
Gamificación en la evaluación del aprendizaje: valoración del uso de *Kahoot!*

Gamification in the evaluation of learning: assessment of the use of Kahoot!

**Diana Marín Suelves, M^a Isabel Vidal Esteve, José Peirats Chacón y
María López Marí**

Grupo CRIE. Universitat de València, España

Resumen

En estas líneas se presenta un trabajo descriptivo, de índole cualitativa, con el que se pretende analizar la valoración que un grupo de estudiantes del Grado de Magisterio de la Universitat de València realizan de la utilización de la aplicación *Kahoot!*, en las clases de segundo curso de la asignatura de Necesidades Educativas Especiales. Esta herramienta fue utilizada de forma espontánea por el alumnado para evaluar a sus compañeros y compañeras tras las exposiciones de los trabajos grupales. De los 30 alumnos y alumnas matriculados, tan sólo 18 acudían regularmente a las clases y 11 completaron todo el curso. Por tanto, los participantes en el estudio fueron 11 alumnos del grupo 21R, 4 chicos y 7 chicas. El instrumento de recogida de información empleado fue un cuestionario elaborado *ad hoc* con la herramienta de *Google*, en el que se les preguntó sobre las ventajas, inconvenientes, razones de la elección de esta herramienta y usos de *Kahoot!* A partir de la realización de un análisis narrativo (Kvale, 2011), los resultados indican una valoración general positiva, siendo las principales ventajas de la herramienta la motivación, *feedback* inmediato, facilidad de uso y accesibilidad. En cuanto a los inconvenientes indicados, menor en número que las ventajas, destacan la necesidad de acceso a Internet y la velocidad necesaria de respuesta. Por último, las razones que señalan los participantes para justificar la utilización de esta herramienta son las siguientes: gratuidad, diversión, utilidad y facilidad de manejo.

Palabras clave: Kahoot!, educación superior, evaluación, enseñanza, aprendizaje.

Suggested citation:

Marín Suelves, D., Vidal Esteve, M. I., Peirats Chacón, J., y López Marí, M. (2018). Gamificación en la evaluación del aprendizaje: valoración del uso de Kahoot! . In REDINE (Ed.), *Innovative strategies for Higher Education in Spain*. (pp. 8-17). Eindhoven, NL: Adaya Press. <https://doi.org/10.58909/ad18127606>

Abstract

In these lines a qualitative descriptive work is presented, with which it is tried to analyze the evaluation that a group of students of the Teaching Degree from the University of Valencia realize of the use of the application Kahoot! in the classes of second course of the subject of Special Educational Needs. This tool was spontaneously used by the students to evaluate their classmates after the expositions of the group work. Of the 30 students enrolled, only 18 attended classes regularly and 11 completed the entire course. Therefore, the participants in the study were 11 students of group 21R, 4 boys and 7 girls. The instrument used to collect information was a questionnaire elaborated with the aid of Google's tool "Ad Hoc", in which they were asked about the advantages disadvantages, reasons for choosing this tool and uses of "Kahoot!". Based on a narrative analysis (Kvale, 2011), the results indicate a general positive assessment, the main advantages of the tool being motivation, immediate feedback, ease of use and accessibility. As for the disadvantages indicated, fewer in number than the advantages, stand out the need for internet access and the necessary speed of response. Finally, the reasons that the participants point out to justify the use of this tool are the following: free access, fun, usefulness and ease of handling.

Key words: Kahoot!, higher education, evaluation, teaching, learning.

