

## TABLA DE CONTENIDOS / TABLE OF CONTENTS

6 Cómo entender el concepto de presencialidad en los procesos educativos en el siglo XXI/ Understanding the concept of presence in the educational processes in the XXI century

Hasta ahora se había aceptado que una formación podría ser presencial cuando esta se imparte físicamente [...]

13 Gamificación / Gamification

Esta metodología denominada “gamificación o ludificación” se ha venido asociando con los “juegos serios” surgidos a partir de la utilización de las tecnologías lúdicas, los videojuegos, para acciones educativas[...]

16 Percepciones sobre la Integración de Modelos Pedagógicos en la Formación del Profesorado: La Simulación y Juego y El Flipped Classroom<sup>1</sup>/Perceptions about the Integration of Two Pedagogical Models in the Teacher Training Programme: Simulation & Gaming and Flipped Classroom

La formación de futuros docentes en innovación educativa es de vital importancia para obtener una educación de calidad adaptada al nuevo paradigma educativo.

31 Juegos digitales desde el punto de vista de los profesores. Una experiencia didáctica en aulas primaria catalanas / Digital games from teachers' point of view. A didactic experience in Catalan Primary classrooms

Una experiencia didáctica centrada en la aplicación de un juego digital en las aulas.

49 We are European Citizens. Playing to learn to be european / We are European Citizens. Jugar para aprender a ser europeos

La formación inicial y permanente del profesorado sigue siendo una cuestión clave [...]

69 Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Experiencias en torno a la etapa de Educación Primaria / Video games and collaborative learning. Experiences related to Primary Education

Una revisión sistemática sobre experiencias e investigaciones del uso de videojuegos en la etapa de Educación Primaria[...]

90 ¿Cómo fomentar el desarrollo de competencias en la formación on-line? Una experiencia en la asignatura de dirección estratégica / How to improve the competences development in the e-learning? A practical experience in the strategic management subject

Modalidad educativa apoyada por las tecnologías de la información y comunicación[...]

109 Effects of innovative teaching methods on students' academic performance: An empirical study on financial accounting / Efectos de los métodos de enseñanza innovadores en el rendimiento académico de

los estudiantes: un estudio empírico sobre la contabilidad financiera

determine whether there is a relationship between the methodology and the evaluation scheme used and the results obtained by the students[...]

129 Juegos en tabletas digitales como introducción al modelado y la impresión 3D / Serious games for digital tablets as an introduction to 3D modeling and printing

una de las formas más directas por la que los niños acceden a la tecnología digital es mediante los videojuegos[...]