

Anexo 2 INNOVA
MEMORIA FINAL. COMPROMISOS Y RESULTADOS
PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE
2025/2026

Identificación del proyecto	
Código	sol-202500299830-tra
Título	MISIÓN EDUNOVA: DISEÑO DE UNA PROPUESTA GAMIFICADA PARA LA FORMACIÓN DOCENTE EN LA DETECCIÓN E IDENTIFICACIÓN DEL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO
Responsable	Laura Lacalle Piñero

- Se recomienda:
 - Atender a los criterios de valoración de las memorias indicados en las bases de la convocatoria.
 - Incluir referencias bibliográficas y datos comparativos con proyectos previos, según casos, para reforzar la evaluación del impacto.
 - Incluir evidencias sobre las medidas de difusión desarrolladas.
- Otros aspectos que considerar:
 - La claridad, la coherencia y la justificación de los datos presentados serán clave en la valoración final.
 - La difusión de resultados debe priorizar la transparencia y accesibilidad a la comunidad universitaria.
 - Serán valoras como evidencias: registro de actividades, listados de participantes, programas de eventos, fotografías, documentos que acreditan la aceptación de una comunicación/ponencia o similar, informes, actas o resúmenes de las acciones realizadas, índices de impacto que respalden la cantidad de personas alcanzadas o el impacto de la difusión, etc.

1. **Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.**

Objetivo nº 1	Facilitar el aprendizaje significativo del protocolo andaluz para la detección e identificación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE) y la organización de la respuesta educativa, conforme a las Instrucciones de 8 de marzo de 2017.
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	• Diseño y desarrollo de una narrativa de ciencia ficción que contextualice el protocolo NEAE. • Reinterpretación de cada fase del protocolo como una misión progresiva. • Desarrollo de sesiones teóricas como "entrenamientos" para completar las misiones. • Integración de elementos de game-based learning como niveles, recompensas, insignias, retroalimentación y sistema de logros.

Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Todas las actividades previstas se llevaron a cabo en la asignatura Identificación y Evaluación de las Dificultades del Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo (optativa de 3.º del Grado en Educación Primaria), durante el segundo semestre del curso 2025/2026, con 62 estudiantes matriculados. • Narrativa. Se diseñó «Misión Edunova», una narrativa de ciencia ficción ambientada en una ciudad intergaláctica cuyo sistema educativo está al borde del colapso. El alumnado asume el papel de agentes educativos encargados de detectar e identificar las necesidades del alumnado y de aplicar medidas inclusivas. La narrativa se presentó mediante un vídeo en la sesión inicial y la estética futurista se mantuvo en todos los materiales. • Misiones. Las fases del protocolo se reinterpretaron como cuatro misiones progresivas en equipo: <i>Exploración Pedagógica</i> (marco teórico sobre las NEAE a partir de búsquedas sistemáticas), <i>La Gran Identificación</i> (análisis de un caso presentado con un vídeo personalizado y una «caja» documental con cuestionarios y entrevistas a familias y docentes, Plan de Centro y pruebas de evaluación), <i>Intervención Galáctica</i> (diseño de una respuesta educativa personalizada y viable) e <i>Informe AEEI</i> (comunicación oral en un congreso virtual ficticio). • Entrenamientos. Las sesiones teóricas se organizaron como entrenamientos en cuatro bloques temáticos, paralelos a las misiones. Cada bloque se cerró con un desafío individual: un mapa mental, el diseño de una actividad preventiva, el análisis de un informe psicopedagógico y la adaptación de materiales didácticos. • Elementos de juego. Se integraron puntos, insignias digitales, Educoins y vales canjeables por bonificaciones en el examen, tablas de clasificación, un mapa de progreso con contenidos desbloqueables, niveles de dificultad, entregas bonificadas y minijuegos de repaso (Wayground). El Campus Virtual actuó como eje del ecosistema, junto con escenarios de Genially y materiales elaborados con herramientas de IA (Vidnoz, Canva). Resultados. Las entregas de todos los grupos evidenciaron una comprensión adecuada del protocolo, así como capacidad para buscar información en la literatura y en la normativa y para diseñar una respuesta educativa ajustada. En el cuestionario final (29 de 62 estudiantes; 46,8 %), el 65,5 % declaró haber tenido ninguna (10,3 %) o poca (55,2 %) dificultad en la comprensión de los contenidos y la adquisición de competencias. El 96,6 % se mostró muy de acuerdo (34,5 %) o completamente de acuerdo (62,1 %) con que los elementos de innovación favorecieron dicha comprensión, y el 100 % consideró que los contenidos estaban bien alineados con los objetivos de la asignatura. Grado de consecución: alcanzado.
---	---

