

Metodologías para la enseñanza de las Ciencias Sociales que favorecen la adquisición de las competencias clave

Autor: Narváez Jiménez, Antonio Javier (Licenciado en Filosofía y Letras (Geografía e Historia)).

Público: Profesorado de Ciencias Sociales de la ESO y Bachillerato. **Materia:** Geografía e Historia. **Idioma:** Español.

Título: Metodologías para la enseñanza de las Ciencias Sociales que favorecen la adquisición de las competencias clave.

Resumen

Desde hace varios años se viene hablando de la necesidad de un cambio metodológico en las aulas que pueda llegar a atender a las características reales del alumnado actual. En él, la transmisión del conocimiento pierde peso en favor de nuevas estrategias que vehiculizan las competencias clave para, a través de ellas, acceder a los aprendizajes. El presente artículo muestra una serie de estrategias metodológicas para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales que fomentan el desarrollo de las competencias clave como catalizadoras del conocimiento.

Palabras clave: competencias clave, ciencias sociales, geografía e historia, didáctica, abp, flipped classroom.

Title: Methods to teach Social Studies and develop the acquisition of key competences.

Abstract

There has been a late tendency to approach a change in the classroom methodologies to cater for the real needs of our students. This means the transmission of information is much less important than learning how to access that information through a set of tools, the key competences. This article shows various methodological strategies to approach teaching and learning Social Studies through the development of the key competences as the main vehicle towards knowledge. competencias clave, ciencias sociales, geografía e historia, didáctica, abp, flipped classroom

Keywords: key competences, social studies, geography and history, didactics, pbl, flipped classroom.

Recibido 2018-09-14; Aceptado 2018-10-09; Publicado 2018-10-25; Código PD: 100067

INTRODUCCIÓN

Desde hace varios años se viene hablando de la necesidad de un cambio metodológico en las aulas que pueda llegar a atender a las características reales del alumnado actual, dado el fácil acceso de alumnos y alumnas a la información a través de múltiples fuentes, siendo Internet la más usada de todas. Este hecho, hace que la *transmisión* del conocimiento pierda peso en favor de nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje que favorezcan el *acceso* a dicho conocimiento (Zabala y Arnau, 2014).

En este sentido, es recomendable el fomento de estrategias metodológicas tales como el *aprendizaje cooperativo*, el *trabajo por competencias*, el *aprendizaje basado en proyectos* o las *comunidades de aprendizaje* para mejorar la calidad de la enseñanza.

A continuación abordaremos los principales métodos y estrategias didácticas centradas en el proceso de aprendizaje del alumnado, sus necesidades y el desarrollo de las competencias clave.

Métodos expositivos

A pesar de las limitaciones que suponen este tipo de métodos para la transmisión de competencias debido a su orientación eminentemente teórica (se basan en los rudimentos propios de la enseñanza tradicional), procuraremos desarrollar a través de ellos las competencias clave en *comunicación lingüística*, *competencia matemática* y *competencias clave en ciencia y tecnología*, *competencias sociales y cívicas* y *conciencia y expresiones culturales*.

Exposición: empleado para presentar contenidos específicos, los enfoques de las tareas o actividades, la información de los criterios de evaluación, etc. Gracias a él se trabaja la competencia en *comunicación lingüística* y para *aprender a aprender*.

Explicación dialogal: diálogo con el alumnado a la hora de resolver dudas, organizar sus conocimientos o los nuevos contenidos, etc. Este método nos permitirá desarrollar la competencia en *comunicación lingüística* y fomentar el intercambio de ideas y puntos de vista con el alumnado.

Uso de fichas: nos permitirán señalar los pasos a seguir en el proceso de trabajo y podemos emplearlas para aplicar conocimientos, reforzar o ampliar contenidos o para observar y estudiar (esquemas, resúmenes, recopilación de nuevos términos, etc.). Nuevamente, fomentaremos la competencia para *aprender a aprender* así como el *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*.

Métodos interactivos

Método cooperativo-colaborativo

Este método de enseñanza favorece el desarrollo de todas las competencias claves así como de todos los tipos de contenidos. Los objetivos del alumnado se encuentran estrechamente vinculados, de tal manera que cada uno de ellos solo puede alcanzar sus objetivos únicamente si los demás logran alcanzar los suyos (Johnson y Johnson, 1999).

