

Estrategias didácticas con recursos innovadores abiertos en contextos híbridos de aprendizaje

Antonio Torralba-Burrial & Marta García-Sampedro (eds.)



Estrategias didácticas con recursos innovadores abiertos en contextos híbridos de aprendizaje

Antonio Torralba-Burrial & Marta García-Sampedro (eds.)

2025



OIR Spain

Dykinson, S.L.



Universidad de Oviedo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

¹ Este libro describe resultados del equipo español del proyecto Erasmus Eramus+ OIR (*Open Innovative Resources for distance learning*) (2020-1-PL01-KA226-HE-096059), cofinanciado por la Unión Europea. El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida. Existen versiones infoaccesibles y fácilmente reutilizables en su página oficial en el sitio web del programa Erasmus+ <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-PL01-KA226-HE-096059>.

La revisión y maquetación para la realización de este libro, así como su publicación, se ha desarrollado en el marco del proyecto *Generación, Uso y Evaluación de Recursos Didácticos Digitales* (UNOV-21-RLD-UE-5).



Atribución/Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 (CC BY-NC-SA):
No se permite un uso comercial de la obra original.



Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el licenciador:

Torralba-Burrial, Antonio & García-Sampedro, Marta (eds.) (2025). *Estrategias didácticas con recursos innovadores abiertos en contextos híbridos de aprendizaje*. Madrid: Ed. Dykinson.
<https://doi.org/10.14679/3974>

La autoría de cualquier artículo o texto utilizado del libro deberá ser reconocida complementariamente. Por ejemplo:

Gutiérrez Berciano, S. (2025). Estrategia bisagra entre tipos de conocimiento: el Pensamiento Visual. Pp. 35-48 en A. Torralba-Burrial & M. García-Sampedro (eds.). *Estrategias didácticas con recursos innovadores abiertos en contextos híbridos de aprendizaje*. Madrid: Ed. Dykinson.
<https://doi.org/10.14679/3977>



No comercial – No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



CompartirIgual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.

© 2025 Los autores.

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial
Para mayor información, véase https://www.dykinson.com/quienes_somos/
Editorial DYKINSON, S.L.
Meléndez Valdés, 61 – 28015 Madrid
Teléfono (+34) 91544 28 46 – (+34) 91544 28 69
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 979-13-7006-182-1

DOI: <https://doi.org/10.14679/3974>

Algunos derechos reservados. Esta obra ha sido editada bajo una licencia Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons. Se requiere autorización expresa de los titulares de los derechos para cualquier uso no expresamente previsto en dicha licencia. La ausencia de dicha autorización puede ser constitutiva de delito y está sujeta a responsabilidad.

Consulte las condiciones de la licencia en: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Índice

El proyecto OIR

El proyecto OIR (*Open Innovative Resources for distance learning*) en España 11

Vídeo-lecciones y materiales didácticos

El Diseño Universal aplicado a la enseñanza universitaria y el Diseño Universal para el Aprendizaje en la formación del profesorado..... 29

Estrategia bisagra entre tipos de conocimiento: el Pensamiento Visual 35

El pensamiento visual como bisagra entre el saber disciplinar y el saber pedagógico..... 49

¿Cómo nos enfrentamos a los contextos educativos virtuales?: tecnología y aprendizaje activo..... 65

Usando Genially para potenciar la educación ambiental en línea 71

Herramientas digitales y sugerencias para la elaboración de videos didácticos 87

Implementación del aprendizaje cooperativo en contextos de enseñanza no presencial 109

Vídeos didácticos

Innovación educativa 121

Las redes sociales y las personas mayores. Nuevos retos para la educación..... 123

Inclusión y vulnerabilidad en los escolares hoy. Fisuras en el sistema educativo..... 125

Consejos para la evaluación de recursos y estrategias de Pensamiento Visual 127

Actualizar la formación docente a través del Pensamiento Visual 129

Combinando herramientas tecnológicas en experiencias de aprendizaje en línea sobre el medio natural 131

Podcast y materiales didácticos

Didactictac TV. Un canal de TV en la Facultad de Formación del Profesorado 141

La entrevista y los grupos de discusión como herramienta de evaluación..... 147

Mi experiencia con el pensamiento visual. Discusión con el alumnado de magisterio 151

Potenciando la accesibilidad en entornos de aprendizaje mixto para la formación de docentes..... 161

