

Diseño de una revista digital como medio educativo para la adquisición de competencias a través de Actividades Académicamente Dirigidas (AAD)

Design of a digital magazine as an educational tool for the acquisition of competences across directed academic activities

Rafael Carlos Benito Martínez¹, Rafaela M^a Herrero Martínez², M^a Elena Murillo Paños³ & M^a Mercedes Rivera González de Quevedo⁴

Fecha de recepción: 01/02/2024; Fecha de revisión: 18/05/2024; Fecha de aceptación: 27/06/2024

Cómo citar este artículo:

Benito, R. C., Herrero, R. M., Murillo, M. E., & Rivera, M. M. (2024). Diseño de una revista digital como medio educativo para la adquisición de competencias a través de Actividades Académicamente Dirigidas (AAD). *Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes*, 13, 91-100.

Autor de Correspondencia: fe1hemar@uco.es

Resumen:

La implementación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) sugería la necesidad de incentivar la investigación y difusión del conocimiento en la formación académica universitaria. En este sentido, es necesario formar educadores con alto nivel de competencia y motivación como medio de optimización de su labor docente. El objetivo del trabajo es la creación de una revista digital como medio educativo que ofrezca la oportunidad de contar con información actualizada. La estrategia metodológica está centrada en el aprendizaje basado en resolución de problemas. Los resultados obtenidos han consistido en la mejora por parte del alumnado, de su capacidad para reunir e interpretar datos relevantes, así como la actitud para transmitir información, ideas, problemas y soluciones. Igualmente, manifiesta haber mejorado su nivel de usuario en Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC), el desarrollo de sus habilidades manuales, sociales y afectivas y su opinión sobre el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas. La puesta en práctica de este proyecto se ejecutó a lo largo del curso académico 2022/2023 y brindó a la comunidad educativa información dinámica y veraz, suponiendo un bajo coste de producción y distribución contribuyendo, además, a la conservación del medio ambiente.

Palabras clave: revista digital, competencias, medio educativo, actividades dirigidas.

Abstract:

The implementation of the European Education Area (EEA) suggested, among other issues, the need of promoting investigation and knowledge diffusion in university. To this effect, it is essential to educate teachers with high standards and motivation as a way of optimizing their educational work. The objective of this work is the creation of a digital magazine as an education tool, which provides updated information. The methodology is centred in problem-solving based learning. The obtained results consist on the improvement of student's capacity to collect relevant data, the capability to convey information, ideas, problems and solutions. They also express the improvement at ICTs, handcraft, social and affective abilities and the development of their opinion about the social and educative impact of audiovisual language. This project was implemented during the academic year 2022-2023 and provide the educative

¹ Universidad de Córdoba (España), s42bemar@uco.es; CÓDIGO ORCID: 0000-0002-1867-3807

² Universidad de Córdoba (España), fe1hemar@uco.es; CÓDIGO ORCID: 0000-0002-5160-8206

³ Universidad de Córdoba (España), mmurillo@uco.es; CÓDIGO ORCID: 0009-0000-7454-2230

⁴ Universidad de Córdoba (España), l22rigom@uco.es; CÓDIGO ORCID: 0009-0008-2281-7421

community with dynamic and trustful information, implying low-price production and distribution, contributing to environmental conservation

Key Words: digital magazine, competences, educational tool, directed activities.

1. INTRODUCCIÓN

La implementación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) sugería, entre otros aspectos, la necesidad de incentivar la investigación y difusión del conocimiento en la formación académica universitaria. En este sentido, en la Comunicación emitida por la Comisión Europea, relativa a la consecución del Espacio Europeo de Educación (2020), se hace referencia a la necesidad de formar educadores con alto nivel de competencia y motivación como medio de optimización de su labor docente.

Se entiende por competencia, conforme a lo recogido en el Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad, “el conjunto de conocimientos, capacidades y habilidades académicamente relevantes, que le confiere el título académico alcanzado” (p. 5). En la misma línea, la Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria, ya establecía el conjunto de competencias específicas asociadas al Título de Grado en Educación Primaria.

De acuerdo con Herrero y García (2015), el docente debe ser el encargado de “proporcionar al estudiante los criterios necesarios para saber buscar, encontrar y seleccionar la información que necesita para convertirla en conocimiento” (p. 131). Estas autoras inciden en la importancia de obtener la información y analizarla, haciendo un ejercicio de reflexión y síntesis de ésta. Para ello, “es necesario que el profesorado enseñe al alumnado la adquisición de competencias que lo doten para tal desempeño” (p. 131).

