

TABLA DE CONTENIDOS / TABLE OF CONTENTS

7 **Editorial del número.** La mentorización Intercultural – El proyecto INTO / Intercultural Mentoring – INTO Project

El editorial de este tercer número del volumen 17, correspondiente al año 2016, está dedicado a destacar la labor del grupo GRIAL por su proyecto de mentorización intercultural INTO, que ha recibido la mención de ejemplo de buenas prácticas y caso de éxito por la Unión Europea.

13 Gamificación y la Física–Química de Secundaria / Gamification and Physics and Chemistry of Secondary Education

Este proyecto se ha basado en el empleo de diversas estrategias de gamificación aplicadas a la asignatura de Física y Química.

29 Habilidades en Internet de mujeres estudiantes y su relación con la inclusión digital: Nuevas brechas digitales / Student Women's Internet Skills and its Relation with the Digital Inclusion: New Digital Divides

El objetivo de este trabajo es conocer las habilidades en Internet de las mujeres estudiantes, estableciendo grupos de habilidades más relacionadas con la inclusión digital.

49 Aprendizaje Basado en Problemas mediante un modelo de Teleenseñanza / Problem-Based Learning through a Distance Learning Model

El trabajo realizado ha consistido, en un primer lugar, en conocer las expectativas que los alumnos tienen sobre la acción tutorial, tanto al comienzo del curso como una vez finalizado este, y posteriormente trabajar con alumnos voluntarios aplicando el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) [...]

67 Evaluación del método Scenario Centered Curriculum en función del perfil tecnológico del estudiante / Scenario Centered Curriculum Assessment Based on the Technological Profile of the Student

En el presente artículo se presentan los resultados obtenidos de evaluar la usabilidad del método Scenario Centered Curriculum (SCC) y el grado de satisfacción de los estudiantes con el mismo, en función del perfil tecnológico de cada grupo de estudiantes.

89 Creación, visualización e impresión 3D de colecciones *online* de modelos educativos tridimensionales con tecnologías de bajo coste. Caso práctico del patrimonio fósil marino de Canarias / Creation, Visualization and 3D Printing of Online Collections of Three Dimensional Educative Models with Low-cost Technologies. Practical Case of Canarian Marine Fossil Heritage

En el trabajo descrito en este artículo, se han digitalizado en 3D una selección de 18 fósiles. Los archivos obtenidos están a disposición de los alumnos en un entorno online, permitiendo su descarga, visualización e interacción en dispositivos móviles multitáctiles.