Objetivo nº 2	Promover el desarrollo de competencias profesionales y una actitud sensible y crítica hacia la atención a la diversidad en el aula.
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	• Inclusión de dilemas profesionales en la estructura narrativa para fomentar el pensamiento crítico. • Realización de entrevistas en vivo con expertos (docentes en activo) con experiencias reales. • Fomento del trabajo colaborativo a través de la plataforma Campus Virtual y actividades específicas. • Promoción de la toma de decisiones informadas y la comunicación efectiva a través de las misiones prácticas.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	• Dilemas profesionales. Los casos de <i>La Gran Identificación e Intervención Galáctica</i> obligaron a contrastar información de distintas fuentes, a tomar decisiones sobre las medidas de atención a la diversidad y a justificarlas conforme a la normativa. Se introdujeron restricciones propias del contexto profesional real: plazos, ajuste a la normativa y viabilidad de las medidas en el centro. • Entrevistas en vivo. Se realizaron entrevistas con docentes en ejercicio, integradas como un seminario, en las que compartieron experiencias cercanas a los casos trabajados en las misiones. • Trabajo colaborativo. Las misiones se resolvieron en equipos, con avatares propios. El Campus Virtual centralizó materiales, entregas y retroalimentación escrita, que se completó con sesiones grupales de tutorización. • Toma de decisiones y comunicación. La misión <i>Informe AEEI</i> culminó con la presentación oral de cada equipo en el «I Congreso Virtual AEEI de Agentes Educativos en Intervención Galáctica», un congreso ficticio interno al grupo-clase, que exigió sintetizar el trabajo realizado y adaptarlo para comunicarlo a otros profesionales. Resultados. El 100 % del alumnado que respondió al cuestionario final afirmó haber desarrollado competencias relevantes para su futuro como docente. En las respuestas abiertas se valoró especialmente la conexión con la práctica profesional (trabajo con informes y documentos propios del ejercicio docente, elaboración de una propuesta de intervención) y la anticipación del rol docente: «por primera vez hemos ocupado el rol de maestro, trasladando la asignatura a su dimensión práctica». La colaboración y la predisposición del alumnado aumentaron a lo largo del semestre, y entre las propuestas de mejora se pidieron más charlas con profesionales externos, lo que confirma el valor concedido a las entrevistas. Grado de consecución: alcanzado.
Objetivo nº 3	Evaluar el impacto de la propuesta gamificada en el aprendizaje, la motivación y la percepción de utilidad profesional del alumnado.

Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	• Diseño y aplicación de cuestionarios ad hoc para detectar cambios en el conocimiento del protocolo, la motivación, la percepción de utilidad y la actitud hacia la diversidad. • Evaluación de las misiones prácticas mediante rúbricas detalladas que valoren el rigor técnico, la calidad comunicativa y la adecuación a la normativa. • Autoevaluación cualitativa y reflexiva al alumnado al finalizar el proyecto. • Análisis de los resultados para determinar la comprensión del protocolo, la articulación de fases, la cumplimentación de instrumentos y la justificación técnica de las medidas.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	• Cuestionarios. Se aplicó un cuestionario inicial (Formulario de Google) con el ítem de dificultad esperada que establecen las bases, y un cuestionario final anónimo y voluntario con ítems tipo Likert de cinco puntos (dificultad percibida, contribución de la innovación a la comprensión, motivación, elementos del diseño y desarrollo de competencias) y preguntas abiertas. • Rúbricas. Las misiones se evaluaron con rúbricas que valoraron, entre otros aspectos, el rigor técnico y el ajuste a la normativa. Como indicadores complementarios se utilizaron el cumplimiento de plazos en las entregas, la asistencia y los resultados del examen. • Autoevaluación reflexiva. Las preguntas abiertas del cuestionario final recogieron la valoración del alumnado sobre los aspectos más útiles de la experiencia, sus propuestas de mejora y la transferencia a su futura práctica profesional. Durante la experiencia se registraron además observaciones sobre la comprensión y la utilidad de los contenidos y recursos. • Análisis. Los datos cuantitativos se analizaron mediante estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes) y las respuestas abiertas se revisaron para identificar los aspectos mencionados con mayor frecuencia. Resultados. El 77,8 % del alumnado se sintió más motivado que en asignaturas no gamificadas y el 85,2 % consideró que la gamificación hizo la asignatura más atractiva. La narrativa y la estética aumentaron la implicación en el 74,1 % de los casos y facilitaron seguir el ritmo de trabajo al 66,7 %. El 88,9 % afirmó que las recompensas, logros y beneficios influyeron positivamente en su participación. Desajustes. No se incluyó una medida pre-post del conocimiento del protocolo, por lo que el aprendizaje se valoró a partir de las rúbricas, la percepción de dificultad y las respuestas abiertas. El seguimiento intermedio se realizó mediante las observaciones registradas y la retroalimentación en las tutorías grupales, en lugar de un cuestionario intermedio. Además, la tasa de respuesta al cuestionario final fue del 46,8 %. Sería interesante abordar estos aspectos en

	próximas ediciones. Grado de consecución: alcanzado parcialmente, con los ajustes indicados.
--	---

2. Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

<i>Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto</i>
El proyecto ha transformado la organización de la asignatura Identificación y Evaluación de las Dificultades del Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo (código 41119035; 6 ECTS; Mención en Educación Especial). La asignatura ha pasado de una estructura centrada en la exposición de contenidos normativos a un itinerario de entrenamientos y misiones que reproduce las fases del protocolo andaluz de detección de NEAE (Consejería de Educación, 2017). Los cuatro temas del programa se corresponden ahora con cuatro bloques de entrenamiento y cuatro misiones. El sistema de evaluación de la guía docente (participación 20 %, trabajos 40 %, examen 40 %) se ha mantenido, pero integrado en la narrativa: las entregas en plazo generan puntos e insignias canjeables por bonificaciones en el examen. Sobre el impacto en el aprendizaje, la percepción de dificultad se desplazó hacia valores más bajos: al inicio, el 74 % del alumnado anticipaba una dificultad media, mientras que al final el 65,5 % declaró ninguna o poca dificultad. Las entregas reflejaron un manejo adecuado del protocolo en todos los grupos. La distribución de las entregas a lo largo del semestre favoreció el trabajo continuado y evitó la acumulación de tareas al final del curso, un aspecto que el propio alumnado destacó. La asistencia y la participación se mantuvieron estables y la colaboración fue en aumento. La propuesta se apoya en experiencias anteriores del Grupo de Innovación Docente GID-2508-GamiEDUCA, como <i>Evoland</i> (Melero et al., 2024) y <i>Gamieduca</i> (Ruiz-Ortiz et al., 2024), en las que la gamificación se asoció a una mayor motivación y a un aprendizaje más positivo y colaborativo. Misión Edunova reproduce estos resultados en una asignatura de marcado carácter normativo y añade un componente experiencial (casos con documentación real, entrevistas con docentes en activo), en línea con las revisiones sobre gamificación en Educación Superior (Alonso-García et al., 2021; Prieto Andreu, 2020). En cuanto a las mejoras incorporadas, la asignatura dispone ahora de un Campus Virtual rediseñado, escenarios de Genially, vídeos, casos con su documentación, desafíos y rúbricas reutilizables en próximos cursos. Además, el alumnado del Grado en Educación Primaria ha vivido en primera persona una metodología activa que puede trasladar a sus prácticas y a su futura aula. La propuesta no está exenta de mejoras. Siete respuestas señalaron dificultades para orientarse en el Campus Virtual y en los escenarios de Genially o pidieron más recordatorios de los plazos. También debe considerarse la elevada carga de trabajo que supone para el profesorado el diseño de escenarios y materiales.