La diferencia entre el aprendizaje colaborativo y cooperativo reside en que el primero se produce entre individuos con nivel competencial similar, mientras que en el segundo el nivel competencial pasa a un segundo plano en aras de la ayuda mutua para lograr el objetivo común. Para Pujolas Maset (2011), el aprendizaje cooperativo es el marco ideal para responder a tres urgencias educativas: la educación para el diálogo, la educación para la convivencia y la educación para la solidaridad.

Enseñanza recíproca

La Enseñanza Recíproca consiste en guiar la aplicación de estrategias simples y concretas en la tarea de comprensión de un texto (Soriano-Ferrer et al., 2009). Trabajamos por parejas de estudiantes: uno de ellos adquiere el rol de observador y es asesorado por el profesor y el otro adquiere el rol de ejecutor y, a su vez, es ayudado por el alumno observador. Generamos una serie de preguntas sobre el texto y la pareja de estudiantes habrá de clarificar las dificultades que el texto presentaba (términos desconocidos, ambigüedad en los referentes, etc.). Además tendrán que resumir y predecir el contenido del texto en los párrafos siguientes.

Este modelo metodológico trabaja de lleno la *comprensión lectora* de nuestros estudiantes y, por lo tanto, despierta su interés hacia la lectura y su *competencia lingüística*.

Aprender enseñando

La actividad de enseñar comporta oportunidades de aprendizaje para quien la desarrolla (Durán, 2014). A través de una serie de herramientas y orientaciones básicas para organizar un contenido, nuestro alumnado le da forma y lo expone ante sus compañeros o bien lo sube a una plataforma multimedia desde la que difundirlo y darlo a conocer.

Gracias al uso de este método en el aula lograremos desarrollar todas las competencias al unísono, particularmente las competencias *digital*, *lingüística* y de *aprender a aprender*.

Flipped classroom

En este método revertimos el paradigma tradicional de profesor-alumno para lograr el efecto *flipped classroom* o *aula al revés*, en el que asignamos a nuestros alumnos y alumnas las tareas menos activas para realizar en casa: visionado de vídeos, consulta de webs, etc. (Tourón, 2014).

Después de ver dichos vídeos, el alumnado rellenará una serie de cuestionarios generados, por ejemplo, con *Google Docs*. En las sesiones posteriores, se practicará el contenido en el aula en pequeños grupos, de modo que nuestra presencia ayudará a resolver dudas e identificar dificultades a la vez que potenciamos el trabajo cooperativo y colaborativo.

A través de este método conseguimos fomentar la *competencia digital*, *aprender a aprender* y *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*, a la vez que se favorece la individualización de nuestra enseñanza, ya que cada alumno avanza a su ritmo y profundiza en el conocimiento según sus capacidades.

Visual Thinking (Pensamiento visual)

El pensamiento visual implica aprovechar nuestra capacidad de visión, tanto física como mental, para descubrir ideas, desarrollarlas y compartirlas con otras personas. Según Roam (2017), si tenemos a mano un lápiz y un pedazo de papel, podemos servirnos de este método para plasmar complejas ideas a través de la simplicidad e inmediatez de las imágenes trazadas. Estas mismas imágenes nos servirán para explicar nuestras ideas a otras personas.

Este método nos permitirá desarrollar las competencias clave *lingüística*, de *aprender a aprender*, *social y cívica* y el *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*.

Gamificación y Aprendizaje basado en juegos (ABP)

En *gamificación* utilizaremos la predisposición natural del nuestro alumnado hacia la *competición* y *el juego* para hacer menos aburridas determinadas tareas que pasan a ser realizadas de forma más dinámica y efectiva (Fernández Solo, 2015). Se trata de emplear actividades de aprendizaje de modo que éste sea lo más lúdico y motivador posible, a la vez que trabajan competencias clave tales como la *comunicación lingüística*, *digital*, *aprender a aprender*, *social y cívica* o el *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*.

E-learning, Mobile learning y blended learning

El *e-learning* (*electronic learning*) es un método de enseñanza en el que hacemos uso de las TIC para relacionarnos y comunicarnos con nuestro alumnado y, a su vez, éste entre sí (Limonas, 2015). Por su parte, el *mobile learning*, o *m-learning*, se ha ido abriendo paso ante el uso cada vez mayor de smartphones entre el alumnado y nos ha permitido estar en contacto con nuestros estudiantes y compartir información a través del teléfono. Sin embargo, como esta misma autora apunta, ambos métodos adolecen de propiciar cierto aislamiento de nuestro alumnado y facilitar las distracciones, lo que repercute directamente en una asimilación pobre o menguada de las competencias clave.

