



# II CONGRESO INTERNACIONAL DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN ENTORNOS DE APRENDIZAJE

CITEA 2022

## LIBRO DE ACTAS

Book of abstracts 2022



### Editores

Celestino Rodríguez Pérez; Pablo Garmen; Débora Areces; Lourdes Villalustre; Norman Suagon; Sara Areces Verdes.



Universidad de  
Oviedo



Reconocimiento-No Comercial-Sin Obra Derivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el licenciador:

Rodríguez, C., Garmen, P., Villalustre, L., Areces, D., Areces, S. y Suagon, N. *II Congreso Internacional de Transformación Digital en Entornos de Aprendizaje. Libro de Actas.* Universidad de Oviedo.

La autoría de cualquier artículo o texto utilizado del libro deberá ser reconocida complementariamente.



No comercial – No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Sin obras derivadas – No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

© 2023 Universidad de Oviedo

© Los autores

Algunos derechos reservados. Esta obra ha sido editada bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada 4.0 Internacional de Creative Commons.

Se requiere autorización expresa de los titulares de los derechos para cualquier uso no expresamente previsto en dicha licencia. La ausencia de dicha autorización puede ser constitutiva de delito y está sujeta a responsabilidad.

Consulte las condiciones de la licencia en: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.es>

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Edificio de Servicios - Campus de Humanidades

ISNI: 0000 0004 8513 7929

33011 Oviedo - Asturias

985 10 95 03 / 985 10 59 56

[servipub@uniovi.es](mailto:servipub@uniovi.es)

[www.publicaciones.uniovi.es](http://www.publicaciones.uniovi.es)

ISBN: 978-84-18482-72-4

# RESÚMENES DE COMUNICACIONES

## EJE TEMÁTICO 1

Estrategias y experiencias de transformación digital en la comunidad educativa.

**1. BENEFICIOS DE LA APP ONLINE LAB EN LA DOCENCIA PRÁCTICA DEL GRADO DE LOGOPEDIA EN TIEMPOS DE PANDEMIA.** Romero, Tatiana; Betancort, Moisés; Sabater, Lucía; Arroyo, Manuel y Pérez, Adrián. *Universidad Pontificia de Salamanca, España.*

**2. LA RED SOCIAL INSTAGRAM: UN RECURSO POTENCIADOR DE LA EDUCACIÓN MUSICAL EN SECUNDARIA.** Blasco Magraner, José Salvador; Marín-Liébana, Pablo; Botella Nicolás, Ana y Rafael Fernández Maximiano. *Universitat de València, España.*

**3. COMPRENSIÓN DE LAS TEXTURAS MUSICALES A TRAVÉS DE LAS TIC EN EDUCACIÓN SECUNDARIA.** Blasco Magraner, José Salvador; Marín-Liébana, Pablo; Botella Nicolás, Ana y Rafael Fernández Maximiano. *Universitat de València, España.*

**4. POLINIZACIÓN CRUZADA PARA EL DESARROLLO DE PROTOTIPOS.** Lazcano Alvarez, Karina Michelle. *Universidad CETYS, México.*

**5. LA PARADOJA DE LA INCLUSIÓN DIGITAL Y LA TECNODEPENDENCIA EN JÓVENES UNIVERSITARIOS.** Samir Melo-Solarte, Diego; Bermúdez, María Antonia y Grisales, Jonathan. *Universidad de Manizales, Colombia.*

**6. ANÁLISIS DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LAS TIC DIRIGIDAS A LA MEJORA DE LA COMPETENCIA ESCRITA.** González-Laguna, María Victoria; Fidalgo, Raquel y Gert Rijlaarsdam. *Universidad de León, España.*

**7. APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS COLABORATIVAS DE INTERCAMBIO INTERNACIONAL VIRTUAL PARA LA FORMACIÓN EN INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR.** Moreno Francisco, José; Miralles-Iborra, Aarón. *Universidad Miguel Hernández de Elche, España.*

**8. EL USO DE LA REDES SOCIALES PARA ACERCAR CONCEPTOS TEÓRICOS AL ESTUDIANTADO – EL INFLUENCER COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE.** Moreno Francisco, José; Caballero, Carla; Barbado, David y Rafael Sabido. *Universidad Miguel Hernández de Elche, España.*

