
Un ejemplo de enseñanza-aprendizaje para entornos híbridos: la plataforma *Microsoft Teams* aplicado a la didáctica de la Historia Económica

An example of teaching-learning for hybrids environments: the Microsoft Teams platform applied to the didactics of Economic History

Javier Puche Gil

Departamento de Economía Aplicada
Universidad de Zaragoza, España

Resumen

La irrupción de la pandemia del covid-19 tuvo un impacto directo sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. El confinamiento afectó tanto a la docencia presencial (explicación de contenidos, prácticas, trabajos en equipo...) como a las tutorías. En un período rápido se implantaron las clases online con apoyo de diferentes software de videoconferencias y plataformas de aprendizaje, que dieron paso posteriormente a un sistema híbrido cuya flexibilidad ha permitido hoy día compaginar el uso de las nuevas tecnologías con el modelo presencial. Este trabajo presenta un ejemplo de enseñanza-aprendizaje para entornos híbridos aplicado a la didáctica de la Historia Económica. Analiza el caso de la aplicación Microsoft Teams, una plataforma de comunicación y trabajo que, además de permitir realizar presentaciones sincrónicas y diversas actividades de aprendizaje a distancia (tareas, cuestionarios...), se puede utilizar para la aplicación de nuevas metodologías docentes como el blended learning (aprendizaje híbrido) o el flipped classroom (aula invertida).

Palabras clave: enseñanza-aprendizaje, entorno híbrido, plataforma Microsoft Teams, Historia Económica.

Cita sugerida:

Puche Gil, J. (2022). Un ejemplo de enseñanza-aprendizaje para entornos híbridos: la plataforma *Microsoft Teams* aplicado a la didáctica de la Historia Económica. En Konstantinidi, K. (Coord.), *Metodologías de enseñanza-aprendizaje para entornos virtuales*. (pp. 75-85). Madrid, España: Adaya Press.

Abstract

The outbreak of the covid-19 pandemic had a direct impact on the teaching-learning process. The confinement affected both face-to-face teaching (explanation of content, practices, teamwork...) and tutorship. In a short period of time, online lessons were implemented with the support of different videoconferencing software and learning platforms. They have led a new way to a hybrid system whose flexibility has allowed us combining the use of new technologies with the face-to-face model. This paper presents an example of teaching-learning for hybrids environments applied to the didactics of Economic History. It analyses the case of the Microsoft Teams application, a communication and working platform. It, in addition to allowing synchronous presentations and various distance learning activities (tasks, questionnaires...), can be used for the application of new teaching methodologies such as *blended learning* (hybrid learning) or the *flipped classroom*.

Keywords: teaching-learning, hybrid environment, Microsoft Teams platform, Economic History.

Introducción

Desde su creación en 1999, uno de los objetivos principales del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) ha sido el de la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje universitario (Palomares Ruiz, 2007; García Suárez, 2010). Este reto exige un esfuerzo continuado del profesorado para renovar sus metodologías, estrategias y herramientas docentes con el fin de garantizar un aprendizaje competencial y activo del alumno, en el presente y en el futuro, desde la renovación didáctica y la eficiencia (Rodríguez Escanciano, 2008, 2009a; Redine, 2018; Felipe Morales y Cremades García, 2020; Pérez Lomas, Aguilar Conde y Córdova Camacho, 2020). Este es el escenario al que tiene que enfrentarse el docente (y el estudiante) en una sociedad cambiante, donde las tecnologías han acelerado los procesos de cambio en casi todos los ámbitos profesionales. El siglo XXI vive una revolución digital que aún no ha culminado y en el ámbito educativo aporta novedades metodológicas con respecto a la concepción de una educación enciclopédica y memorialista vigente en el siglo XX. En este contexto de renovación permanente, tanto profesores como estudiantes necesitan herramientas didácticas, conceptuales y tecnológicas (las llamadas competenciales) capaces de organizar su propio desempeño profesional. Con tal propósito se presenta este trabajo, que muestra un ejemplo de competencia digital basado en la enseñanza-aprendizaje para entornos híbridos aplicado a la didáctica de la Historia Económica (aunque podría ser aplicado a cualquier otro área de conocimiento).

