



Módulo 2 Profesor Innovador

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

RESUMEN

Este módulo tiene como objetivo equipar a los docentes con conocimientos, habilidades y actitudes sobre la enseñanza innovadora adaptada a la educación agrícola. Cubrirá diversas estrategias de enseñanza novedosas que podrían mejorar la participación de los estudiantes, los resultados de aprendizaje y la efectividad y competencias generales. Los participantes explorarán aplicaciones prácticas de estos métodos innovadores para mejorar las experiencias de aprendizaje en el contexto de la educación agrícola. El módulo se divide en ocho unidades. Cada unidad aborda el contexto teórico, características, beneficios, desafíos, implementación y ejemplos prácticos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

Los estudiantes podrán:

Reconocer y describir métodos de enseñanza innovadores como el aprendizaje combinado, aulas invertidas, gamificación, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo, aprendizaje personalizado y aprendizaje basado en la indagación. Analizar los beneficios y desafíos de los métodos de enseñanza innovadores, especialmente en contextos de educación agrícola. Adquirir conocimientos sobre las herramientas de gestión del aprendizaje que apoyan los métodos de enseñanza innovadores.

Habilidades

Los estudiantes podrán:

Diseñar planes de lecciones que incorporen métodos de enseñanza innovadores, adaptados a contextos educativos específicos y necesidades de los estudiantes. Desarrollar habilidades para facilitar entornos de aprendizaje activo donde los estudiantes participen en actividades prácticas, colaborativas y basadas en la indagación. Diseñar estrategias de evaluación que se alineen con los métodos de enseñanza innovadores, permitiendo la evaluación formativa y sumativa del progreso del estudiante. Adaptar y modificar métodos de enseñanza innovadores basados en la retroalimentación de los estudiantes y los resultados de aprendizaje.

Actitud

Los estudiantes serán capaces de:

Cultivar una actitud abierta hacia la adopción y experimentación de métodos de enseñanza innovadores. Desarrollar una disposición para abrazar el cambio y experimentar con nuevos métodos de enseñanza, reconociendo el potencial de éstos para mejorar el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes. Demostrar un compromiso con el aprendizaje centrado en el estudiante, priorizando métodos que fomenten la autonomía, colaboración, creatividad y pensamiento crítico de los mismos. Adoptar un enfoque reflexivo en su práctica docente, evaluando regularmente la efectividad de la enseñanza innovadora y buscando formas de mejorar.

ÍNDICE

1 APRENDIZAJE BLENDED	6
1.1 Introducción	6
1.2 Beneficios y Desafíos del Aprendizaje Blended	6
Conclusión	7
2 CLASE INVERTIDA (FLIPPED CLASSROOM)	8
2.1 Introducción	8
2.2 Beneficios y Desafíos del Aula Invertida (Flipped Classroom)	8
Conclusión	9
3 GAMIFICACIÓN	10
3.1 Introducción	10
3.2 Beneficios y Desafíos de la Gamificación	10
3.3 Pasos para implementar la gamificación	11
Conclusión	12
4 APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	13
4.1 Introducción	13
4.2 Beneficios y Desafíos del Aprendizaje Basado en Proyectos	13
4.3 Pasos para Implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos	14
Conclusión	15
5 APRENDIZAJE PERSONALIZADO	16
5.1 Introducción	16
5.2 Beneficios y Desafíos del Aprendizaje Personalizado	16
Conclusión	17
6 APRENDIZAJE COLABORATIVO	18
6.1 Introducción	18
6.2 Beneficios y Desafíos del Aprendizaje Colaborativo	18
6.3 Técnicas para Fomentar el Aprendizaje Colaborativo	19
Conclusión	20
7 APRENDIZAJE BASADO EN LA INVESTIGACIÓN	21
7.1 Introducción	21
7.2 Beneficios y Desafíos del Aprendizaje Basado en la Investigación	22
7.3 Pasos para Implementar el Aprendizaje Basado en la Investigación	22
Conclusión	23
8 SISTEMAS DE GESTIÓN DEL APRENDIZAJE (LMS)	24
8.1 Introducción	24

8.2 Beneficios y Desafíos de los Sistemas de Gestión del Aprendizaje	25
8.3 Ejemplos de Plataformas de Gestión del Aprendizaje	26
Conclusión	26
REFERENCIAS	27

INTRODUCCIÓN

En el paisaje educativo en constante evolución, están surgiendo tendencias innovadoras en la enseñanza para mejorar las experiencias de aprendizaje, optimizar los resultados de los estudiantes y abordar las diversas necesidades de los alumnos. Un docente innovador abraza el cambio, aprovecha las nuevas tecnologías e implementa métodos de enseñanza creativos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Los métodos de enseñanza innovadores (Fig. 1) y los sistemas de gestión del aprendizaje (Fig. 2) reflejan un giro hacia un enfoque más dinámico, inclusivo y personalizado de la educación, proporcionando a los docentes una plataforma para crear y entregar contenido, monitorear la participación estudiantil y evaluar el rendimiento de los estudiantes, fomentando el compromiso y mejorando los resultados del aprendizaje.



Figura 1: Ejemplos de Métodos de Enseñanza Innovadores

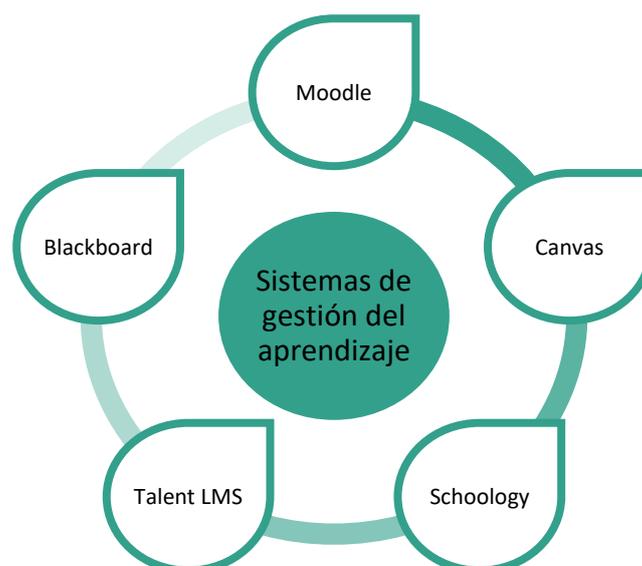


Figura 2: Ejemplos de Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS)

1 Aprendizaje Blended

1.1 Introducción

“El aprendizaje combinado ha revolucionado la manera en que aprendemos al integrar de manera fluida los recursos digitales y la participación virtual con la experiencia tradicional de aula presencial” (Ref. 1).

El aprendizaje combinado es un enfoque educativo que combina la enseñanza tradicional en el aula presencial con actividades de aprendizaje en línea (Ref. 2). Este modelo híbrido aprovecha las fortalezas de los entornos de aprendizaje presenciales y digitales para crear una experiencia de aprendizaje más flexible y personalizada para los estudiantes. El aprendizaje combinado representa un cambio significativo en la práctica docente, ofreciendo un enfoque más flexible y personalizado para el aprendizaje (Ref. 3).