Enseñanza y aprendizaje de la ciencia utilizando herramientas de ciencia ciudadana en línea 171

La educación musical en tiempos de pandemia. Una investigación a partir de la experiencia de profesores de primaria españoles..... 183

Realización de vídeos educativos para la primera dimensión del DUA 195

Entrevista con profesional experta: la directora Águeda Almaraz, (centro educativo de Infantil y Primaria) comparte su experiencia en la implantación del DUA 209

Estrategia bisagra entre tipos de conocimiento: el Pensamiento Visual

Sué Gutiérrez Berciano

Dpto. Ciencias de la Educación, Universidad de Oviedo (Oviedo)

Correspondencia: gutierrezsue@uniovi.es

Análisis de necesidades

Una de las últimas tendencias en educación es el Pensamiento Visual. Como cualquier otra estrategia didáctica precisa de ser analizada y conocer hasta qué punto es novedosa, así como reconocer su funcionalidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y lo más importante ¿sabemos en qué elementos se estructura? y ¿cómo desarrollarla en el aula?

Como primer punto a destacar es cómo construimos nuestro conocimiento, pues este proceso se produce de la combinación de información, contexto y experiencia. El producto surgido de la gestión de información y procesos de aprendizaje, asimilación, comprensión, gracias al cual se genera nuestro conocimiento. Por tanto, el conocimiento es un atributo que tiene esa persona, es una habilidad que esa persona posee.

La diversidad de tipologías de conocimiento es compleja y múltiple, en función de las aproximaciones teóricas de las disciplinas que han intentado explicarlo (psicología, sociología y/o pedagogía). Desde el ámbito educativo, toda teoría del aprendizaje depende de la concepción sobre la naturaleza del conocimiento y el desarrollo cognitivo. Por una parte, el enfoque socio-cognitivo entiende el aprendizaje como logro de competencias, el enfoque cognitivo entiende el aprendizaje bien como adquisición de conocimientos o como construcción de significados, o el enfoque más tradicional, el conductista que entiende el aprendizaje como adquisición de respuestas.

En esta formación partimos del constructivismo, que en esencia plantea que el conocimiento no es el resultado de una mera copia de la realidad, sino de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y reinterpretada por la mente. Veremos más adelante como el *Visual Thinking*, el pensamiento visual, tiene sentido en esta teoría psicopedagógica. Si nos apoyamos en los avances de la Neurociencia nos dice que cada cerebro es

único e irrepetible, con su propia malla neuronal, donde la experiencia moldea ese tejido de manera única, los detalles de las áreas de las conexiones son tan únicos como las líneas de las manos. Por tanto, debemos distinguir los estilos cognitivos que ponen el foco en la organización y control de esos procesos y los estilos de aprendizaje que lo ponen en el seguimiento de la adquisición del conocimiento. Esta diversidad de estilos de aprendizaje hace necesario una diversidad de métodos y estrategias de enseñanza, no simplemente clases expositivas, énfasis en la oralidad y verbalización.

Hasta aquí se han expuesto evidencias científicas comprobadas desde del pasado siglo. En este sentido, podemos desmitificar la idea que las estrategias visuales en la enseñanza no son novedosas. Montanero (2019) en su estudio indica, como el Pensamiento Visual se enmarca en la enseñanza centrada en la inteligencia y el pensamiento, muestra como ejemplos que emplean este tipo de estrategias: a) el Método Waldorf de las propuestas de Steiner entre 1907 a 1987, b) el estudio de las funciones ejecutivas datan de los trabajos de Luria por 1974, Gardner de 1984 o los clásicos programas de enseñar a pensar de Lipman de 1997, tienen su peso en este tipo de enseñanza y el incipiente desarrollo de las neurociencias enfocadas a la educación. Pero, el Pensamiento Visual como estrategia genuina, podemos situarlo en el contexto del *Design Thinking*, Pensamiento del Diseño, una forma de planificación curricular diferente que tiene sus inicios en la década de los 60/70 del pasado siglo en la Universidad donde los procesos industriales y de marketing permiten desarrollar conceptos asociados al diseño y a la creatividad. Se consolida en los años 90, cuando se crea IDEO consultoría que imparte la asignatura de *Design Thinking* en esta misma Universidad. Y con el nuevo siglo se organizó el Instituto de Diseño de Stanford especialista en la estandarización de esta herramienta de creación de proyectos participativos.