Como han señalado estudios recientes, pedagogía y tecnología no se pueden considerar incompatibles, sino que se presentan interconectadas (Durán Medina y Durán Valero, 2016; Durán Medina, Godoy Martín y Rodríguez Terceño, 2018; Martínez Rolán, Santos-Martínez y Puche Gil, 2018; Alejandro Marco, 2021; Allueva y Alejandro Marco, 2017, 2019, 2020, 2021; Latorre y Quintas, 2021; Quintas y Latorre, 2021). La tecno-

logía sólo está reñida con la pedagogía si se convierte en protagonista en lugar de facilitadora del aprendizaje. Por ello, lo importante es qué tipo de metodología docente se va a utilizar y cómo pueden contribuir las distintas tecnologías (dispositivos móviles, plataformas y aplicaciones educativas, entornos virtuales...) a mejorar el aprendizaje de los estudiantes (Rodríguez Escanciano, 2009a, 2009b; Cantalapiedra Nieto, Aguilar Conde y Requeijo Rey, 2018; Recio Jiménez, Ajejas Bazán y Durán Medina, 2019; Durán Medina, Puche y López Meneses, 2020). Aunque más tecnología no es igual a mejores resultados académicos (estudios de caso han revelado que cuando la frecuencia de uso es alta la relación entre tecnología y aprendizaje es negativa) (De la Rica y Osés, 2021), los expertos coinciden en que las nuevas tecnologías aumentan la motivación del alumnado porque permite implicar más a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y ello, al final, proporciona mejores resultados. La interacción que proporcionan las nuevas tecnologías, añaden los especialistas, es un elemento indispensable para que la pasividad-apatía del modelo tradicional dé paso a la proactividad-interés de los alumnos de hoy (Martínez Rolán, Santos-Martínez y Puche Gil, 2018; Alejandro Marco, 2021; Allueva y Alejandro Marco, 2017, 2021; Sáiz-Manzanares, Casanova, Lencastre, Almeida y Martín-Antón, 2022).

Según los resultados de la encuesta *Tendencias en la sociedad digital durante la pandemia de la covid-19*, publicada en 2021 por el Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS), los estudiantes españoles consideraban necesario incorporar las nuevas tecnologías para aprender. Si bien una mayoría de los alumnos encuestados, el 86,3%, opinaba que la educación presencial es imprescindible, también señalaban que ésta debe compaginarse con actividades en línea (dentro o fuera del aula) de manera creciente (Centro de Investigaciones Sociológicas, 2021). Es evidente que la transformación digital y el uso masivo de las nuevas tecnologías han revolucionado nuestra sociedad, desde las relaciones sociales y los modos de trabajo hasta la manera de enseñar y aprender. Por ello, si nuestras clases (presenciales o telemáticas), nuestros métodos de enseñanza y evaluación, se adaptan a esta nueva era en la que han crecido los alumnos, éstos se sentirán más motivados y comprometidos con su proceso de aprendizaje.

Este trabajo pretende ser una contribución para la comunidad educativa que apuesta por la renovación docente centrado en metodologías de enseñanza-aprendizaje para entornos híbridos. En este sentido, el trabajo aspira a generar nuevo conocimiento didáctico que permita impulsar las actuaciones de innovación y transformación docente haciendo uso de las aplicaciones y los espacios de trabajo online que proporcionan los nuevos entornos híbridos y virtuales de aprendizaje.

Objetivo

De manera sintética, este trabajo tiene como objetivo principal dar a conocer al profesorado universitario en general las posibilidades didácticas que tiene la aplicación Microsoft Teams, por un lado, como espacio de trabajo en un entorno híbrido e eminentemente virtual y, por otro lado, de apoyo a la implementación de nuevas metodologías docentes como el *blended learning* (aprendizaje híbrido) o el *flipped classroom* (aula invertida).

Metodología y desarrollo

A partir del desarrollo de una metodología que combina la enseñanza presencial y la online, en este apartado vamos a describir las principales características que tiene la aplicación Microsoft Teams como espacio de trabajo virtual y de aprendizaje híbrido. Lo primero que hay que señalar es que Microsoft Teams es una de las varias aplicaciones que integran Microsoft Office 365, junto a Word, Excel, PowerPoint, Outlook, entre otras. Dicho esto, el primer paso para poder utilizar Microsoft Teams es iniciar sesión en el sistema Office previo registro con cuenta de correo. Una vez se ha iniciado la sesión y estamos ya dentro del escritorio de Microsoft Teams es momento de configurar la/s clase/es con las que queremos trabajar. Para ello hay que clicar en el botón de la parte superior derecha “Unirse a un equipo o crear uno”, asignando un nombre al equipo/clase creado (Figura 1). Una vez se ha creado la clase, el paso siguiente es añadir a tus alumnos. La opción más rápida es generar un código para que puedan agregarse. Para ello, hay que clicar los tres puntos junto al nombre del equipo, hacer clic en Administración equipo y, posteriormente, clicar en Configuración. En la sección Código de equipo se clieca en Generar y el profesor comparte el código con sus alumnos matriculados en la asignatura correspondiente.