Las características clave del aprendizaje combinado son la instrucción tradicional en el aula (presencial) y el aprendizaje en línea (contenido y actividades digitales). Al combinar la instrucción en el aula con plataformas digitales, se crean entornos de aprendizaje dinámicos y atractivos que se alinean con las necesidades de los estudiantes individuales.

Sin las limitaciones de un aula o de un curso completamente en línea, el aprendizaje combinado utiliza una variedad de metodologías, de manera que el contenido puede adaptarse al alumno y optimizarse para el tema en cuestión (Ref. 1).

1.2 Beneficios y Desafíos del Aprendizaje Blended

Beneficios del aprendizaje Blended

- El aprendizaje combinado permite la integración de actividades prácticas con el aprendizaje teórico en línea. Por ejemplo, los estudiantes pueden ver tutoriales en video sobre técnicas de plantación antes de aplicar estas técnicas en un entorno de campo.
- Los estudiantes pueden acceder a los materiales del curso en línea en cualquier momento, lo cual es particularmente útil para aquellos que deben equilibrar sus estudios con el trabajo en la granja y otras responsabilidades.
- Las plataformas en línea pueden proporcionar acceso a una amplia gama de recursos, incluidos artículos de investigación, videos, simulaciones y módulos interactivos que enriquecen la profundidad y amplitud del aprendizaje, además de exponer a los estudiantes a las últimas prácticas e innovaciones agrícolas.
- Reduce la necesidad de viajar, haciendo que la educación sea más accesible y asequible, especialmente para los estudiantes en áreas remotas.

Desafíos del aprendizaje Blended

- El acceso limitado y los costos de los servicios de internet confiables y la tecnología pueden dificultar que los estudiantes participen plenamente en los componentes en línea del aprendizaje combinado.
- La dificultad para replicar el aprendizaje práctico en las plataformas en línea, lo cual es crucial en la educación agrícola.
- La transición al aprendizaje combinado puede ser intensiva en recursos para los docentes que no están familiarizados con las herramientas digitales, lo que podría requerir capacitación y apoyo adicional.
- Dificultad para mantener el compromiso y la interacción de los estudiantes en un entorno en línea.
- La consistencia de los materiales y experiencias en línea varía en la calidad del contenido, lo que puede afectar los resultados de aprendizaje y la satisfacción de los estudiantes.

Actividad:

Lee más sobre la historia de éxito del aprendizaje combinado durante la pandemia de COVID-19 en la NYC iSchool ([Ref. 4](#))

Conclusión

El aprendizaje combinado en la educación agrícola ofrece beneficios significativos, como el acceso a recursos diversos, un aprendizaje mejorado y flexibilidad. Al combinar el conocimiento teórico con la aplicación práctica, los estudiantes se involucran profundamente con el tema, lo que mejora tanto su comprensión como sus habilidades.

2 Clase invertida (Flipped Classroom)

2.1 Introducción

“Los enfoques de aula invertida eliminan la conferencia tradicional transmisiva y la reemplazan con tareas activas en clase y trabajo previo o posterior a la clase” ([Ref. 5](#)).

Un aula invertida está estructurada en torno a la idea de que la conferencia o instrucción directa no es el mejor uso del tiempo en clase. En su lugar, los estudiantes se encuentran con la información antes de la clase, viendo videos o leyendo libros de texto o artículos de revistas, lo que libera tiempo en clase para actividades que involucren pensamiento crítico, interacciones, presentaciones, trabajo en grupo, ejercicios de resolución de problemas y proyectos prácticos ([Ref. 6](#) [Ref. 7](#)). Este enfoque cambia el enfoque de la instrucción centrada en el profesor a un aprendizaje centrado en el estudiante, fomentando la participación activa y el pensamiento crítico ([Ref. 8](#), [Ref.9](#)).

Las características clave del modelo de aula invertida son la preparación previa a la clase, las actividades de aprendizaje activo, las discusiones interactivas y el aprendizaje centrado en el estudiante. El aula invertida coloca a los estudiantes en el centro del proceso de aprendizaje al interactuar con el material antes de la clase y participar activamente durante la clase. El docente facilita, guía y apoya a los estudiantes en la exploración y aplicación de nuevos conceptos.

Muchos docentes piensan que crear o encontrar fuentes para que los estudiantes las usen fuera de clase es la parte más difícil para implementar un aula invertida. Sin embargo, la mayoría de los beneficios de un aula invertida dependen de lo que ocurre en el aula en lugar de en la conferencia ([Ref. 6](#)).

2.2 Beneficios y Desafíos del Aula Invertida (Flipped Classroom)

Beneficios del aula invertida (flipped classroom)

- Énfasis en el aprendizaje activo y discusiones interactivas, lo que incrementa el compromiso y la motivación de los estudiantes.
- Mejor aprovechamiento del tiempo en clase para el aprendizaje interactivo y la aplicación de conocimientos a través de trabajo de campo, experimentos de laboratorio y discusiones grupales. Mejora la efectividad del aprendizaje al centrarse en actividades experienciales y la resolución de problemas del mundo real.
- Los estudiantes pueden acceder y revisar los materiales previos a la clase a su propio ritmo y conveniencia, lo que permite flexibilidad en el aprendizaje, adaptándose a los horarios variados típicos de aquellos que trabajan en la agricultura.
- Adaptación a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, permitiendo que los docentes proporcionen un apoyo más individualizado durante la clase.
- Las discusiones en grupo en clase fomentan el aprendizaje entre compañeros y las habilidades de trabajo en equipo, alentando el intercambio de experiencias y perspectivas agrícolas diversas, enriqueciendo así el entorno de aprendizaje.

- El acceso a recursos diversos enriquece la experiencia de aprendizaje con contenido actualizado y atractivo, exponiendo a los estudiantes a las prácticas agrícolas más recientes.

Desafíos del aula invertida

- Asegurar que los estudiantes completen las tareas previas a la clase y lleguen preparados puede ser un desafío. Los estudiantes no preparados pueden no beneficiarse completamente de las actividades en clase, reduciendo la efectividad general del modelo.
- Los estudiantes necesitan acceso confiable a tecnología e internet para interactuar con los materiales previos a la clase. Los estudiantes en áreas remotas o desatendidas pueden enfrentar dificultades, lo que genera disparidades en las oportunidades de aprendizaje.
- Los estudiantes acostumbrados a la instrucción tradicional basada en conferencias pueden necesitar tiempo para adaptarse al modelo de aula invertida. La resistencia al cambio y la incomodidad inicial pueden afectar la implementación y el éxito del enfoque.
- Crear materiales previos a la clase y planificar actividades de aprendizaje activo requiere un tiempo y esfuerzos significativos por parte de los docentes.

Actividad:

Lee más sobre cómo el enfoque de aula invertida mejora la motivación y el aprendizaje de los estudiantes durante la pandemia de COVID-19 ([Ref. 5](#), [Ref. 10](#))

Conclusión

El modelo de aula invertida altera la enseñanza tradicional al trasladar la instrucción directa al espacio de aprendizaje individual, maximizando así el impacto del tiempo en clase presencial para el aprendizaje activo y colaborativo. Este enfoque fomenta el compromiso de los estudiantes, una comprensión más profunda y un aprendizaje personalizado, aunque también presenta desafíos que requieren una planificación cuidadosa y apoyo para ser superados.

