

El equipo editorial. Dinámica grupal en la creación gráfico-artística en Arte, Diseño y Comunicación

The editorial team. Group dynamics in graphic-artistic creation in Art, Design, and Communication

Natalia Herrera Pombero

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0360-4913>

Universidad de Sevilla

Departamento de Dibujo

nherrera@us.es

DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/9788447231898.007>

Pp.: 105-118



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)

Resumen

La importancia de saber trabajar en un equipo multidisciplinar para un futuro profesional creativo, así como la necesidad de pensamiento crítico y autónomo es un paradigma de total actualidad en la enseñanza artística universitaria. La valoración consciente de las aportaciones profesionales ajenas sin dejar de lado el desarrollo personal, vital para todo creativo que quiera adentrarse en el mundo del diseño, es uno de los pilares de la asignatura Arte, Diseño y Comunicación. Este Ciclo de Mejora en el Aula (CIMA) (Porlán, 2017), se ha elaborado en torno a estos valores fundamentales para el estudiante de Bellas Artes alcanzando, con su aplicación, una mejora en la participación y el entendimiento colectivos. Si bien siempre hay espacio para mejoras futuras, se entiende que la puesta en práctica de este CIMA ha sido un éxito en cuanto a una absoluta mejora de rendimiento grupal respecto a cursos anteriores.

Palabras clave: Arte, diseño y comunicación, bellas artes, docencia universitaria, desarrollo profesional docente.

Abstract

The importance of being able to work within a multidisciplinary team for a future creative professional, as well as the necessity for critical and independent thinking, is a highly relevant paradigm in contemporary university-level art education. The conscious appreciation of the professional contributions of others, without neglecting personal development, which is vital for any creative individual wishing to enter the world of design, constitutes one of the cornerstones of the subject Art, Design and Communication. This Improvement Cycle in Classroom (ICIC) (Porlán, 2017) has been developed around these fundamental values for the Fine Arts student achieving, through its implementation, an improvement in collective participation and understanding. While there is always room for future enhancements, it is understood that the implementation of this ICIC has been a success in terms of a marked improvement in group performance compared to previous academic years.

Keywords: Art, design and communication, fine arts, university teaching, teacher professional development.



Introducción

Arte, Diseño y Comunicación (en adelante ADyC), es una asignatura operativa de cuarto año en el Grado en Bellas Artes de la Universidad de Sevilla.

Se trata de una asignatura en la que ya se han implantado previamente ciclos de mejora en el aula por parte de su coordinador, Manuel Fernando Mancera Martínez (Mancera, 2019; Mancera, 2023). Este curso académico 2024-25, se han aplicado los dos ciclos de mejora correspondientes al Curso General de Docencia Universitaria del Programa de Formación e Innovación Docente del Profesorado (FIDOP) a lo largo de la mitad final del segundo cuatrimestre.

La docencia, en este grupo concreto de 39 estudiantes, está repartida entre dos profesores: Manuel Fernando Mancera se encarga de los 4 ECTS iniciales, mientras que los 2 ECTS finales son los que corresponden a esta autora y a esta aplicación de mejora e innovación docente.

Diseño previo del CIMA

El CIMA se implantará temporalmente en un momento clave de la asignatura en el que los contenidos teóricos necesarios para el trabajo autónomo del estudiante ya están trabajados y se da comienzo a un período de clases menos estructuradas en las que los estudiantes tienen tiempo, recursos y conocimiento para elaborar, de forma independiente, los proyectos evaluables finales de la asignatura.

En promociones anteriores, se ha constatado que los estudiantes, en este punto de la docencia de ADyC, tienden a desorientarse, olvidando lo aprendido y dependiendo en gran medida de preguntas constantes al profesor. Se advierte una falta de investigación autónoma en un alto porcentaje de los estudiantes, así como un olvido de lo aprendido en clases anteriores y una escasez de innovación en los trabajos personales.

El objetivo principal de este CIMA es ayudarles a recordar la práctica que ya han desarrollado previamente en la asignatura con relación a las dos herramientas principales usadas, Adobe Illustrator (Adobe AI) y Adobe InDesign (Adobe ID), instándoles a innovar en el uso de ambas herramientas, sin replicar únicamente lo ya trabajado.

