

REDES COLABORATIVAS EN TORNO A LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

Rosabel Roig-Vila (Coord.),
Jordi M. Antolí Martínez,
Josefa Blasco Mira,
Asunción Lledó Carreres
& Neus Pellín Buades (Eds.)

UA

UNIVERSITAT D'ALACANT
UNIVERSIDAD DE ALICANTE

ICE

Institut de Ciències de l'Educació
Instituto de Ciencias de la Educación



Redes colaborativas en torno a la docencia universitaria

ROSABEL ROIG-VILA (COORD.),

JORDI M. ANTOLÍ MARTÍNEZ, JOSEFA BLASCO MIRA,
ASUNCIÓN LLEDÓ CARRERES & NEUS PELLÍN BUADES (EDS.)

UA | UNIVERSITAT D'ALACANT
UNIVERSIDAD DE ALICANTE
ICE Institut de Ciències de l'Educació
Instituto de Ciencias de la Educación

2017

Redes colaborativas en torno a la docencia universitaria

*Edició / Edición: Rosabel Roig-Vila (Coord.), Jordi M. Antolí Martínez, Josefa Blasco Mira,
Asunción Lledó Carreres & Neus Pellín Buades*

Comité editorial internacional:

Prof. Dr. Julio Cabero Almenara, Universidad de Sevilla

Prof. Dr. Antonio Cortijo Ocaña, University of California at Santa Barbara

Prof. Dr. Ricardo Da Costa, Universidade Federal Espiritu Santo, Brasil

Prof. Manuel León Urrutia, University of Southampton

Prof. Dr. Gonzalo Lorenzo Lledó, Universitat d'Alacant

Prof. Dr. Enric Mallorquí-Ruscalleda, California State University-Fullerton

Prof. Dr. Santiago Mengual Andrés, Universitat de València

Prof. Dr. Fabrizio Manuel Sirignano, Università degli Studi Suor Orsola Benincasa di Napoli

Comité tècnic / Comité técnico:

Neus Pellín Buades

*Revisió i maquetació: ICE de la Universitat d'Alacant/ Revisión y maquetación: ICE de la Universidad de Alicante
Primera edició: setembre de 2017 / Primera edición: septiembre de 2017*

© *De l'edició/ De la edición: Rosabel Roig-Vila, Jordi M. Antolí Martínez, Josefa Blasco Mira,
Asunción Lledó Carreres & Neus Pellín Buades*

© *Del text: les autores i autors / Del texto: las autoras y autores*

© *D'aquesta edició: Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat d'Alacant / De esta edición: Insti-
tuto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante
ice@ua.es*

ISBN: 978-84-617-8973-3

*Qualsevol forma de reproducció, distribució, comunicació pública o transformació d'aquesta obra només pot ser re-
alitzada amb l'autorització dels seus titulars, llevat de les excepcions previstes per la llei. Adreceu-vos a CEDRO (Centro
Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necessiteu fotocopiar o escanejar algun fragment d'aquesta obra.
/ Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser
realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de
Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.*

*Producció: Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat d'Alacant / Producción: Instituto de Ciencias
de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante*

*EDITORIAL: Les opinions i continguts dels textos publicats en aquesta obra són de responsabilitat exclusiva dels
autors. / Las opiniones y contenidos de los textos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de los autores.*

Herramientas innovadoras para futuros docentes de enseñanza Secundaria: *El Ministerio del Tiempo* como herramienta metodológica interdisciplinar

Ruiz Bañuls, Mónica¹; Gómez Trigueros, Isabel María²

¹ Universidad de Alicante, monica.ruiz@ua.es

² Universidad de Alicante, isabel.gomez@ua.es

RESUMEN

El propósito de esta comunicación es presentar un trabajo que se inserta dentro de la RED: “Propuestas *transmedia* y *gamificación* aplicadas al EEES: nuevas metodología activas para implementar las competencias en Ciencias Sociales y en Literatura”. La idea que sustenta la RED es considerar las TIC como un espacio decisivo para la difusión de la docencia a través de herramientas virtuales, desarrollando propuestas didácticas en las que se implemente a través de los *transmedia* y la *gamificación* la adquisición de nuevos contenidos en dichas áreas de conocimiento. Por ello, presentamos una experiencia educativa en la que nuestros estudiantes del Máster en Profesorado de Educación Secundaria, como futuros profesionales docentes, sean capaces de incorporar en sus clases proyectos de innovación docente, intervenciones en el aula que se sustentan en los beneficios de la *gamificación* que les permitan pasar de la mera conectividad a Internet al compromiso de los estudiantes, logrando que el alumnado participe de manera dinámica y proactiva en el desarrollo de su propia enseñanza y aprendizaje de los contenidos y objetivos del currículo.