3 Gamificación

3.1 Introducción

“La gamificación en la educación fomenta el compromiso social y el trabajo en equipo, tal como lo hacen los juegos con frecuencia” ([Ref. 11](#)).

La gamificación implica aplicar elementos del diseño de juegos (como puntos, insignias y tablas de clasificación) a las actividades educativas para aumentar el compromiso y la motivación, y promover el aprendizaje y la retención de conocimientos ([Ref. 12](#)). En la gamificación, los estudiantes ganan puntos por completar tareas, responder correctamente a preguntas o demostrar conocimientos, reciben insignias por alcanzar hitos y dominar habilidades, y muestran clasificaciones basadas en puntos o logros para fomentar un sentido de competencia.

Por ejemplo, la gamificación en la educación agrícola podría involucrar una simulación agrícola en la que los estudiantes gestionan una granja virtual, tomando decisiones sobre prácticas sostenibles. Los elementos interactivos de la simulación y el juego, brindan oportunidades de aprendizaje experiencial que imitan escenarios del mundo real, lo que aumenta la motivación y el logro de los estudiantes.

Como concepto pedagógico, la gamificación no necesariamente implica el uso de un juego real o tecnología informática. Más bien, consiste en la integración de elementos de diseño o patrones de actividad tradicionalmente encontrados en los juegos en el contexto educativo ([Ref. 13](#)).

Características clave del aprendizaje gamificado: Las actividades interactivas y los elementos de juego, como incentivos, desafíos, retroalimentación instantánea, progresión, competencia, colaboración y narración, hacen que las actividades sean más atractivas y agradables.

3.2 Beneficios y Desafíos de la Gamificación

Beneficios de la gamificación

- La gamificación hace que el aprendizaje sea más interactivo y divertido, lo que puede aumentar el interés y la participación de los estudiantes en temas agrícolas multifuncionales.
- La retroalimentación instantánea a través de puntos, insignias e indicadores de progreso ayuda a los estudiantes a comprender su desempeño y las áreas en las que deben mejorar, fomentando el aprendizaje continuo y ayudando a los estudiantes a mantenerse en el camino.
- Obtener recompensas y alcanzar nuevos niveles proporciona una sensación de logro, lo que aumenta la confianza y la motivación de los estudiantes para lograr más.
- Elementos gamificados, como la narración de historias y las simulaciones inmersivas, pueden hacer que el aprendizaje sea más memorable e impactante, creando una experiencia educativa más dinámica y atractiva que resuene con los estudiantes.

- Las simulaciones y los desafíos prácticos permiten que los estudiantes apliquen el conocimiento teórico en escenarios del mundo real, lo que cierra la brecha entre la teoría y la práctica, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos agrícolas en la vida real.

Desafíos de la gamificación en la educación agrícola

- Crear contenido gamificado de alta calidad e integrarlo en el plan de estudios requiere un tiempo significativo, esfuerzo y un aumento de la carga de trabajo para los docentes.
- Los estudiantes en áreas remotas o desatendidas pueden enfrentar dificultades relacionadas con el acceso confiable a internet y dispositivos digitales, que son necesarios para el aprendizaje gamificado, lo que lleva a disparidades en las oportunidades de aprendizaje.
- Mantener el equilibrio adecuado entre el contenido educativo y los elementos del juego es crucial. Un exceso de énfasis en la diversión puede restar valor a los objetivos de aprendizaje, mientras que un enfoque excesivo en el contenido puede reducir el compromiso.
- Desarrollar métodos de evaluación efectivos que midan con precisión los resultados del aprendizaje en la gamificación puede no capturar completamente el progreso y el compromiso de los estudiantes en entornos gamificados.
- Tanto los estudiantes como los docentes pueden necesitar tiempo para ajustarse a los enfoques de aprendizaje gamificados, ya que la resistencia al cambio y la incomodidad inicial pueden afectar la implementación y el éxito de la gamificación.

3.3 Pasos para implementar la gamificación

- **Definir los objetivos de aprendizaje:** Especifica claramente lo que se espera que los estudiantes logren a través de la experiencia de aprendizaje gamificada. Los objetivos deben ser específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con límite de tiempo.
- **Identificar los elementos de juego:** Selecciona los elementos apropiados que se alineen con los objetivos de aprendizaje.
- **Diseñar las actividades de aprendizaje:** Crea actividades con los juegos seleccionados que sean relevantes para el contenido del curso y estén alineadas con los objetivos de aprendizaje.
- **Desarrollar una narrativa:** Crea una historia que conecte las actividades de aprendizaje, haciendo la experiencia más inmersiva y atractiva.
- **Implementar el sistema gamificado:** Utiliza un sistema de gestión del aprendizaje o una plataforma de gamificación para implementar las actividades de aprendizaje gamificadas. Asegúrate de que el sistema registre el progreso, otorgue puntos e insignias, y actualice la progresión en tiempo real.
- **Monitorear y evaluar:** Monitorea regularmente el progreso de los estudiantes y recoge retroalimentación para evaluar la efectividad de la estrategia de gamificación.

Actividad:

Aprende cómo la gamificación mejoró el compromiso de los estudiantes en un curso introductorio de química orgánica ([Ref. 14](#)).

Conclusión

La gamificación en la educación agrícola ofrece numerosos beneficios, incluidos el aumento del compromiso, la mejora de la motivación, retroalimentación inmediata y una mejor aplicación del conocimiento en situaciones reales. Promueve el aprendizaje activo, la colaboración y experiencias de aprendizaje personalizadas, haciendo la educación más dinámica y relevante.

4 Aprendizaje Basado en Proyectos

4.1 Introducción

“En el Aprendizaje Basado en Proyectos, los maestros hacen que el aprendizaje cobre vida para los estudiantes ([Ref. 15](#)).

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, donde los alumnos adquieren conocimientos y habilidades al trabajar durante un período prolongado para investigar y responder a problemas y desafíos del mundo real ([Ref. 16](#)). Es un proceso atractivo y creativo para que los estudiantes aprendan, permitiéndoles aplicar sus conocimientos. También es una forma eficaz para que los docentes involucren a sus estudiantes, fomentando el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y las habilidades de comunicación. El ABP desata una energía creativa contagiosa entre los estudiantes y los maestros ([Ref. 17](#)).

Las características clave del ABP son los problemas del mundo real, la interdisciplinariedad y la colaboración.

El ABP consiste en una serie de actividades, como experimentos prácticos, simulaciones, proyectos de investigación y presentaciones, diseñadas para ayudar a los estudiantes a desarrollar una comprensión más profunda de un tema o materia específica. Los estudiantes se hacen responsables de su aprendizaje y lo aplican a situaciones del mundo real, lo que hace que la experiencia de aprendizaje sea más significativa y relevante.