**9. AJUSTE DE LAS HERRAMIENTAS TIC PARA LA INSTRUCCIÓN EN ORTOGRAFÍA Y CALIGRAFÍA A PRÁCTICAS INSTRUCCIONALES EMPÍRICAMENTE VALIDADAS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA.** Arrimada García, María y María Victoria González-Laguna. *Universidad de León, España.*



**10. ACTIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES EN UNA PLATAFORMA DE INTERACCIÓN ONLINE BASADA EN UN MODELO DE INTELIGENCIA COLECTIVA.** Pérez Yus, María Cruz; Campos Bacas, Daniel; González-Mendiondo, Lucía; Bautista Alcaine, Pablo y Orejudo Hernández, Santos. *Universidad de Zaragoza, España.*

**11. PODCAST COMO POTENCIADOR DEL APRENDIZAJE Y HABILIDAD COMUNICATIVA.** Herrera Solorzáno, Mónica; Cevallos Macas, Fanny y Salcedo Viteri, Karina. *Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador.*

**12. APRENDIZAJE DE LA BIOLOGÍA A TRAVÉS DE LA REALIDAD AUMENTADA.** Cevallos-Solorzáno, Gabriela; Moreira Palacios, Máximo y Vivanco Galván, Óscar. *Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador.*

**13. LA TRASESCENA DEL DISEÑO DE UNA EXPERIENCIA MULTIMEDIA INTERACTIVA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN PREESCOLAR.** De la Rosa Alzate, Emma Adriana; Solano Alegría, Andrés Fernando y Peláez Ayala, Carlos. *Universidad Autónoma de Occidente, Colombia.*

**14. GAMODIFICACION; EXPERIENCIA QUE BUSCA MOTIVAR Y DINAMIZAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN EDUCACIÓN SUPERIOR.** Betancourt García, Diego y Badillo Vega, Rosalba. *Universidad Carolina, México.*

**15. EXPERIENCIA DE PROYECTO DE EVALUACIÓN Y MEDICIÓN CURRICULAR CON USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA UNIVERSIDAD DE CHILE.** Celedón Gamboa, Cristian y Pessoa Bruno, Daniela. *Universidad de Chile, Chile.*

## EJE TEMÁTICO 2

Transformación digital en la evaluación e intervención psicoeducativa.

**16. EVALUACIÓN DE LA REVISIÓN TEXTUAL: MEDIDAS OFFLINE VS ONLINE.** López, Paula y Fidalgo, Raquel. *Universidad de León, España.*

**17. INTERVENCIÓN EN DIFICULTADES LECTORAS A TRAVÉS DE UNA APP GAMIFICADA BASADA EN EL MODELO RTi.** Pasarín-Lavín, Tania; Abín, Amanda; Areces, Debora; San Pedro Veledo, Juan Carlos y Rodríguez Pérez, Celestino. *Universidad de Oviedo, España.*

**18. EVALUACIÓN E INTERVENCIÓN GAMIFICADA DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS A TRAVÉS DE UNA APP PARA LA MEJORA DE LAS DIFICULTADES LECTORAS.** Méndez-Freije, Inmaculada; Pasarín-Lavín, Tania; Menéndez Cerezo, Rebeca; García Fernández, Trinidad y Santana Amador, Zaira. *Universidad de Oviedo, España.*

**19. EVALUACIÓN DE LAS DIFICULTADES LECTORAS A TRAVÉS DE UNA APP GAMIFICADA BASADA EN EL MODELO RTi.** Abín, Amanda; Méndez Freije, Inmaculada; Fernández Alba, María Estrella; Fernández Cueli, Marisol y González Sánchez, Lorena. *Universidad de Oviedo, España.*



## EJE TEMÁTICO 4

Aprendizaje y digitalización en el entorno social y familiar.

**20. EDUCACIÓN PRESENCIAL VS. EDUCACIÓN VIRTUAL. BALANCE DE LAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS LUEGO DE DOS AÑOS DE EDUCACIÓN VIRTUAL EXCLUSIVA.** Pinedo Macedo, Donaldo Humberto y Pinedo Bonet, Sol Viviana. *Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Perú*

**21. DÍA MUNDIAL DE CONCIENCIACIÓN DEL AUTISMO. UN ANÁLISIS DE SU IMPACTO EN VOLUMEN DE BÚSQUEDAS EN GOOGLE EN PAÍSES DE HABLA HISPANA.** Tárraga-Mínguez, Raúl; Gómez-Marí, Irene y Lacruz-Pérez, Irene. *Universidad de Valencia, España.*