Introducción

Ante la nueva realidad social en la que imperan los recursos tecnológicos con aplicación en todos los ámbitos de la vida cotidiana (Pérez Miras, 2017), la escuela no puede quedar atrás y debe dar un paso adelante hasta situarse en el lugar que le corresponde, al lado de los requerimientos educativos actuales que la ciudadanía demanda. En muchos casos, la escuela introduce la innovación educativa por medio de las TIC (Ruíz Pérez, 2015), ya que, uno de los grandes desafíos de la educación actual es replantearse cómo se aprende y con qué nuevos medios responder a las nuevas demandas de los estudiantes (Codesal, 2017; Rodríguez Rodríguez y Rodríguez Regueira, 2016; San Martín y Peirats, 2017). En los últimos tiempos las tecnologías se han convertido en un gran aliado, en ese sentido señala González Galán (2016) que la nueva realidad exige conjugar la adquisición de contenidos curriculares, con el desarrollo de la competencia digital e introducir tecnologías que los estudiantes emplean cotidianamente, como el móvil o la *Tablet*. Lo que significa, por otra parte, que la transferencia de las tecnologías móviles a las aulas, proceso cada vez más imparable, conlleva un aumento de la autogestión del propio proceso de aprendizaje (San Martín, Peirats y López, 2015), consideración lo suficientemente relevante como para ser tenida en cuenta. En consecuencia, la escuela, en los diferentes niveles educativos, ha de responder a las nuevas demandas del alumnado de esta generación, denominados por muchos como nativos digitales, términos

relacionados con la conocida definición de Prensky (2010), o más actualmente y en otros ámbitos y diversidad de edad como *millennials* o generación Z.

En esta era digital, muchos docentes en la escuela están apostando por la introducción de la gamificación y/o ludificación en las aulas. La ludificación es un modelo pedagógico alternativo al modelo pedagógico tradicional en el que el juego es la estructura que media las prácticas pedagógicas ludificadas. La gamificación en educación consiste en aplicar aspectos básicos del diseño de juegos para estimular y hacer más atractiva la interacción del alumnado con el proceso de aprendizaje (Fernández Solo, 2015). Algunos de los elementos clave para justificar la introducción de la gamificación en las aulas son: la importancia de la participación del alumno en su proceso de aprendizaje, como en el cono de Dale (1969) (Figura 1); el *feedback* inmediato y continuo o la personalización del aprendizaje. De esta forma, se aplica uno de los principios básicos de la Pedagogía y la Psicología y es que “se aprende jugando”, con lo que se alcanza una mayor satisfacción en la realización de las actividades educativas, lo que aumenta la retención y significatividad de lo aprendido y el deseo de continuar haciéndolo. No debemos olvidar en este aspecto que el derecho al juego está aprobado por la ONU desde hace ya mucho tiempo, en la Declaración de los Derechos del Niño en 1959, aunque tiene sus orígenes en la Declaración de Ginebra sobre los Derechos del Niño de 1924.



Figura 1. Cono de Dale

El proceso de enseñanza y aprendizaje basado en gamificación incluye, por tanto, desde el análisis de la realidad, el establecimiento de objetivos y diseño de actividades, hasta la evaluación del proceso y resultados y el seguimiento del alumnado.

En los últimos tiempos, mucho se ha escrito sobre gamificación. Desde las bases teórico-prácticas de esta metodología (Fernández Solo, 2015), hasta los elementos clave del diseño de la gamificación (Rodríguez Muñoz, 2015), pasando por descripciones de

experiencias en las diferentes etapas educativas, como en Educación Secundaria (Espinoza, 2015; Martín, 2015) Bachillerato (Medina, 2015) y Educación Superior (Cabezas y Alonso, 2015; Cornellà, 2015) o sobre recursos para la implementación de la gamificación (López y Rodríguez, 2017) y la relación de esta metodología con la atención a la diversidad (López, Vidal, Peirats y Peirats, 2017). Un ejemplo de este último caso es la aplicación *Just Breathe* para dispositivos móviles, desarrollada por la ONG *Buble Wizard Foundation*¹, y desarrollada con el objetivo de contribuir a la investigación y la reflexión sobre la fibrosis quística. Mediante esta aplicación los afectados aprenden jugando sobre su enfermedad y a luchar contra sus efectos.

Vistos los beneficios de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje, o inconscientes todavía de ello, un grupo de alumnos y alumnas decidió emplear en un aula de la Facultad de Magisterio de la Universitat de València una aplicación de gamificación: *Kahoot!*, que procedemos a continuación a describir, y que ha sido utilizada para el desarrollo de esta experiencia que presentamos de gamificación de la evaluación.

El objetivo general del estudio, bajo esta perspectiva, fue analizar la valoración que un grupo de estudiantes del Grado de Magisterio de la Universitat de València realizan de la utilización de la aplicación Kahoot! como herramienta para evaluar actividades grupales realizadas en el aula de las clases de segundo curso de la asignatura de Necesidades Educativas Especiales.