Por otro lado, Medina Rivilla (2005), define los medios educativos como

(...) cualquier recurso que el profesor prevea emplear en el diseño o desarrollo del currículo (por su parte o por la de los alumnos) para aproximar o facilitar los contenidos, mediar en las experiencias de aprendizaje, provocar encuentros o situaciones, desarrollar habilidades cognitivas, apoyar sus estrategias metodológicas, o facilitar o enriquecer la evaluación (p.186).

En este sentido, la revista digital supone un medio educativo que cumple con lo anteriormente expresado. El formato digital permite integrar contenido multimedia de fácil acceso para el lector, agiliza su difusión y ofrece información actualizada (Aliaga et al., 2018). Por su parte, para Palacios-Rodríguez et al. (2023, p. 21), “el desarrollo de habilidades digitales, inherentes a nuestra sociedad, están directamente relacionadas con el éxito, la empleabilidad, la creatividad y la prosperidad de cada individuo”. De ahí la importancia de la creación de una Revista Digital en el Centro de Magisterio Sagrado Corazón, que incluya el resultado de las actividades desarrolladas en las asignaturas que componen el Grado en Educación Primaria.

En lo referente a la elaboración de cualquier TIC, “pueden ser utilizadas para mejorar la calidad educativa y favorecer la inclusión” (Martín-Párraga, 2024, p. 79).

En esta línea, Cabero (2013) distingue diferentes etapas: diseño (parte esencial fundamental de elaboración), producción (para ejecutar lo diseñado); posproducción (donde se unen los elementos producidos); y la evaluación (que determinará la efectividad de lo realizado).

De otra parte, para Mariona (2020) las tecnologías digitales son un banco de recursos muy útil para el diseño y creación de medios digitales.

Por último, según Marín-Díaz y Sampedro (2023):

En 2017 el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación de Profesorado (INTEF) estandarizó en 5 las áreas competenciales en las que los docentes debían ser competentes: información y alfabetización informacional, comunicación y colaboración, creación de contenidos digitales, seguridad, y resolución de problemas (p. 2).

El proyecto, que se llevó a la práctica a lo largo del curso académico 2022/2023, se desarrolló en tres fases claramente diferenciadas. La primera, de información y creación de la revista; una segunda de implementación del proyecto; y, finalmente, evaluación de este. Su puesta en práctica brindó a la comunidad educativa información dinámica y veraz a bajo coste contribuyendo, además, a la conservación del medio ambiente.

2. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN

La metodología llevada a cabo en esta experiencia innovadora, además de ser activa y participativa, basada en el aprendizaje por proyectos, busca la máxima implicación del alumnado en proceso de aprendizaje. Además, la estrategia metodológica está centrada en el aprendizaje basado en resolución de problemas, utilizando grupos de trabajo y fomentando, así, el trabajo cooperativo del estudiante. Para Vizcaíno (2008), esta metodología es la construcción de conocimiento del discente basada en su libertad de acción.

Igualmente, el profesorado adopta el rol de acompañante en dicho proceso, sirviendo como guía en los posibles problemas que puedan surgir. Paralelamente, el alumnado fomentará la autonomía en su aprendizaje, trabajando, investigando y experimentando con el objeto de estudio (Thayer, 2012).

Asimismo, el método de trabajo empleado se centra en la lección magistral y en las prácticas de clase que cada docente ha desarrollado en la secuenciación temporal de su materia, primer o segundo cuatrimestre; por tanto, la temporalización del proyecto ha sido de un año académico.

Por otro lado, la propuesta implementada del proyecto elaborado, además de estar centrada en actividades académicamente dirigidas (ADD) como línea de acción, se basa en ser una innovación interdisciplinar, abarcando diferentes materias y grupos de estudiantes. Concretamente han participado un total de 165 estudiantes distribuidos entre las siete asignaturas de los cuatro cursos de los que se compone el Grado en Educación Primaria, y son las siguientes:

- Sociología de la Educación. (1º curso).
- Principios del Lenguaje y Lengua Española. (1º curso).
- Educación Mediática y Aplicaciones Didácticas de las TIC. (2º curso).
- Didáctica de la Lengua y de la Literatura. (3º curso).
- Didáctica de la Educación Física. (3º curso).
- Música, Plástica y Dramatización como recursos de la Lengua Extranjera (Francés). (4º curso).
- Análisis del Lenguaje Musical. Aplicación a la Flauta Dulce. (4º curso).