**22. ENTORNOS FAMILIARES POST-CONFINAMIENTO, ALERTA PARA EVITAR SUICIDIOS EN ADOLESCENTES.** Ramírez Cabanzo. *Fundación Universitaria del Área Andina, Colombia.*

## EJE TEMÁTICO 5

Transformación digital en economía, sociedad y contextos profesionales

**23. ESPACIO DE INNOVACIÓN PARA QUE EL ESTUDIANTE UNIVERSITARIO AFINE HABILIDADES DE DIAGNÓSTICO EMPRESARIAL.** Lazcano Álvarez, Karina Michelle. *Universidad CETYS, México.*



# EJE TEMÁTICO 1

**Estrategias y experiencias de transformación digital en la comunidad educativa.**

# BENEFICIOS DE LA APP *ONLINE LAB* EN LA DOCENCIA PRÁCTICA DEL GRADO DE LOGOPEDIA EN TIEMPOS DE PANDEMIA

Romero, Tatiana <sup>1,2</sup>, Betancort, Moisés <sup>3</sup>, Sabater, Lucía <sup>4</sup>  
Arroyo, Manuel <sup>5</sup> & Pérez, Adrián <sup>1,5</sup>

<sup>1</sup> Facultad de Ciencias de la Salud. Sección Logopedia. Universidad Pontificia de Salamanca, España

<sup>2</sup> Instituto Universitario de Neurociencia (IUNE). Universidad de La Laguna, España

<sup>3</sup> Dpto. Psicología Clínica, Psicobiología y Metodología. Facultad de Psicología y Logopedia. Universidad de La Laguna, España

<sup>4</sup> Dpto. Interfacultativo de Psicología Evolutiva y de la Educación. Universidad Autónoma de Madrid, España

<sup>5</sup> Parkinson Salamanca, España  
e-mail: tromeroar@upsa.es

**Introducción.** Debido a la actual situación inestable de pandemia, los docentes universitarios hemos readaptado nuestra metodología. Mientras que las clases magistrales online han seguido un formato similar a las presenciales, en las clases prácticas nos hemos reinventado, sobre todo, por la importancia de la *práctica real* en una carrera de ciencias de la salud. La App *Online Lab* es una herramienta que utilizan los logopedas para rehabilitar la voz. Uno de los beneficios de la App es que también permite hacer seguimiento y análisis sin la presencialidad del paciente. **Objetivo.** Utilizar la App en la docencia práctica online en el Grado de Logopedia con la finalidad de simular de manera virtual un escenario clínico lo más real posible. **Método.** Participaron 73 estudiantes del Grado de Logopedia de la Universidad de La Laguna durante los cursos académicos 2020/2021 y 2021/2022. La tarea a realizar por el alumnado consistió en grabar, analizar y emitir un informe diagnóstico de una persona que no fuera conviviente. **Resultados.** El 100% de los alumnos pudo realizar la práctica con éxito. **Conclusiones.** Nuestros resultados demuestran que es posible generar entornos clínicos reales y extrapolarlos mediante escenarios digitales manteniendo la calidad de la docencia práctica universitaria.

**Palabras clave:** docencia online, ciencias de la salud, escenario digital, simulación.



# LA RED SOCIAL INSTAGRAM: UN RECURSO POTENCIADOR DE LA EDUCACIÓN MUSICAL EN SECUNDARIA

Blasco Magraner, José Salvador/Marín-Liébaná, Pablo/Botella Nicolás, Ana/Fernández Maximiano, Rafael

<sup>1</sup> Universitat de València, España

e-mail: j.salvador.blasco@uv.es

**Resumen.** En la actualidad, el uso de las TIC en las aulas de secundaria es cada vez más generalizado. No obstante, todavía son muchos los docentes que siguen apostando por metodologías tradicionales y por un uso abusivo de los libros de texto para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje con su alumnado, ya que la implementación en el aula de las nuevas tecnologías y de las redes sociales supone un esfuerzo extra para ellos. En este sentido, el objetivo de la siguiente comunicación es incluir metodologías más novedosas y atractivas para el alumnado de secundaria que obtengan unos resultados de aprendizaje iguales o más satisfactorios que las enseñanzas tradicionales. Para ello, se ha llevado a cabo una experiencia con 67 alumnos de cuarto de la ESO de un instituto público del área metropolitana de Valencia. El profesorado de la asignatura de Música se ha servido de la red social Instagram a través de una metodología constructivista que se complementa con el trabajo cooperativo y la libertad de creación. La actividad consiste en que cada grupo de alumnos debe crear, de modo cooperativo, una cuenta temática en la red social Instagram relacionada con el contenido que se está impartiendo en el libro de texto, de modo que el resultado final es la suma de todas las aportaciones. Los resultados demuestran una notable mejoría en cada uno de los instrumentos de recogida de datos, al tiempo que una mayor satisfacción por parte del alumnado. En conclusión, la red social Instagram puede ser una herramienta muy útil para ser implementada en el aula. Las características que posee y el conocimiento que el alumnado tiene de ella, contribuye positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en mayor medida que la enseñanza tradicional basada en el libro de texto.