PALABRAS CLAVE: Interdisciplinariedad, *gamificación*, Formación profesorado, Educación Secundaria

1. INTRODUCCIÓN

Esta comunicación pretende mostrar una de las experiencias educativas que se están elaborando en la Red “Propuestas *transmedia* y *gamificación* aplicadas al EEES: nuevas metodología activas para implementar las competencias en Ciencias Sociales y en Literatura “, vinculada al ICE de la Universidad de Alicante. El objetivo principal de dicha Red es proponer actividades de explotación didáctica a través de nuevas metodologías activas basadas en la interdisciplinariedad y la *gamificación*, aplicando las últimas tendencias en tecnología educativa en los procesos de enseñanza de la literatura y las ciencias sociales en distintos niveles educativos.

Para llevar a cabo nuestra experiencia educativa partimos del hecho que la actual sociedad

globalizada, interconectada y con tecnología del siglo XXI reclama cambios sustanciales en los procesos de enseñanza y aprendizaje (E-A) que atiendan las nuevas demandas de la población en materia formativa. En este sentido, somos conscientes de que se impone la necesidad de educar de una forma completa, plena y en conectividad promoviendo modificaciones en los currículos y planes de estudio de las universidades que requieren una enseñanza no disgregante, sumativa e interdisciplinar (Nunes, 2002), que aúne contenidos de diversas disciplinas para la consecución de conocimientos integrales. De otro lado, la importancia cada vez mayor de disponer de un aprendizaje integral para el trabajo en equipo, implica el desarrollo de una formación interdisciplinar. Esta metodología educativa permite la resolución de problemas desde una visión no disociada, global y multidisciplinar. El término interdisciplinar se utilizó por primera vez en 1937 por el sociólogo Louis Wirtz aunque la Academia Nacional de Ciencias de los Estados Unidos y el Instituto de Relaciones Humanas de la Universidad de Yale habían empleado expresiones tales como cruces de disciplinas y demolición de las fronteras disciplinarias (Dogan, 1994, p. 37).

De igual modo, tuvimos presente que en el momento actual resulta una necesidad irrenunciable para todo docente que quiera plantearse su trabajo en el ámbito de la enseñanza obligatoria, la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación a sus aulas como un mecanismo de innovación y de renovación didáctica (Lorente Guzmán, 2009). El alumnado de secundaria piensa, habla, vive “en digital” y el profesorado debe tener en cuenta este hecho indiscutible. Asimismo, los jóvenes de hoy se mueven con naturalidad con los *transmedia* y los juegos de rol, nuevas plataformas que están impactando ya en sus necesidades y expectativas de aprendizaje. Por ello, partimos de la necesidad de todo futuro docente de secundaria de adecuar la enseñanza a los nuevos escenarios de educación que están apareciendo (Martínez Lirola, 2007).

Por otro lado, se ha prestado especial interés en realizar una propuesta innovadora entendiendo por innovar la mejora de las realidades y situaciones ya existentes a partir de una visión de reflexión y de actitud de progreso (Roig, 2008). En este sentido, no solo se trata de modificar las herramientas, incorporando TIC en los procesos de E-A sino también, y mucho más importante, incorporar una verdadera y sincera transformación personal que permita mostrar el valor educativo de tales incorporaciones en la educación. Enmarcando nuestro proyecto en la concepción innovadora que defiende Francisco Imbernón (1996, p. 64): “La innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva (...) lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación”.

Una innovación educativa requiere un cuidadoso diseño. Un ámbito decisivo para cualquier proyecto de cambio es el de su puesta en práctica en las aulas, y el de su transformación en procesos y resultados de aprendizaje para los personajes implicados como son los docentes y los estudiantes. Dicha labor es la que hemos querido materializar con esta experiencia educativa.