Además, la praxis de este proyecto de innovación implica la selección de competencias comunes entre las materias implicadas y el logro de estas para el alumnado participante. Dichas competencias son las que se presentan a continuación:

- ✓ (CM7.6): Fomentar la lectura y animar a escribir.
- ✓ (CU2): Conocer y perfeccionar el nivel de usuario en el ámbito de las TIC.
- ✓ (CM7.9): Expresarse oralmente y por escrito en una lengua extranjera.
- ✓ (CM3.4): Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar; impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas; cambios en las relaciones de género e intergeneracionales;

multiculturalidad e interculturalidad; discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible.

- ✓ (CB4): Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- ✓ (CM9.3): Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades físico deportivas y de promoción de la salud a través del ejercicio físico dentro y fuera de la escuela.

Con tal fin, los objetivos programados en el proyecto son los siguientes:

- Conocer y aplicar los enfoques didácticos para el aprendizaje de la Lengua y de la Literatura.
- Crear y utilizar recursos tecnológicos actualizados.
- Fomentar hábitos de lectura y de escritura.
- Promover el desarrollo de habilidades manuales, sociales y afectivas mediante la construcción de instrumentos musicales.
- Diseñar estrategias metodológicas para la mejora de la competencia comunicativa.
- Desarrollar una actitud investigadora con capacidad reflexiva y crítica.

A continuación, se presentan las tres fases en las que se desarrolló el proyecto: información, implementación y evaluación.

En primer lugar, la fase de información tuvo lugar en el mes de octubre de 2022, donde se coordinaron las tareas interdisciplinares, de forma vertical, a lo largo de toda la titulación del Grado en Educación Primaria. De esta manera, cada docente determinó las actividades dentro de su materia para posteriormente ejecutarlas a lo largo del curso.

En segundo lugar, en la tabla 1 se indica la fase de implementación donde se recogen las tareas realizadas en cada una de las asignaturas participantes junto con los recursos empleados.

Tabla 1.

Tareas y recursos del proyecto.

MATERIAS Y CURSOS	TAREAS	RECURSOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
Sociología de la Educación. (1º curso).	La sociedad escolar	Dispositivos electrónicos, prensa escrita, pizarra digital, libros.	Búsqueda y selección de noticias o temas actuales, análisis y realización de la sinopsis-resumen de los mismos.
Principios del Lenguaje y Lengua Española. (1º curso).	Búsqueda de Información	Pizarra, libros, bolígrafos y dispositivos con conexión a internet.	Búsqueda de información sobre temas diversos y elaboración de un documento a exponer en clase.
Educación Mediática y Aplicaciones Didácticas de las TIC. (2º curso).	Enfocando Noticias	Herramienta Google Sites para la presentación del trabajo. Revistas, libros, plataforma Moodle y buscadores de internet.	Búsqueda de tres noticias en dos medios de comunicación indicando los diferentes enfoques y conclusión personal del trabajo.

Tabla 1.

Tareas y recursos del proyecto (continuación).

MATERIAS Y CURSOS	TAREAS	RECURSOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
Didáctica de la Lengua y de la Literatura. (3º curso).	Uniendo palabras	Revistas, libros, plataforma Moodle, ordenador, papel y bolígrafo.	Redacción de diversos textos previos a uno final a modo de artículo, abordando lo establecido en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación (LOMLOE).
Didáctica de la Educación Física. (3º curso).	¡Conozcamos los Modelos Pedagógicos!	Ordenador con webcam y conexión a internet y libros.	Uso de la plataforma interactiva digital EDPUZZLE para la creación de presentaciones y la transmisión de los elementos más relevantes de cada modelo pedagógico.
Música, Plástica y Dramatización como recursos de la Lengua Extranjera (Francés). (4º curso).	Video-Cuentos	Materiales reutilizados, marionetas y otros de manualidades.	Búsqueda y traducción del cuento, dramatización del mismo y elaboración de los materiales necesarios.
Análisis del Lenguaje Musical. Aplicación a la Flauta Dulce. (4º curso).	“Lutería” de Navidad	Material reciclable y recursos humanos.	Construcción de instrumentos musicales con material reciclado y posterior redacción de un artículo para su publicación en la revista del Centro.