**Palabras clave:** Instagram, educación musical, educación secundaria, nuevas metodologías, TIC.





# COMPRENSIÓN DE LAS TEXTURAS MUSICALES A TRAVÉS DE LAS TIC EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

Blasco Magraner, José Salvador/Marín-Liébana, Pablo/Botella Nicolás,  
Ana/Fernández Maximiano, Rafael

<sup>1</sup> Universitat de València, España  
e-mail: j.salvador.blasco@uv.es

**Resumen.** Los centros educativos han ido incorporando en los últimos años aparatos electrónicos y tecnológicos en sus aulas con el objetivo de utilizarlos como herramientas válidas en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. La inclusión de las TIC favorece la aparición de nuevos enfoques didácticos y nuevas metodologías que facilitan el aprendizaje de los contenidos, al tiempo que permiten que el alumnado participe de manera más activa en su propio proceso de aprendizaje. En este sentido, se ha llevado a cabo una experiencia con 61 estudiantes de dos grupos del segundo curso de la ESO de un instituto público del área metropolitana de Valencia. El objetivo de la misma es comprobar si el alumnado mejora el aprendizaje de las texturas musicales utilizando las TIC respecto al libro de texto. Para tal fin se ha implementado una metodología colaborativa mediante el uso de las TIC en uno de los grupos, mientras que en el otro grupo nos hemos servido de la clase magistral y el libro de texto. Al finalizar las cuatro sesiones se comprueba el aprendizaje adquirido por el alumnado de ambos grupos mediante un mismo cuestionario. Los resultados demuestran un considerable mayor número de respuestas acertadas en el grupo TIC. En conclusión, podemos afirmar que las TIC mejoran los resultados de aprendizaje del alumnado, incrementan su motivación y producen un aprendizaje más significativo.

**Palabras clave:** Texturas musicales, educación musical, educación secundaria, TIC.



# POLINIZACIÓN CRUZADA PARA EL DESARROLLO DE PROTOTIPOS

Lazcano Alvarez, Karina Michelle

CETYS Universidad, México  
e-mail: michelle.lazcano@cetys.mx

Se trabajó un piloto de trabajo multidisciplinario entre 2 diferentes escuelas a nivel profesional, Administración y Negocios, e Ingeniería, para lo cual se creó un pequeño ecosistema creativo que favoreciera la polinización cruzada (o *Creative Crash*) de ideas y conocimientos tecnológicos entre ambos grupos de alumnos. Los alumnos mostraron parte de su proceso de ideación, prototipado y validación, junto con el análisis de oportunidad de mercado, al tiempo en que fortalecían las áreas que normalmente el estudiante inscrito en una escuela no desarrolla, es decir, ingenieros desarrollando un Business Model CANVA, administradores conociendo sobre materiales y sistemas de producción, y ambos investigando sobre las necesidades del cliente.

Se proporcionaron materiales para que alumnos entendieran tecnicismos del área ajena, buscando propiciar una comunicación fluida y enfocada en la selección de sistemas de producción. Los videos instruccionales sobre software de diseño e impresión 3D disponibles en la universidad, fueron colocados en una página de internet, junto con una serie de instrucciones sobre materiales y técnicas sustractivas y aditivas existentes. Dicha página puede consultarse de manera amena y en cualquier dispositivo.

El tipo de investigación es de propósito aplicado con datos de campo, orientados al Objetivo de Desarrollo Sostenible #10, Reducción de las desigualdades entre personas con alguna vulnerabilidad.