En este sentido, el *b-learning* (*blended learning*) es la tendencia más reciente y supone una combinación entre la enseñanza presencial y la no presencial a través de la tecnología (Moll, 2014), es decir, se conjuga el uso de distintos materiales, tanto en formato papel como en formato digital y se hace uso de la *competencia digital* como apoyo para el desarrollo del resto de las *competencias clave*.

Potenciamos, además, el *aprendizaje cooperativo*, ya que el trabajo en el aula a través de las TIC nos permitirá que nuestros estudiantes puedan aprender no solo de nosotros, sino también del resto de compañeros y compañeras, desarrollando plenamente la competencia de *aprender a aprender* así como el *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*. Además, no debemos olvidar que el uso de las nuevas tecnologías les resulta altamente motivador.

Redes sociales

La presencia de estas herramientas de difusión de información en nuestra vida cotidiana, particularmente entre nuestro alumnado, ha abierto una nueva vía de trabajo en el aula y de aprendizaje. Entre las razones para utilizarlas en educación destacan (Kelly, 2011): el esfuerzo activo por parte del usuario; el aprendizaje a través de los demás, por medio de la observación, la imitación y el modelado; un empleo más efectivo del tiempo fuera y dentro del aula; fomenta el diálogo y las conexiones entre los aprendizajes.

A través de su uso fomentamos las competencias clave *digital*, *lingüística*, *aprender a aprender*, etc.

Métodos de búsqueda

A continuación describiremos algunos métodos de búsqueda aplicables al estudio de las Ciencias Sociales y su puesta en marcha dentro del aula para el desarrollo último de las competencias clave.

Aprendizaje por descubrimiento o indagación

Bruner (2014) considera que los estudiantes deben aprender por medio del descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad. Así, en lugar de explicar el problema o dar el contenido acabado, priorizaremos la observación, la comparación, el análisis de semejanzas y diferencias, etc. para que nuestro alumnado

llegue al aprendizaje de un modo activo. A través de la indagación y la búsqueda de pistas e indicios, nuestro alumnado tendrá que llegar a una serie de conclusiones.

Este método de búsqueda de información y de construcción del conocimiento fomenta las competencias en *comunicación lingüística, digital, para aprender a aprender* y el *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*.

Redescubrimiento en grupo

La finalidad de este método es la de elaborar un contenido complejo entre todos los alumnos y alumnas, organizados en grupos. Distribuiremos materiales y un guión que les orientará en la tarea que han de realizar (análisis, resumen, etc.). Además, tendrán que extraer sus propias conclusiones sobre dicha tarea y exponerlas al resto de la clase. Un componente de cada grupo ejercerá de portavoz para redactar un documento final junto con el resto de portavoces y presentarlo a toda la clase. (Bisquerra, 2014)

Gracias a este método, se pueden desarrollar las competencias en *comunicación lingüística* y *para aprender a aprender*.

Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

El ABP es la estrategia que responde a un nuevo marco para la enseñanza en el que nuestro alumnado construye su propio aprendizaje a través de las nuevas tecnologías. Es decir, en este método, nuestro trabajo como profesores se limita a guiar y acompañar al alumnado en su aprendizaje. (Vergara, 2015)

Los organizaremos en grupos para que desarrollen un proyecto o resuelvan un hipotético problema de la vida real y ellos, apoyándose en el trabajo individual y cooperativo de búsqueda y presentación de información y difusión de su trabajo elaborado, *habrán de conseguir un producto final* según las pautas que nosotros les hayamos marcado previamente.

Este enfoque metodológico nos permitirá abarcar la práctica totalidad de las competencias clave, a la par que contribuiremos a propiciar un clima de trabajo en el aula en el que todos los alumnos y alumnas participarán según sus capacidades.

Resolución de problemas

Esta estrategia metodológica consiste en que un grupo de estudiantes, guiados por el profesor, debe encontrar la respuesta a una pregunta o la solución a un problema a través de la búsqueda, indagación e integración de una serie de conocimientos relacionados con dicho problema o pregunta. (Villegas Pacheco, 2017)

Aunque comparte atributos con el ABP, en la Resolución de problemas los estudiantes no presentan necesariamente un producto final, sino las conclusiones o los resultados finales y usan un modelo de *indagación*, desarrollando las competencias clave en *comunicación lingüística, digital, para aprender a aprender, matemática y científica tecnológica y competencias clave en ciencia y tecnología* así como el *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*.