Fuente: elaboración propia.

Por otro lado, las actividades presentadas desde las distintas áreas del ámbito académico contribuyen, en general, a la consecución de los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS):

ODS 4. Educación de calidad. Gracias al planteamiento y organización de las actividades desarrolladas, queda patente la aportación al cumplimiento de este objetivo en cuanto al empleo de una educación inclusiva en la que los discentes participantes han mejorado su cualificación y capacitación equitativa y de calidad, realizando trabajos de búsqueda y selección de información. Además, se ha potenciado una respuesta activa y responsable como futuros docentes, sensibilizándose acerca de los compromisos adquiridos en el marco de la agenda 2030.

ODS 7. Energía asequible y no contaminante. Este objetivo se ha implementado para evitar, a lo largo de todo el proceso, un uso innecesario de papel y reemplazándolo por herramientas y plataformas digitales. Se ha atendido a la importancia de sensibilizar sobre el uso responsable de las nuevas tecnologías y se ha comprobado el correcto acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para los discentes. De igual manera, con la creación y uso del SITE de Google para la edición y difusión de una revista en formato digital, se ha facilitado el ejemplo de un comportamiento modelo para futuras generaciones.

ODS 13. Acción por el clima. En cuanto a las medidas que se precisan adoptar urgentemente para combatir el cambio climático y sus efectos, marcadas como prioritarias en la Estrategia de Desarrollo Sostenible 2030, se ha conseguido contribuir a las mismas tanto con el empleo de material reciclable, con la práctica del reciclaje para la elaboración de los materiales necesarios, como con la propia acción y sensibilización sobre consumo responsable.

Finalmente, la fase de evaluación se fundamenta en los siguientes indicadores:

1. ¿Te ha permitido este proyecto mejorar tu capacidad de reunir e interpretar datos relevantes?
2. ¿Has mejorado tu capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones?
3. ¿Te ha permitido mejorar tu nivel de usuario TIC?
4. ¿Has mejorado tu interés por la lectura y el ánimo de escribir?
5. ¿Ha mejorado tu actitud crítica sobre cuestiones relacionadas con la sociedad actual?
6. ¿Las actividades propuestas han fomentado el desarrollo de habilidades manuales, sociales y afectivas?
7. ¿Te ha permitido mejorar tu capacidad de emitir juicios sobre temas relevantes de índole social, científica o ética?
8. ¿Ha mejorado tu opinión sobre el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas?

En base a estos indicadores de evaluación, se presentan los resultados obtenidos en el siguiente apartado.

3. RESULTADOS

El procedimiento empleado para la evaluación del proyecto ha consistido en la realización de una escala de valoración tipo Likert comprendida del 1 al 5, siendo (1) totalmente en desacuerdo y (5) totalmente de acuerdo. En esta línea, este tipo de escala según Bertram (2006), constituye un instrumento psicométrico donde el encuestado debe indicar su nivel de acuerdo o desacuerdo sobre una afirmación o ítem, lo que se realiza a través de una escala ordenada y unidimensional.

Los valores considerados en el instrumento de evaluación diseñado han sido:

- (1) Totalmente en desacuerdo (TED).
- (2) En desacuerdo (DE).
- (3) No sabe (NS).
- (4) De acuerdo (DA).
- (5) Totalmente de acuerdo (TDA).

Los resultados extraídos se muestran en la Figura 1.