Los objetivos específicos de este trabajo fueron: a) describir y analizar la utilización de dispositivos móviles en un aula, b) introducir la gamificación en educación a través de una herramienta concreta y, c) identificar los beneficios de estas prácticas para el alumnado.

Metodología

A continuación, se describen algunos de los componentes clave de este trabajo, como el diseño, los participantes, el instrumento de recogida de la información o el procedimiento llevado a cabo.

Diseño

Este es un trabajo descriptivo, de índole cualitativa. La investigación cualitativa trata de acercarse al mundo real y de comprender un fenómeno concreto, para lo cual se apoya en la visión que del mismo tienen diferentes sujetos (Hernández, 2014). Para el investigador cualitativo, todas las perspectivas son valiosas y todos los escenarios y personas son dignos de estudio, pero suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones; ve al escenario y a las personas en una perspectiva holística donde no son reducidos a variables, sino considerados como un todo.

¹ Más información en <http://dutchgameawards.nl/2014/just-breathe/>

Participantes

Los participantes fueron once alumnos y alumnas del grupo 21R, de la asignatura anteriormente citada, cuatro chicos y siete chicas. Las razones del número tan reducido de estudiantes, es que este grupo es un grupo especialmente creado para aquellos alumnos que están a punto de acabar este grado y no han podido superar esta materia. Por tanto, frente a los 45 alumnos de media que hay en las clases de este grado en la UV, en este grupo se matricularon 30 alumnos, de los cuales por motivos laborales o personales sólo 18 siguieron el proceso de enseñanza-aprendizaje durante el cuatrimestre. De ellos, once voluntariamente cumplimentaron el cuestionario.

Instrumento

El instrumento empleado para la recogida de la información sobre la valoración de la utilización de la aplicación Kahoot! fue un cuestionario elaborado *ad hoc* con la herramienta de *Google*, como una entrevista estructurada electrónica (Jiménez, 2011), en la que se les preguntó su opinión sobre las ventajas, inconvenientes, razones de la elección de esta herramienta y usos de la aplicación seleccionada, teniendo en cuenta que todos ellos habían ejercido el doble rol, por un lado, el de evaluadores como diseñadores de las pruebas y, por otro, el de evaluados como usuarios de la aplicación.

Procedimiento

Fase 1. Selección del tema. En esta experiencia cada grupo de tres alumnos se encargaba de un tema de la Guía docente, como son: altas capacidades, discapacidad intelectual, trastorno del espectro autista...

Fase 2. Profundización en la materia y práctica docente. A partir del estudio, análisis del contenido de los materiales de referencia, búsqueda de material complementario, diseño de una sesión y exposición al grupo, los responsables de cada tema eran también los encargados de evaluar los conocimientos adquiridos por sus compañeros, ya que, la evaluación es parte de la función docente, que en breve podrán ejercer y, a evaluar, se aprende evaluando.

Fase 3. Diseño de actividades. Para la elaboración de las actividades de evaluación se utilizó la aplicación Kahoot! Según González Galán (2016), es una herramienta gratuita y de gestión en línea que permite crear cuestionarios o encuestas interactivas, de respuesta múltiple en pocos minutos, a los que se le pueden añadir imagen o vídeo. El alumnado accede a través de un código alfanumérico de 6 dígitos que se introduce para empezar a responder las cuestiones antes de que se agote el tiempo. Las principales ventajas de esta herramienta son: el acceso desde un ordenador o mediante una aplicación para el móvil, ofrece *feedback* inmediato, ya que la información de los aciertos se envía en tiempo real (López y Barbosa, 2017) y personalizado, y tan sólo es necesario disponer de acceso a Internet, lo que actualmente está garantizado, aunque con ciertos problemas de conectividad, en los centros educativos y en puntos de conexión públicos tales como

las bibliotecas. Las actividades consistieron en sencillos cuestionarios tipo test, con 20-30 preguntas, de cuatro alternativas. Las cuestiones se referían tanto a conceptos, como procedimientos y actitudes, relacionadas directamente con los temas específicos de educación especial e inclusión escolar de la guía docente de la asignatura. La puntuación se obtenía de la suma de los aciertos,

Fase 4. Evaluando el instrumento de evaluación. Por último, se pidió a los participantes, que de forma voluntaria y anónima, completasen un breve cuestionario para conocer su percepción y valoración sobre el uso de Kahoot!