4.2 Beneficios y Desafíos del Aprendizaje Basado en Proyectos

Beneficios del Aprendizaje Basado en Proyectos

- El ABP permite a los estudiantes trabajar en problemas del mundo real, haciendo que el aprendizaje sea más relevante e interesante. Este enfoque práctico y basado en la indagación fomenta la curiosidad y la motivación intrínseca.
- El ABP fomenta que los estudiantes piensen de manera crítica, analicen datos y resuelvan problemas complejos, ayudándolos a desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior que son aplicables más allá del aula.
- Colaboración y comunicación: Trabajar en equipos es un elemento clave del ABP, permitiendo a los estudiantes colaborar, compartir ideas y mejorar sus habilidades de comunicación, esenciales para sus futuras carreras.
- Al explorar los temas en profundidad durante períodos prolongados, los estudiantes logran una comprensión más profunda de la materia. Este aprendizaje experiencial conduce a una mejor retención del conocimiento.
- El ABP ofrece oportunidades para que los estudiantes apliquen los conocimientos académicos en contextos del mundo real, vinculando la teoría con la práctica y preparándolos para entornos profesionales futuros.
- Los estudiantes suelen asumir un mayor control de su aprendizaje en el ABP, desarrollando habilidades de independencia y autogestión mientras navegan por los proyectos y gestionan los plazos.

Desafíos del Aprendizaje Basado en Proyectos

- El ABP requiere más tiempo en comparación con la instrucción tradicional. Planificar, ejecutar y evaluar proyectos puede ser difícil dentro de los plazos estándar del currículo.
- Los maestros necesitan una preparación y recursos significativos para diseñar proyectos eficaces. No todos los educadores pueden tener la formación o el apoyo necesarios para implementar el ABP de manera eficiente.
- Los métodos tradicionales de calificación pueden no capturar todo el alcance del aprendizaje en el ABP. Evaluar las contribuciones individuales, el trabajo en equipo y el producto final puede ser un desafío.
- Algunos estudiantes pueden tener dificultades con el aprendizaje autodirigido, mientras que otros pueden dominar los proyectos grupales, lo que lleva a una participación y experiencias de aprendizaje desiguales.
- El ABP a menudo requiere materiales, tecnología y acceso a expertos externos o experiencias de campo, lo que podría no estar disponible en todas las escuelas, especialmente en aquellas con recursos limitados.
- Asegurar que el ABP se alinee con los currículos estandarizados o los objetivos de aprendizaje puede ser difícil, especialmente en sistemas educativos enfocados en pruebas de alto riesgo.

4.3 Pasos para Implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos

Como enfoque pedagógico, el ABP implica varios procesos, entre ellos definir problemas o desafíos, generar múltiples ideas para resolver un problema dado, desarrollar un prototipo de solución y probar los productos o servicios desarrollados en un entorno del mundo real. Los procesos involucrados en el ABP son:

- **Identificar los objetivos de aprendizaje:** Definir los conocimientos, habilidades y competencias que los estudiantes adquirirán con el proyecto.
- **Seleccionar un problema o pregunta del mundo real:** Elegir un tema relevante del ámbito agrícola o un problema que impulsará el proyecto.
- **Planificar el proyecto:** Delimitar el cronograma, los hitos clave y los entregables. Decidir los recursos y el apoyo que los estudiantes necesitarán.
- **Diseñar los criterios de evaluación:** Desarrollar procedimientos y criterios de evaluación que estén alineados con los objetivos de aprendizaje. Incluir evaluaciones tanto formativas (continuas) como sumativas (finales).
- **Crear equipos de estudiantes:** Formar equipos para fomentar la colaboración. Asegurarse de que los equipos estén equilibrados en términos de habilidades y antecedentes.
- **Introducir el proyecto:** Presentar el proyecto a los estudiantes, explicando los objetivos, expectativas y relevancia. Proporcionar la pregunta o problema central y discutir su importancia.
- **Facilitar la indagación y la investigación:** Guiar a los estudiantes en la realización de investigaciones, plantear preguntas y buscar información. Proporcionar recursos como artículos expertos y visitas de campo.

- **Apoyar el desarrollo del proyecto:** Monitorear el progreso y proporcionar retroalimentación. Ofrecer orientación y apoyo mientras los estudiantes desarrollan sus proyectos, ayudándoles a superar los desafíos y a mantenerse en el camino.
- **Fomentar la reflexión:** Incluir oportunidades de reflexión en el cronograma del proyecto. Pedir a los estudiantes que reflexionen sobre su aprendizaje, el proceso y el trabajo en equipo.
- **Presentar el producto final:** Hacer que los estudiantes presenten sus proyectos a una audiencia, como compañeros, maestros, miembros de la comunidad o profesionales del sector. Fomentar que los estudiantes expliquen su proceso, hallazgos y soluciones.
- **Evaluar y valorar:** Utilizar los criterios de evaluación predefinidos para evaluar los productos finales. Proporcionar retroalimentación tanto sobre el proceso como sobre el resultado.
- **Reflexionar e iterar:** Después del proyecto, reflexionar sobre lo que funcionó bien y lo que se puede mejorar. Utilizar esta información para mejorar futuras implementaciones del ABP.

Actividad:

Ver un video ([Ref. 18](#)) de un ejemplo de un proyecto ABP en acción: "El Proyecto de Calidad del Agua", con el maestro Rayhan Ahmed en la escuela secundaria Leaders de Brooklyn, Nueva York, con su clase de química de 11º grado.

Conclusión

El aprendizaje basado en proyectos (PBL) mejora las habilidades prácticas y el pensamiento crítico de los estudiantes. Su proceso estructurado permite identificar problemas del mundo real, planificar proyectos, facilitar la investigación, apoyar el desarrollo y evaluar los resultados.

5 Aprendizaje Personalizado

5.1 Introducción

“La base del aprendizaje personalizado es que cada estudiante se involucre en la toma de decisiones sobre su educación: qué les gustaría aprender y cómo” (Ref. 19).

El aprendizaje personalizado es un enfoque educativo que considera las necesidades específicas, intereses y fortalezas de cada estudiante, y proporciona una experiencia de aprendizaje adaptada en función de esas características individuales (Ref. 20). El aprendizaje personalizado ofrece a los estudiantes experiencias de aprendizaje adicionales que difieren ligeramente del entorno más tradicional de un aula.

En el aprendizaje personalizado, los profesores y los estudiantes trabajan juntos para crear un plan de aprendizaje o currículo personalizado (Ref. 21).

El aprendizaje personalizado enfatiza caminos de aprendizaje individualizados, tecnologías de aprendizaje adaptativo y progresión basada en competencias. A continuación, se presentan las principales características del aprendizaje personalizado (Ref. 20):

- Las lecciones se crean de acuerdo con los intereses de los estudiantes.
- El contenido, el estilo de enseñanza y los objetivos de los planes de lecciones están orientados a las necesidades individuales de cada estudiante.
- Los enfoques personalizados para el aprendizaje de los estudiantes son altamente colaborativos, ya que los estudiantes con estilos de aprendizaje o intereses similares suelen trabajar juntos en grupos, lo que les ayuda a desarrollar habilidades sociales, de liderazgo y de comunicación.
- Un maestro pasa mucho menos tiempo impartiendo clases magistrales dentro del aula y los estudiantes tienen la opción de decidir cómo y qué aprender.
- El ritmo de la instrucción se ajusta según el estudiante individual: las lecciones se enseñan para adaptarse al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.
- Se utilizan frecuentemente tecnologías de aprendizaje personalizado para lograr los objetivos deseados.