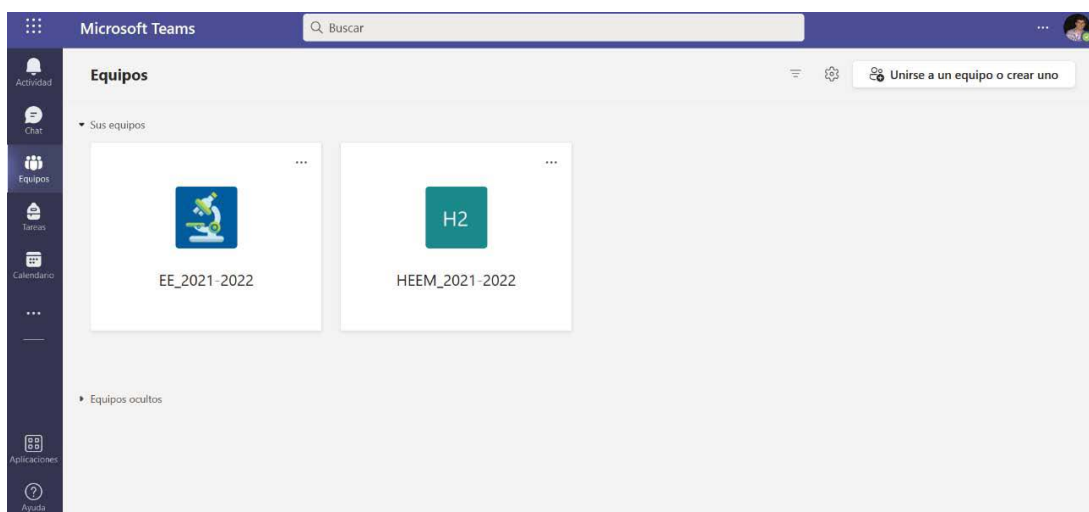


Figura 1. Estructura del escritorio en Microsoft Teams

Fuente: <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-teams/log-in>

Una vez que se han agregado los estudiantes a la clase previamente creada, el escritorio general del equipo presenta diversas pestañas con distintas funcionalidades (Figura 2). Por ejemplo, en la parte superior central aparece la pestaña de Publicaciones, y que tiene como función principal mostrar todo el historial de conversaciones generado en la clase, ya sean opiniones, debates e intercambio de información sobre un tema determinado. Podría decirse que esta opción funcionaría como un blog de clase. A su derecha, aparece la pestaña Archivos, donde el profesor puede crear carpetas, documentos,

cargar archivos desde su dispositivo móvil, copiar vínculos, y donde el estudiante puede descargarlos. Asimismo, a la derecha aparece el símbolo + que permite agregar nuevas pestañas pudiendo convertir las aplicaciones (por ejemplo, Word, Excel, PowerPoint...) y archivos favoritos en pestañas en la parte superior del canal (por defecto o automáticamente, todo equipo está integrado por un canal general). Por su parte, justo debajo del nombre del equipo aparece la pestaña Bloc de notas de clase que proporciona a los alumnos un espacio de comunicación con el profesor (que puede ser, según configuración, público o privado). A continuación, aparece la pestaña Tarea, de la que hablaremos más adelante, y donde el profesor puede crear dos tipos de actividades en línea: una tarea o un cuestionario. Debajo de esta opción aparece la pestaña Calificaciones, donde el docente puede calificar las tareas previamente creadas para hacer un seguimiento del progreso de la clase. Por último, aparece la pestaña denominada Insights, donde el profesor puede ver los niveles de participación, los patrones de aprendizaje y las tendencias de bienestar-satisfacción de su clase.

