencia"</p> <p>RESUMEN</p> <p>A través de distintas actividades durante la semana cultural en un instituto, se pretende dar a conocer el papel de la mujer en la historia de la ciencia</p> <p>Palabras clave: igualdad de género; aspectos sociales de la ciencia; historia de la ciencia.</p>
Fornoza Royo, Belén	<p>Flipped Classroom para la estimulación del lenguaje oral en Educación Infantil</p> <p>RESUMEN</p> <p><i>Flipped-classroom</i> para padres e hijos, donde toda la comunidad educativa está implicada con un mismo objetivo: estimular el lenguaje oral de los alumnos de Educación Infantil a través de nuevas metodologías.</p> <p>Palabras clave: flipped classroom; estimulación del lenguaje; comunidad educativa; didáctica de la expresión oral</p>
Izquierdo Moreno, Marta	<p>M-learning en el laboratorio de Biología (Primera Aproximación)</p> <p>RESUMENE</p> <p>Los alumnos han utilizado sus dispositivos móviles durante las prácticas de laboratorio para la búsqueda de información, la realización de fotografías y grabaciones, el intercambio de información, la toma de datos y el retoque fotográfico.</p> <p>Palabras clave: m-learning; laboratorio; biología; didáctica de las ciencias</p>

Autores	Título, resumen, palabras clave
Lago, María José Laguna, María	<p>G-Rubric: Una aplicación práctica en las aulas de Secundaria</p> <p>RESUMEN</p> <p>A través de la herramienta G-Rubric, el alumno se enfrenta a un folio virtual en el que ha de redactar, siguiendo las instrucciones facilitadas por el programa, un tema que ha sido trabajado en clase. El alumno mejora su texto y su motivación aumenta.</p> <p>Palabras clave: G-Rubric; autoevaluación; motivación; expresión escrita</p>
Laguna Marín-Yaseli, María	<p>¿Y si jugamos? El aprendizaje basado en la resolución de problemas como método para la enseñanza de la Geografía</p> <p>RESUMEN</p> <p>Los alumnos elaboran, en grupo, juegos de mesa para alumnos más jóvenes. Aplican sus conocimientos de Geografía en el diseño de las pruebas del juego.</p> <p>Palabras clave: creatividad; gamificación</p>
Martín Jaurrieta, Alicia de San Lázaro Lorente, Sonia	<p>¿TEApuntas?</p> <p>RESUMEN</p> <p>TEApuntas es un proyecto diseñado para que los alumnos de 4º de Educación Secundaria trabajen con los alumnos del aula TEA y colaboren en su aprendizaje a modo de tutorización o apadrinamiento en actividades fundamentalmente de motricidad y estimulación sensorial.</p> <p>Palabras clave: inclusión; aprendizaje servicio; autismo</p>
Moreno Jiménez, Elisa	<p>El virus de la lectura</p> <p>RESUMEN</p> <p>Desde el Plan Lector de Centro apostamos por la animación a la lectura con el trasfondo de la Educación Emocional y la Educación en valores. Además, se anima al voluntariado compartiendo tiempo y lecturas a los enfermos en la ciudad de Zaragoza.</p> <p>Palabras clave: animación a la lectura; aprendizaje servicio</p>
Sánchez Galán, C Bronchalo, J Sánchez Galán, J. M Rosado, A De la Osa, Z	<p>Entornos de aprendizaje autoorganizados: el proyecto SOLE</p> <p>RESUMEN</p> <p>Experimento cuyo objetivo era comprobar de qué manera los niños podían aprender de forma autónoma con la ayuda de un ordenador, sin el acompañamiento de un adulto.</p> <p>Palabras clave: aprendizaje autorregulado, entorno de aprendizaje autoorganizado, aprendizaje autónomo; SOLE</p>
Sánchez Marco, Marta	<p>El <i>Moodboard</i> o “panel de inspiración” como herramienta para el desarrollo de la creatividad</p> <p>RESUMEN</p> <p>La actividad presenta el <i>moodboard</i> es recurso pedagógico óptimo para la ideación en el proceso creativo, en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de la ESO.</p> <p>Palabras clave: creatividad; <i>design thinking</i>; TIC</p>

Autores	Título, resumen, palabras clave
Vicente Loscos, Víctor	<p>Experiencia en organización de pruebas <i>running</i></p> <p>RESUMEN</p> <p>Los estudiantes tenían la oportunidad de realizar prácticas voluntarias reales trabajando con profesionales del sector en cuatro pruebas deportivas diferentes</p> <p>Palabras clave: deporte; eventos; aprendizaje basado en proyectos</p>

POSTER

Modalidad universitaria

Autores	Título, resumen y palabras clave
Vergara, Diego Rubio, M. P. Lorenzo; L. Rodríguez, R Fernández, P.	<p>Refuerzo de habilidades espaciales mediante plataformas virtuales interactivas.</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Presentación de herramienta didáctica basada en una plataforma virtual interactiva (PVI), diseñada con Cabri3D®, cuya finalidad es ayudar a los estudiantes universitarios a mejorar su capacidad de visualización espacial Palabras clave: visión Espacial; plataforma virtual interactiva</p>
Sagarra-Romero, Lucía Cazorla-Bernal, José Miguel Soria- Campo, Aarón	<p>E-AFIS: Ebook de Actividad Física y Salud</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Creación de un Ebook por parte del alumno como material de aprendizaje y de estudio. Se permite así, un aprendizaje significativo en el alumno. Palabras clave: ejercicio físico; creación de material didáctico; aprendizaje basado en proyectos</p>
Vergara, Diego Mezquita, J.M. Gómez, A.I Fernández, P.	<p>Análisis comparativo de diferentes recursos online para la gamificación de la evaluación tipo test</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Análisis de recursos para usar en gamificación como Quizizz, Kahoot, Plickers, Google Forms, etc. Ventajas y desventajas de cada uno de ellos. Palabras clave: gamificación; TIC</p>

Modalidad no universitaria

Autores	Título, resumen y palabras clave
<p>Campo, María del Carmen</p>	<p>TELI-(Trabajo en Equipo y Logro Individual) El LapBook, un producto final individual colofón del Trabajo Cooperativo en 5º Educación Primaria</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Se realiza un trabajo en grupo basado en el aprendizaje cooperativo y se elabora un producto final (LapBoook), con el que se presentan los conocimientos adquiridos. Palabras clave: aprendizaje cooperativo; evaluación; TIC</p>
<p>Melero Martín, Lara Litago Mainar, Esperanza</p>	<p>Gamificación en Educación Infantil: <i>class dojo</i></p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Adaptación en papel de la <i>app class dojo</i>, que se usa en internet y por el cual los alumnos van ganando o perdiendo puntos dependiendo de si cumplen o no las normas consensuadas entre la clase y el profesor. Palabras clave: gamificación; inteligencia emocional; gestión de clase</p>
<p>Melchor Rojo, Rubén</p>	<p>Construcción de mesas luminosas</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Construcción de mesas luminosas por parte de alumnos de 3º de la ESO para su uso en las clases de infantil para diversas actividades didácticas. Son mesas modificadas para que su superficie emita luz con distintos colores y secuenciaciones en función de la actividad para la que se empleen. Palabras clave: aprendizaje basado en proyectos</p>
<p>Salvador, José</p>	<p>disFRUTing</p> <p style="text-align: center;">RESUMEN</p> <p>Huerto escolar como aprendizaje basado en proyectos. Se incluyen contenidos sobre alimentación y hábitos saludables. Palabras clave: huertos escolares; didáctica de las ciencias; aprendizaje basado en proyectos</p>