Métodos de enfoque ecológico o funcional

En los últimos años ha surgido un nuevo paradigma metodológico educativo, el conocido como *ecológico o funcional*. Su principal impulsor, Bronfenbrenner, intentó comprender el comportamiento definiéndolo como la resultante de un intercambio mutuo y recíproco entre el organismo y el medio (Bronfenbrenner, 2002). Según esta teoría nuestra aula-clase se convierte en un espacio en el que los alumnos y alumnas construyen el aprendizaje en muchas situaciones (pautas de conducta, modos de pensamiento, actitudes) las cuales están en continua revisión y renegociación. Estas situaciones de aprendizaje fomentan el desarrollo de las competencias para *aprender a aprender* y *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*.

Este modelo educativo se corresponde con una *enseñanza participativa e interactiva*, esencial para el fomento de las competencias sociales y cívicas, ya que se centra en lo que ocurre en la cotidianidad, en las experiencias y vivencias del alumnado en sus contextos naturales y sociales.

Dentro de esta corriente metodológica, encontramos varios modelos metodológicos que siguen estos postulados.

Observación activa (investigación en el entorno)

Este método se basa en los estudios de Olvide Décroly. Conocer las necesidades del alumno/a nos permitirá conocer cuáles son sus intereses, y a partir de ellos, sabremos cómo lograr el conocimiento que desea adquirir (Besse, 2009).

La *observación activa* sería, por tanto, la primera fase de nuestro método. En ella, el alumno se acostumbra a utilizar métodos científicos tales como el cálculo y la media para la observación de seres, fenómenos etc. En esta primera fase se trabaja activamente la *competencia clave matemática* y las *competencias clave en ciencia y tecnología*.

Décroly completa su método con otras dos fases posteriores, la *asociación* (relación con otros conocimientos ya adquiridos que le permiten afianzar los nuevos datos) y la *expresión*, en la que el alumno es capaz de reproducir el conocimiento adquirido e incorporado a su sistema cognitivo. Nuestro papel como profesores es el de guiar al alumnado durante todo el proceso y asegurarnos de un buen desarrollo de dicha competencia matemática y competencias clave en ciencia y tecnología junto con otras tales como la *competencia lingüística*, la competencia para *aprender a aprender* y el *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*.

Estudio de casos

Este enfoque nos plantea que nuestro alumnado, debe extraer una serie de consecuencias y dar respuestas a los interrogantes que les planteamos a través del estudio de uno o varios casos reales relacionados con un problema concreto. Entre las ventajas que ofrece se encuentran la *comprensión de posiciones diferentes* ante un conflicto o un problema y la *motivación* que supone para el alumnado simular o asumir un determinado rol. (Prats, 2011).

Este método permite trabajar varias competencias a la vez, sobre todo las competencias *lingüística, matemática y en ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, social y cívica y conciencia y expresiones culturales*.

Role-playing, simulación y re-enactment

Para Arnau y Zabala (2014):

«El *role-playing* y la simulación tienen en común el hecho de colocar al alumnado como protagonista. En el primero, el alumnado representa, mediante una especie de dramatización, a un personaje en concreto o a un colectivo, para poder comprender las razones que mueven su actuación. En la segunda, el alumno debe situarse como ejecutor de un conjunto de acciones para llegar a comprenderlas y dominarlas». (pág. 149)

En el *re-enactment*, la simulación del hecho histórico se realiza con el máximo rigor de escenografía, vestimenta, etc., lo que nos supone una importante dificultad para trasladarlo al aula.

Tales situaciones fomentan las competencias *social y cívica* y la *conciencia y expresiones culturales*, además de la *competencia lingüística*.

Aprendizaje-Servicio (ApS)

Como la propia Red Española de Aprendizaje Servicio explica en su web, esta técnica metodológica consiste en aprender haciendo un servicio a la comunidad: en el aprendizaje-servicio el alumnado identifica en su entorno próximo una situación con cuya mejora se compromete, desarrollando un proyecto solidario que pone en juego conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

A través de este proyecto, nuestro alumnado trabaja todas las competencias clave, con énfasis en las competencias *social y cívica, conciencia y expresiones culturales y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*.

Por otra parte, este método les aportará *valores y actitudes prosociales*: estimula el esfuerzo, la responsabilidad y el compromiso solidario (Uruñuela, 2018).