2. OBJETIVOS

El objetivo esencial de la experiencia educativa planteada es la de familiarizar a nuestro alumnado de master (especialidad Literatura y Ciencias Sociales: asignaturas “Lengua y Literatura

Españolas en el currículo de Secundaria” e “Iniciación a la innovación e investigación educativa en las Ciencias Sociales), como futuros docentes de secundaria, con los proyectos de innovación educativos que combinen TICS y nuevas metodologías. Presentamos y analizamos con nuestros/as estudiantes un proyecto de innovación aprobado por la Conselleria d'Educació de la Comunidad Valenciana para el presente curso escolar en un instituto de nuestra provincia titulado “Proyecto interdisciplinar con Tics en el aula de segundo ciclo de ESO a través de nuevas metodologías activas basadas en el ABP y en la *gamificación*” (DOCV núm. 7838/27/07/2016). Unos materiales reales que les permiten reflexionar como futuros docentes de secundaria en torno a la utilización de nuevas metodologías activas basadas en la interdisciplinariedad y los *transmedia* a partir de dicha experiencia educativa concreta: valoración en torno a la implantación real de un proyecto de innovación en un centro público a partir de la serie televisiva *El Ministerio del Tiempo* y análisis pedagógico en torno las ventajas e inconvenientes en sus procesos de enseñanza-aprendizaje de la utilización de tales herramientas.

De igual modo, nos planteamos con esta experiencia educativa que nuestro alumnado de master reflexionara en torno a la importancia de favorecer e impulsar la adquisición de la competencia “Aprender a aprender” de los estudiantes de secundaria a partir de una propuesta que incentivará la investigación y análisis de distintas fuentes de información, tecnológicas, libro de texto, documentos de la biblioteca del centro, etc. mediante la resolución de problemas o Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Cabe recordar que este tipo de metodología didáctica se encuadra entre las directrices y postulados que indica la normativa curricular y que se materializa en propuestas a través de proyectos entendidos como “una valiosa y necesaria herramienta que canalice la creatividad, la fantasía y la inventiva a la eficaz resolución de problemas” (BOE, núm.3: 245/03/01/2015).

Un último objetivo que contemplamos fue el de valorar positivamente la implementación de metodologías interdisciplinares, activas y participativas de los estudiantes de secundaria para la adquisición de una dimensión global de los contenidos y habilidades propias de segundo ciclo de la ESO. Que nuestro alumnado fue capaz de tener capacidad crítica para reflexionar en torno al fomento del desarrollo de propuestas didácticas aglutinadoras y sumativas, aunando esfuerzos desde disciplinas distintas como es el caso de la historia, la literatura, la plástica o la música.

3. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Con la intención de hacer reflexionar al futuro docente de este nivel educativo sobre la importancia de incorporar las tecnologías de la comunicación y de la información en su proceso de enseñanza y sobre la importancia de la innovación en su labor educativa, decidimos empezar la construcción metodológica por la praxis; es decir, analizar y valorar un proyecto de innovación docente en un centro de secundaria obligatoria que incorpora nuevas metodologías con su alumnado y valorar su repercusión entre los estudiantes de estas edades que han sido llamados “nativos digitales” (Bennet, S., Maton, K. & Kervin, L., 2008).

Los participantes que han colaborado en este estudio se enmarcan en dos niveles educativos. Por un lado los 80 estudiantes del Master Universitario en Profesorado de Educación Secundaria de la Universidad de Alicante (35 en la modalidad Literatura y 45 en la de Ciencias Sociales). Y por otro

lado, los 38 alumnos/as de cuarto curso de Educación Secundaria de la Sección del IES San Vicente en Agost, durante el segundo trimestre lectivo del curso 2016-2017. Divididos en dos grupos, uno de ellos con 20 alumnos y el otro constituido por 18. La docencia en literatura y ciencias sociales en cada grupo ha sido impartida por las profesoras Mónica Ruiz Bañuls e Isabel María Gómez Trigueros respectivamente, miembros además de la Red y docentes en la Facultad de Educación de la Universidad de Alicante. Asimismo, han colaborado las profesoras Pilar Trigueros y Carolina Torregrosa, docentes de lengua y literatura inglesa del centro de secundaria obligatoria ya citado y el profesor José Carlos Rovira Collado, que imparte la asignatura “Investigación, innovación y uso de tic en la enseñanza de lengua y literatura” (código 12059) en el Master Universitario en Profesorado de Educación Secundaria de la Universidad de Alicante.