Por ello, el contenido a tratar en una sesión inicial de 2h será el de un repaso colectivo de la creación de patrones de repetición creados con Adobe AI para su implementación en una memoria. Mientras tanto, las siguientes sesiones, un total de 6h, se enfocarán a la creación de un documento base en Adobe ID para la creación de la memoria final de esta asignatura o de cualquier otra. Este documento base se creará mediante el trabajo en pequeños grupos como simulación de un equipo editorial, en



el que cada uno de ellos se hará cargo de explicar y corregir cada parte del documento a sus compañeros.

De esta manera, recordarán colectivamente lo que ya han trabajado por medio de la repetición constante y la práctica continuada necesaria siempre en el proceso de aprehender una nueva técnica, en este caso digital. El trabajo en grupos favorecerá, como comenta Finkel (2008), la ordenación y mejora del pensamiento individual para ser susceptible de ser expuesto a los compañeros, el surgimiento de nuevas perspectivas por parte de estos compañeros con la consecuente nueva generación de ideas conforme estas son escuchadas y, la motivación que produce la sensación de pertenencia a un equipo.

Mapas de contenidos y problemas claves

El contenido total a abordar de forma completa, teniendo en cuenta la diferenciación entre contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, queda recogido en primer lugar en un mapa en el que se relacionan entre ellos, dando pie a los proyectos y preguntas principales en las que debería centrarse la enseñanza a lo largo de este CIMA (figura 1).

Para entender el conocimiento previo de los estudiantes acerca de estos contenidos y poder empezar desde su lugar de inicio, entendiendo sus modelos mentales (Bain, 2005), se establece un cuestionario inicial, que será además el utilizado posteriormente para la evaluación propia del desarrollo y éxito de este CIMA. Este cuestionario se estructura de la siguiente manera:

Como estudiantes del segundo cuatrimestre de 4º del Grado en Bellas Artes, os enfrentáis a un contexto actual y futuro en el que se os pedirá, tanto académica como profesionalmente, una concreción en forma de documento (memorias, portfolios...) de vuestro trabajo artístico, vuestras ideas y referencias, statement y currículum, entre otros. En este cuestionario, se plantea una situación real en la que debéis pensar en las características fundamentales y comunes de dichos documentos.

1. *¿Qué necesitaría tener una memoria (memoria de ADyC, memoria del TFG, otras) para ser un buen documento editorial? Argumenta tu opinión. ¿Cómo estructurarías el contenido y cuánto espacio mínimo guardarías para cada uno? En ese sentido, ¿cuántas páginas maestras realizarías? Justifica tu respuesta. Además de en el documento base que habéis producido en las clases prácticas, ¿en qué fuentes buscarías nuevas formas de organizar el documento? Razona los motivos.*
2. *¿Qué elementos interactivos y/o automáticos te ayudarían a agilizar el proceso de maquetación de dicho documento? Explica tus motivos para utilizarlos.*



3. ¿Cómo adaptarías los materiales de ilustración vectorial producidos en la asignatura para aumentar la calidad del documento? Razona tu respuesta.
4. ¿Cuáles son las diferentes formas de exportar el documento para que se adapte a las características finales digitales o sobre papel?
5. ¿Cómo asegurarías la vida útil del documento maquetado en InDesign para que en un futuro no se pierdan los enlaces de las imágenes, tipografías...?
6. Como conclusión y, a día de hoy, ¿te sentirías cómodo maquetando un documento importante con InDesign? ¿Crees que has alcanzado un nivel suficiente de manejo como para seguir indagando y usando esta herramienta de Adobe en tu futuro profesional? Argumenta tu opinión.