El objetivo de esta estrategia de pensamiento visual es comunicar de manera eficaz. La utilidad educativa es utilizar el pensamiento visual como herramienta de aprendizaje en el aula; y cada vez en más casos como herramienta de enseñanza. Se ha de considerar que el aprendizaje tiene dimensión afectiva, cognitiva y psicomotora, el pensamiento visual supone un reflejo activo de estas tres dimensiones, permitiéndonos acceder a la información a través de la percepción sensorial interpretando una realidad. Esto da paso al crecimiento de ideas que se razonan, que se conectan e interfieren unas con otras para organizarse en una estructura inventada que muestra la realidad mediante la interpretación gráfica, en un sentido expresivo y comunicativo.

Si entendemos que La actividad escolar y formativa debe guiarse bajo unos principios de contextualización, apropiación del significado y valor al aprendizaje adquirido, existen tres elementos indispensables:

- Carácter mediador entre el saber previo y la estructura cognitiva del educando.

- Concordancia entre los significados construidos y los contenidos.
- El rol docente que es el de facilitador de esa conexión entre la capacidad del alumnado y el desvelar el sentido social, cultural y significado de los contenidos.

Por tanto, la utilización de los mapas mentales y otros organizadores visuales del pensamiento, son una buena bisagra como herramientas de construcción, gestión y compartición-publicación del conocimiento y debieran ser de uso habitual en el modelo de enseñanza del docente. Permiten transmitir lo que se desea, alcanzar la asimilación de conocimientos.

Objetivos

El propósito principal es familiarizar a los participantes con las diferentes estrategias de Pensamiento Visual. Además, los participantes obtendrán la capacidad de emplearlo en el proceso educativo, tanto en la escuela como en la universidad, así como en la superación personal y la autoeducación.

Objetivos generales de la secuencia didáctica:

- Implementar una metodología innovadora en las aulas por medio de audiovisuales que permitan mejorar la adquisición de aprendizajes de forma más significativa.

Objetivos específicos de la secuencia:

- Comprender la información procedente de canales audiovisuales.
- Adquirir la capacidad de analizar y crear textos divulgativos o académicos que empleen distintos soportes.
- Promover la importancia del lenguaje y su semántica en la comunicación oral y escrita.
- Orientar y mejorar las técnicas de documentación.
- Introducir a los participantes en la realidad profesional docente, a través de diversas lecturas planteadas sobre el Pensamiento Visual.
- Ser críticos con los mensajes de los medios de digitales de comunicación.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación de forma autónoma para la localización, selección y organización de información.
- Motivar a los participantes en el proceso de aprendizaje a través del uso de las TIC y (audiovisuales)
- Incentivar el uso metodologías participativas e introducir en las aulas nuevos recursos y materiales multimedia que faciliten los aprendizajes.

Público destinatario de la lección

La capacitación está dirigida a docentes académicos, docentes de escuelas primarias y secundarias, así como a estudiantes que deseen incrementar sus competencias en cuanto al uso de los recursos de Internet en el proceso de aprendizaje en los diferentes niveles educativos. El grupo objetivo de la capacitación son personas que desean adquirir conocimientos y desarrollar sus habilidades en términos de enriquecer su enseñanza con valiosos materiales de aprendizaje disponibles en Internet.

Resultados de aprendizaje

Competencias

Se pretende tras esta sesión que los espectadores (estudiantes o maestros) sean capaces de:

- buscar los materiales necesarios para la realización del proceso de aprendizaje de manera efectiva;
- crear sus propias bases de materiales en línea;
- crear sus propios caminos didácticos;
- emplear las bases de conocimiento discutidas en su propio trabajo didáctico.

Se persigue que tengan en definitiva una comprensión integral (teórico-práctica) de la estrategia de Pensamiento Visual.

Temas tratados

- La complejidad del proceso cognitivo y construcción del conocimiento
- Las principales teorías cognoscitivas y su paralelismo con las teorías de aprendizaje
- La vinculación de estas teorías de aprendizaje y las estrategias de enseñanza, como el *Visual Thinking*.
- Origen, evolución y desarrollo del *Visual Thinking* como estrategia didáctica
- Los elementos didácticos principales para su ejecución en el aula.

Recursos didácticos generados y actividades propuestas

Video-lección



Acceso a través del canal de YouTube OIR Spain:

<https://youtu.be/RgjQ6-8qHol>

Duración recurso audiovisual: 45 minutos.

