

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

Octaedro 

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.



**Unión Europea**

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

**JUNTA DE EXTREMADURA**

Consejería de Economía, Ciencia y Agenda Digital

---

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](http://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. Videjuegos 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	

# Storytelling y recursos digitales para el desarrollo de narrativas visuales

PATRICIA DE-CASAS-MORENO  
MACARENA PAREJO-CUÉLLAR  
Universidad de Extremadura

## 1. Introducción

La popularización de las tecnologías digitales, así como la convergencia mediática, ha supuesto un cambio en el acceso a la información. La Web Social (Web 2.0) como base particular del proceso ha influido al permitir la creación de espacios colaborativos, donde los interesados del ecosistema digital pueden elaborar productos y crear historias en diferentes plataformas. Para ello, emplean múltiples fórmulas narrativas y herramientas digitales sencillas, caracterizadas por su función multimedia dotándolos de gran impacto expresivo, educativo y comunicativo (Moreira-Chóez, 2021). Sin embargo, en la actualidad se habla de la Web 3.0, definida como una nueva era. Esta se caracteriza por la ubicuidad, inteligencia artificial, descentralización de los contenidos, la conectividad, así como la demanda de toda aquella persona, que consume este tipo de medios, y la oferta a la carta, según sus intereses (Rebollo-Bueno, 2019).

Actualmente, este flujo de información y comunicación ya no es unidireccional. Con la aparición de los llamados *prosumidores*, la sociedad es capaz de consumir y, a la vez, crear y transmitir información a través de la red. Participan en todo el proceso creativo, formando parte de la historia y controlando los aspectos estéticos de la misma. Pero, para poder llevar a cabo esta tarea, hay que estar correctamente alfabetizado, y no solo en competencias mediáticas y digitales, sino también en transmedias (Villalustre-Martínez y Moral-Pérez, 2014).

Así, en el contexto actual nos encontramos frente a nuevo panorama, donde las historias no se adscriben a la estructura lineal (Lambert, 2007), sino que se vislumbra el aumento de proyectos que vinculan las narrativas digitales y las narrativas transmedia en el campo educativo. De este modo, la presente obra trata de esbozar el uso de la técnica de la narración digital o *digital storytelling* con la implicación de un aula transmedia en Educación Superior. Para ello, se diseñará un proyecto de innovación educativa en el que el alumnado tendrán que partir de un relato/historia para la creación de un entorno virtual de aprendizaje, donde la narrativa cobre especial notoriedad.

Scolari (2013) señala que una educación inspirada en una narrativa propiciada por las tecnologías digitales implica prácticas pedagógicas de participación y entornos colaborativos. La pedagogía de la enunciación individual, según el autor, es monomediática, concentrada exclusivamente en el libro de texto y el profesorado, mientras que el establecimiento de un aula transmedia genera transmisión de conocimiento, al tiempo que fomenta el desarrollo de una pedagogía participativa, dinamizadora y colectiva, donde el relato se construye entre todas las partes.

## 2. *Digital storytelling* y el aula transmedia como metodologías activas de enseñanza-aprendizaje

La inclusión de las tecnologías digitales en el aula ha generado que el alumnado aproveche sus peculiaridades para contar historias a través de herramientas digitales. Las redes sociales han cobrado un papel notorio en la difusión de conocimiento y expansión de las historias (De-Casas-Moreno *et al.*, 2018).

La narración digital, conocida también como *digital storytelling*, se ha alzado como una nueva metodología activa de enseñanza-aprendizaje en el ámbito cultural y educativo a través de su lenguaje hipermedial. Asimismo, se puede definir como una técnica narrativa novedosa que facilita la presentación de ideas, comunicación o transmisión de conocimientos. Este proceso de construcción de historias otorga la oportunidad de generar atractivos escenarios de aprendizaje. Según Robin (2008), esta técnica

ca permite recrear contenidos audiovisuales con gran carga expresiva, desplazando la creatividad de los estudiantes.