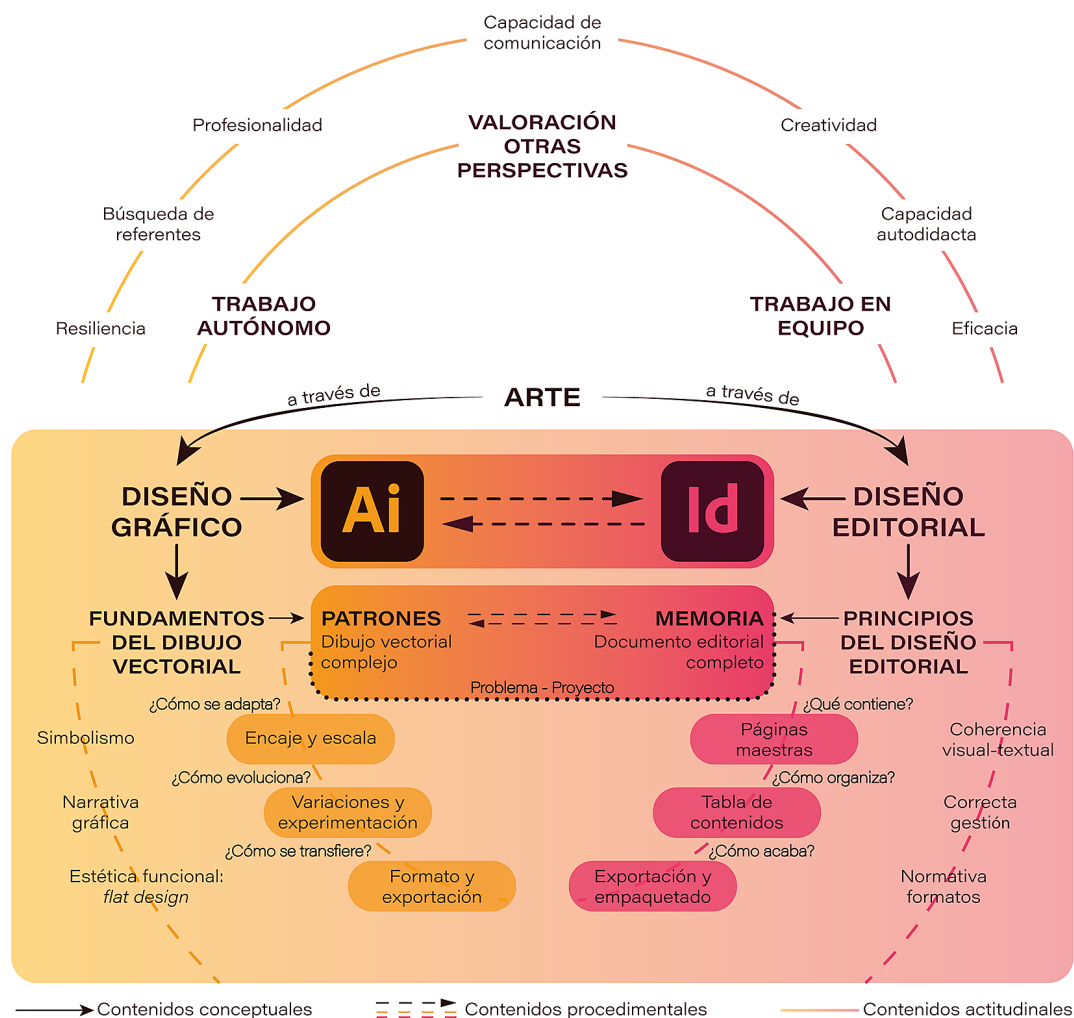


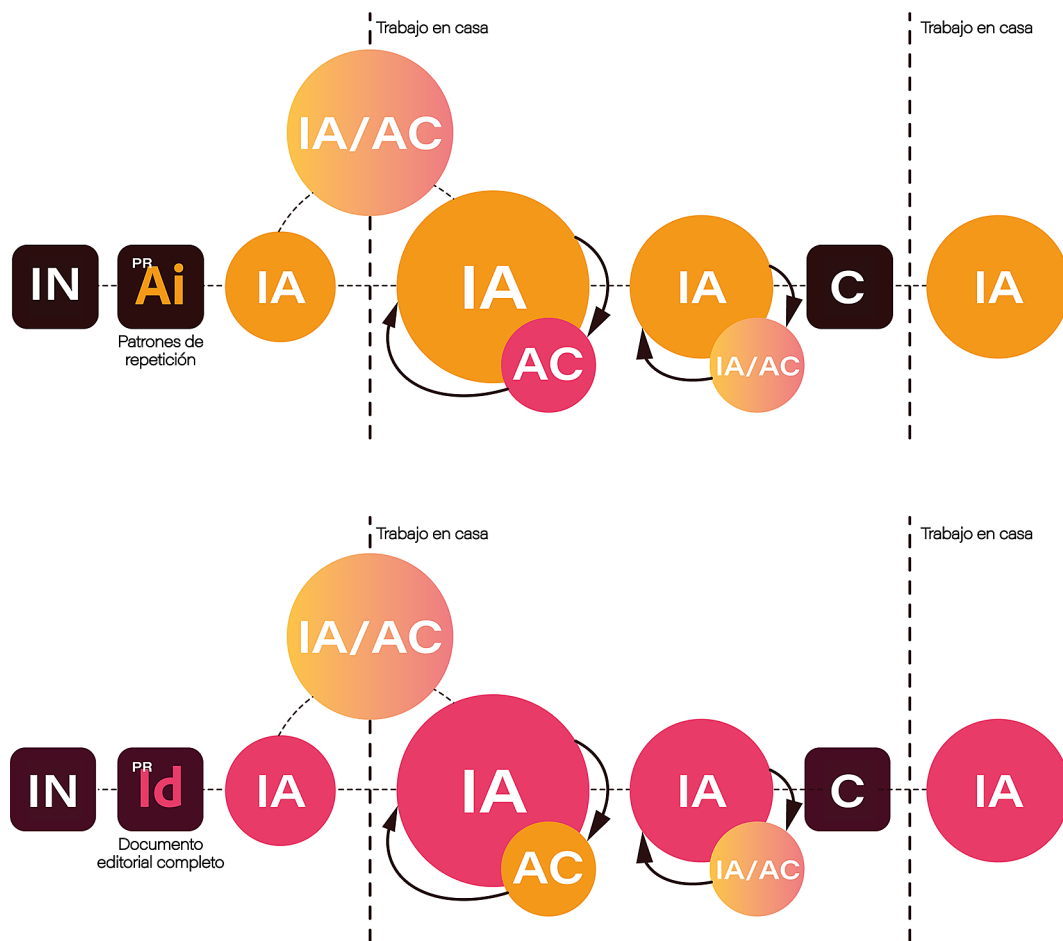
Figura 1. Mapa de contenidos y problemas