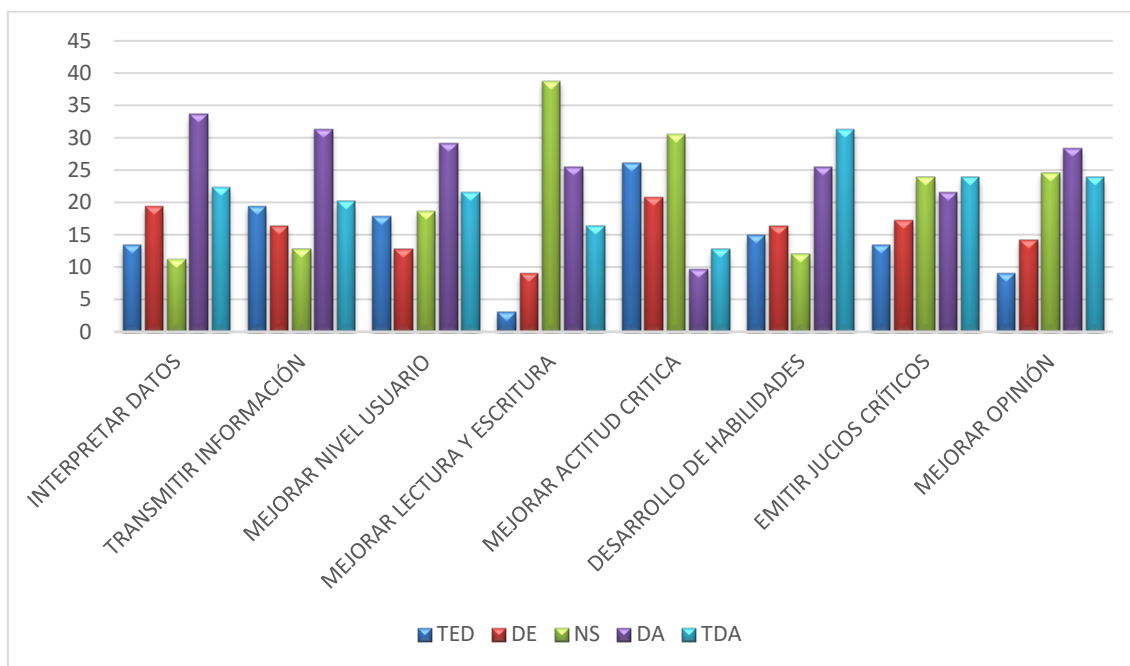


Figura 1. Resultados de los indicadores de evaluación.

Fuente: elaboración propia.

En lo referente a la cumplimentación del instrumento de evaluación se han contabilizado un total de 134 participantes, que supone un 81% sobre el total de 165 solicitados para la realización del proyecto de innovación.

En base a los resultados obtenidos, el alumnado manifiesta estar de acuerdo en poseer gran capacidad para reunir e interpretar datos relevantes, así como la actitud para transmitir información, ideas, problemas y soluciones. Igualmente, expresa su dominio como usuario de las TIC, el desarrollo de sus habilidades manuales, sociales y afectivas y su opinión sobre el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales.

Por tanto, el alumnado conoce y aplica los enfoques didácticos para el aprendizaje de la Lengua y de la Literatura y diseña estrategias metodológicas para la mejora de la competencia comunicativa. Además, crea y utiliza recursos tecnológicos actualizados que fomentan los hábitos de lectura y de escritura. Con todo esto, desarrolla una actitud investigadora con capacidad reflexiva y crítica. De otra parte, desarrolla habilidades manuales, sociales y afectivas mediante la construcción de instrumentos musicales.

Finalmente, en lo referente a los resultados no logrados, el alumnado declara no tener interés por la lectura y el ánimo de escribir, ni actitud crítica sobre cuestiones relacionadas con la sociedad actual, ni capacidad de emitir juicios sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

4. CONCLUSIONES

En primer lugar, con respecto a los aspectos en los que ha mejorado el proceso de aprendizaje de los estudiantes con la implementación de este proyecto y atendiendo a los objetivos formulados, destacan los que se detallan a continuación.

El aumento de la motivación y receptividad en la planificación de actividades elaboradas en el aula y, por tanto, una participación activa.

Además, se detecta un incremento en el manejo de las nuevas tecnologías y aparatos multimedia para buscar información a través de Internet, lo que se traduce en la concienciación en la educación mediática para generar un criterio propio en el ámbito del conocimiento e información diaria que se recibe. Asimismo, se fomenta la diversidad e inclusión.

También, promueve la capacidad de aprendizaje de forma autónoma y estimula la imaginación y la creatividad, así como la de desarrollo de habilidades manuales, sociales y afectivas.

Por último, favorece la capacidad comunicativa de los discentes, haciendo que tomen conciencia de la importancia del lenguaje verbal y no verbal, como vehículo de comunicación, así como la adquisición de la competencia lingüística y comunicativa para el aprendizaje y para el desempeño de su futura profesión como docentes.