Además de todas estas opciones, Microsoft Teams permite que el profesor pueda organizar el contenido de su clase utilizando los llamados Canales (Figura 2). Como se ha señalado anteriormente, por defecto o automáticamente, todo equipo está integrado por un canal general, si bien se pueden agregar nuevos canales según la necesidades o estructuración temática de la asignatura o clase (por ejemplo, si se desea separar el contenido de las clases teóricas de las clases prácticas o crear varios grupos de trabajo). Cada canal tiene una pestaña de Notas y donde todos los alumnos del canal pueden leer y escribir. En este sentido, el contenido agregado aquí permanecerá también en el espacio de colaboración del Bloc de notas general de clase. Una vez iniciada la sesión, creada la clase y agregado los estudiantes, es posible iniciar ya una lección online a través del sistema de videoconferencia. Hay dos opciones para ello: por un lado, comenzar la reunión de manera inmediata (pestaña Reunirse en la parte superior derecha); y por otro lado, programar una reunión (ídem). Si se elige la primera opción, más rápida, se abrirá una nueva ventana para elegir la configuración de audio y vídeo. Posteriormente, se dará la opción de invitar a alguien a unirse a la reunión, bien copiando y compartiendo el vínculo de la reunión o bien a través de añadir participantes. Una vez configurada los aspectos técnicos de la reunión, el escritorio de la videoconferencia está compuesta por las siguientes opciones: la pestaña Gente muestra la relación de participantes en la reunión; la pestaña Chat muestra el intercambio de mensajes electrónicos entre los participantes de la reunión; la pestaña Salas permite asignar personas a salas (por defecto Microsoft Teams no asigna a ningún participante a ninguna sala); la pestaña de tres puntos (...) que permite incluir más acciones de ajuste a la reunión online (por ejemplo iniciar grabación, aplicar efectos de fondo, activar subtítulos en directo, entre otras), las pestañas de Cámara y Micro permitiendo la opción de desactivarla o silenciarla, respectivamente; y por último la pestaña de Compartir contenido, donde además de poder elegir el modo de moderador, el docente puede utilizar diversos recursos docentes como la pizarra digital, archivos del PC desde donde se realiza la reunión, presentaciones PowerPoint Live, etc.

8. Un ejemplo de enseñanza-aprendizaje para entornos híbridos: la plataforma *Microsoft Teams* aplicado a la didáctica de la Historia Económica

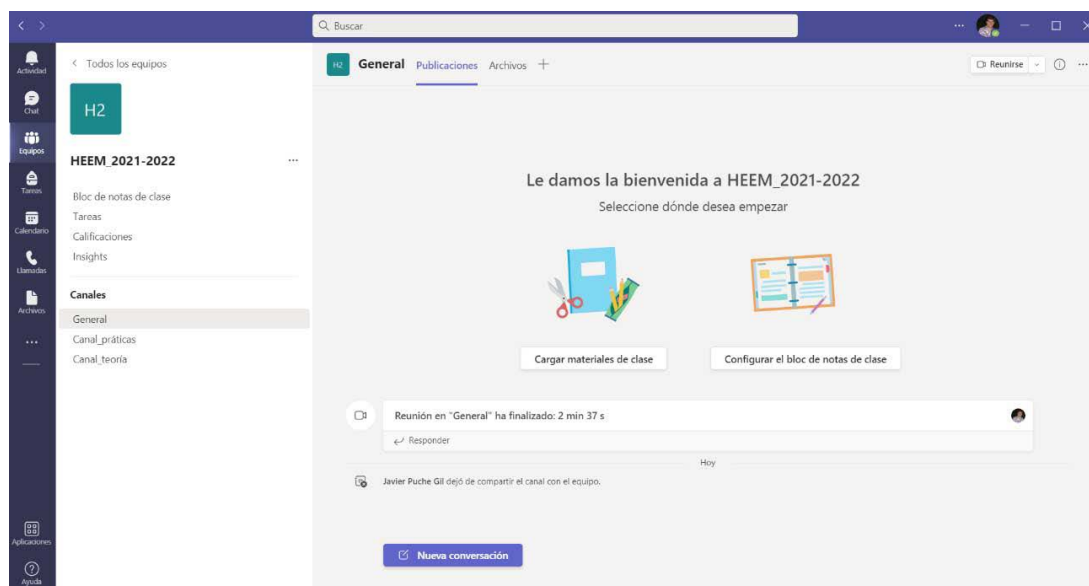


Figura 2. Estructura del escritorio dentro de un equipo creado en Microsoft Teams