Aprendizaje productivo

Es un método de enseñanza que tiene como núcleo la construcción de un producto por parte del alumnado en un contexto formativo y profesional específicamente seleccionado para ello (Arnau y Zabala, 2014). Elegiremos junto con el alumnado un producto que realizar y a través del planteamiento de preguntas y formación específica para la realización del producto éste acabará por tomar su forma definitiva.

A través de este método fomentaremos el desarrollo de todas las competencias clave, con especial énfasis en *comunicación lingüística, aprender a aprender y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*.

Contratos pedagógicos

Existe un contrato didáctico o de aprendizaje cuando el alumnado y nosotros intercambiamos nuestras opiniones, comentamos nuestras necesidades, compartimos proyectos, decidimos conjuntamente la forma de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje y lo reflejamos oralmente o por escrito. (García Bacete y Fortea, 2006).

Estos documentos resultan sumamente útiles para trabajar las competencias clave, especialmente la *lingüística*, *aprender a aprender* y *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*, ya que logramos promover la autonomía y responsabilidad del alumnado, incrementar su motivación, actividad e implicación en el proceso de aprendizaje a través de la toma de decisiones, atender a las características personales de cada alumno y alumna y «democratizar» la educación, promoviendo procesos de negociación y participación del alumno en el proceso de la docencia, desde el establecimiento de los objetivos y contenidos hasta la evaluación.

Métodos específicos de la especialidad

En nuestra práctica docente, utilizaremos los métodos propios de nuestra especialidad, las Ciencias Sociales, todos ellos de carácter heurístico, para habitar al alumnado al manejo de documentos de diversa procedencia y de fuentes históricas, contribuyendo al desarrollo de la competencia *digital*, así como la competencia *social y cívica* y la *conciencia y expresiones culturales*.

Comentario de textos

«Nuestra materia contribuye a que el alumnado alcance mayor conocimiento, comprensión y valoración de su comunidad y de otras comunidades a través de: el conocimiento de los medios y el manejo crítico de la información, actitudes de tolerancia y solidaridad, el conocimiento de los procesos de cambio de las sociedades, el análisis de los problemas de nuestro tiempo y la comprensión de otras culturas diferentes de la propia» (Llopis y Gant, 1998:8).

A este respecto, los textos históricos nos permiten obtener un conocimiento más completo, diversificado y significativo de la Historia y el Arte, desarrollando en profundidad la *conciencia y expresiones culturales*. Como vamos a ver a continuación, también se desarrollan otras competencias clave siguiendo el modelo que Llopis y Gant proponen:

1. Lectura del texto comprendiendo su contenido, buscando el significado de las palabras que no se comprendan. Se ha de leer el texto las veces que sean necesarias hasta comprenderlo. Después subrayaremos lo más importante, fragmentaremos su contenido y aclararemos conceptos dudosos mediante diccionarios, atlas etc., En esta primera fase, las competencias clave más destacadas son la *digital* y la *lingüística*.
2. Clasificación del texto (fuentes históricas primarias o secundarias), contextualización espacio-tiempo, autor/a (nombre y datos básicos biográficos) y destinatario (opinión pública, privado, carácter nacional etc.). En este caso, las competencias clave *matemática* y *competencias clave en ciencia y tecnología* así como la *competencia digital* cobran mayor importancia.
3. Análisis del texto. Breve resumen del contenido indicando sus ideas fundamentales y complementarias. Posterior explicación de los personajes, instituciones o conceptos del texto fundamentales para su comprensión. Se fomentan en mayor medida las competencias *social y cívica* y *conciencia y expresiones culturales*.
4. Comentario histórico. Poner en relación el texto con nuestros conocimientos históricos, distribuidos en antecedentes, hecho y consecuencias. Destacamos en esta fase la competencia para *aprender a aprender* así como el *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*.
5. Valoración y conclusión del texto. Su transcendencia histórica y posible vigencia en la actualidad, etc. De nuevo, cobran más importancia las competencias *social y cívica* y *conciencia y expresiones culturales*, así como la competencia lingüística y la competencia para aprender a aprender.

Análisis de la prensa

Además de contribuir al fomento y desarrollo de habilidades lectoras y de la competencia *lingüística*, la prensa nos proporciona una fuente inagotable de sucesos cotidianos y problemas reales que afectan a nuestro alumnado, lo que despierta su interés. Por otra parte, en el propio proceso de búsqueda y selección de las fuentes de información más relevantes, estamos trabajando al mismo tiempo la *competencia digital*.