Presentaron *Productos Mínimos Viables*, ya sea de prototipos físicos o de aplicaciones móviles, la relevancia para los alumnos fue la experiencia obtenida y la retroalimentación que los jueces puedan ofrecerles respecto a su desarrollo, además de acercarse al uso de tecnologías para prototipado. El esfuerzo dio un resultado superior al conocido anteriormente de manera separada, la polinización cruzada para acercar a la tecnología, seguirá fomentándose dentro de la universidad.

**Palabras clave:** polinización cruzada, creatividad, desarrollo de productos, prototipos.



# LA PARADOJA DE LA INCLUSIÓN DIGITAL Y LA TECNDEPENDENCIA EN JÓVENES UNIVERSITARIOS

Melo-Solarte, Diego Samir<sup>1</sup>, Bermúdez, María Antonia,

Grisales, Jhonathan

<sup>1</sup> Universidad de Manizales – Facultad de Ciencias e Ingeniería, Semillero de Investigación en Interacción Humano Computador, Manizales - Colombia

e-mail: mdiego@umanizales.edu.co

**Resumen.** Las TICs cada día ofrecen más servicios que permiten apoyar actividades que desarrolla el ser humano, razón por la cual es imperativo promover acciones de inclusión digital, desde alfabetización tecnológica y tratando de inducir al aprovechamiento pleno de las TICs, haciendo uso consciente de las tecnologías para el beneficio personal y/o colectivo, sin embargo, algunas actividades lúdicas se comienzan a convertir en problema, dando paso a fenómenos como: tecnoddependencia o tecnoadicción, entendidos como el uso exagerado, dependiente y patológico de tecnologías como computador, tabletas y especialmente celulares.

Esta investigación objetiva analizar y caracterizar el uso de los dispositivos móviles en jóvenes universitarios, para esto se diseñó una aplicación que fue instalada en 88 estudiantes voluntarios, la aplicación permite capturar 7x24, el tiempo de uso de cada aplicación instalada en el dispositivo, la cantidad de veces que el estudiante desbloquea el dispositivo y algunas características técnicas; los datos se recolectan y almacenan en la nube cada hora; se complementa con entrevistas a profundidad realizada a 12 estudiantes.

Los resultados muestran que herramientas de comunicación tipo red social como Whatsapp o Telegram son las más usadas, sin embargo, se evidenció que muchos estudiantes trabajan y estas aplicaciones se han convertido en medio de comunicación entre sus compañeros y sus jefes, lo cual desvirtúa que en especial Whatsapp sea netamente lúdico y se inclina también al uso productivo; además, Spotify se ha convertido en la más usada, principalmente cuando los estudiantes se desplazan de un lugar a otro o mientras estudia o trabaja; adicionalmente, se encontró que un estudiante desbloquea su dispositivo entre 28 y 43 veces promedio por hora.

Conclusión, los estudiantes insinúan que el celular es usado en muchos casos para actividades productivas, pero la cantidad de veces que lo desbloquea, demuestra una fuerte dependencia a estar buscando algo en él.

**Palabras clave:** Inclusión digital, Tecnoddependencia, Adicción Tecnológica, Aprovechamiento de las TICs.



# ANÁLISIS DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LAS TIC DIRIGIDAS A LA MEJORA DE LA COMPETENCIA ESCRITA

González-Laguna, María Victoria<sup>1</sup>, Fidalgo, Raquel, Rijlaarsdam, Gert

<sup>1</sup> Universidad de León, España

e-mail: mgonzl@unileon.es

**Resumen.** El incremento en la utilización de las nuevas tecnologías dentro del ámbito educativo ha cambiado la naturaleza de las prácticas instruccionales en escritura, derivando en el desarrollo de múltiples herramientas digitales centradas en su mejora. El objetivo de este estudio fue analizar el diseño instruccional implementado en prácticas de escritura efectivas realizadas con nuevas tecnologías, identificando los objetivos intermedios de aprendizaje trabajados (qué enseñan) y las actividades instruccionales implementadas (cómo lo enseñan). Para su consecución se realizó una revisión empírica siguiendo las pautas establecidas en la Declaración PRISMA. La búsqueda documental se llevó a cabo mediante las bases de datos *Web of Science* y Scopus y, tras aplicar varios criterios de inclusión se seleccionó una muestra final de 22 estudios, de los cuales se analizaron dos elementos. En primer lugar, los objetivos intermedios de aprendizaje, identificando de cada uno de ellos el objeto de estudio, nivel de producción y tipo de conocimiento. Y, en segundo lugar, las actividades instruccionales, identificando el tipo de herramienta digital empleada, las tareas instruccionales realizadas por la misma y el tipo de feedback que proporcionaron. Por un lado, respecto a los objetivos intermedios, los resultados mostraron que las herramientas empleadas se centraban, principalmente, en la enseñanza de procesos de alto nivel cognitivo de escritura a nivel textual proporcionando conocimiento declarativo y procedimental. Por otro lado, respecto a las actividades instruccionales, la mayor parte de las herramientas eran softwares y plataformas que reducían la carga de trabajo docente, asumiendo tareas instruccionales como explicar contenidos y proporcionar feedback individualizado. Concluyendo, este estudio muestra información útil a nivel educativo, ya que permite conocer cómo utilizar de forma efectiva las nuevas tecnologías. Nota: Esta investigación cuenta con el apoyo de una beca predoctoral de la Junta de Castilla y León (ORDEN EDU/875/2021).