En esta misma línea de estudio, Hermann-Acosta y Pérez-Garcías (2019) indican que el uso de esta técnica constituye un aporte a la educación. Desde una perspectiva pedagógica, la educación tradicional se está convirtiendo en interactiva y dialógica, involucrando experiencias y conexión con la realidad. Incluir los relatos digitales en el contexto educativo permite desarrollar y reforzar el aprendizaje cognitivo, praxítico y afectivo, generando una modalidad de enseñanza constructivista, donde el alumnado se convierta en protagonista del proceso y el profesorado en un mero guía del conocimiento. En lo académico, las ventajas apuntan a despertar la autocrítica/crítica, así como el desarrollo del aprendizaje social con piezas narrativas. También se consigue conocer la opinión del alumnado, desarrollar seguridad y motivar a los educandos con el estímulo de la autoproducción (Flandoli, Maldonado y Rivera, 2020).

El concepto de *narrativa transmedia* (*transmedia storytelling*), acuñado por Jenkins, en sus inicios empleado para el contexto comunicativo, no tardó en ser adoptado por personas del ámbito profesional y académico del mundo educativo. Esta narrativa se identifica por una doble dimensión: la historia se expande en diferentes plataformas otorgando continuidad y los prosumidores participan activamente en el proceso de expansión narrativa. Esta segunda dimensión es conocida como *contenidos generados por usuarios* (*user-generated contents*) (Scolari et al., 2019).

Dado que las historias siempre han desempeñado un rol importante en la vida del ser humano, la creación de nuevas formas narrativas ayuda a la transmisión instantánea de historias relevantes con ayuda del lenguaje multimedia e interactivo (Jenkins, 2006). Scolari (2013, p. 24) señala que:

[...] son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.).

Por tanto, en el entorno que nos ocupa, sería necesario plantear: ¿qué características debería cumplir un aula transmedia para que el método enseñanza-aprendizaje fuera efectivo? Sin

duda, el papel de la narrativa debe ser importante, así como reforzarse. En el aula se debe trabajar a través de diferentes lenguajes y soportes mediáticos, sin olvidar lo más importante, motivar al estudiantado a la creación de contenidos. En este sentido, pasaríamos de los *user-generated contents* a los *student-generated contents* (Manzano, 2022).

### 3. Desarrollo-propuesta formativa: del aula tradicional al aula transmedia

Para que un proyecto de innovación educativa basado en las tecnologías digitales llegue a ser efectivo, es preciso conocer el contexto educativo y las dimensiones de estudio empleadas. Con esta propuesta se pretende introducir al discente en entornos digitales en los que interactuar y alcanzar un favorable aprendizaje. El empleo de la narrativa y el arte de contar historias es la mejor forma de conseguir que se involucre en el proceso de construcción del relato y de desarrollo del conocimiento (Ruíz-Merlano *et al.*, 2022).

Hay que destacar que las nuevas generaciones están rodeadas de multiplicidad de plataformas, que expanden las historias y propician nuevas metodologías activas en el aula (Espada *et al.*, 2017). Es en este marco donde surgen los conceptos de *cultura participativa* e *inteligencia colectiva*. Ambos términos hacen alusión a la función y desempeño cooperativo para la creación de productos. Jenkins (2006, p. 2) señala que la cultura participativa se trata del «flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias de medios y el comportamiento migratorio de audiencias».

En suma, esta propuesta innovadora intercala técnicas como la narración digital o *digital storytelling* con la narrativa transmedia, para conseguir cambiar el aula convencional a un aula transmedia, donde el pensamiento crítico y la creatividad imperen en la práctica.

### 3.1. Metodología

La presente propuesta está centrada en dos técnicas y/o metodologías activas de enseñanza-aprendizaje. Por un lado, el uso de los relatos digitales o *digital storytelling* para la construcción de historias y, por otro, el empleo de la narrativa transmedia para expandir la historia a través de diferentes plataformas y medios.