Fuente: <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-teams/log-in>

Junto a las ventajas didácticas que ofrece el sistema de videoconferencias para realizar clases online, Microsoft Teams tiene una herramienta muy interesante que permite configurar todo un espacio de trabajo virtual. Se trata de la creación de varios tipos de tareas que, como se ha comentado anteriormente, pueden ser de dos tipos: una tarea propiamente dicha que debe hacerse en tiempo limitado o un cuestionario basado en una lista de preguntas. Como se puede ver en la Figura 3, la creación de una tarea o cuestionario permite varias configuraciones de interés. Por ejemplo, aparte de introducir el título de la actividad, es posible especificar instrucciones en forma de reglas o advertencias sobre el trabajo que los alumnos deben realizar. Dichas instrucciones, como se puede ver en la Figura 3, se pueden adjuntar a través de varias vías: a) desde el Bloc de notas de clase, OneDrive, vínculo o cargándose desde un dispositivo móvil; b) introduciendo un archivo nuevo, como un documento de Word, Excel, presentación de PowerPoint, grabación de video o pizarra; y c) a través de diversas aplicaciones. En la configuración de la actividad, además de poder asignarle una puntuación, se puede agregar los criterios de evaluación.

Cada tarea o cuestionario, como es lógico, debe asignarse de manera obligatoria a una clase. Aunque lo lógico es que la actividad programada vaya dirigida a todos los alumnos agregados a esa clase, la configuración de la misma permite la opción de no tener que asignarlo a todos en el futuro. Sin duda, una de las opciones más interesantes que presenta la configuración de una tarea o cuestionario es la fijación de la fecha y hora de vencimiento para su realización. En este sentido, se puede configurar tanto la fecha de publicación de la actividad como la fecha de vencimiento. Si el profesor permitiera las entregas con retraso, entonces tendrá que configurar la opción fecha de cierre que obligatoriamente tendrá que ser posterior a la fecha de vencimiento establecida. Por último, y como se puede ver en la parte final de la Figura 3, hay un apartado final de con-

figuración de la actividad con varias opciones: a) agregación de la tarea al calendario; b) posibilidad de elegir tanto el canal en el que se quiere que se publique la notificación de tarea (pestaña Editar) como los receptores de la misma (los alumnos y el profesor o solo estudiantes); y c) posibilidad de recibir notificaciones por entrega tardía. Una vez configurada la actividad en sus distintas partes, el profesor deberá guardar y asignar la tarea o cuestionario tal y como aparece en la parte superior derecha de la Figura 3. La opción Asignar significa que cuando el profesor cliquea esta opción automáticamente Microsoft Teams activa una notificación en la pestaña Actividad que aparece en el menú de la parte vertical izquierda. Esta pestaña es interesante ya que enumera todo el historial de actividades programadas (tareas o cuestionarios) durante el transcurso de la asignatura.

The screenshot shows the 'Nueva tarea' (New task) configuration window in Microsoft Teams. The title is 'La primera globalización (1870-1929): factores determinantes'. The instructions field is empty. The points are set to 'Sin puntos'. The task is assigned to 'Todos los alumnos'. The due date is 'jue, 7 de abr. de 2022' and the due time is '23:59'. The configuration section includes options for adding to calendars (set to 'Ninguno'), publishing notifications (set to 'General'), and receiving late delivery notifications (set to 'No').

Figura 3. Configuración de una tarea en Microsoft Teams

Fuente: <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-teams/log-in>

La otra modalidad de trabajo online es la de la creación de un cuestionario en línea que, en general, se rige por el mismo esquema de configuración que se ha descrito para una tarea (título, instrucciones, puntuación, asignación a clase, fecha de publicación y vencimiento y configuración). Basado en la aplicación de Microsoft Forms, la Figura 4 muestra el formato de preguntas de los que puede constar un cuestionario en Microsoft Teams. Dicho formato, como se puede ver, es variado y pueden ser tipo test con opciones múltiples (con opción de una o varias respuestas correctas), preguntas de texto (con opción de respuesta larga u obligatoria), de calificación, de fecha, de escala likert (utilizada para medir las actitudes y las opiniones sobre un tema) o de probabilidades. En las preguntas de tipo test, como sucede en otro tipo de aplicaciones, las opciones correctas pueden aparecer en orden aleatorio. Asimismo, en todos los formatos de preguntas enumerados los enunciados de las preguntas pueden ir acompañados de la introducción de elementos multimedia, como una figura o un video, así como de la asignación de una puntuación.