Fase 5. Análisis de los datos. Se empleó como técnica un análisis narrativo (Kvale, 2011) de las respuestas dadas a las cuestiones abiertas. En los últimos tiempos, ha aumentado notablemente el interés por formas de investigación narrativa en el campo de las ciencias sociales (Sparkes y Devís-Devís, 2007) y en este caso se realizó un análisis del discurso entendido como el estudio de la construcción de significado y del uso del lenguaje en sentido amplio (Wetherell y Simeneon, 2001).

Resultados

Los resultados, tras el análisis de las respuestas dadas por el alumnado, muestran que todos ellos realizan una valoración general positiva de la herramienta. Además, los participantes han puntuado de 0 a 10 esta aplicación y la media resultante es de 8,75, por lo que este dato numérico apoya la información cualitativa dada.

En primer lugar, destaca que el 100% de los alumnos y alumnas son capaces de dar una definición o descripción de la herramienta, debido a que todos ellos han experimentado el doble rol. Por una parte, han sido creadores de cuestionarios y, por otra, participantes o jugadores. Por ello, el conocimiento que tienen sobre esta herramienta es profundo y se basa, en la práctica, en el diseño de pruebas de evaluación del tema expuesto y, en otras ocasiones, como sujetos evaluados. Con las respuestas dadas se podría elaborar una buena descripción de Kahoot! Según este alumnado, es una aplicación web que permite crear cuestionarios de respuesta múltiple para evaluar de forma lúdica los aprendizajes adquiridos. Se emplea para responder el móvil o *Tablet* y se van sumando puntos en base al número de aciertos y el tiempo de respuesta.

Destaca en el análisis que el 27% del alumnado no señala ningún inconveniente tras utilizar esta herramienta.

A continuación, en la Tabla 1, se muestra un resumen de las ventajas e inconvenientes señalados por los participantes ordenados según la frecuencia de aparición en las respuestas dadas por el alumnado participante.

Tabla 1. Valoración del uso de Kahoot!

Ventajas	Inconvenientes
Se aprende jugando. Fomenta la diversión. Motivación por la competición y el juego. Gratis. Feedback inmediato. Ameno. Fácil manejo. Ayuda en el proceso de aprendizaje: pensar, repasar y aprender. Introducción de la TIC en el aula. Interactividad.	Requiere Internet y recursos tecnológicos en el aula. Necesaria velocidad de respuesta. Frustración al perder. Cuestiones globales. Supone dar acceso a contenido privado.

Otro dato interesante es que destacan el número de ventajas señaladas sobre los inconvenientes percibidos.

El 100% de los participantes señalan ventajas de la herramienta. Las principales fueron: la motivación porque se aprende jugando (81%), feedback inmediato (63%), facilidad de uso (63%), que ayuda al repaso y aprendizaje (45%), y accesibilidad (36%). Las razones que señalan los participantes para justificar la utilización de esta herramienta son las siguientes: gratuidad (81%), diversión (81%), utilidad y facilidad de manejo (63%).

En cuanto a inconvenientes, destaca que es menor en número de comentarios que las ventajas, y que son indicados por un 73% de los participantes, habiendo participantes, como hemos dicho con anterioridad, que no perciben ningún inconveniente en su utilización. Estos alumnos señalan como inconvenientes: la necesidad de acceso a internet (27%), la velocidad necesaria de respuesta (18%), y otras cuestiones sólo nombradas por un 9% de los participantes, como la frustración al perder, la globalidad de las cuestiones planteadas o el tener que dar acceso a contenidos privados del móvil.

Por último, el 100% de los componentes de este grupo de alumnos y de alumnas recomienda su uso en el futuro. Las razones señaladas fueron porque consideran que es un buen método de evaluación en el que se hace partícipe al alumnado, en un aspecto tan importante del proceso de enseñanza y aprendizaje como es la evaluación, y porque ayuda a la consolidación y asimilación de contenidos de una forma diferente, más amena y rápida.