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)

Modelo metodológico y secuencias de actividades

Para la consecución exitosa de aprendizaje por parte de los estudiantes de estos contenidos fundamentales de la asignatura, se propone un modelo metodológico posible (Porlán, 2017) centrado en las ideas de los alumnos en conversación constante con ideas de contraste (figura 2).



IN: Introducción · PR: Problema / Proyecto · IA: Ideas de los Alumnos · AC: Actividad de Contraste · C: Conclusiones

Figura 2. Modelo metodológico posible

En base a ello y a la estructura básica comentada en el apartado correspondiente al diseño previo del CIMA, se crea una secuencia de actividades que permita abordar el problema referente a Adobe AI en una primera sesión, mientras que el resto del tiempo se dedicará al desarrollo de un documento base en Adobe ID. Un documento que, en su elaboración, permitirá a los estudiantes la creación colectivo-individual de un

trabajo de marcado valor para su posterior elaboración del trabajo evaluable autónomo (tablas 1 y 2).

Tabla 1. Fase 1 (previa al trabajo propio del CIMA y posterior al cuestionario inicial)

01_IN	Nombre de la actividad para el alumnado: Introducción: compromiso e innovación	Tiempo 10'
Desarrollo concreto y detallado de la actividad: Introducción de la dinámica del CIMA en la que se explica al estudiantado que esto forma parte de una acción formativa de innovación docente.		
Recursos necesarios: Mapa de contenidos/problemas + proyector y ordenador del puesto de profesor.		
02_PR	Nombre de la actividad para el alumnado: Empezar desde el lugar del estudiante	Tiempo 20'
Desarrollo concreto y detallado de la actividad: Teniendo en cuenta el Cuestionario inicial, se plantean ambos problemas a resolver en las 8 horas dedicadas al CIMA. De estos problemas, uno está relacionado con el uso de Adobe AI y otro con el uso de Adobe ID. Se identifica un problema de interés y motivador para el alumnado en relación con la necesidad académica y profesional de creación editorial de calidad artística. La propuesta es la creación de un documento editorial como base para sus trabajos evaluables posteriores. Para ello, se crean grupos de trabajo que simularán la formación de un equipo editorial: un grupo se encargará de la correcta formalización de los patrones de repetición generados en Adobe AI durante dos horas, mientras el resto de los grupos se encargará de la creación del documento en Adobe ID. Cada grupo se prepara en casa el contenido que se le asigna, convirtiéndose en expertos de ese tema con la ayuda de un guion de preguntas proporcionado. Al principio de la clase asignada, este equipo explica a sus compañeros cómo deben generar dicho contenido, siendo, además, los responsables de responder las dudas y de ayudar a los compañeros a alcanzar el objetivo final propuesto. El resultado final, compone la generación de una base sólida colaborativa para su posterior utilización individual en los trabajos evaluables de la asignatura. Se consideran 20 minutos para la explicación de estos dos problemas unificados, la creación de equipos y la asignación de tareas.		
Recursos necesarios: Apoyo visual para la formación de equipos (lista proyectada) + asignación de tareas por grupo.		
04_IA + AC	Nombre de la actividad para el alumnado: Preparación colectiva del contenido	Tiempo 60'
Desarrollo concreto y detallado de la actividad: Explicados los problemas y hechos los equipos, cada grupo debe estudiar el contenido asignado en horas no lectivas para su posterior explicación y facilitación en clase. Se estima una dedicación mínima de una hora por cada equipo.		
Recursos necesarios: Guion de preguntas propias para cada equipo, ordenadores de los estudiantes. Posibilidad de uso del aula durante el horario de taller.		