La actividad se adoptó inicialmente a este nivel educativo pues el DOCV establece el conocimiento de las características generales de los grandes periodos de la historia, la música, la pintura y la literatura desde el siglo XIX hasta la actualidad.

Imagen 1. Áreas implicadas en la propuesta de innovación



La originalidad del proyecto de innovación docente aprobado por Conselleria en la Sección de Agost para este curso 2016/7 radica en el trabajo para alumnado de 4º de la ESO con una propuesta de juego a partir de la serie de TVE1 *El Ministerio del Tiempo*. Se trata de una intervención de aula que se sustenta en los beneficios de la *gamificación* que permiten pasar de la mera conectividad a Internet al compromiso de los estudiantes, logrando que el alumnado participe de manera dinámica y proactiva en el desarrollo de su propia enseñanza y aprendizaje de los contenidos y objetivos del currículo. La estrategia que se pretende implementar tiene como eje coordinador el siglo XIX.

A partir de esta concreción cronológica, se muestran diferentes situaciones problemáticas o “misiones” (ABP) que el alumnado debe resolver (competencia matemática, cultural y artística, tecnológica, etc.) a partir de la búsqueda de información (competencia aprender a aprender) a través

de las tablets como herramientas de trabajo (competencia digital). Como fuentes de documentación se han utilizado los recursos escritos de la biblioteca del centro, los libros de texto, el dossier diseñado por el profesorado (competencia lingüística) así como en Internet (competencia digital). Asimismo, pueden obtener “comodines” que les ayudarán a lo largo del proceso.

El trabajo se ha desarrollado de forma grupal, potenciando la cooperación y coordinación entre los participantes (aprendizaje entre iguales). Cada equipo, formado por 4 ó 5 estudiantes de 4º de ESO, ha asumido uno de los personajes históricos que el profesorado les ha presentado al comienzo de la actividad. Todos los miembros han definido las características, reales e inventadas, de dicho personaje (competencia emprendimiento e iniciativa personal):

Imagen 2. Fichas de los personajes



El equipo que consiga la resolución de la situación o problema presentado obtiene recompensas denominadas “insignias” que, según las reglas del juego, permiten al alumnado mejorar su nota final, obtener ayuda en determinadas actividades, posibilidad de entregar un trabajo fuera de la fecha marcada, etc. tratarse de una estructura de juego, antes de comenzar la intervención en el aula se explica cada una de las normas para resolver cualquier duda que pueda plantearse.

La ejecución del proyecto tuvo dos fases de realización. La primera de ellas implicó la informatización del aula de Historia, Lengua y Literatura, Plástica e Inglés donde el alumnado de 4º de ESO desarrolló su proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Se descargó del programa gratuito *Google Earth™* y los contenidos didácticos de la unidad elaborada en las tablets de los grupos de trabajo que se crearon. Durante esta primera etapa se realizaron una serie de actividades cuya finalidad fue familiarizar al alumnado en la adquisición en una serie de destrezas y conocimientos previos en la utilización de *Google Earth™* así como de las normas básicas de la metodología y proceso de

E-A que íbamos a desarrollar en clase (estructura de juego de rol con la teatralización del proceso histórico analizado y de los personajes que participaron en la actividad). Se concedió en esta fase una especial importancia a los intereses del alumnado así como sus motivaciones personales considerados prerrequisitos para acceder a las TIC y a cualquier otra propuesta didáctica de este tipo.

En una segunda fase se desarrollaron de las nociones conceptuales relacionadas con la Guerra de la Independencia española y el contexto histórico-artístico y cultural del siglo XIX español desde cada una de las áreas didácticas participantes. Se prestó especial atención a aquellos objetivos, contenidos y competencias curriculares que debía adquirir el alumnado de 4º curso de ESO. Asimismo, se puso en marcha la nueva metodología activa, interdisciplinar y con TIC a través de la utilización de las tablets en grupos cooperativos como medio de apoyo para reforzar los contenidos y destrezas que se debían adquirir en las áreas mencionadas así como para la adquisición de nuevos conocimientos interrelacionados de modo que conformen una visión real y lo más próxima posible al contexto histórico y cultural del siglo XIX. Se implementó, en las distintas sesiones de las disciplinas participantes, el ABP, para hallar la respuesta y superar las pruebas que conforman la propuesta didáctica planteada.