8. Un ejemplo de enseñanza-aprendizaje para entornos híbridos: la plataforma *Microsoft Teams* aplicado a la didáctica de la Historia Económica

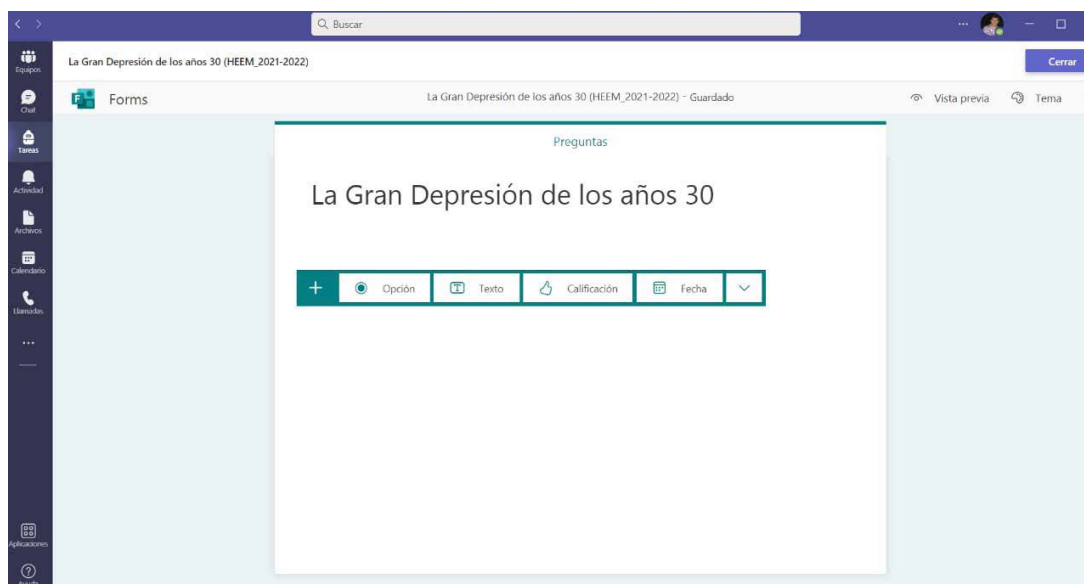


Figura 4. Formato de preguntas de un cuestionario en Microsoft Teams

Fuente: <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-teams/log-in>

Por último, cabe destacar las diversas aplicaciones que integra Microsoft Teams y que aparecen cuando se cliquea la pestaña Aplicaciones en el menú de la parte vertical izquierda. Con las aplicaciones los estudiantes pueden completar tareas, recibir actualizaciones y comunicarse al mismo tiempo. En nuestro caso destaca la categoría Educación, que como se puede ver en la Figura 5 está integrado por diversas aplicaciones educativas. La utilización de muchas de estas aplicaciones, no obstante, requiere una cuenta previa para su uso docente en Microsoft Teams. En general, todas ellas se pueden agregar a un equipo y muchas de ellas, además, a un chat o a una reunión. Hay dos opciones para agregar una aplicación (educativa o de otra categoría) a un equipo o canal: la primera, estando dentro de la clase creada, cliquear en el símbolo + en el menú de la parte superior y buscar la aplicación que se desee agregar en dicho menú; y la segunda, estando dentro de la pestaña Aplicaciones, buscar y pinchar en la aplicación para posteriormente cliquear en la pestaña Agregar a un equipo.