**Palabras clave:** nuevas tecnologías, comunicación escritura, TIC, instrucción en escritura, herramientas digitales.

# APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS COLABORATIVAS DE INTERCAMBIO INTERNACIONAL VIRTUAL PARA LA FORMACIÓN EN INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR.

Moreno Francisco J.<sup>1</sup>, Miralles-Iborra, Aaron.

<sup>1</sup> Centro de Investigación del Deporte. Universidad Miguel Hernández de Elche. España.  
e-mail: fmoreno@umh.es

**Resumen.** (1) Introducción. En estos últimos años, y debido a la crisis sanitaria, las posibilidades de colaboración internacional presenciales se vieron reducidas y la Universidad Miguel Hernández de Elche (UMH) elaboró una propuesta para considerar la colaboración internacional no presencial. En este contexto, surgió Virtual Exchange in Sport Sciences (VExSport) como una propuesta de trabajo e intercambio colaborativo en entorno virtual entre pares de estudiantes de doctorado de diferentes países. (2) Objetivos. Aplicar un protocolo basado en plataformas virtuales y herramientas colaborativas para fomentar la internacionalización de la formación en investigación, y la viabilidad de la transferencia en distintos entornos internacionales en Ciencias del Deporte. (3) Método. Se establecieron contactos entre laboratorios del centro de investigación matriz y otros centros colaboradores internacionales. Se asignó a los participantes un par internacional de cada centro. Se estableció un plan de trabajo, en cuatro fases entre enero y mayo de 2022, que contemplaba el uso de las herramientas colaborativas Google Meet, Google Docs y Padlet. Se recogieron las impresiones de los participantes al finalizar el proyecto a través de la herramienta virtual Formularios de Google. (4) Resultados. En el proyecto piloto, cuatro de los cinco pares de estudiantes de doctorado completaron el plan de trabajo. Los resultados de las colaboraciones se publicaron en un Padlet colaborativo abierto. Se establecieron nichos de transferencia y colaboración futura entre grupos de investigación. (5) Conclusiones. Los participantes valoraron este proyecto como útil y lo recomendarían para conocer diferentes contextos culturales y sociales diferentes y ayudar a encontrar vías de transferencia de la investigación en el contexto socio-económico cruzado, superando las limitaciones de movilidad que han sido impuestas en estos últimos años.

**Palabras clave:** Internacionalización, Herramientas colaborativas, Cooperación.



# EL USO DE LA REDES SOCIALES PARA ACERCAR CONCEPTOS TEÓRICOS AL ESTUDIANTADO – EL INFLUENCER COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

Moreno, Francisco J.1; Caballero, Carla, Barbado, David, Sabido, Rafael.

<sup>1</sup>Centro de Investigación del Deporte. Universidad Miguel Hernández de Elche. España.

