

La innovación pedagógica y su incidencia en el desarrollo competencias.

Especial referencia a las
Ciencias Sociales y Jurídicas

Coord.
Víctor Luis Gutiérrez del Castillo

LA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y SU INCIDENCIA
EN EL DESARROLLO COMPETENCIAS.
ESPECIAL REFERENCIA A LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS



LA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y SU INCIDENCIA
EN EL DESARROLLO COMPETENCIAS.
ESPECIAL REFERENCIA A
LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

Coord.

VÍCTOR LUIS GUTIÉRREZ CASTILLO



LA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COMPETENCIAS. ESPECIAL REFERENCIA A LAS CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Egregius editorial

Sevilla – 2023

N.º 8 de la colección Horizonte Académico

Primera edición, 2023

ISBN: 978-84-1177-028-6

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Egregius editorial, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que contribuyen a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Egregius editorial no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	11
VÍCTOR LUIS GUTIÉRREZ CASTILLO	
SECCIÓN I	
NUEVAS HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS AL SERVICIO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS	
CAPÍTULO I. MODELO DIDÁCTICO DE INTERVENCIÓN TUTORIAL PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSFERIBLES EN LA GESTIÓN DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA PARA POSGRADO	15
MÓNICA LILIANA RIVERA-OBREGÓN	
PATRICIA CARMINA INZUNZA-MEJÍA	
JUAN MIGUEL AHUMADA CERVANTES	
CAPÍTULO II. LA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN DERECHO DE SOCIEDADES.....	29
JUDITH MORALES BARCELÓ	
CAPÍTULO III. ELEMENTOS AXIOLÓGICOS Y TELEOLÓGICOS EN PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN JURÍDICA.....	43
BLANCA YAQUELIN ZENTENO Trejo	
CAPÍTULO IV. EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ALGORÍTMICO EN LA EDUCACIÓN BÁSICA	59
IRENE AGUILAR JUÁREZ	
ADRIANA BUSTAMANTE ALMARAZ	
JOEL AYALA DE LA VEGA	
ETELVINA ARCHUNDIA SIERRA	
CAPÍTULO V. EL USO DE METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA DE HISTORIA EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL..	81
FRANCISCO DÍAZ COTÁN	
ANA MARÍA BEGINES FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO VI. INVESTIGACIÓN APLICADA DE TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN SOCIAL DESDE LA UNIVERSIDAD EN LAS POLÍTICAS SOCIALES LOCLAS CON LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA	99
JOSUÉ GUTIÉRREZ BARROSO	
JUAN MANUEL HERRERA HERNÁNDEZ	

CAPÍTULO VII. ¿CÓMO PUEDE AYUDAR LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE A MEJORAR LA COMPETENCIA LITERARIA DEL ALUMNADO DE CICLO SUPERIOR DE EDUCACIÓN PRIMARIA?..	117
LAURA MÁRQUEZ GARCÍA	
CAPÍTULO VIII. LAS TIC COMO FUENTE DE RECURSOS EN EL AMBITO EDUCATIVO: LOS VIDEOS EDUCATIVOS Y LAS PILDORAS EDUCATIVAS COMO ALTERNATIVAS EN EL PROCESO FORMATIVO	129
JOSÉ JESÚS SÁNCHEZ AMATE	
ALEJANDRO VARGAS SERRANO	
CELIA GALLARDO HERRERÍAS	
PABLO BERBEL OLLER	
CAPÍTULO IX. APRENDIZAJE DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE A TRAVÉS DE UN PROYECTO DE DISEÑO EDITORIAL.....	145
ANA CANAVESE ARBONA	
MARÍA PAULA SANTIAGO MARTÍN DE MADRID	
SABINA ALCARAZ GONZÁLEZ	
SUSANA PALÉS CHAVELI	
SECCIÓN II	
TÉCNICAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE COMO RESPUESTA A LOS DESAFÍOS <u>DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR</u>	
CAPÍTULO X. POSIBILIDADES DIDÁCTICAS DE <i>MUNCHKIN</i> EN EL ESTUDIO DE LAS RELACIONES HIPERTEXTUALES, LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA Y LA LITERATURA.....	169
JOAQUÍN JUAN PENALVA	
MARÍA SAMPER CERDÁN	
CARLA ACOSTA TUÑAS	
CAPÍTULO XI. GAMIFICACIÓN EN LAS AULAS: ESTRATEGIAS E IMPACTO EN LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS.....	186
SUFIA MOHAND AMAR	
CAPÍTULO XII. EDPUZZLE COMO INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE SOBRE INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA EN CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES	197
MARÍA MONTILLA CARMONA	
MIGUEL GONZÁLEZ-MOHÍNO SÁNCHEZ	
LUIS JAVIER CABEZA RAMÍREZ	
JOSÉ VILLAR MUÑOZ	