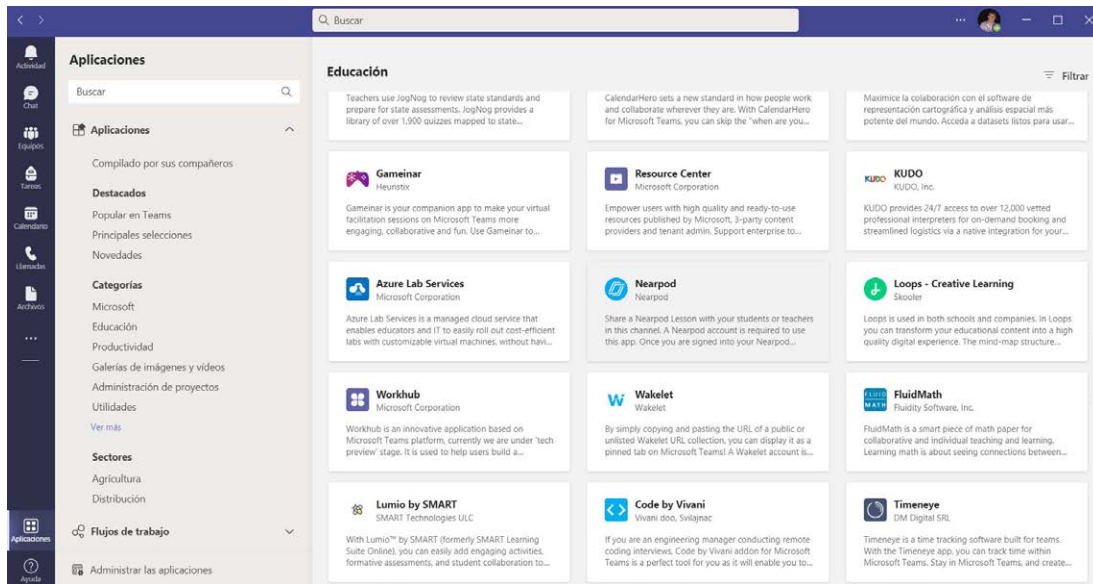


Figura 5. Aplicaciones educativas integradas en Microsoft Teams

Fuente: <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-teams/log-in>

Conclusión

Desde 2020 la pandemia del covid-19 ha tenido un fuerte impacto sobre los sistemas educativos de los distintos países del mundo. La enseñanza universitaria no ha sido una excepción. Los confinamientos y las periódicas restricciones impuestas a la movilidad afectaron tanto a las clases presenciales, las prácticas individuales y en equipo, las tutorías como a los sistemas de evaluación. La crisis pandémica forzó a docentes y alumnos a desarrollar sus clases de manera online, una modalidad inédita que de manera progresiva fue dando pasos hacia modelos cada vez más mixtos, destacando los llamados Modelos de Aprendizaje Híbridos. Estos modelos, que son considerados actualmente como uno de los impulsores del aprendizaje actual y futuro, cuentan con lo mejor de los dos mundos educativos (la enseñanza presencial a través del uso de los espacios físicos tradicionales como escuelas, institutos, academias o universidades, y la enseñanza no presencial mediante la incorporación de las nuevas tecnologías en espacios virtuales de diversas características). Aunque algunos expertos (educadores, pedagogos...) han mostrado su desconfianza a compaginar el uso de la enseñanza virtual con el modelo presencial, justificada por ausencia de competencias de uso o por la limitación que pueden presentar algunos alumnos en el acceso a las mismas debido a desventajas socioeconómicas, no es menos cierto que estos espacios híbridos permiten desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje que no se limitan por el espacio ni por el tiempo, con aprendizajes síncronos y asíncronos.

El caso de la aplicación Microsoft Teams lo ejemplifica. A partir de esta plataforma, este trabajo ha presentado un ejemplo de enseñanza-aprendizaje para entornos híbridos en contextos derivados de la COVID-19. Aparte de las ventajas que ofrece su sistema de videoconferencia para el desarrollo de clases online, el capítulo ha mostrado las diversas estrategias y posibilidades didácticas que ofrece la aplicación como espacio de trabajo, comunicación y aprendizaje virtual. También en términos de innovación docente, al permitir poder compaginar la enseñanza presencial y la online a través de metodologías novedosas como el *flipped classroom* (aula invertida) o el *blended learning* (aprendizaje híbrido). A parte de que son métodos que se ajustan mejor al Plan Bolonia, los expertos señalan que en la actualidad los profesores deben adaptarse a unos alumnos que cada vez son más virtuales y les cuesta más mantener la atención en un aula.