Con carácter previo al planteamiento de las actividades, las hojas de trabajo deberían tenerse listas e implementadas en el aula virtual de la asignatura o sistema digital para el aprendizaje a distancia, mixto o, de forma opcional, en el presencial,. En ese último caso también es posible distribuirlas en papel.

Hoja de Trabajo (1) Actividad 1. Cuestionario inicial de Pensamiento Visual

1. El pensamiento visual...

- a) es una capacidad innata de procesar la información.
- b) es una capacidad para generar ideas a través de imágenes.
- c) es una capacidad para generar imágenes a través de ideas.
- d) Todas las anteriores son correctas.

El pensamiento visual viene asociado al estilo cognitivo que predomina en una persona

- Verdadero
- Falso

¿El desarrollo del pensamiento visual puede ejercitarse con determinadas experiencias de aprendizaje?

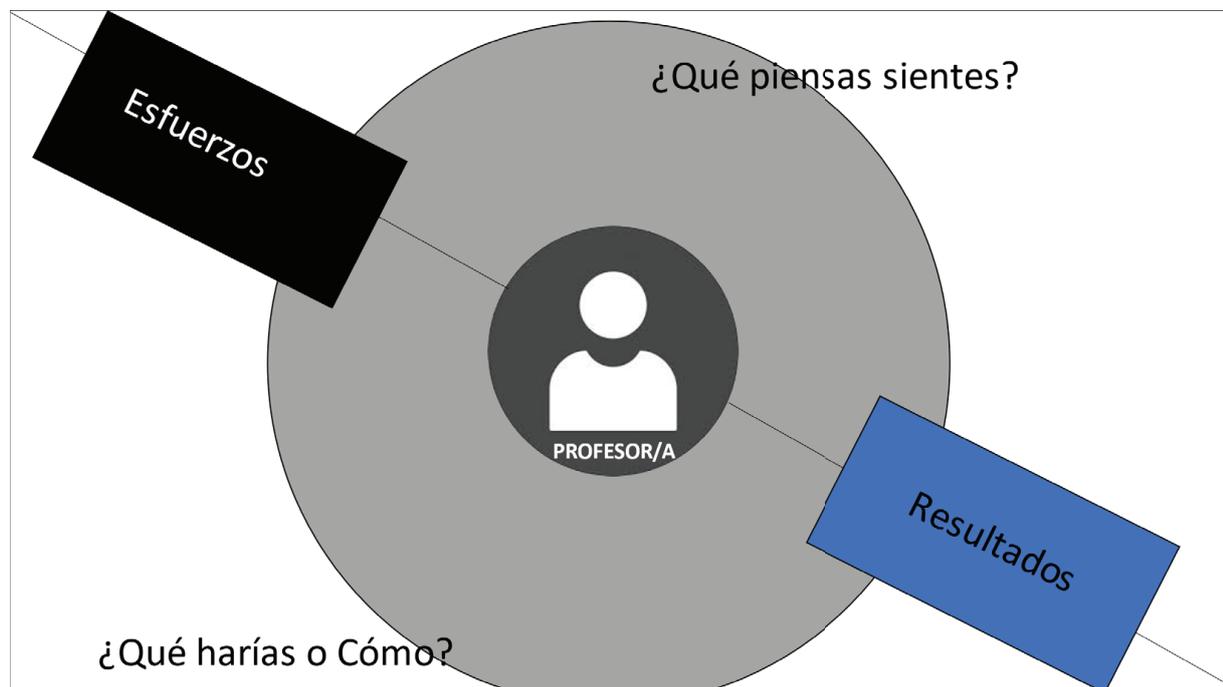
- Verdadero
- Falso

¿El pensamiento visual como estrategia didáctica es una técnica innovadora?

- Verdadero
- Falso

¿Conocer algún recursos educativo/ aplicación móvil que fomente el Pensamiento Visual? Indica un par de ejemplos.

Hoja de trabajo (2) actividad 2. Mi visión del Pensamiento Visual



Este Mapa de empatía debe cubrirse por los participantes teniendo en cuenta que el círculo gris es su faceta de docente o futuro docente. ¿Qué piensa y siente con respecto al pensamiento visual?, ¿Qué haría para ejecutarlo en el aula y cómo?. Debe reflexionar sobre sus esfuerzos y resultados. Pero además, es necesario que haga esta misma reflexión desde su faceta personal ¿existen aspectos contradictorios?