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnado matriculado y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión del alumnado.

Opinión del alumnado al inicio del proyecto				
Número de alumnado matriculado:			62 alumnos/as (curso 2025/2026)	
Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad

1 (1,9%)	6 (11,3 %)	39 (73,6 %)	7 (13,2 %)	0 (0 %)
Opinión del alumnado en la etapa final del proyecto				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
3 (10,3 %)	16 (55,2 %)	9 (31,0 %)	1 (3,4 %)	0 (0 %)
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
0 (0 %)	0 (0 %)	1 (3,4 %)	10 (34,5 %)	18 (62,1 %)
En el caso de la participación de profesorado invitado				
<i>La participación del profesorado invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
—	—	Ítem no incluido	—	—
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión del alumnado				
El cuestionario inicial 53 respuestas del alumnado del curso 2025/2026. El cuestionario final se aplicó al mismo grupo y lo respondieron 29 de los 62 estudiantes matriculados (46,8 %). Al inicio predominaba la expectativa de una dificultad media y, como máximo, una cuarta parte del alumnado anticipaba ninguna o poca dificultad. Al finalizar, la dificultad media descendió al 31 % y solo un estudiante (3,4 %) indicó bastante dificultad. El desplazamiento de la distribución hacia valores más bajos sugiere que la propuesta hizo más accesible un contenido normativo percibido inicialmente como complejo. El 96,6 % se mostró muy o completamente de acuerdo con que los elementos de innovación favorecieron la comprensión de los contenidos y la adquisición de competencias. Las respuestas abiertas lo explican: el alumnado destacó el diseño del Campus Virtual, la organización en misiones y retos, el sistema de recompensas, la visualización del progreso y la conexión con la práctica profesional. También señaló la implicación de la docente como clave de su motivación, lo que indica que la gamificación funciona como vehículo de una relación educativa cercana y no como sustituto de ella. Aunque se realizaron entrevistas in vivo con docentes en ejercicio, este ítem no se incluyó en el cuestionario final. La única evidencia disponible es cualitativa: el alumnado propuso incorporar más charlas de profesionales externos. El ítem se incluirá en la próxima edición. Los datos deben interpretarse con prudencia ya que la tasa de respuesta final es inferior a la mitad del grupo y existe un posible sesgo hacia quienes vivieron la experiencia de forma más positiva. Además, no existe grupo de comparación. Solo un estudiante manifestó su preferencia por la metodología tradicional.				

4. **Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo. Describe, analice y valore los desajustes respecto a lo previsto en el proyecto y las soluciones aplicadas.**

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud
Según la solicitud, para difundir las conclusiones y los beneficios del proyecto "Misión Edunova", se adoptaría un plan integral garantizando la visibilidad y transferencia de los resultados a la comunidad académica y profesional. Las medidas comprometidas fueron: • Publicaciones científicas: se buscará la publicación de artículos en revistas especializadas en innovación educativa y gamificación en la educación superior.

- **Comunicaciones en congresos:** se presentarán ponencias y comunicaciones en congresos nacionales e internacionales sobre innovación docente y tecnologías educativas.
- **Redes de trabajo:** se buscará establecer redes de colaboración con otros docentes interesados en la gamificación y la atención a la diversidad, facilitando el intercambio de buenas prácticas.