Tabla 2. Fase 2. Diseño común de las cuatro sesiones de 2 horas correspondientes a la implantación del CIMA

01_IA + AC	Nombre de la actividad para el alumnado: Exposición grupal del contenido a generar	Tiempo 40-60'
Desarrollo concreto y detallado de la actividad: Tras una introducción a la clase para sondear las ideas de los estudiantes (dudas anteriores, expectativas con respecto a la actividad...), la clase empieza con la exposición grupal de cada uno de los equipos. En la sesión 1, el equipo 1 trabaja las posibilidades de experimentación de los patrones, su correcto encaje y escala y su preparación para exportación. En la sesión 2, el equipo 2 trabaja el tipo de contenido que debe tener cada documento, generando las páginas maestras necesarias. En la sesión 3, los equipos 3 y 4 trabajan las automatizaciones de Adobe ID, uno de ellos se centrará en los estilos de párrafo y carácter, así como la numeración de páginas y el otro en la tabla de contenidos. En la sesión 4, el equipo 5 trabaja en la inclusión de algunos de los contenidos de Adobe Illustrator, los tipos de exportación y el empaquetado. Durante el desarrollo de la actividad, el profesor ejerce de contraste, haciendo hincapié en las preguntas proporcionadas del guion si el equipo pierde el hilo o corrigiendo posibles fallos. También puede aportar contraste extra haciendo preguntas que inciten al debate y a la generación de nuevas ideas.		
Recursos necesarios: Ordenador del puesto de profesor con proyector, ordenadores de los estudiantes.		
02_IA + AC	Nombre de la actividad para el alumnado: Generación individual a partir de lo anterior	Tiempo 40-60'
Desarrollo concreto y detallado de la actividad: Cada estudiante genera su propio ejercicio, amoldando lo explicado por sus compañeros a su trabajo particular. Mientras, «el equipo experto del día» es, a efectos de contraste, el encargado de impulsar a los compañeros, revisar, corregir y resolver dudas, supervisado, a su vez, por el profesor.		
Recursos necesarios: Ordenadores de los estudiantes.		
03_C	Nombre de la actividad para el alumnado: ¿Cómo me siento, qué me llevo?	Tiempo 10'
Desarrollo concreto y detallado de la actividad: Se guardan unos minutos al final de la clase para exponer colectivamente sus opiniones acerca de la práctica, su evaluación de lo aprendido, así como sus preguntas pendientes para futuras sesiones.		
Recursos necesarios: –		
06_IA	Nombre de la actividad para el alumnado: Trabajo en casa: trabajos evaluables individuales	Tiempo 120'
Desarrollo concreto y detallado de la actividad: De forma paralela al desarrollo de estos ejercicios en clase, se insta a los estudiantes a seguir avanzando en sus proyectos individuales aplicando lo aprendido de sus compañeros (y de su profesor).		
Recursos necesarios: Ordenadores personales de los estudiantes (o los del aula si prefieren usar el horario de talleres).		



Cuestionario final

Para evaluar la correcta aplicación de este CIMA, así como su éxito respecto al aprendizaje de los conceptos reflejados en el mapa de contenidos por parte de los estudiantes, se repitió el cuestionario inicial anteriormente mencionado al final de estas cuatro sesiones programadas.

Esto permitió establecer el nivel exacto de conocimiento en el que se encontraban los estudiantes al final de esta experiencia innovativa y evaluar punto por punto su evolución. Se reflexionará acerca de esta evolución en un apartado posterior.

Aplicación del CIMA

La aplicación del CIMA se hace, como ya se ha comentado, a lo largo de cuatro sesiones de dos horas cada una, repartiendo entre ellas toda una serie de explicaciones colectivas, de grupo de estudiantes al resto de la clase, hasta la consecución de un repaso completo y de una base perfecta para el inicio del trabajo autónomo e individual de cada uno.