Referencias

- Alejandre Marco, J. L. (Coord.). (2021). *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2020*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Allueva, A. I., Alejandre Marco, J. L. (Coords.). (2017). *Aportaciones de las tecnologías como eje en el nuevo paradigma educativo*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Allueva, A. I., Alejandre Marco, J. L. (Coords.). (2019). *Enfoques y experiencias de innovación educativa con TIC en educación superior*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Allueva, A. I., Alejandre Marco, J. L. (Coords.). (2020). *Prácticas docentes en los nuevos escenarios tecnológicos de aprendizaje*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Allueva, A. I., Alejandre Marco, J. L. (Coords.). (2021). *Acciones de innovación educativa en entornos enriquecidos con tecnologías del aprendizaje y la comunicación*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Cantalapiedra Nieto, B., Aguilar Conde, P., Requeijo Rey, P. (Coords.). (2018). *Fórmulas docentes de vanguardia*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Centro de Investigaciones Sociológicas (2021). Tendencias en la sociedad digital durante la pandemia de la covid-19, Estudio nº 3316, marzo 2021.
- De la Rica, S., Osés, A. (2021). Las tecnologías en el aula, a examen. *Negocios, El País*, 14 de febrero de 2021.
- Durán Medina J. F., Durán Valero, I. (Coords.). (2016). *TIC actualizadas para una nueva docencia universitaria*. Madrid: McGraw-Hill.
- Durán Medina J. F., Godoy Martín, F. J., Rodríguez Terceño, J. (Coords.). (2018). *Las TIC en las aulas de enseñanza superior*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Durán Medina, J. F., Puche, J., López Meneses, E. (Coords.). (2020). *Bases para una docencia actualizada*. Valencia: Tirant Humanidades.
- Felipe Morales, A., Cremades Garcia, R. (Coords.). (2020). *Docencia para el siglo XXI: avances metodológicos y nuevas estrategias*. Valencia: Tirant Humanidades.
- García Suárez, J.A. (2010). *La plena integración de la universidad española en el EEES*. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de las Palmas de Gran Canaria.
- Latorre, C., Quintas, A. (Coords.). (2021). *Inclusión educativa y tecnologías para el aprendizaje*. Barcelona: Editorial Octaedro.

- Martínez Rolán, X., Santos-Martínez, C. J., Puche Gil, J. (Coords.). (2018). *Nueva enseñanza superior a partir de las TIC*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Palomares Ruiz, A. (2007). *Nuevos retos educativos. El modelo docente en el espacio europeo*. Universidad de Castilla-La Mancha: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Pérez Lomas, L., Aguilar Conde, P., Córdova Camacho, J. R. (Coords.). (2020). *Técnicas y fórmulas de la nueva docencia*. Valencia: Tirant Humanidades.
- Quintas, A., Latorre, C. (Coords.). (2021). *Tecnología y neuroeducación desde un enfoque inclusivo*. Barcelona: Editorial Octaedro.
- Recio Jiménez, R., Ajejas Bazán, M. J., Durán Medina, J. F. (2019). *Nuevas técnicas docentes*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Redine (Ed.). (2018). *Innovative strategies for Higher Education in Spain*. Eindhoven: Adaya Press, <http://www.adayapress.com/innovative-strategies-for-higher-education-in-spain/>
- Rodríguez, I. (Ed.). (2008). *El nuevo perfil del profesor universitario en el EEES: claves para la renovación metodológica*. Valladolid: Universidad Europea Miguel de Cervantes, Colección Scholaris, 1.
- Rodríguez, I. (Ed.). (2009a). *Métodos y herramientas innovadoras para potenciar el proceso de aprendizaje del alumno en el EEES*. Valladolid: Universidad Europea Miguel de Cervantes, Colección Scholaris, 2.
- Rodríguez, I. (Ed.). (2009b). *Estrategias de innovación en el nuevo proceso de evaluación del aprendizaje*. Valladolid: Universidad Europea Miguel de Cervantes, Colección Scholaris, 3.
- Sáiz-Manzanares, M. C., Casanova, J. R., Lencastre, J. A., Almeida, L., Martín-Antón, L. J. (2022). Satisfacción de los estudiantes con la docencia online en tiempos de COVID-19. *Comunicar (Revista Científica de Educomunicación)*, v. XXX (70), pp. 35-45, DOI: <https://doi.org/10.3916/C70-2022-03>

Javier Puche es profesor Titular en el Departamento de Economía Aplicada de la Universidad de Zaragoza e investigador en el Instituto Universitario Agroalimentario de Aragón IA2 (UNIZAR-CITA). Su área de conocimiento está centrada en la Historia Económica y en el uso de las nuevas tecnologías en la docencia universitaria presencial y online. Sus publicaciones recientes proceden de ambos campos de estudio (*Thomson Reuters-Aranzadi*, 2022; *Bloomsbury Publishing*, 2022, *Economics and Human Biology*, 2021, *Social Science & Medicine*, 2021; *Tirant Humanidades*, 2020; *Journal of Interdisciplinary History*, 2018). Actualmente es co-editor de la Colección de Monografías de Historia Rural de la SEHA.