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

- **Comunicación en el II Congreso Internacional Profe25 «Enseñar a educarse»** (Universidad de Málaga, 27, 28 y 29 de octubre de 2025). Lacalle Piñero, L. y Melero, S. *Misión Edunova: Diseño de una propuesta gamificada para la formación docente en la detección e identificación del alumnado con NEAE*. Se presentó el diseño del proyecto al inicio de su ejecución (certificado emitido en Málaga el 3 de noviembre de 2025).
- **Ponencia en el I Congreso Internacional sobre Innovación y Tendencias Educativas «Nuevas realidades, nuevos horizontes, nuevas estrategias. EduTrends 2026»** (modalidad virtual, 23 y 24 de julio de 2026). Lacalle Piñero, L. *Gamificación en la Educación Superior: formando a futuros docentes de Primaria en la detección de NEAE*. Se presentaron los resultados de la implementación piloto. El resumen se publicará en el *Libro de actas del I Congreso internacional sobre innovación y tendencias educativas. EduTrends 2026* (Egregius Editorial, ISBN 978-84-1177-259-4).
- **Capítulo de libro.** Lacalle Piñero, L., Ruiz-Ortiz, R. M., Morales-Sánchez, L. y Melero Santos, S. (2026). *Gamificación en la Educación Superior: Formando a futuros docentes de Primaria en la detección de NEAE*. Aceptado, en proceso de publicación. El capítulo recoge el diseño, los resultados y las implicaciones del proyecto, e identifica en los agradecimientos el proyecto (sol-202500299830-tra) y su financiación por la Universidad de Cádiz.
- **Comunicación oral en las V Jornadas de Innovación Docente de la Universidad de Cádiz** (Escuela Superior de Ingeniería, 27, 28 y 29 de mayo de 2026). Lacalle Piñero, L., Melero Santos, S., Reguera Lozano, S., Martínez Shaw, M. L., Muñoz Ladrón de Guevara, C. y Fornell Lacida, P. *Gamificando la normativa educativa: una experiencia de innovación docente para la formación en detección e identificación del alumnado con NEAE*. Esta acción difundió la experiencia entre el profesorado de la propia universidad, al finalizar la implementación.
- **Redes de trabajo.** El proyecto se ha desarrollado en el seno del GID-2508-GamiEDUCA, con un equipo interdisciplinar de las áreas de Psicología Evolutiva y de la Educación, de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológico y de Psicología Social, y ha establecido colaboración con docentes de Educación Primaria en activo a través de las entrevistas en vivo.
- **Difusión del trabajo del alumnado.** El alumnado publicó en Youtube las comunicaciones orales del congreso ficticio, facilitando su accesibilidad a otros compañeros del mismo y próximos cursos, así como a público general que estuviera interesado. Los videos se recogieron en el escenario montado para el congreso ficticio en Genially (se adjunta evidencia al final del presente documento).

Análisis de los desajustes. La medida de comunicaciones en congresos se ha cumplido y ampliado, tres contribuciones que acompañaron las distintas fases del proyecto: una comunicación sobre el diseño en un congreso internacional (Profe25, octubre de 2025), una comunicación oral dirigida a la comunidad universitaria de la UCA al cierre de la implementación (V Jornadas de Innovación Docente, mayo de 2026) y una ponencia sobre los resultados en un congreso internacional (EduTrends 2026, julio de 2026). La publicación en revista especializada no se ha completado dentro del periodo de ejecución, ya que la implementación terminó en el segundo semestre y apenas había margen para un proceso editorial de revista. Como solución, los resultados se han difundido mediante un capítulo de libro vinculado al congreso, y se encuentra en preparación un artículo con las diferentes experiencias de gamificaciones del GID. La red de trabajo se ha consolidado dentro del GID y con profesorado en activo, y se ha compartido los materiales con los docentes participantes.

Evidencias que se adjuntan: Certificados de comunicaciones. Capturas de los vídeos del alumnado (adjuntos al final del Anexo 2).