Relato resumido de las sesiones

Durante la primera sesión, el equipo 1 explica todo aquello que engloba la experimentación en patrones de repetición en Adobe AI. En el caso concreto de este equipo, se dividen el contenido a explicar entre los componentes del mismo. Tras esta explicación, utilizando el puesto del profesor y el proyector, todas se implican en explicar y resolver dudas a los compañeros. Días más tarde, aún recuerdan el contenido y pueden seguir resolviendo dudas al respecto.

Tras la explicación, los alumnos disponen de tiempo para trabajar libremente en Adobe AI, y se les insta a trabajar precisamente en la creación de los patrones, ya que es el contenido que acaban de repasar y tienen a sus compañeras disponibles para resolver dudas. La mayoría sigue las instrucciones y los patrones quedan prácticamente terminados en esa clase, con lo cual la mayoría de los alumnos ya tendrían preparado uno de los trabajos evaluables de la asignatura.

Tras esta primera intervención, sin duda ilusionante, parece que la acogida de la propuesta de innovación ha sido exitosa. Las siguientes sesiones, dedicadas a Adobe ID, tienen mayores altibajos. Este equipo prepara una presentación de apoyo, muy bien estructurada, con un contenido claro, conciso y gráfico (que además ceden para que quede colgada en la plataforma para disponibilidad de todos los compañeros). Explican primero con ella de soporte y después pasan a crear el contenido de Adobe ID



asignado en paralelo (uno en el puesto del profesor y otros dos paseando entre las mesas para resolver dudas).

Configuran una tipología de clase muy dinámica, en la que la introducción con la presentación de apoyo no se hace pesada y la creación de las páginas maestras en paralelo con el resto de los estudiantes se hace de forma ordenada, muy pautada, y cercana gracias al continuo paseo entre las mesas de los dos componentes del equipo que no están en ese momento generando el contenido. Estos estudiantes, además, aplican metodologías típicas de aprendizaje activo (Finkel, 2008), incitando a los compañeros a responderse a sí mismos antes de esperar una teorización completa por parte del educador.

A partir de este equipo, el trascurso de las sesiones decae levemente, con intervenciones mucho menos dinámicas y preparadas. Los equipos siguientes se limitan a hacer lo mínimo indicado en los esquemas, explicar sin añadir innovaciones o elementos nuevos y, por desgracia, llevar el modelo de enseñanza casi a una clase teórica tradicional. Para paliar los efectos de tal retroceso metodológico, como contraste, la labor como docente pasa a ser la de interrumpir, preguntar, instar al pensamiento crítico y añadir nuevas posibilidades de uso de Adobe.

Finalmente, y a pesar de estos mínimos inconvenientes, todo el contenido queda repasado por estos equipos de trabajo de edición. Cada uno de ellos se ha vuelto, de alguna manera, experto en su labor, pudiendo ser en sesiones posteriores, quien ayudaba a algún que otro compañero. No sin ello haber podido elaborar un documento base completo para su trabajo personal gracias a estas dinámicas grupales.

Evaluación del aprendizaje de los estudiantes

La elaboración de estos documentos de forma grupal ha supuesto un repaso completo de todo el material de la asignatura en un total de ocho horas, cuyo éxito se mide en la capacidad de los estudiantes para recordar métodos, herramientas y uso de las aplicaciones de Adobe tan sólo posibles a través de la práctica continuada.

Esto se refleja en el avance en las escaleras de aprendizaje (Porlán, 2017) correspondientes a la evaluación de todas y cada una de las preguntas del cuestionario inicial y final de este CIMA.

Valga como ejemplo la escalera de aprendizaje correspondiente a la primera pregunta (figura 3), ya que es la más general: *¿Qué necesitaría tener una memoria (memoria de ADyC, memoria del TFG, otras) para ser un buen documento editorial? Argumenta tu opinión.*

El porcentaje de argumentación por parte de los alumnos acerca de las necesidades de cualquier documento para ser un buen producto



artístico-editorial ha aumentado considerablemente. En el cuestionario inicial, más de la mitad de los encuestados se situaba en una respuesta inespecífica, sin una idea clara de respuesta.

Sin embargo, tras la aplicación de este CIMA, más de un 70% de los estudiantes se situaba en los dos últimos escalones, teniendo claras las ideas de contenido que este documento debe tener, con una argumentación de su conexión y su razón de ser relativa o absolutamente completa. Esto, unido al estudio de la última pregunta en la que se hace alusión a la intención por parte del estudiante de seguir usando las herramientas de Adobe y de su seguridad para hacerlo, da cuenta del rotundo éxito de este CIMA.