5.2 Beneficios y Desafíos del Aprendizaje Personalizado

Beneficios del aprendizaje personalizado

- Los estudiantes están más comprometidos con las actividades de aprendizaje que se alinean con sus intereses y necesidades.
- La instrucción personalizada ayuda a los estudiantes a lograr una comprensión más profunda de las prácticas de agricultura sostenible.

- Los estudiantes desarrollan habilidades de autorregulación, establecimiento de metas y reflexión, preparándolos para el aprendizaje futuro y las carreras profesionales.
- El aprendizaje personalizado atiende diversas necesidades de aprendizaje y ayuda a garantizar que todos los estudiantes puedan tener éxito.

Desafíos del aprendizaje personalizado

- El aprendizaje personalizado requiere una cantidad significativa de tiempo y recursos para diseñar e implementar trayectorias de aprendizaje personalizadas.
- Los docentes necesitan capacitación y apoyo para implementar estrategias de aprendizaje personalizado y utilizar tecnologías educativas.
- La recopilación y el análisis de datos para informar el aprendizaje personalizado puede ser complejo y llevar mucho tiempo.
- Implementar el aprendizaje personalizado a gran escala puede ser un desafío, especialmente en entornos educativos diversos o con recursos limitados.

Actividad:

Mira el video ([Ref. 21](#)) sobre el Por qué, Cómo y Qué del Aprendizaje Personalizado.

Conclusión

Los docentes pueden implementar el aprendizaje personalizado de manera efectiva en la educación agrícola incorporando estos principios y pasos, ofreciendo experiencias de aprendizaje adaptadas que mejoren el compromiso, la comprensión y el rendimiento de los estudiantes.

6 Aprendizaje Colaborativo

6.1 Introducción

“Un aprendizaje colaborativo eficaz requiere mucho más que simplemente poner a los estudiantes juntos y pedirles que trabajen en parejas o grupos; es un enfoque estructurado con tareas bien diseñadas que conducen a ganancias en el aprendizaje” (Ref. 22).

El enfoque de aprendizaje colaborativo implica que los estudiantes trabajen juntos en actividades o tareas de aprendizaje en un grupo lo suficientemente pequeño como para asegurar que todos participen. Se enfatiza el trabajo en grupo y la interacción entre compañeros, donde los estudiantes aprenden unos de otros y desarrollan habilidades de trabajo en equipo (Ref. 23).

Los estudiantes trabajan juntos en grupos pequeños o equipos para lograr un objetivo común, resolver un problema, completar una tarea o crear un proyecto. Al aprovechar las fortalezas, habilidades y perspectivas diversas, se facilita una comprensión más profunda del tema a través de la interacción entre compañeros y la responsabilidad compartida (Ref. 24).

Las características clave del aprendizaje colaborativo son la interdependencia, la responsabilidad individual, la interacción, el desarrollo de habilidades sociales y el procesamiento grupal.

Los estudios demuestran que los grupos de 3 a 5 personas son los más efectivos para los enfoques de aprendizaje colaborativo; los impactos positivos disminuyen cuando se trata de trabajos en pareja o actividades colaborativas con más de 5 estudiantes en un grupo (Ref. 22).

6.2 Beneficios y Desafíos del Aprendizaje Colaborativo

Beneficios del Aprendizaje Colaborativo

- El aprendizaje colaborativo mejora la capacidad de los estudiantes para entender y retener información, ya que participan en discusiones, explicaciones y enseñanzas entre compañeros.
- Trabajar en grupos fomenta que los estudiantes piensen de manera crítica, hagan preguntas y consideren múltiples puntos de vista, lo que lleva a desarrollar habilidades de resolución de problemas más robustas.
- El aprendizaje colaborativo expone a los estudiantes a diversas perspectivas e ideas, fomentando la apreciación de la diversidad y la inclusión.
- El aspecto social del aprendizaje colaborativo hace que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y agradable, lo que puede aumentar la motivación y participación de los estudiantes.
- Los estudiantes comparten la responsabilidad del éxito del grupo, lo que puede incrementar la responsabilidad individual y proporcionar un sentido de propiedad sobre su propio aprendizaje.
- Los estudiantes aprenden a trabajar eficazmente con los demás, desarrollando habilidades de trabajo en equipo, resolución de conflictos y liderazgo esenciales para el éxito profesional y personal.

- Los estudiantes practican y desarrollan habilidades de comunicación verbal y escrita mientras explican conceptos, negocian roles y presentan sus hallazgos.

Desafíos del aprendizaje colaborativo

- Las diferencias en las personalidades de los estudiantes, la ética de trabajo y los estilos de comunicación pueden generar conflictos o participación desigual.
- Evaluar las contribuciones individuales en un entorno grupal puede ser complicado. Se requieren directrices claras y medidas de responsabilidad individual.
- Coordinar horarios y gestionar el tiempo de manera efectiva puede ser difícil, especialmente para proyectos grandes o complejos.
- Los docentes deben equilibrar la orientación con la autonomía de los estudiantes, lo que requiere habilidades y experiencia para facilitar el aprendizaje colaborativo.

6.3 Técnicas para Fomentar el Aprendizaje Colaborativo

- **Proyectos y tareas en grupo:** Diseña tareas que requieran que los estudiantes trabajen en grupos para completar tareas, realizar investigaciones o crear presentaciones.
- **Enseñanza y tutoría entre compañeros:** Anima a los estudiantes a enseñarse entre sí asignando roles de enseñanza entre pares u organizando sesiones de tutoría donde los estudiantes ayuden a sus compañeros a comprender conceptos complejos.
- **Resolución colaborativa de problemas:** Presenta a los estudiantes problemas reales de la agricultura para resolver en grupos, animándolos a hacer lluvias de ideas, discutir y desarrollar soluciones de manera colectiva.
- **Grupos de discusión:** Organiza discusiones grupales regulares donde los estudiantes puedan compartir sus ideas, debatir problemas y reflexionar sobre sus experiencias de aprendizaje.
- **Juegos de roles y simulaciones:** Utiliza ejercicios de juegos de roles y simulaciones para sumergir a los estudiantes en escenarios agrícolas reales, requiriendo que colaboren para enfrentar desafíos y tomar decisiones.
- **Círculos de aprendizaje:** Forma pequeños grupos diversos de estudiantes que se reúnan regularmente para discutir lecturas, compartir ideas y apoyarse mutuamente en su aprendizaje en un formato estructurado.
- **Tecnologías colaborativas:** Utiliza herramientas y plataformas digitales (como editores de documentos colaborativos, foros de discusión y software de gestión de proyectos) para facilitar la comunicación y colaboración.
- **Proyectos interdisciplinarios:** Diseña proyectos que requieran la contribución de varias disciplinas para fomentar la colaboración entre compañeros.
- **Trabajo de campo y proyectos comunitarios:** Involucra a los estudiantes en trabajos de campo o proyectos comunitarios en los que deben trabajar juntos para recopilar datos, realizar experimentos o implementar iniciativas agrícolas.