Intentando adaptar un tema tan complejo como la Guerra de la Independencia Española al nivel educativo señalado, optamos por dividir los contenidos de las áreas implicadas en cinco misiones con la intención de implementar en cada una de ellas los contenidos de las diferentes áreas. El funcionamiento, basado en un juego de rol, adaptado a las características y los objetivos de la intervención, parte de una presentación de los acontecimientos históricos que contextualizan cada misión; una propuesta-actividad a resolver basada en la metodología de ABP que implique todas las materias señaladas; una serie de pistas que ayuden a los estudiantes en la resolución del problema y una evaluación individual y grupal de los resultados obtenidos.

Es decir, se ha pretendido elaborar un material que permitiera a los estudiantes de edades comprendidas entre los 15 y los 16 años, desarrollar un conjunto de habilidades y destrezas necesarias para leer de forma competente los textos literarios significativos de ese periodo cultural, interpretar los hechos histórico-geográficos derivados del acontecimiento de la Guerra de la Independencia española, comprender las creaciones plásticas y musicales del siglo XIX así como trabajar la competencia lingüística en castellano, valenciano e inglés.

4. RESULTADOS

Los instrumentos de evaluación de la estrategia didáctica en el aula se concretaron en la resolución de cada una de las cuestiones que se plantearon a lo largo del proyecto. De este modo, se valoró, de forma positiva la adquisición de los conocimientos curriculares plasmados en las distintas programaciones didácticas de las áreas participantes en la intervención. De manera concreta, en las dos áreas con mayor implicación (Ciencias Sociales y Literatura) se valoró respectivamente que el alumnado fuera capaz de:

a) Saber situar cronológicamente los distintos acontecimientos históricos del siglo XIX, de manera concreta la Guerra de la Independencia española. Conocer las causas y consecuencias de

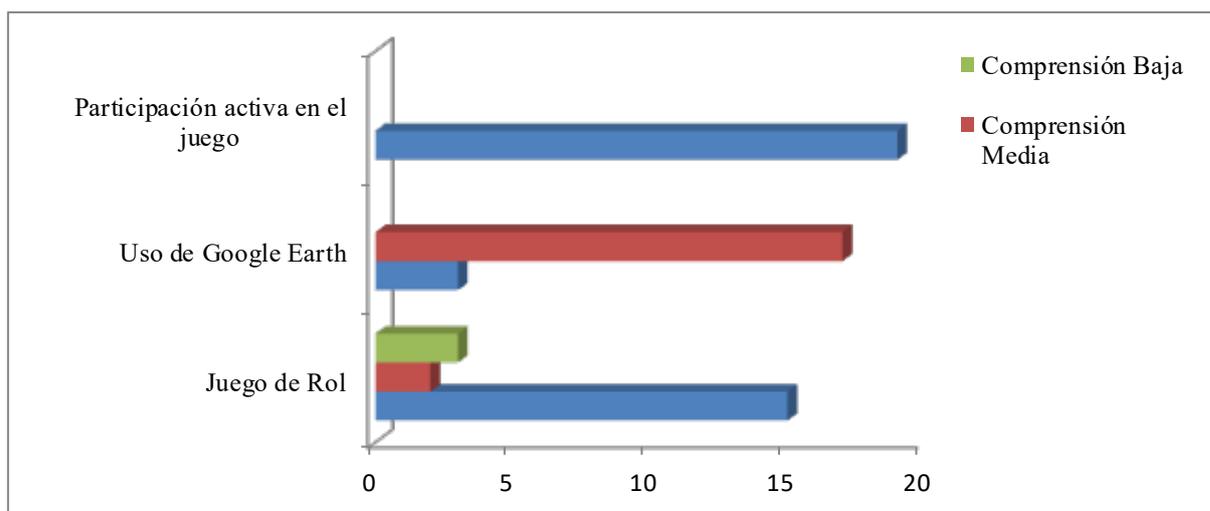
dichos hechos históricos así como su situación geográfica en mapas virtuales elaborados con *Google Earth*TM. Reconocimiento de los distintos personajes históricos que intervienen en los procesos históricos del siglo XIX así como de los presentados en la propuesta didáctica.

b) Ser capaz de reconocer los diferentes autores literarios del siglo XIX en España. Conocer y analizar los textos literarios del siglo XIX, contextualizando su desarrollo en ese período cronológico. Valorar la importancia de la literatura en el ámbito cultural del siglo XIX.