Hoja de trabajo (3) para actividad 4 o 5. Cuestionario de autoevaluación sobre el Pensamiento Visual

<p>1. ¿Las actividades de carácter visual son más efectivas en el procesamiento de la información y construcción del conocimiento?</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Verdadero<input type="radio"/> Falso <p>Justifica tu respuesta</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2. El pensamiento visual viene asociado al estilo cognitivo que predomina en una persona</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Verdadero<input type="radio"/> Falso <p>Justifica tu respuesta</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>3. El pensamiento visual...</p> <ul style="list-style-type: none">a) es una capacidad innata de procesar la informaciónb) es una capacidad para generar ideas a través de imágenes y viceversac) Todas las anteriores son falsas.d) Todas las anteriores son correctas. <p>Justifica tu respuesta</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>4. ¿El desarrollo del pensamiento visual puede ejercitarse con determinadas experiencias de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Verdadero<input type="radio"/> Falso <p>Justifica tu respuesta</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>5. ¿El pensamiento visual como estrategia didáctica es una técnica innovadora?</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Verdadero<input type="radio"/> Falso

Justifica tu respuesta

.....

.....

.....

.....

6. ¿Conoces algún recursos educativo/ aplicación móvil que fomente el Pensamiento Visual? Indica un par de ejemplos.

.....

.....

.....

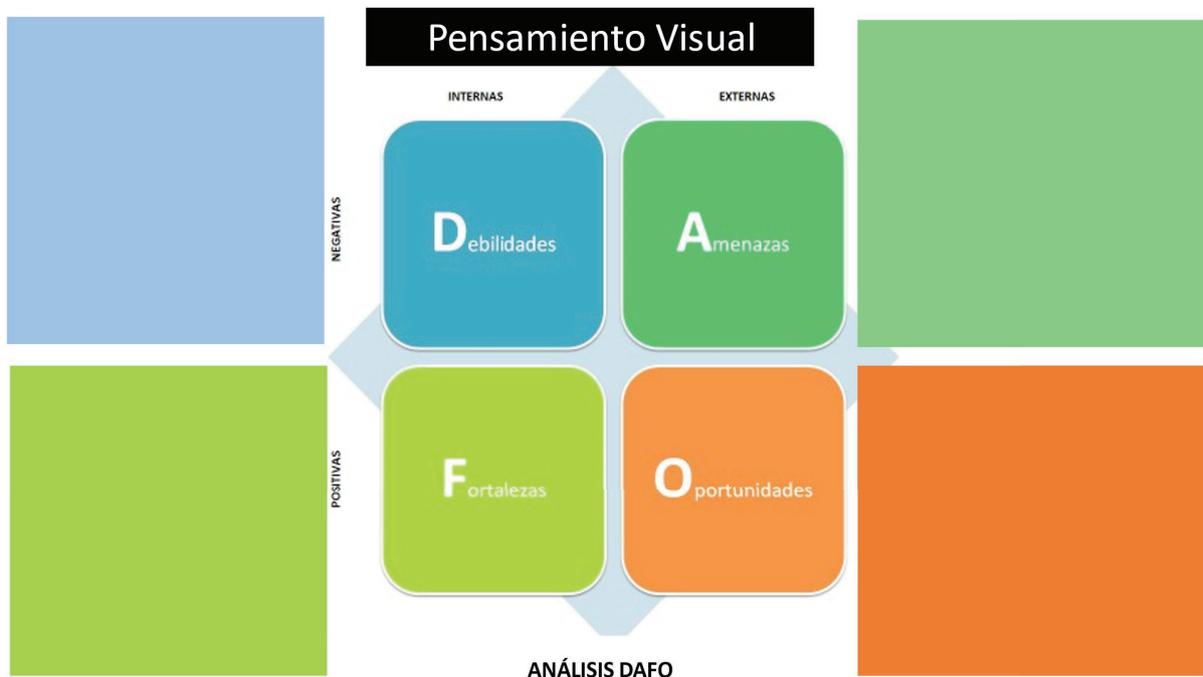
7. ¿El diseño de pensamiento visual puede ser útil en la función docente? Razona tu respuesta.

.....

.....

.....

Hoja de trabajo (4) actividad 5. DAFO- P.V.