Conclusión

La educación se enfrenta a grandes retos que requieren un nuevo orden pedagógico. A través de la accesibilidad a Internet, no hay que olvidar que fue un sistema ideado en primer lugar por y para la vida académica, y el uso de dispositivos móviles en las aulas es posible implantarlo, ya que, permite dar un salto cuantitativo respecto a la anterior tecnología que manejábamos en entornos educativos y el aprendizaje se expande de forma asombrosa (Monteagudo, 2012).

La idea última es aprender jugando, algo que parece evidente, y que en las primeras etapas del sistema educativo se lleva a cabo sin entrar en conflicto con el aprendizaje, pero esta práctica cada vez es menos frecuente conforme ascendemos en las etapas del sistema educativo. O al menos, hasta hace relativamente poco. Quizá desde la reflexión y la investigación más propias de la educación superior se debiera mirar más a menudo a las prácticas escolares de las primeras etapas y aprovechar los beneficios de la gamificación en todas las etapas del sistema educativo.

Con estas nuevas prácticas de gamificación se aumenta, consecuentemente, la motivación por el aprendizaje y se puede conseguir el aprendizaje significativo, como en este caso, potenciando el papel del alumnado en la creación de materiales de evaluación o de pruebas digitales para comprobar la adquisición de conocimientos. Como en investigaciones previas, en este caso se señala que herramientas como la que nos ha ocupado en estas páginas han demostrado tener éxito por la interactividad que proporcionan al alumnado, en su doble rol como jugador y aprendiz, sumado a la satisfacción que proporciona de forma inmediata tras el logro de los objetivos propuestos (Del Moral, 2017).

En particular, el uso de Kahoot! se apoya en la idea de que la enseñanza basada en el juego es la mejor práctica en educación (Dellos, 2015) y las aplicaciones móviles permiten mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero para ello es clave el papel que los docentes les otorguen (Area, 2008) y es necesaria la organización desde un enfoque pedagógico bien definido y que se haga un uso responsable de ellas (Marín, 2016).

Referencias

- Área, M. (2008). Innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de competencias informacionales y digitales. *Investigación en la escuela*, 64, 5-18.
- Cabezas, S. G., y Alonso, C. (2015). Gamificación en entornos educativos universitarios. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 281, 86-91.
- Codesal, M. B. (2017). Xogando aos oficios na Educación Primaria. Un proxecto con Minecraft. *Revista galega de educación*, 68, 26-29.
- Cornellà, P. (2015). Gamificando en Educación Superior. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 281, 92-98.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Del Moral, M. E. (2017). Aprendizaxe baseada en xogos digitais: interacción, desafíos e logro de obxectivos. *Revista galega de educación*, 68, 22-25.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *Internacional Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-52.
- Espinosa Gallardo, J. (2015). La gamificación cambió mi vida para siempre... y la de mis alumnos. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 281, 60-67.