La mayoría del alumnado de cuarto curso de la Sección de Agost conocía la serie de *El Ministerio del Tiempo* y habían visualizado alguno de los capítulos donde se enmarcaba el proyecto analizado. Asimismo, un número elevado de estudiantes conocía y manejaba las reglas de los juegos de rol, afirmando que en algún momento se habían acercado a este tipo de entretenimiento lúdico, si bien es cierto que manifestaron que este acercamiento había sido motivado siempre por cuestiones de ocio y diversión (pero nunca vinculado a un proceso de aprendizaje reglado). Un pequeño inconveniente que se nos presentó fue el desconocimiento por parte del alumnado de esta edad del programa informático *Google Earth*TM una TIC que incorporamos a determinadas misiones de nuestro proyecto como una herramienta digital esencial y a la que tuvimos que dedicar varias sesiones explicativa en la primera fase del desarrollo del proyecto.

En el primer grupo de veinte alumnos/as, todos fueron capaces de desarrollar con éxito todas las misiones planteadas a lo largo del juego, entregando a tiempo y de modo adecuado las tareas exigidas. Tres no mostraron un correcto entendimiento de las reglas de los juegos de rol, carencia que se resolvió al plantear casi todas las misiones de forma grupal. Únicamente un alumno no fue capaz de entregar aquellas tareas exigidas, fundamentalmente por su absentismo. En la realización del examen escrito correspondiente a este tema del currículo (en las asignaturas de “Lengua y Literatura Castellanas” e “Historia”) dieciocho alumnos consiguieron superarlo, seis de ellos con calificaciones excelentes.

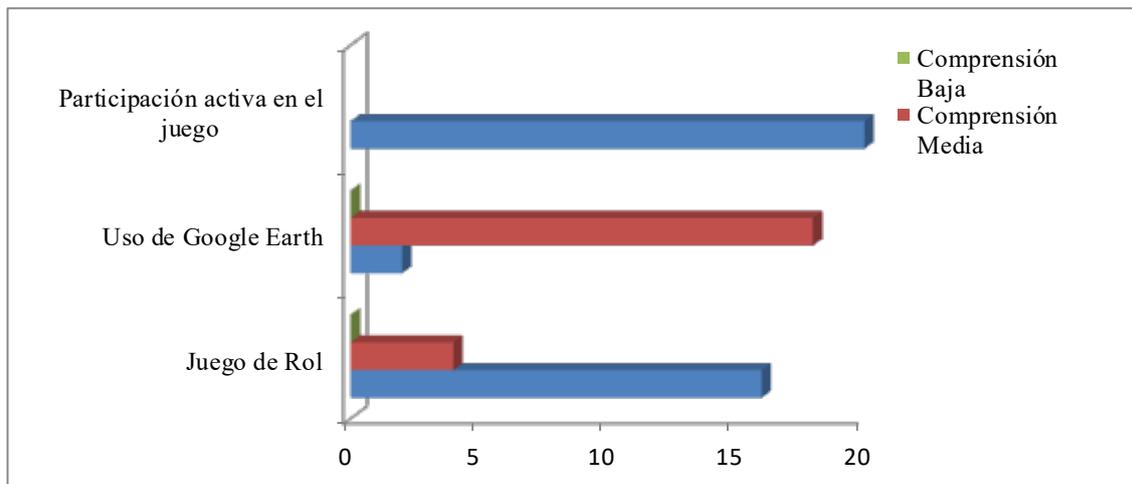
Figura 1. Valoración sobre las herramientas implementadas en la intervención Grupo 1



En el segundo grupo de dieciocho alumnos/as los resultados también fueron muy positivos y alentadores. Del conjunto total, quince cumplieron plenamente los objetivos propuestos en las

actividades planteadas y tres lo hicieron de un modo incompleto. Asimismo, las calificaciones obtenidas en las pruebas escritas de los contenidos vinculados al curso planteado fueron igualmente satisfactorios, consiguiendo superarlo diecisiete de ellos.