5. **Conclusiones.** Entre ellas, describa las aplicaciones futuras del proyecto, su sostenibilidad y posible continuidad y estrategias para ello.

Conclusiones

Misión Edunova ha cumplido los objetivos principales de la solicitud. La experiencia gamificada facilitó la comprensión del protocolo andaluz de detección e identificación de NEAE, redujo la dificultad percibida, aumentó la motivación y la implicación del alumnado y favoreció el desarrollo de competencias profesionales vinculadas a la atención a la diversidad. El proyecto demuestra que es posible transformar un contenido normativo en una experiencia significativa sin renunciar al rigor técnico, y se alinea con las líneas prioritarias 1 (metodologías activas), 4 (recursos tecnológicos e IA) y 6 (diversidad y equidad) de la convocatoria. Cabe destacar que ha sido accesible para todo alumnado, incluyendo una alumna ERASMUS (Italia) y una alumna con NEAE (TDAH y TEA).

La propuesta ofrece un modelo transferible a otras asignaturas y titulaciones vinculadas a la atención a la diversidad, como el Grado en Educación Infantil, y Psicología siempre que la narrativa, las mecánicas y las recompensas se pongan al servicio de los objetivos de aprendizaje y se adapte al perfil profesional. Además, forma a futuros docentes que han vivido una metodología activa y pueden adaptarla a sus aulas, lo que contribuye al ODS 4 (educación inclusiva, equitativa y de calidad).

Los materiales producidos (Campus Virtual, escenarios de Genially, vídeos, casos con su documentación, desafíos y rúbricas) son reutilizables sin coste adicional, lo que reduce la carga de diseño en ediciones posteriores, principal amenaza para la sostenibilidad de este tipo de propuestas. La integración en el GID-2508-GamiEDUCA garantiza la continuidad del equipo y el intercambio de materiales. Se prevé mantener la propuesta en el curso 2026/2027 con los siguientes ajustes, derivados de las observaciones y de las propuestas del alumnado:

- Simplificar la navegación por el Campus Virtual y Genially, y publicar desde el inicio un calendario unificado de desafíos y misiones con recordatorios de plazos.
- Ampliar las oportunidades de obtener Educoins e incorporar más encuentros con profesionales en ejercicio.
- Reforzar la evaluación: instrumentos validados de motivación y aprendizaje, medida pre-post del conocimiento del protocolo, inclusión del ítem sobre profesorado invitado, comparación con grupos de metodología tradicional y estrategias para aumentar la tasa de respuesta.
- Analizar la transferencia de lo aprendido al periodo de prácticas.
- Desarrollar un prototipo de videojuego inmersivo sobre el protocolo.

Referencias

- Alonso-García, S., Martínez-Domingo, J. A., Berral-Ortiz, B., y Cruz-Campos, J. C. D. L. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepe. Revista científica de educación y comunicación*, 23, 1-21. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>
- Consejería de Educación. (2017). *Instrucciones de 8 de marzo de 2017, de la Dirección General de Participación y Equidad, por las que se actualiza el protocolo de detección, identificación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y organización de la respuesta educativa*. Junta de Andalucía.
- Melero, S., Ruiz-Ortiz, R. M., y Canto-López, M. C. (2024). Bienvenidos a Evoland: una experiencia de gamificación en Educación Superior. En R. M'Rabet-Temsamani y L. Caller-Tramullas (Eds.), *Innovación docente en el aula universitaria: Nuevas soluciones para viejas problemáticas* (pp. 297-312). Dykinson.
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73-99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Ruiz-Ortiz, R. M., Canto-López, M. C., y Melero, S. (2024). Gamieduca. La gamificación como metodología de aprendizaje en Educación Superior. En R. M'Rabet-Temsamani y L. Caller-Tramullas (Eds.), *Innovación docente en el aula universitaria: Nuevas soluciones para viejas problemáticas* (pp. 181-203). Dykinson.