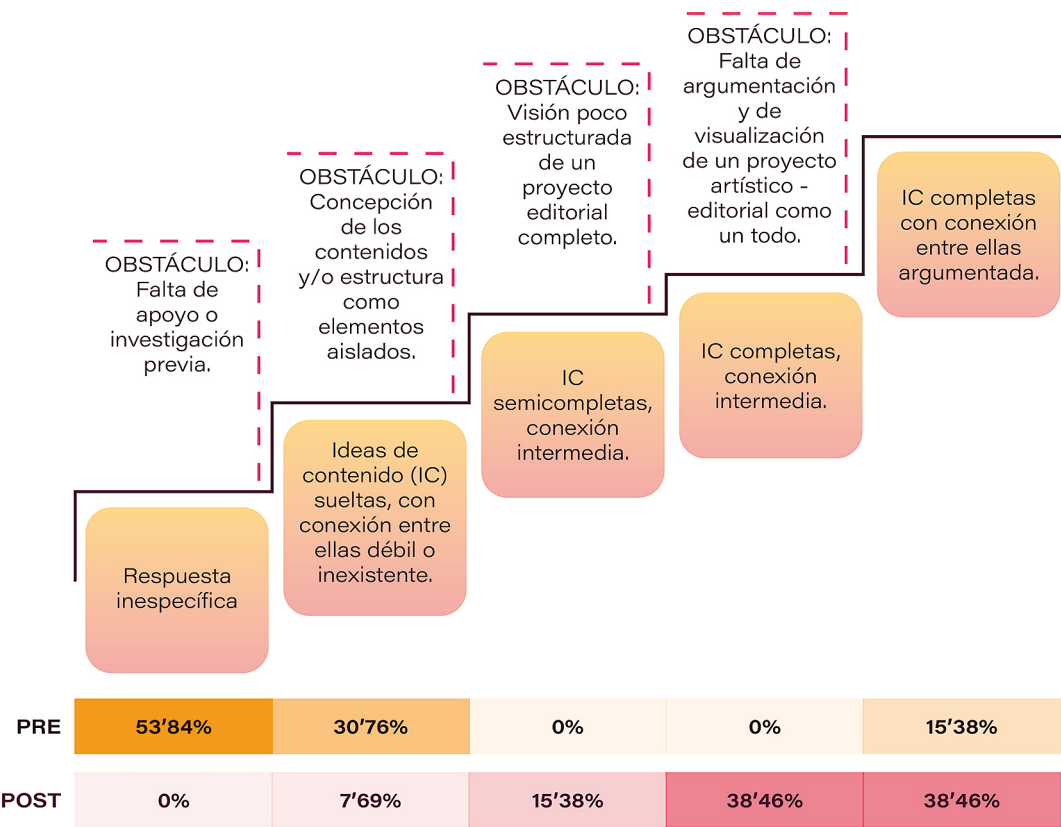


Figura 3. Escalera de aprendizaje de la primera pregunta del cuestionario inicial-final

La evaluación general de lo aprendido por todo el grupo, profundizando en las respuestas estudiante por estudiante, puede visualizarse en la siguiente tabla comparativa, en la que se muestra el avance conseguido por cada alumno a cada pregunta concreta (tabla 3). En general, se observa una tendencia general a la mejora.