A pesar de todo, también hay que citar algunos aspectos a mejorar que presenta el proyecto puesto que se ha detectado un gran desconocimiento del uso y manejo de la norma American Psychological Association (APA), siendo esta criterio a seguir para la presentación de trabajos académicos, carencias en la expresión oral y escrita y dificultad en la resolución de conflictos que afectan al trabajo cooperativo y a la actitud investigadora con capacidad reflexiva y crítica.

En líneas generales, el proyecto con sus diversas actividades ha contribuido significativamente y de manera interdisciplinar a los tres de los diecisiete ODS, mencionados anteriormente, dando lugar a una formación curricular de amplio espectro y dejando abiertas líneas de trabajo (como por ejemplo, la derivación hacia actividades utilizando Inteligencia Artificial) para que se continúe empleando este medio y diversificando su aplicación en próximos cursos académicos, ya que el uso de esta metodología activa se puede adaptar a la constante evolución del ámbito académico.

Finalmente, a la luz de los resultados obtenidos, se deben adoptar medidas que promuevan mejoras en próximos cursos académicos: formar al alumnado en cuanto a las normas APA desde el primer curso de Grado; ampliar el proyecto diseñado a otras áreas dentro de la titulación, tanto de forma vertical como horizontal; mejorar la expresión oral y escrita; planificar tareas interdisciplinares que favorezcan la resolución de conflictos en relación al trabajo cooperativo; y, por tanto, diseñar actividades transversales que permitan al alumnado expresarse de forma oral emitiendo juicio crítico con respecto a noticias de actualidad.

REFERENCIAS

- Aliaga, F. M., Gutiérrez-Braojos, C., & Fernández-Cano, A. (2018). Las revistas de investigación en educación: Análisis DAFO. *Revista de Investigación Educativa*, 36(2), 563-579. <https://doi.org/10.6018/rie.36.2.312461>
- Bertram, D. (2006) Likert Scales: CPSC 681—Topic Report. *Poincare*, 1-11. <http://poincare.matf.bg.ac.rs/~kristina/topic-dane-likert.pdf>
- Cabero, J. (2013). El diseño, la producción y la evaluación de TIC aplicadas a los procesos de enseñanza-aprendizaje. En J. Barroso y J. Cabero (Coords.). *Nuevos escenarios digitales. Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la formación y desarrollo curricular*. (pp. 69-83). Pirámide.
- Comisión Europea (2020). *Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones relativa a la consecución del Espacio Europeo de Educación de aquí a 2025*. <https://eurlex.europa.eu/legalcontent/ES/TXT/?uri=CELEX%3A52020DC0625>
- Herrero, R., & García, C. (2015). Planificación de la evaluación por competencias con el alumnado de educación superior. *Aula de Encuentro*, 17(2), 127-154.

- <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/2663/2131>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Mariona, M. C. (2020). Tecnologías digitales en docencia universitaria. En M. Turull (Coord.). *Manual de docencia universitaria* (pp. 241-252). Octaedro.
- Martín-Díaz, V., & Sampedro, B. (2023). Visión de la competencia digital del alumnado universitario. Hachetepe. *Revista científica en Educación y Comunicación*, 26, 1-15. <https://doi.org/10.25267/Hachetepe.2023.i26.1102>
- Martín-Párraga, L., Llorente-Cejudo, C., & Cabero-Almenara, J. (2024). Las TIC como espacio de progreso hacia el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS4). *Revista Lusófona de Educação*, 61, 75-88. <https://doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle61.05>
- Medina-Rivilla, A. (2005). *Didáctica General*. Pearson Educación S.A.
- Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 312, de 29 de diciembre de 2007. <https://www.boe.es/eli/es/o/2007/12/27/eci3857>
- Palacios Rodríguez, A., Cabero-Almenara, J., & Barroso-Osuna, J. (2023). *Competencia Digital Docente según #DigCompEdu. Aportes desde la investigación*. Universidad de Sevilla. Grupo de Investigación Didáctica.
- Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad. *Boletín Oficial del Estado*, 233, de 29 de septiembre de 2021. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2021/09/28/822>
- Thayer, M.T. (2012). Música y tecnología: taller para la integración de la TIC en el aula de educación musical. *Contextos*, 27, 109-124. <https://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/336>
- Vizcaíno, I. M. (2008). *Guía fácil para programar en Educación Infantil (0-6 años). Trabajar por proyectos*. Wolters Kluwer.