El desarrollo de la formación se divide en tres dimensiones específicas:

- a) Estructura narrativa (Campbell, 2001). Las historias poseen una estructura tripartita conocida como *El Paradigma del Ciclo Heroico*. Este modelo permite definir los momentos más importantes, así como ayudar a recordar el relato y despertar emociones. Se distingue en:
  - Separación: el héroe manifiesta ser capaz de enfrentarse a sus limitaciones.
  - Iniciación: el personaje se expone a pruebas, aplicando el método de aprendizaje basado en problemas (AbP).
  - Retorno: el héroe comparte su aprendizaje.
- b) Las cuatro C del *digital storytelling*. Lambert (2007) señala que este método se identifica por:
  - Contexto: establecer un universo, que el alumnado pueda comprender.
  - Crisis: enfatizar un acontecimiento imprevisto.
  - Cambio: continuación de la narración debido a acciones derivadas del acontecimiento.
  - Conclusión: finaliza con una situación específica, reflejando el aprendizaje adquirido.
- c) El *aula transmedia*. Según Scolari (2013), para establecer una metodología de enseñanza-aprendizaje con la narrativa transmedia, es necesario:
  - Tener una historia que contar.
  - Buscar información sobre la historia seleccionada.
  - Desarrollar pruebas para alcanzar el objetivo.
  - Entornos de colaboración.
  - Continuación del aprendizaje.

## 3.2. Aplicación práctica

Etapas/nivel educativo

Educación Superior, Universidad

Área curricular/asignatura

Comunicación Audiovisual / Periodismo

Competencias

El alumnado deberá alcanzar competencias y habilidades específicas (figura 1):



**Figura 1.** Competencias básicas digitales. Fuente: elaboración propia a partir de marco DigCompEdu de competencia digital docente (<https://ec.europa.eu/jrc/digcompedu>)

Objetivos

La propuesta tiene como objetivo esbozar el uso de la técnica del *digital storytelling* con la implicación de un aula transmedia en Educación Superior. Para ello, se diseñará un proyecto de innovación educativa donde los estudiantes tendrán que partir de un

relato para la creación de un entorno virtual de aprendizaje, donde la narrativa cobre especial notoriedad. De aquí se derivan una serie de objetivos específicos:

- Reflexionar sobre el impacto de las TIC en la sociedad y la educación.
- Dominar el lenguaje audiovisual para favorecer su análisis crítico y aplicación didáctica.
- Diseñar y evaluar aplicaciones multimedia y recursos digitales.
- Revelar el potencial didáctico de los *digital storytelling*.
- Desarrollar estrategias narrativas creativas para contar historias.
- Construir relatos a partir de recursos digitales multiformato.

### Contenidos

Planificación de un entorno en línea a través del desarrollo de contenidos digitales de aprendizaje sobre algún personaje popular de ficción. Este entorno se alzará como propuesta de intervención para la presentación de los temas abordados. El entorno tiene una doble vertiente:

- Exponer un proyecto a través de la consecución y expansión de una historia.
- Vender un producto comunicativo y digital en formato multimedia e interactivo.

### Propuesta de actividades

La propuesta de actividades parte de la siguiente figura ideada por Aula Planeta (2015) con el fin de conocer el concepto de *digital storytelling* como técnica educativa (figura 2).

1. Comenzar con una idea: atendiendo a la estructura tripartita de *El Paradigma del Ciclo Heroico*, diseñamos y planteamos el proyecto. Es necesario pensar en la historia, determinar el *público objetivo* y reflexionar en la evaluación del modelo.
2. Investigar, explorar y aprender: el alumnado trabajará con dos dimensiones. Aplicará las cuatro C (Lambert, 2007) con la finalidad de conocer el universo de la historia; discernir cuál es el mensaje a lanzar, así como la construcción del mismo; y determinará qué medios/plataformas va a emplear para la creación y difusión de contenido.



Figura 2. Ocho pasos para usar la narración digital. Fuente: Aula Planeta (2015)

En un segundo paso, aplicará la técnica del aula transmedia. Buscará y seleccionará información sobre el tema; aplicará el aprendizaje mediante búsqueda de conocimiento y resolución de problemas; trabajará colaborativa y cooperativamente, y expondrá las conclusiones de sus aprendizajes, reflexionando acerca de los aprendizajes alcanzados.