- Fernández Solo de Zaldívar, I. (2015). Juego serio: gamificación y aprendizaje. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 281, 43-48.
- González Galán, F. M. (2016). Aplicaciones para gamificar tu aula. *Revista Aula de Innovación educativa*, 256, 63-64.
- Hernández, R. (2014). La investigación cualitativa a través de entrevistas: su análisis mediante la teoría fundamentada. *Cuestiones Pedagógicas*, 23, 187-210.
- Jiménez, I. J. (2012). La entrevista en la investigación cualitativa: nuevas tendencias y retos. *Calidad en la Educación Superior*, 3(1), 119-139.
- Kvale, S. (2011). *Las entrevistas en Investigación Cualitativa*. Madrid: Morata.
- López, I., Vidal, I., Peirats, J., y Peirats, A. (2017). Gamificación y atención a la diversidad. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 299, 37-44.
- López, S., y Barbosa, A. (2017). Para saber algo más. *Revista galega de educación*, 68, 48-50.
- López, S., y Rodríguez, J. (2017). Recursos para implementar experiencias de gamificación en escuelas digitales. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 299, 30-36.
- Marín Suelves, D. (2016). *Valoración del uso de Whatsapp en la tutorización del TFG*. I Congreso Virtual internacional de Educación, Innovación y TIC (EDUNOVATIC), 671-673.
- Martín Blanco, M. (2015). Aprendiendo jugando. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 281, 68-72.
- Medina, D. (2015). Artarse y yo. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 281, 79-85.
- Monteagudo Galisteo, J. (2012). Dispositivos móviles en el aula. El aprendizaje en nuestras manos. En J. Hernández Ortega, M. Pennesi Fruscio, D. Sobrino López y A. Vázquez Gutiérrez (Coords.), *Tendencias emergentes en Educación con TIC*, (pp. 245-263). Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología.
- Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales* [Cuadernos SEK 2.0]. Madrid: Distribuidora SEK SA.
- Pérez Miras, S.D. (2017). El uso de los dispositivos móviles en clase de Historia: experiencia de uso de Kahoot como herramienta evaluadora. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 35, 1-11.
- Rodríguez Muñoz, J. (2015). Gamificación y diseño. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 281, 55-59.
- Rodríguez Rodríguez, J., y Rodríguez Regueira, N. (2016). Revisión de la Investigación publicada sobre el libro de texto digital en revistas, publicaciones y congresos internacionales de referencia. *Profesorado. Revista de Curriculum y Formación del Profesorado*, 20(1), 149-167.
- Ruiz Pérez, M. S. (2015). Moviendo el cuerpo, la emoción y la creatividad por el territorio-aula. *Revista Aula de Innovación educativa*, 242, 26-30.
- San Martín, A., y Peirats, J. (2017). Repensando la labor pedagógica en la escuela. Del libro de texto a los textos sin libros. *TELOS*, 106, 39-46.
- San Martín, A., Peirats, J., y López Marí, M. (2015). Las tabletas y la gestión de los contenidos digitales en los centros escolares. *Revista Iberoamericana de Educación*, 67, 139-158.

Sparkes, A., y Devís-Devís, J. (2007). La investigación narrativa y sus formas de análisis: una visión desde la educación física y el deporte. En W. Moreno y S.M. Pulido (eds.), *Educación cuerpo y ciudad: el cuerpo en las interacciones e instituciones sociales* (pp. 43-68). Medellín: Funámbulos.

Wetherell, M., y Simeneon J. (eds., 2001). *Discourse as Data: A guide for analysis*. London: Sage.

Diana Marín Suelves. Doctora en Psicología, Licenciada en Psicología y Psicopedagogía, y Diplomada con Premio Extraordinario en Magisterio de Educación Primaria. Maestra funcionaria de Pedagogía Terapéutica, en excedencia, con experiencia en diferentes etapas educativas y centros escolares. Profesora Ayudante Doctor del Departamento de Didáctica y Organización Escolar de la Universitat de València. Ha realizado trabajos de investigación sobre el desarrollo positivo en niños y jóvenes y tiene publicaciones y comunicaciones sobre Intervención en Educación Especial y Tecnología Educativa. Colaboradora del grupo CRIE (Currículum, Recursos e Instituciones Educativas, GIUV2013-105) de la Universitat de València. Se pueden consultar publicaciones en <https://scholar.google.com/citations?user=bl7ATdoAAAAJ&hl=es>

José Peirats Chacón. Doctor en Pedagogía y profesor del Departament de Didàctica i Organització Escolar de la Universitat de València. Líneas de investigación relacionadas con las necesidades específicas de apoyo educativo y el análisis de la implementación de la tecnología educativa en los centros educativos. Es investigador del Grupo CRIE (Currículum, Recursos e Instituciones Educativas, GIUV2013-105) de la Universitat de València y miembro de la Red Universitaria de Tecnología Educativa (RUTE). Se pueden consultar publicaciones en <http://roderic.uv.es/pers/H2635.html>

M^a Isabel Vidal Esteve. Grado en Magisterio de Educación Primaria con mención en Pedagogía Terapéutica. Máster en Educación Especial y cursa el programa de Doctorado en Educación. Colaboradora del grupo CRIE (Currículum, Recursos e Instituciones Educativas, GIUV2013-105) de la Universitat de València.

María López Marí. Grado en Magisterio de Educación Primaria con especialidad en Pedagogía Terapéutica. Máster en Psicopedagogía. Actualmente trabaja como maestra de Pedagogía Terapéutica y cursa el programa de doctorado en Educación. Colaboradora del grupo CRIE (Currículum, Recursos e Instituciones Educativas, GIUV2013-105) de la Universitat de València.