- **Revisión entre compañeros y retroalimentación:** Incorpora sesiones de revisión entre compañeros donde los estudiantes proporcionen retroalimentación constructiva sobre el trabajo de los demás, promoviendo un ambiente de aprendizaje colaborativo.

Actividad:

Lee más sobre ¿cuándo es mejor aprender juntos? Perspectivas de la investigación sobre el aprendizaje colaborativo ([Ref. 23](#))

Conclusión

El aprendizaje colaborativo mejora el compromiso de los estudiantes, los resultados de aprendizaje y el desarrollo de habilidades esenciales. En la educación agrícola, fomentar la colaboración a través de proyectos grupales, enseñanza entre compañeros, actividades de resolución de problemas y el uso de tecnologías colaborativas puede preparar a los estudiantes para la naturaleza colaborativa de la industria agrícola.

7 Aprendizaje Basado en la Investigación

7.1 Introducción

“La investigación sobre la enseñanza basada en la indagación se ha centrado a menudo en su aplicación en la educación científica y matemática, pero el enfoque es igualmente adecuado para la enseñanza de las humanidades” ([Ref. 25](#)).

El aprendizaje basado en la investigación (IBL, por sus siglas en inglés) es un método de enseñanza centrado en el estudiante que fomenta que los alumnos hagan preguntas e investiguen problemas del mundo real. Se destaca el papel activo del estudiante en el proceso de aprendizaje, en lugar de recibir información de manera pasiva del docente ([Ref. 25](#), [Ref. 26](#)). Se anima a los estudiantes a formular preguntas, explorar, investigar y construir su comprensión del tema. Este enfoque centrado en el estudiante promueve el aprendizaje activo, el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas.

Existen fuertes argumentos para elegir un enfoque basado en la investigación en lugar de modelos más convencionales de instrucción directa. Un currículo basado en la investigación desarrolla y valida “hábitos mentales” que caracterizan a un aprendiz de por vida: enseña a los estudiantes a plantear preguntas difíciles y fomenta el deseo y las habilidades para adquirir conocimiento sobre el mundo ([Ref. 25](#)).

Las características clave del aprendizaje basado en la investigación son la exploración guiada por preguntas, la investigación activa, el pensamiento crítico y la reflexión, el aprendizaje colaborativo y el proceso iterativo. A continuación, se presentan diferentes enfoques del aprendizaje basado en la investigación:

- **Enfoque de Indagación Estructurada:** Es un proceso secuencial que ayuda a los estudiantes a aprender a formular preguntas e investigar problemas del mundo real. Este tipo de aprendizaje basado en la investigación se usa con frecuencia en las clases de ciencias, donde los estudiantes reciben un problema para investigar y se les enseña cómo usar el proceso científico para encontrar una solución.
- **Enfoque de Indagación Abierta:** Es un enfoque más libre del aprendizaje basado en la investigación. En este tipo de entorno, se da a los estudiantes la libertad de explorar sus intereses y hacer preguntas sobre el tema que están estudiando. Este enfoque se utiliza con frecuencia en las clases de humanidades, donde se pide a los estudiantes que exploren un tema en profundidad y debatan diferentes puntos de vista.
- **Enfoque de Indagación Basado en Problemas:** Es un enfoque de resolución de problemas para el aprendizaje basado en la investigación. En este enfoque, los estudiantes reciben un problema real para resolver. Este tipo de aprendizaje basado en la investigación es común en las clases de matemáticas e ingeniería, donde los estudiantes aplican lo aprendido para resolver un problema real.
- **Enfoque de Indagación Guiada:** Es un enfoque liderado por el maestro en el aprendizaje basado en la investigación. En este enfoque, el docente guía a los estudiantes a través del proceso de investigación y les ayuda a hacer preguntas y encontrar soluciones a problemas del mundo real. Este tipo de aprendizaje se utiliza con frecuencia en aulas de primaria y secundaria.

7.2 Beneficios y Desafíos del Aprendizaje Basado en la Investigación

Beneficios del Aprendizaje Basado en la Investigación

- Los estudiantes desarrollan fuertes habilidades analíticas al evaluar información y sacar conclusiones basadas en evidencia.
- Los estudiantes están más comprometidos y motivados a aprender al seguir sus propios intereses y preguntas.
- Los estudiantes aprenden a asumir la responsabilidad de su educación, desarrollando habilidades de aprendizaje autodirigido.
- El IBL fomenta que los estudiantes enfrenten problemas complejos, piensen creativamente y encuentren soluciones.
- Las habilidades y mentalidades desarrolladas a través del IBL preparan a los estudiantes para el aprendizaje continuo a lo largo de sus vidas.

Desafíos del Aprendizaje Basado en la Investigación

- Desarrollar un currículo IBL requiere una planificación y preparación significativas. Los docentes deben diseñar preguntas abiertas, crear recursos y anticipar las posibles preguntas de los estudiantes.
- Los procesos de investigación pueden ser largos y desafiantes dentro de las restricciones de un horario académico fijo en comparación con los métodos de enseñanza tradicionales, ya que los estudiantes necesitan tiempo adecuado para explorar, investigar y reflexionar sobre sus hallazgos.
- Evaluar la profundidad y calidad de las investigaciones de los estudiantes y el conocimiento adquirido puede ser subjetivo, lo que requiere directrices más matizadas y métodos de evaluación específicos.
- Los estudiantes que carecen de conocimientos previos sobre un tema pueden encontrar difícil formular preguntas significativas o comprender las complejidades de su indagación.

7.3 Pasos para Implementar el Aprendizaje Basado en la Investigación

1. **Identificar una pregunta o problema central:** Comienza con una pregunta amplia y abierta relacionada con el tema de estudio. Esta pregunta debe generar curiosidad y ser lo suficientemente compleja como para requerir una investigación.
2. **Planificar el proceso de investigación:** Esboza los pasos que los estudiantes seguirán para explorar la pregunta. Esto puede incluir investigación, experimentos, trabajo de campo o entrevistas.
3. **Facilitar la investigación:** Proporciona a los estudiantes recursos, herramientas y orientación para llevar a cabo su investigación. Animarlos a recopilar datos, explorar múltiples fuentes y considerar diferentes perspectivas.
4. **Fomentar la colaboración:** Organiza a los estudiantes en pequeños grupos para discutir sus hallazgos, compartir ideas y apoyarse mutuamente en su aprendizaje.