3. Escribir la narración: seleccionará el formato de presentación del proyecto (wiki, página web, blog, red social, etc.). A la vez que creará el universo de la historia, seleccionará personajes, contexto, relaciones y conflictos.
4. Dibujar y planificar el guion: seleccionado el hilo conductual de la historia, deberá realizar un esbozo/presentación del universo elegido. Podrá realizar un *storyboard* como representación gráfica o podrá optar por la técnica del *elevator pitch*. Esta técnica, conocida en el ámbito comunicativo, se centra en la presentación de un proyecto en corto periodo de tiempo (20 segundos a 1 minuto). Entre las características de este discurso destacan la concisión, la claridad y la brevedad.
5. Crear o seleccionar los recursos: debe generar y crear recursos digitales vinculados con su historia que serán compartidos e incluidos en su entorno digital.

6. Editar y montar: construir el universo creado con toda la información recopilada y recursos diseñados.
7. Compartir: atendiendo a preguntas como cuál es mi historia y en qué soportes/plataformas puedo expandirla, qué enfoque se prevé que se le pueda otorgar, qué temáticas se pueden abordar, etc. El grupo deberá detallar su estrategia transmedia en la red en busca de compromiso y participación.
8. Reflexionar y comentar: el grupo decidirá los mecanismos de motivación para desarrollar un aprendizaje por descubrimiento e investigación. En este proceso, comprenderá otras formas de comunicar y transmitir conocimiento.

### 3.3. Recursos tecnológicos

El alumnado contará con un dispositivo tecnológico (tableta, móvil o PC). Además, harán uso de cualquier herramienta digital que facilite la creación de recursos (mapas mentales, infografías, píldoras audiovisuales, líneas del tiempo, etc.) para incorporar en su proyecto (Mindomo, Padlet, Canva, Genially, Animator, Powtoon, entre otras).

En horario lectivo, se les mostrará, a medida que avanza el proyecto, diferentes aplicaciones digitales gratuitas, que deberán guardar en el repositorio Symbaloo (figura 3).

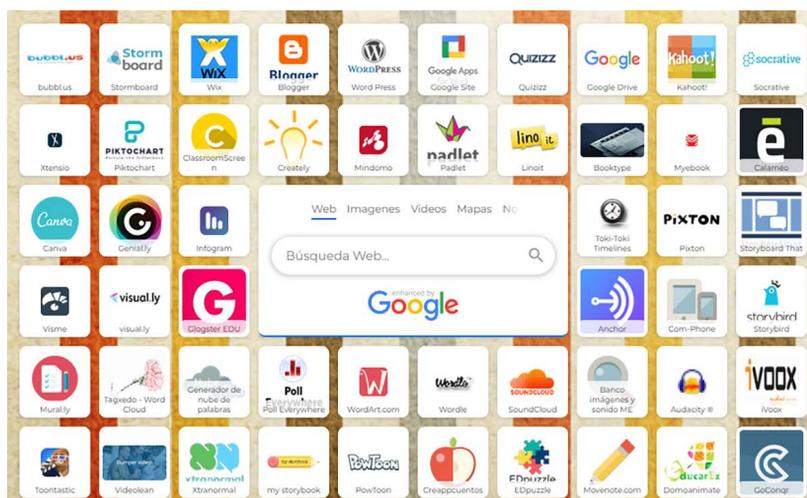


Figura 3. Recursos digitales. Fuente: elaboración propia

### 3.4. Evaluación

Tomando como base el estudio de Villaustre-Martínez y Moral-Pérez (2014), desde el punto de vista pragmático, para la evaluación de las diferentes tareas y acciones llevadas a cabo, esta propuesta se basa en cuatro dimensiones específicas (tabla 1):