A continuación se presentan en tablas sucesivas la secuencia de tareas y ejercicios

ACTIVIDAD 1. Reflexión

Descripción actividad	Antes del visionado del audiovisual y tras ello se solicita a los participantes a contestar una serie de preguntas sobre los conocimientos previos de la estrategia del pensamiento visual. (hoja de trabajo 1).
Materiales	Ordenador individual o móvil / conexión a internet o wifi / ordenador de aula / proyector.
Duración	40 minutos.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Responder de forma autónoma a las preguntas sugeridas a los participantes (20 minutos). - Presentación del vídeo por parte del docente encargado (20 minutos).
Evaluación	Cada participante enviará sus respuestas al docente permitirá conocer el nivel de progreso de cada participante con respecto a los conocimientos adquiridos. Así como los conocimientos previos, por si se precisara adaptar algunas de las actividades siguientes al nivel de los participantes.

Este tipo de tareas son interesantes con el fin de conocer desde qué prerrequisitos, conocimientos y experiencias previos accede a la unidad la media de nuestros estudiantes, con el fin de acomodar o reforzar algunas secuencias.

ACTIVIDAD 2. Mi visión + fórum de reflexión

Descripción actividad	<p>Se solicita a los participantes a contestar de forma gráfica su posición con respecto a la utilidad o no de la estrategia del Pensamiento Visual. (Hoja de trabajo 2). El docente se va fijando en las diferentes composiciones gráficas para luego seleccionar 4/5 ejemplos para que compartan su tarea con el resto del grupo.</p> <p>Entre 5/10 minutos antes de comenzar la reflexión común, el docente proyecta en la pizarra o dibuja a mano el mismo gráfico que han trabajado los participantes, pues se creará un gráfico de la clase con los aspectos acordados, más recurrentes, significativos, etc...</p> <p>Para ello, una vez se tiene en la pizarra el gráfico, se selecciona a uno de los asistentes para que con las orientaciones del docente haga de moderador y escriba en el gráfico los aspectos acordados.</p>
Materiales	Folios / lápices o rotuladores de colores / Ordenador / conexión a internet / proyector.
Duración	50 minutos.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo individual del gráfico (25 minutos). - Puesta en común oral (25 minutos).
Evaluación	Cada participante enviará su gráfico al docente mediante una foto -captura- para posteriormente conocer el progreso de cada participante con respecto a los conocimientos adquiridos.

Se parte de una reflexión individual para alcanzar un acuerdo colectivo sobre una temática novedosa, es una propuesta de simulación del trabajo colegiado entre docentes, la importancia del trabajo en equipo y colaborativo.

ACTIVIDAD 3. *Explorar + indagar para saber más*

Descripción actividad	<p>De los autores mencionados en la conferencia, deben recuperar las obras escritas por dos de ellos (a su interés) para conocer en profundidad el impacto real en las aulas del uso del pensamiento visual.</p> <p>Se recomienda el uso de aplicaciones que guardan notas/enlaces web etc... Para conocer las ventajas e inconvenientes del empleo didáctico del pensamiento visual Que deberán recoger en un folio (formato papel /archivo digital).</p> <p>Pues estos apuntes serán necesarios para la actividad final.</p>
Materiales	Ordenador / conexión a internet/ proyector.
Duración	50 minutos.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición del docente de diferentes Base de Datos de información en Educación (10 minutos). - Exposición de aplicaciones móviles/pc de uso y manejo de notas online (10 minutos). -Trabajo autónomo del mini-informe sobre ventajas e inconvenientes de pensamiento visual (+30 minutos + trabajo en casa).
Evaluación	Cada participante enviará su mini-informe al docente mediante una foto -captura- que permitirá al final de la secuencia de actividades evaluar el progreso de cada participante con respecto a los conocimientos adquiridos.

Si no se va a continuar con el capítulo sobre *El pensamiento visual como bisagra entre el conocimiento disciplinario y el conocimiento pedagógico*, la secuencia de actividades terminaría con la actividad 4.