CONCLUSIÓN

Como hemos comentado al inicio de estas líneas, el cambio educativo metodológico que viene produciéndose en nuestras aulas lleva de la mano una nueva manera de desarrollar y trabajar las competencias clave en nuestras clases.

El fin último de este proceso es, más allá de dotar a nuestro alumnado de las necesarias herramientas para desenvolverse en su vida cotidiana, facilitar el acceso a éstas y, en última instancia al aprendizaje que ellas mismas vehiculizan. Nuestro papel como profesorado se centra en guiar el proceso de adquisición de competencias y que, a través de ellas, logren los aprendizajes previstos.

Bibliografía

- BESSE, Jean Marie (2009): *Decroly, una pedagogía racional*. Madrid: Eduforma.
- BISQUERRA, Rafael (2014): *Metodología de la investigación educativa*. Col. Manuales de Metodología de Investigación Educativa. Madrid: Arco Libros - La Muralla, S.L.
- BRONFENBRENNER, Urie (2002): *La ecología del desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.
- BRUNER, Jerome (2014): *La educación. Puerta de la cultura*. Madrid: Editorial Machado.
- DURÁN, David (2014): *Aprenseñar. Evidencias e implicaciones educativas de aprender enseñando*. Madrid: Narcea.
- FERNÁNDEZ SOLO DE ZALDÍVAR, Isabel (2015): «Juego serio. Gamificación y aprendizaje» en *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos* ISSN 1136-7733, Nº 281-282, 2015 (Ejemplar dedicado a: *Gamificación*), págs. 43-48
- GARCÍA BACETE, Juan y FORTEA, Miguel Ángel (2006): Contrato didáctico o contratos de aprendizaje. Ficha metodológica coordinada por Universitat Jaume I. Recuperada en http://msuarez.webs.uvigo.es/WEB_Deseno_Material_5b.pdf
- JOHNSON, D. y JOHNSON, R. (1999): *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Barcelona: Paidós.
- LIMONES, Ana (2015): «Nuevos métodos de enseñanza: e-learning, m-learning y b-learning». Recuperada en <https://blog.inerciadigital.com/2015/04/14/nuevos-metodos-de-ensenanza-e-learning-m-learning-y-b-learning-new-teching-methods-e-learning-m-learning-and-b-learning/>
- LLOPIS, Carmen y GANT, M^a D. (1998): *Comentario de textos históricos: Cómo interpretar las fuentes de información escrita en Secundaria*. Madrid: Narcea Ediciones.
- MOLL, Santiago (2014): «Blended learning. 15 Razones para adoptar este modelo de enseñanza». Recuperada en <http://justificaturespuesta.com/blended-learning-15-razones-para-adoptar-este-modelo-de-ensenanza/>
- PRATS, Joaquín (coord.) et al (2011): *Didáctica de la Geografía y la Historia*. Barcelona: Graó.
- PUJOLAS MASET, P. (2008): *9 ideas clave: el aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Graó.
- ROAM, Dan (2017): *Tu mundo en una servilleta: Resolver problemas y vender ideas mediante dibujos*. Barcelona: Gestión 2000 (Grupo Planeta).
- SORIANO-FERRER, M. et al. (2009): «Enseñanza Recíproca: ¿Incide la modalidad de agrupamiento de los alumnos sobre la autorregulación de la comprensión?» en *Actas del Congreso Internacional Virtual d'Educació CIVE: 2009*. Recuperada en <http://www.uv.es/femavi/CIVE2.pdf>
- TOURÓN, Javier et al. (2014): *The Flipped Classroom: Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje*. Formato Kindle.
- URUÑUELA, Pedro M. (2018): *La metodología del aprendizaje servicio*. Madrid: Narcea.
- VERGARA RAMÍREZ, J.J. (2015): *Aprendo porque quiero: el aprendizaje basado en proyectos (ABP) paso a paso*. Madrid: Fundación Santa María-Ediciones SM.
- VILLEGAS PACHECO, Jaime (2017): *Nuevo ABP: Una versión personal del aprendizaje basado en problemas como didáctica interactiva*. México: Palibrio.
- WALSH, Kelly (2011): «7 Ways That Social Networking Tools Can Enable Social Learning in the Classroom». Recuperada en <https://www.emergingedtech.com/2011/06/7-reasons-to-leverage-social-networking-tools-in-the-classroom/>
- ZABALA, A. y ARNAU, L. (2014): *Métodos para la enseñanza de las competencias*. Barcelona: Graó.