**Tabla 1.** Metodología de evaluación en el aula

Dimensión	Tarea	Criterios de evaluación
Digital	Uso de herramientas tecnológicas	Empleo correcto de recursos seleccionados
	Elaboración de material audiovisual (infografías, mapas, etc.)	Aportaciones de material multimedia e interactivo relacionado con el tema
	Empleo de técnicas digitales ( <i>storyboard</i> o <i>elevator pitch</i> )	Montaje y edición de la técnica
Narrativa	Selección y planificación del tema	Temática planteada con técnica de narración digital
	Elaboración de la historia	Coherencia, cohesión e hilo conductual aplicada a dimensiones y metodologías
	Aula transmedia	Transformación de un aula tradicional a transmedia
	Expansión narrativa	Desarrollo y continuación de las historias en soportes multiplataformas
Creativa	Creación de recursos multiformato	Originalidad en la selección de recursos
	Determinación de la apariencia audiovisual	Capacidad creativa en la construcción del proyecto
	Selección de un nuevo enfoque: expansión de la historia	Capacidad creativa en continuar con la historia
Didáctica	Formulación de una historia	Potencialidad didáctica
	Desarrollo de competencias digitales	Adquisición de competencias digitales
	Propuesta en valor del producto	Capacidad para transmitir el productor y generar audiencia

Fuente: elaboración propia a partir de Villaustre-Martínez y Moral-Pérez (2014)

## 4. Bibliografía

- Aula Planeta (2015). *Ocho pasos para usar en clase la narración digital o digital storytelling*. <https://bit.ly/3JKOHHB>
- Campbell, J. (2001). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* (1.ª ed., 1949). FCE.
- De-Casas-Moreno, P., Tejedor-Calvo, S. y Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Micronarrativas en Instagram: Análisis del storytelling autobiográfico y de la proyección de identidades de los universitarios del ámbito de la comunicación. *Prisma Social*, 20, 40-57.
- Espada, R. M., Masa, J. A., Delgado, S. C., Puerto, G. D., Esteban, P. G., Alonso-Díaz, L. y Tosina, R. Y. (2017). A way to measure complex concepts relationships when using digital storytelling. *Електронне наукове фахове видання «відкрите освітнє е-середовище сучасного університету»*, 3, 36-42. <http://bit.ly/3mLFbwe>
- Flandoli, A. M. B., Maldonado, J. C. y Rivera, D. (2020). Storytelling para potenciar la creatividad en el aula universitaria. *Universidad-Verdad*, 77, 32-43. <https://doi.org/10.33324/uv.vi77.310>
- Hermann-Acosta, A. y Pérez-Garcías, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia. Revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Revista espacios*, 40(41), 5-17.
- Jenkins, H. (2006). *Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. <https://goo.gl/L3Q36X>
- Lambert, J. (2007). *The Digital Storytelling Cookbook*. Center for Digital Storytelling
- Manzano, E. P. F. (2022). Aplicación de la tecnología para el diseño de proyectos transmedia en el aula: Caso de estudio: it ends with us. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 11, 1-10. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4084>
- Moreira-Chóez, J. (2021). Narrativas digitales como didáctica educativa. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 846-859. <http://doi.org/10.23857/pcv6i3.2409>
- Rebollo-Bueno, S. (2019). Social media, interacción y publicidad. Percepción de los formatos y contenidos en la Web 3.0. *Pensar la publicidad: revista internacional de investigaciones publicitarias*, 13, 191-207.
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: a powerful technology tool for the 21 st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228.

- Ruiz-Merlano, C. P., Gómez-Martínez, Y. C., Vidal, N. J. y Usta-González, W. I. (2022). Digital Storytelling: La narrativa digital en la práctica docente. *CIENCIAMATRIA*, 8(2), 837-852. <https://doi.org/10.35381/cm.v8i2.992>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scolari, C. A., Lugo Rodríguez, N. y Masanet, M. J. (2019). Educación transmedia: de los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista latina de comunicación social*, 74, 116-32. <http://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1324>
- Villaustre-Martínez, L. y Moral-Pérez, M. E. D. (2014). Digital storytelling: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revista Complutense de Educación*, 25(1), 115-132. [http://doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2014.v25.n1.41237](http://doi.org/10.5209/rev_RCED.2014.v25.n1.41237)

## 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 Currículo 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.