5. **Guiar el análisis y la interpretación:** Ayuda a los estudiantes a analizar la información que han recopilado, alentándolos a pensar críticamente sobre sus hallazgos y a considerar sus implicaciones.
6. **Apoyar la reflexión y síntesis:** Pide a los estudiantes que reflexionen sobre su proceso de aprendizaje y cómo ha evolucionado su comprensión. Deben sintetizar sus hallazgos en una conclusión coherente o respuesta a la pregunta inicial.
7. **Presentar los hallazgos:** Haz que los estudiantes presenten sus conclusiones en un formato que permita compartir y discutir, como un informe, presentación o proyecto.
1. **Evaluar el proceso de investigación:** Evalúa a los estudiantes según su participación en el proceso de investigación, la calidad de su indagación y la profundidad de su análisis y reflexión.

Actividad:

Lee más sobre cómo un currículo basado en la indagación generó importantes logros en el rendimiento estudiantil sin sacrificar los estándares del currículo estatal ([Ref. 27](#)).

Conclusión

Implementar el aprendizaje basado en la investigación en la educación agrícola ofrece grandes oportunidades para que los estudiantes adquieran experiencia práctica, desarrollen una comprensión más profunda de los conceptos agrícolas y adquieran habilidades directamente aplicables a los desafíos del mundo real.

8 Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS)

8.1 Introducción

“El cambio en los entornos de la educación en línea ha dado lugar al desarrollo de múltiples innovaciones necesarias para aumentar la eficiencia y efectividad del aprendizaje electrónico, incluido el Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS)” (Ref. 28).

Los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) se pueden definir como plataformas de software basadas en la web que proporcionan un entorno interactivo de aprendizaje en línea y automatizan la administración, organización, entrega e informes del contenido educativo y los resultados de aprendizaje (Ref. 29). Los LMS apoyan la implementación de métodos de enseñanza innovadores al ofrecer a los docentes una plataforma para crear y entregar contenido, monitorear la participación estudiantil y evaluar el rendimiento de los estudiantes. Facilitan la administración, documentación, seguimiento, informes, automatización y entrega de cursos educativos, programas de capacitación o programas de aprendizaje y desarrollo (Ref. 30).

Es importante no confundir los LMS con los LCMS (Sistemas de Gestión de Contenido de Aprendizaje). Los LCMS son un tipo de software utilizado para crear y gestionar contenido educativo. Normalmente, el contenido se prepara en un LCMS y se entrega utilizando un LMS. Ambos trabajan en conjunto para ayudar a las empresas a ejecutar su estrategia educativa (Ref. 30).

Un sistema de gestión del aprendizaje es una herramienta esencial en la educación moderna, ofreciendo una amplia gama de características que apoyan la enseñanza y el aprendizaje. Permite a los educadores gestionar los cursos de manera eficiente, involucrar a los estudiantes en el aprendizaje interactivo y obtener valiosos datos sobre el rendimiento de los estudiantes. Aunque existen desafíos en su implementación, los beneficios de un LMS en la mejora de la entrega educativa y la accesibilidad son significativos.

Características principales de un LMS:

1. **Gestión de contenido:** Cargar y organizar materiales educativos, incluidos documentos, videos, presentaciones y módulos interactivos.
2. **Gestión de cursos:** Crear y gestionar cursos, incluyendo la programación, inscripción, esquemas del curso y seguimiento del progreso.
3. **Herramientas de evaluación:** Facilitar cuestionarios, pruebas, tareas y otras formas de evaluación para evaluar la comprensión y el rendimiento de los estudiantes.
4. **Comunicación y colaboración:** Ofrecer herramientas de comunicación como mensajería, foros y tableros de discusión para fomentar la interacción entre estudiantes e instructores.
5. **Seguimiento e informes:** Monitorear el progreso de los estudiantes, seguir su participación y generar informes sobre la finalización de los cursos, calificaciones y compromiso de los estudiantes.
6. **Capacidades de integración:** Integrarse con otros programas y herramientas, como plataformas de videoconferencias, sistemas de gestión de contenido y suites de productividad.

7. **Accesibilidad móvil:** Proveer acceso a los materiales de aprendizaje y actividades a través de dispositivos móviles, apoyando el aprendizaje en cualquier lugar.

8.2 Beneficios y Desafíos de los Sistemas de Gestión del Aprendizaje

Beneficios del uso de un LMS:

- Un LMS centraliza todos los materiales de aprendizaje, lo que facilita el acceso a los contenidos y el seguimiento del progreso desde un único lugar para estudiantes e instructores.
- Los estudiantes pueden acceder al LMS en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que proporciona flexibilidad en el aprendizaje y se adapta a distintos horarios.
- La automatización de muchas tareas administrativas como la calificación, el seguimiento de asistencia y la generación de informes permite que los instructores se concentren más en la enseñanza.
- Permite la creación de rutas de aprendizaje personalizadas, adaptadas a las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes.
- Fomenta el aprendizaje colaborativo a través de foros de discusión, proyectos grupales e interacción entre pares.
- Es adecuado para instituciones de todos los tamaños, desde clases pequeñas hasta grandes universidades, y puede escalarse según el número de usuarios y cursos.
- Ofrece herramientas de análisis de datos e informes que ayudan a los instructores a comprender el rendimiento de los estudiantes e identificar áreas de mejora.
- Garantiza la entrega consistente de materiales y evaluaciones de los cursos a través de diferentes clases y programas.

Desafíos de implementar un LMS:

- La configuración de un LMS puede ser costosa y llevar mucho tiempo, requiriendo una inversión significativa en software y formación.
- Los usuarios pueden enfrentar problemas técnicos, como fallos del sistema o problemas de compatibilidad, que pueden interrumpir el proceso de aprendizaje.
- Tanto los instructores como los estudiantes pueden enfrentar una curva de aprendizaje al utilizar un LMS, lo que requiere capacitación y ajuste.
- Se requiere mantenimiento y actualizaciones regulares para mantener el sistema funcionando sin problemas, lo cual puede ser costoso en términos de recursos.
- Un LMS depende del acceso a internet y la tecnología, lo que puede no estar disponible para todos los estudiantes, particularmente en áreas remotas o subdesarrolladas.

8.3 Ejemplos de Plataformas de Gestión del Aprendizaje

1. **Moodle:** Un LMS de código abierto ampliamente utilizado en instituciones educativas por su flexibilidad y características extensas.
2. **Canvas:** Tiene una interfaz amigable y un conjunto de características robustas.
3. **Blackboard:** Un LMS de larga data que ofrece herramientas completas para la gestión de cursos, evaluaciones e interacción con los estudiantes.
4. **Google Classroom:** Un LMS gratuito integrado con Google Workspace, popular por su simplicidad y facilidad de uso.
5. **Schoology:** Combina características de LMS con elementos de aprendizaje social, apoyando la colaboración y la construcción de comunidad.
6. **TalentLMS:** Un LMS basado en la nube diseñado para la capacitación corporativa y el desarrollo profesional, con énfasis en la facilidad de uso y escalabilidad.

Actividad:

Mira el video tutorial ([Ref. 31](#)) sobre cómo Moodle puede ser un LMS efectivo que apoya los resultados de aprendizaje.