ACTIVIDAD 4. Infografía didáctica

Descripción actividad	Se solicita a los participantes la elaboración de una infografía didáctica, composición gráfica e informativa breve sobre un tema específico que adoptarían en su aula.
Materiales	Ordenador individual o móvil / ordenador de aula / conexión a internet/ proyector.
Duración	50 minutos.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición de tipos y características de infografías didácticas (15/20 minutos). - Exposición de diferentes aplicaciones para la elaboración de infografías (10/15 minutos). - Trabajo autónomo en clase y en casa (+50 minutos).
Evaluación	<p>Cada participante enviará su mini-informe al docente mediante una foto -captura- que permitirá al final de la secuencia de actividades evaluar el progreso de cada participante con respecto a los conocimientos adquiridos.</p> <p>Cada participante enviará su infografía al profesor a través de una foto -captura- o archivo digital. Este producto de aprendizaje se calificará utilizando una rúbrica específica. (ideas para elaborarlo visionado de vídeo didáctico - OIR España- consejos para evaluar la V.T. https://youtu.be/py4f3CBFXjo) + Cuestionario de autoevaluación, conociendo los aprendizajes y avances conseguidos (Hoja de Trabajo 3).</p>

Actividad final si no continúa con la visualización del capítulo sobre *El pensamiento visual como bisagra entre el conocimiento disciplinario y el conocimiento pedagógico*.

ACTIVIDAD 5. DAFO- Pensamiento Visual

Descripción actividad	Se solicita a los participantes la elaboración de un análisis las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades del pensamiento visual como estrategia didáctica. En esta ocasión la terea será grupal. (Hoja de trabajo 4).
Materiales	Ordenador individual o móvil / Ordenador de aula / conexión a internet / proyector.
Duración	Dos sesiones (50 minutos cada una).
Desarrollo	<p><i>Primera sesión</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición teórica del DAFO + se ofrece listado de lecturas complementarias (15 minutos). - Trabajo en grupo clase (35 minutos) + trabajo en casa. <p><i>Segunda sesión</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Puesta en común (30 minutos). - Visionado Lección 2.
Evaluación	Cada grupo enviará su DAFO al docente mediante una foto - captura- o archivo digital. Este producto de aprendizaje será cotejado con los productos de la actividad 1 y 2 para analizar el progreso de cada participante. + Los participantes se podrán autoevaluar con el SWOT presentado en la Lección 2. + Cuestionario de autoevaluación, conocer el aprendizaje y progreso alcanzado (Hoja de trabajo 3).

Próxima actividad visualizar el capítulo sobre *El pensamiento visual como bisagra entre el conocimiento disciplinario y el conocimiento pedagógico.*

Algunos enlaces de interés para implementar las actividades

<https://www.ideo.com/post/design-thinking-for-educators>

<https://www.codesigningschools.com/>

<https://neuronilla.com/>

<https://thinkersco.com/community/>

https://miro.com/app/board/o9J_livNF3w=/

Capítulo infoaccesible

Este capítulo se ha generado en el marco del proyecto Erasmus + OIR (*Open Innovative Resources for distance learning*) (2020-1-PL01-KA226-HE-096059), cofinanciado por Unión Europea. Por lo tanto, existe una versión infoaccesible de este recurso didáctico, con mayores tamaños de letra, maquetación no justificada y figuras con textos alternativos en la página detallada del proyecto en el sitio web del programa Erasmus+:

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-PL01-KA226-HE-096059>

El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Referencias

- Barbado, J.A.; Aizpiri, J.; Cañones, P. J.; Fernández, A.; Gonçalvez, F.; Rodríguez, J.; De la Serna de Pedro, I. & Solla, J. M. (2002). Aspectos sobre neurobiología de la conducta Humana. *Medicina General*, 45, 500-513.
- Dale, E. (1946). *Audio-Visual Methods in Teaching*. Dryden Press.
- Heidegger, M. (1968). *What's called Thinking?* Harper & Row.
- Gutiérrez, S. (2014). Evaluación de los recursos didácticos online sobre patrimonio: la web Educastur. En O. Fontal; A. Ibáñez & Martín, L. (Coords.). *Reflexionar desde las experiencias. Una visión complementaria entre España, Francia y Brasil. Actas del II Congreso Internacional de Educación Patrimonial*. Madrid: IPCE/OEPE. (627-641). <https://bit.ly/3nmgVPI>
- Montanero, M. (2019). Métodos pedagógicos emergentes para un nuevo siglo ¿Qué hay realmente de innovación? *Teoría e Historia de la Educación*, 31, 5-34, <https://doi.org/10.14201/teri.19758>
- Ritchhart, R., Church, M. & Morrison, K. (2014). *Hacer visible el pensamiento*. Paidós.