Tabla 3. Cuadro de evaluación individual por estudiante

	Código numérico del estudiante												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1 Pre	1	2	5	2	1	1	2	5	2	1	1	1	1
1 Post	2	5	5	4	4	5	4	5	4	3	4	5	3
Mejora	↑	↑↑↑	=	↑↑	↑↑↑	↑↑↑↑	↑↑	=	↑↑	↑↑	↑↑↑	↑↑↑↑	↑↑
2 Pre	2	3	5	4	4	4	4	4	5	2	5	1	4
2 Post	2	4	5	5	4	4	5	4	5	3	5	4	4
Mejora	=	↑	=	↑	=	=	↑	=	=	↑	=	↑↑↑	=
3 Pre	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2
3 Post	3	3	2	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3
Mejora	↑↑	↑	=	↑	↑	=	=	=	↓↓↓	=	=	=	↑
4 Pre	1	2	1	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3
4 Post	2	3	1	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4
Mejora	↑	↑	=	=	↑↑↑	↑↑↑	↑↑	↑	↑	↑↑	=	↑	↑
5 Pre	1	1	2	2	1	3	2	3	3	2	3	2	2
5 Post	4	1	2	3	2	3	3	4	1	3	3	3	3
Mejora	↑↑↑	=	=	↑	↑	=	↑	↑	↓↓↓	↑	=	↑	↑
6 Pre	2	2	1	3	1	2	2	4	3	2	1	3	2
6 Post	2	3	1	4	1	3	4	4	3	3	3	3	1
Mejora	=	↑	=	↑	=	↑	↑↑	=	=	↑	↑↑	=	↓
7 Pre	2	1	1	3	2	2	3	4	3	3	2	1	2
7 Post	2	4	1	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4
Mejora	=	↑↑↑	=	↑	=	↑↑	=	=	=	=	↑↑	↑↑	↑↑
8 Pre	2	3	1	2	2	3	4	5	4	3	4	2	3
8 Post	3	3	1	3	2	4	5	5	4	4	4	4	4
Mejora	↑	=	=	↑	=	↑	↑	=	=	↑	=	↑↑	↑

Evaluación del CIMA

Respecto a años anteriores, la implantación de estas sesiones, pese a parecer inicialmente un tiempo añadido, ha supuesto un considerable avance personal para cada uno de los estudiantes, adelantando en tiempo la consecución exitosa de los trabajos evaluables, además de afianzando sus capacidades de uso autónomo de las aplicaciones de Adobe.

Aspectos a mantener o cambiar en un futuro CIMA

Respecto a un CIMA futuro, sin duda algo a mantener es el trabajo en equipo y la subdivisión del contenido entre los alumnos. El refuerzo constante de las ideas de los compañeros y el efecto de «repetición» de los pasos a realizar, ayuda a la interiorización de los procesos relativos al uso de ambas aplicaciones de Adobe, así como al pensamiento crítico y autoevaluación constante.

Esta dinámica, además, ayuda a los estudiantes a llegar en tiempo y forma a la entrega de los evaluables, ya que se estructura mucho mejor el tiempo necesario a dedicar a cada parte de ellos y, al finalizar la explicación de los equipos, consiguen tener en gran parte los trabajos terminados.

Sin embargo, creo que para posteriores aplicaciones de este CIMA o similar, estaría bien *gamificar* (Pujolà y Ripoll, 2023) más la dinámica, afianzando el sentimiento de pertenencia a este equipo editorial mencionado en la presentación. Por otro lado, darle más peso evaluable podría incrementar el entusiasmo y compromiso estudiantil.

Principios Docentes para el futuro

La generación de un espacio seguro para una participación activa y crítica (Bain, 2005), así como la importancia de la generación de dilemas cognitivos como herramienta pedagógica y el trabajo en equipo para resolverlos (Finkel, 2008). Es fundamental el diseño de actividades centradas en el protagonismo del estudiante como agente autónomo de su propio conocimiento, siempre con actividades de contraste aportadas constantemente por el docente como impulsores del pensamiento crítico e innovador.



Referencias bibliográficas

- Bain, K. (2005). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Publicaciones Universidad de Valencia.
- Finkel, D. (2008). *Dar clases con la boca cerrada*. Publicaciones Universidad de Valencia.
- Mancera, M. F. (2019). Cómo afrontar el diseño editorial en la difusión y promoción de la cultura artística en Bellas Artes. Proyecto de innovación docente en la asignatura de «Arte, Diseño y Comunicación». En R. Porlán y E. Navarro (Coords.), *Ciclos de mejora en el aula. Año 2019: Experiencias de innovación docente de la Universidad de Sevilla* (pp. 132-152). Editorial Universidad de Sevilla. <http://dx.doi.org/10.12795/9788447221912.005>
- Mancera, M. F. (2023). Transferencia digital del conocimiento. La digitalización real de contenidos para una educación de futuro. En R. Porlán y A. F. Villarejo-Ramos (Coords.), *Ciclos de mejora en el aula. Curso 2022-23: Experiencias de Innovación Docente de la Universidad de Sevilla* (pp. 133-151). Editorial Universidad de Sevilla. <http://dx.doi.org/10.12795/9788447225408.009>
- Porlán, R. (Coord.). (2017). *Enseñanza universitaria. Cómo mejorarla*. Morata.
- Pujolà, J.T., y Ripoll, O. (Eds.) (2023). *La gamificación en la educación superior: Teoría, práctica y experiencias didácticas*. Octaedro. <http://doi.org/10.36006/15226-1>



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)