Evidencias:

view.genially.com/67aa25ead8061260bd1ce553

Programa

Día 1
21/05/2023

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN
María Pardo Ariza

<https://canva.link/8624p3z xu6jo04o>

CASO PRÁCTICO
Ana Belén Sánchez Otero

<https://canva.link/4h5v2g4d4wsctku>

Presentación Autismo
Sandra Sánchez Herrera

genially



[HOME](#)
[PROGRAMA](#)
[PONENTES](#)
[INFORMACIÓN ÚTIL](#)



Programa

Día 2

22/05/2026



UN ENFOQUE MULTI
Cristina Gómez



IDE. El Trastorno de...
Pazola Quintana...



Congreso de Inves
María Teresa Jiménez Sierra



Proyecto de investig
Paula Castañeiras Coma



Presentación Cong
Lara Prieto



Comunicación ora
Paula González Soto

¡Es momento de intervenir con propósito, conocimiento y visión inclusiva!



Enseñar a educarse

II Congreso Internacional **Profe25**

27,28 y 29 Octubre Universidad de Málaga

PROE
2025

Certificado

Laura Lacalle Piñero

con identificación 45328341X

Ha presentado la **comunicación** titulada:

Misión Edunova: Diseño de una propuesta gamificada para la formación docente en la detección e identificación del alumnado con NEAE

cuyos autores son: Laura Lacalle Piñero y Sandra Melero

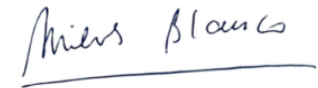
Y para que así conste a los efectos oportunos, se firma el presente certificado en Málaga, a 3 de noviembre de 2025.



María José Serván Núñez
Secretaria del congreso Profe25



Encarnación Soto Gómez
Presidenta del congreso Profe25



Nieves Blanco García
Presidenta del congreso Profe25

Más información:



Organiza: *Repensar la Educación*

Colaboran:



EL DIARIO de la EDUCACIÓN

EDUCACIÓN 3.0

El Vicerrectorado de Profesorado de la Universidad de Cádiz

Informa que:

**LACALLE PIÑERO, LAURA; MELERO SANTOS, SANDRA; REGUERA LOZANO, SANTIAGO;
MARTÍNEZ SHAW, MELISSA L.; MUÑOZ LADRÓN DE GUEVARA, CRISTINA Y FORNELL LACIDA, PILAR**

han presentado la aportación titulada:

**GAMIFICANDO LA NORMATIVA EDUCATIVA: UNA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN DOCENTE PARA LA
FORMACIÓN EN TECCIÓN E IDENTIFICACIÓN DEL ALUMNADO CON NEAE**

en la modalidad de “Comunicación Oral” en las

**V•J•O•R•N•A•D•A•S
INNOVACIÓN • DOCENTE**

celebradas en la Escuela Superior de Ingeniería de la
Universidad de Cádiz los días 27, 28 y 29 de mayo de 2026



José Antonio Perales Vargas Machuca
Vicerrector de Profesorado





La Dirección del «I Congreso internacional sobre innovación y tendencias educativas. Nuevas realidades, nuevos horizontes, nuevas estrategias. EduTrends 2026», celebrado de manera virtual en la plataforma edutrends.org durante los días 23 y 24 de julio de 2026, hace constar que:

LAURA LACALLE PIÑERO

ha presentando la ponencia titulada:

GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: FORMANDO A FUTUROS DOCENTES DE PRIMARIA EN LA DETECCIÓN DE NEAE.

Un resumen de dicha ponencia será publicado por Egregius Editorial en la publicación: "Libro de actas del I Congreso internacional sobre innovación y tendencias educativas. Nuevas realidades, nuevos horizontes, nuevas estrategias. EduTrends 2026", con ISBN 978-84-1177-259-4



Cándida Filgueira Arias
directora del congreso



Francisco Anaya Benítez
secretario técnico del congreso