Conclusión

El Sistema de Gestión del Aprendizaje es una herramienta esencial en la educación moderna, ofreciendo una amplia gama de características que apoyan la enseñanza y el aprendizaje. Permite a los educadores gestionar los cursos de manera eficiente, involucrar a los estudiantes en el aprendizaje interactivo y obtener valiosos datos sobre el rendimiento estudiantil. Aunque existen desafíos en su implementación, los beneficios de un LMS en la mejora de la entrega educativa y la accesibilidad son significativos.

Referencias

- Ref.1 *What is Blended Learning? A Guide to Everything You Need to Know* (2024). ELM Learning. <https://elmlearning.com/hub/elearning/blended-learning/> (Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref. 2 Anthony, B., Kamaludin, A., Romli, A., Raffei, A.F.M., Eh Phon, D.N.A.L., Abdullah, A. & Ming, G.L (2022). Blended Learning Adoption and Implementation in Higher Education: A Theoretical and Systematic Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27, 531-578. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09477-z>
- Ref. 3 Kintu, M.J., Zhu, C. & Kagambe, E. (2017). Blended learning effectiveness: the relationship between student characteristics, design features and outcomes. *International Journal of Education and Technology in Higher Education*, 14, 7. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0043-4>
- Rep. 4 Kaplan, Z. (2020, November 12). *A month into blended learning, the iSchool serves as a success story*. <https://inewsnetwork.net/8044/features/a-month-into-blended-learning-the-ischool-serves-as-a-success-story/> (Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref. 5 Abeysekera, L., & Dawson, P. (2014). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research. *Higher Education Research & Development*, 34(1), 1-14. <https://doi.org/10.1080/07294360.2014.934336>
- Ref. 6 *Flipped Classrooms*. The Derek Bok Center for Teaching and Learning <https://bokcenter.harvard.edu/flipped-classrooms> (Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref. 7 Seery, M.K. *The Flipped Classroom: Rationale and Approaches for Higher Education* <https://www.ahead.ie/journal/The-Flipped-Classroom-Rationale-and-Approaches-for-Higher-Education> (Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref. 8 Pan, Y. & He, W., (2024) Research on the influencing factors of promoting flipped classroom teaching based on the integrated UTAUT model and learning engagement theory. *Scientific Report*, 14, 15201. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-66214-7>
- Ref. 9 Baig, M.I., & Yadegaridehkordi, E. (2023). Flipped classroom in higher education: a systematic literature review and research challenges. *International Journal of Education Technology in Higher Education*, 20, 61. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00430-5>
- Ref. 10. Campillo-Ferrer, J.M., & Miralles-Martínez, P. (2021) Effectiveness of the flipped classroom model on students' self-reported motivation and learning during the COVID-19 pandemic. *Humanities and Social Sciences Communications*, 8, 176. <https://doi.org/10.1057/s41599-021-00860-4>
- Ref. 11 Singh, K. (2023, August 16). *Gamification In Education: Advancing 21st-Century Learning*. eLearning Industry <https://elearningindustry.com/gamification-in-education-advancing-21st-century-learning> (Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref. 12 Mario Buljan (2021, November 15). *Gamification For Learning: Strategies and Examples*. <https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples#:~:text=Gamification%20is%20about%20applying%20gaming%20strategies> (Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref. 13 Buckley, P., & Doyle, E. (2014). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162-1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Ref. 14 Júnior, N. da. S; Castro, G. de. L; Junior, A.J.M.L; Monteiro, A.J., & Alexandre, F.S.O. (2022). Gamification of an Entire Introductory Organic Chemistry Course: A Strategy to

- Enhance the Students' Engagement. *Journal of Chemical Education*, 99 (2), 678-687
<https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.1c00766>
- Ref. 15 PBL Works. Buck Institute for Education. <https://www.pblworks.org/what-is-pbl>
- Ref. 16 Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267-277.
<https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Ref. 17 Almulla, M. A. (2020). The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning. *Sage Open*, 10 (3).
<https://doi.org/10.1177/2158244020938702> (Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref. 18. PBL Works. (2019, June 6). *Water Quality Project*. [Video]. Youtube
https://www.youtube.com/watch?v=0E_GYEaq5Xg (Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref.19 *Science of learning: Personalised learning*. The Education Hub.
<https://theeducationhub.org.nz/wp-content/uploads/2018/06/Personalised-learning-.pdf>
- Ref. 20 Main, P (2022, February 24). Personalised Learning: A teacher's guide.
<https://www.structural-learning.com/post/personalised-learning-a-teachers-guide>
(Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref. 21 Teachings in Education (2018, July 18). *Personalised Learning: Why, How, What?* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=68-MBrKMzSQ&t=105s> (Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref. 22 *Collaborative learning approaches*. Education Endowment Foundation.
<https://educationendowmentfoundation.org.uk/education-evidence/teaching-learning-toolkit/collaborative-learning-approaches> (Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref. 23. Xu, E., Wang, W. & Wang, Q. The effectiveness of collaborative problem solving in promoting students' critical thinking: A meta-analysis based on empirical literature. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10, 16.
<https://doi.org/10.1057/s41599-023-01508-1>
- Ref. 24 Nokes-Malach, T.J., Richey, J.E. & Gadgil, S. (2023). When Is It Better to Learn Together? Insights from Research on Collaborative Learning. *Educational Psychology Review*, 27, 645-656 (2015). <https://doi.org/10.1007/s10648-015-9312-8>
- Ref. 25 *Inspired Issue Brief: Inquiry-Based Teaching*. (2008). Center for Inspired Teaching.
<https://inspiredteaching.org/wp-content/uploads/impact-research-briefs-inquiry-based-teaching.pdf> (Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref. 26 Scholl, A. (2024, July 4). *What Is "Inquiry-Based Learning"?: Types, Benefits, Examples*. SplashLearn <https://www.splashlearn.com/blog/what-is-inquiry-based-learning-a-complete-overview/> (Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref. 27 Marx, R. W., Phyllis C. B., Joseph, S.K., Barry, F., Elliot, S., Robert, G., & Revital T.T. (2004). Inquiry-Based Science in the Middle Grades: Assessment of Learning in Urban Systemic Reform. *Journal of Research in Science Teaching*, 41 (10), 1063-1080.
<https://doi.org/10.1002/tea.20039>
- Ref. 28. Rosário, A. T. & Dias, J. C. (2022). *Learning Management Systems in Education: Research and Challenges*. In N. Geada & G. Jamil (Eds.), *Digital Active Methodologies for Educative Learning Management*. 47-77. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-4706-2.ch003>

- Ref. 29 Turnbull, D., Chugh, R., & Luck, J. (2019). Learning Management Systems: An Overview. In: Tatnall, A. (eds) Encyclopedia of Education and Information Technologies. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-60013-0_248-1
- Ref. 30 Samba, D. (2022, October 7). *LMS (Learning Management Systems) in Education: Types, Examples*. DigitalSamba. <https://www.digitalsamba.com/blog/learning-management-systems> (Acceso: 05 Oct 2024).
- Ref. 31 TechnologyAdvice (2020, March 31). *Moodle Demo* [Video]. Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=gtpVNjuM2dY&t=1s> (Acceso: 05 Oct 2024).