CAPÍTULO XIII. OPTIMIZACIÓN DE LOS PROCESOS DIDÁCTICOS MEDIANTE EL USO DE WOOCLOP EN EL ÁREA DE LAS MATEMÁTICAS	213
CELIA GALLARDO HERRERÍAS	
JOSÉ JESÚS SÁNCHEZ AMATE	
ALEJANDRO VARGAS SERRANO	
RAFAELA GUTIÉRREZ CÁCERES	
CAPÍTULO XIV. MAY THE MUSES HELP US: AN APPROACH TO THE HISPANIC GOLDEN EPIC PLAYING AT BATTLESHIP	229
MARTA CRISTINA ORIA DE RUEDA MOLINS	
CAPÍTULO XV. GAMIFICAR LA DOCENCIA UNIVERSITARIA. UNA PROPUESTA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA A TRAVÉS DE GENIALLY	249
ISABEL M ^a MELERO MUÑOZ	
CAPÍTULO XVI. CIENTÍFICO SOCIAL EN EL MERCADO	265
YAIZA PÉREZ ALONSO	
TERESA VICENTE RABANAQUE	
CAPÍTULO XVII. THE ANALYSIS OF DIGITAL PARTICIPATION IN WUOLAH IN THE BUSINESS ADMINISTRATION AND MANAGEMENT DEGREE: THE ROLE OF COLLABORATIVE LEARNING	285
HERNÁNDEZ-GARRIDO ROCIO	
PEREA DAVID	
PÉREZ-CALAÑAS CINTA	
ORTS-CARDADOR JAIME	
CAPÍTULO XVIII. MEJORA DE LA COMPETENCIA DE TRABAJO EN EQUIPO A TRAVÉS DE LA EVALUACIÓN DESDE LA PERSPECTIVA DEL ALUMNADO UNIVERSITARIO	301
ENCARNACIÓN CHICA MERINO	
LUIS MIGUEL MATEOS TORO	
CAPÍTULO IXX. LA SALUD EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES EN EL CAMBIO DE ETAPA EDUCATIVA EN COLOMBIA.....	319
MARÍA NATIVIDAD ELVIRA-ZORZO	
MARYURIS CEBALLOS GÓMEZ	
CAPÍTULO XX. LA PEDAGOGÍA ESCOLE: UNA INNOVADORA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE EN COLOMBIA	333
ALEXANDRA PARRA-HERNÁNDEZ	

POSIBILIDADES DIDÁCTICAS DE *MUNCHKIN* EN EL ESTUDIO DE LAS RELACIONES HIPERTEXTUALES, LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA Y LA LITERATURA

JOAQUÍN JUAN PENALVA

Universidad Miguel Hernández

MARÍA SAMPER CERDÁN

Universidad Miguel Hernández

CARLA ACOSTA TUÑAS

Universidad de Alicante

1. INTRODUCCIÓN

Los juegos de mesa han conquistado los espacios de ocio, sobre todo a raíz de la pandemia de la Covid-19, que ha instado a desarrollar nuevos modelos lúdicos no vinculados a la diversidad de espacios físicos. Según un estudio de The NPD Group, la venta de juegos de mesa en España se incrementó un 18'3% en el año 2020, aumento que también se ha producido en los beneficios del sector, que alcanzaron los 3,13 billones de dólares en 2022 (Georgiev, 2023). De hecho, la página de *crowdfunding* Kickstarter obtuvo 133,6 millones de dólares en 2015 para proyectos relacionados con los juegos de mesa, el doble de lo recaudado para la financiación destinada a videojuegos (Sakar, 2016). No es de extrañar que, de forma pareja, los juegos de mesa también se hayan involucrado como parte de las metodologías activas dentro de la didáctica, aunque en la mayoría de los casos las actividades gamificadas que se ofrecen en los libros de texto son crucigramas, rompecabezas, modificaciones del juego de la oca y cuestionarios (Tibaldini, 2021). Otra opción que tiene una gran presencia en las aulas es la que se acerca a los juegos de mesa simulativos, que transmiten una representación simplificada de la realidad, con dinámicas simuladas por medio de la jugabilidad, como ocurre con los juegos de rol.

El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media (2019). Fantasy Flight Games.

Érase una vez (1993). Atlas Games.

Fábulas de Peluche (2018). Plaid Hat Games.

Godzilla (Ishirō Honda, 1954).

Hogwarts Battle (2016). The Op.

Inkógnito (1988). Devir.

La Resistencia (2009). Devir.

Llamada a la Aventura (2019). Asmodee.

Los hombres lobo de Castronegro (2001). Asmodee.

Magic: The Gathering (Richard Garfield, 1993).

Munchkin (2001). Edge Entertainment.

Munchkin 9: Jurassic Snark (2018).

Munchkin Digital (2023).

Munchkin Digital Game Trailer (2022).

Munchkin Dungeon (2020).

Munchkin Dungeon Trailer (2019).

Munchkin Grimm Tidings (2016).

Munchkin Oz (2015).

Munchkin Presents Batman (2023).

Munchkin Quest (2008).

Munchkin Rick and Morty (2017).

Munchkin Shakespeare Deluxe (2017).

Munchkin: Quacked Quest (2020).

Pacific Rim (Guillermo del Toro, 2013).

Sherlock Holmes: Detective Asesor (1982). Asmodee.

Sombras sobre Londres (2011). Fantasy Flight Games.

Story Cubes (2005). Asmodee.

StoryLine (2016). Asmodee.

The Good, the Bad and the Munchkin (2007).

The Suicide Squad (James Gunn, 2021).

Tiburón (2019). Ravensburger.

Time's Up (2006). Asmodee.

Timeline (2012). Asmodee.

Trivial Pursuit (1981). Hasbro.