Figura 2. Valoración sobre las herramientas implementadas en la intervención Grupo 2



5. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos conducen a pensar que la utilización de nuevos materiales para la enseñanza de la educación en Ciencias Sociales y Literatura, vinculados al empleo de TIC y al concepto de interdisciplinariedad ya comentado, es muy positivo en líneas generales. El empleo de los *transmedia* y de la *gamificación* ayuda al alumnado de estos niveles a planificar su esfuerzo, a aumentar la motivación, a reforzar sus conocimientos y a interaccionar de forma más directa con el docente. El empleo de esta herramienta nos ha permitido que el alumnado de enseñanza obligatoria haya asimilado de forma lúdica todos los contenidos vinculados al siglo XIX, a través del autoaprendizaje y la creatividad con unas actividades vinculadas a las nuevas tecnologías que han resultado motivadoras para ellos/as desde el principio.

Formar al alumnado del Máster Universitaria en Profesorado de Educación Secundaria en el uso de la *gamificación* y los *transmedia* lo consideramos esencial dentro de su formación docente. Han sido conscientes de que el uso de estas nuevas metodologías supone un importante cambio tanto en las tareas que el alumnado ha de resolver como en los planteamientos metodológicos más innovadores. Del mismo modo, han asimilado que este tipo de intervenciones de aula potencian la adquisición de aquellos conocimientos que permiten una plena y consciente preparación para la participación activa de los estudiantes en las prácticas sociales, conlleva una modificación en el rol del docente que deja de ser el centro del proceso de E-A para convertirse en el hilo conductor y coordinador de tal proceso. El alumnado pasa así a ser el elemento activo de dicho proceso formativo, constructor de su propio aprendizaje. El profesorado debe ser capaz de diseñar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución de problemas, la aplicación de los conocimientos aprendidos y la promoción de la actividad de los estudiantes.

De igual modo, nuestro alumnado de master, como futuros docentes de secundaria, se ha concienciado de los beneficios que encierran estas nuevas metodologías de fácil acceso y ejecución a través de los proyectos de innovación docente que ofrece como herramienta didáctica el actual sistema educativo. Los hemos formado en el proceso de solicitud de los mismos a la Conselleria d'Educació y en la ejecución de estos como herramientas esenciales en su labor docente futura.

Si queremos adaptar adecuadamente nuestros métodos a la nueva forma de enseñar y aprender debemos ser conscientes de que estas nuevas metodologías resultarán vitales para su trabajo como futuros docentes de secundaria ya que les permitirá implementar numerosas actividades de enseñanza-aprendizaje en el aula por medio de diferentes opciones multimedia.

6. REFERENCIAS

- Bennet, S., Maton, K. & Kervin, L. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. *British journal of educational technology*, 39, 775-786.
- Dogan, M. (1994). Disgregación de las Ciencias Sociales y recomposición de las especialidades. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, 139, 37-53.
- Imbernón, F. (1996). *En busca del discurso perdido*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Lorente-Guzmán, D., Cutanda García, E., Fernández Diego, M., & González Ladrón de Guevara, F. (2009). Utilización de las herramientas tecnológicas colaborativas en el sector de la formación. El caso de los centros públicos de enseñanza secundaria. *Economía industrial*, 374, 142-147.
- Martínez Lirola, M. (2007). El nuevo papel del profesor universitario en el proceso de convergencia europea y su relación con la interacción, la tutoría y el aprendizaje autónomo. *Porta Lingarum. Revista Internacional de Didáctica de las Lenguas Extranjeras*, 7, 31-43.
- Nunes, E.D. (2002). Interdisciplinariedad: conjugar saberes. *Saúde em Debate*, 26, 249-258.
- Roig-Vila, R. (2008). De la investigación al conocimiento: reflexiones en torno a la innovación para la mejora del conocimiento educativo actual. En Roig Vila, R. (Ed) *Investigación e innovación en el conocimiento educativo actual* (7-14). Alcoy: Marfil.

Fuentes electrónicas

- Boletín Oficial del Estado* [BOE] (2015). Recuperado el 18 de abril de 2017, de http://www.boe.es/diario_be/txt.php?id=BOE-A-2015-37.
- Diari Oficial de la Comunidad Valenciana* [DOCV] (2015). Recuperado el 14 abril de 2017, de: http://www.gva.es/downloads/2015_5410.pdf.
- Diari Oficial de la Comunidad Valenciana* [DOCV] (2016). Recuperado el 14 de abril de 2017, de: http://www.docv.gva.es/datos/2016/07/27/pdf/2016_6018.pdf.