e-mail: fmoreno@umh.es

**Resumen.** (1) Introducción. Las redes sociales constituyen una herramienta de comunicación sin fronteras que nos permite mantener la proximidad poniendo en contacto a personas que se identifican con las mismas necesidades, aficiones o inquietudes. Es por ello, que las redes sociales tienen un innegable valor para acercar el aprendizaje informal y el formal y ahí es donde entra el papel del docente. (2) Objetivos. Mejorar la comunicación entre el estudiante y el profesor, acercar inquietudes y provocar intereses comunes gracias a la participación en el proceso de generar conocimientos junto con el estudiante de una forma colaborativa a través de las redes sociales. (3) Método. Se llevó a cabo un concurso en Instagram que consistía en la elaboración de contenido digital relacionado con conceptos de Aprendizaje y Control Motor dirigido al estudiantado del Grado de Ciencias del Deporte de la Universidad Miguel Hernández de Elche (UMH). (4) Resultados: en esta primera edición del concurso se presentaron 3 participantes, los cuales desarrollaron contenidos digitales relacionados con el control motor de forma sencilla, rigurosa, correctamente ejemplificada y amena. Esto conllevó una mayor interacción en las redes sociales por parte de los diferentes seguidores de Instagram, principalmente estudiantes. (5) Conclusiones. A pesar de la baja participación por parte del estudiantado consideramos que los contenidos creados tuvieron una gran aceptación en las redes sociales y que, por ello, se ha conseguido acercar al estudiantado los contenidos teóricos de las asignaturas relacionadas. Además, los estudiantes nos han enseñado a los profesores de qué forma podemos intentar transmitir los conocimientos para ser más cercanos a ellos.

**Palabras clave:** Redes sociales, Cooperación, Educación Superior, Instagram.



# AJUSTE DE LAS HERRAMIENTAS TIC PARA LA INSTRUCCIÓN EN ORTOGRAFÍA Y CALIGRAFÍA A PRÁCTICAS INSTRUCCIONALES EMPÍRICAMENTE VALIDADAS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

Arrimada García, María<sup>1</sup>, González Laguna, María Victoria

<sup>1</sup> Universidad de León, España  
e-mail: marrg@unileon.es

**Resumen.** En edades tempranas, el desempeño escritor está determinado, fundamentalmente, por los procesos de transcripción (i.e., ortografía y caligrafía, Jiménez y Hernández-Cabrera, 2019; Kim et al., 2015) y, como tal, la instrucción sobre ellos mejora la calidad textual (Graham y Santangelo, 2014; Santangelo y Graham, 2016). Por ello, diversos estudios han tratado de identificar prácticas instruccionales efectivas para trabajarlos. Paralelamente, en respuesta a la revolución tecnológica, se han desarrollado múltiples herramientas digitales de instrucción en ortografía y caligrafía (Rowland et al., 2020). Sin embargo, cabría preguntarse por el ajuste de dichas herramientas digitales a las prácticas de instrucción empíricamente validadas en este campo. Este trabajo recoge una revisión de herramientas digitales orientadas a la instrucción en ortografía y caligrafía y ajustadas a la secuencia instruccional de prácticas previamente validadas. Se realizaron dos búsquedas documentales diferenciadas, una centrada en identificar prácticas instruccionales empíricamente validadas para la instrucción en procesos de transcripción y otra centrada en identificar herramientas tecnológicas para la instrucción en dichos procesos. Ambas búsquedas partieron de meta-análisis y revisiones sistemáticas previamente publicadas y contaron con criterios de selección diferenciados. A continuación, se elaboraron tablas síntesis que describían la secuencia instruccional de cada práctica y el procedimiento de empleo de cada herramienta digital. La comparación de estas tablas permitió identificar 8 software de instrucción en transcripción que se ajustaban a la secuencia instruccional definida por prácticas empíricamente validadas. Los resultados sugieren un escaso ajuste entre las herramientas tecnológicas y la evidencia empírica en la enseñanza de procesos de transcripción. Sin embargo, las herramientas que sí se ajustan a dicha evidencia, tienden a incorporar más de una práctica efectiva. Se discuten las implicaciones educativas de estos resultados y se enfatiza la necesidad de explorar si las prácticas instruccionales tradicionalmente consideradas efectivas lo son también aplicadas al formato tecnológico.

**Palabras clave:** prácticas instruccionales efectivas, herramientas digitales, instrucción en ortografía y caligrafía, ajuste a la evidencia empírica.



# ACTIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES EN UNA PLATAFORMA DE INTERACCIÓN ONLINE BASADA EN UN MODELO DE INTELIGENCIA COLECTIVA

Pérez Yus, María Cruz<sup>1</sup>, Campos Bacas, Daniel, González-Mendiondo, Lucía, Bautista Alcaine, Pablo y Orejudo Hernández, Santos

<sup>1</sup> Universidad de Zaragoza, España  
e-mail: sorejudo@unizar.es

Resumen. Investigadores de Instituto de Biocomputación y Física de Sistemas Complejos de la Universidad de Zaragoza (BIFI) y la empresa Kampal han desarrollado la plataforma Collective Learning (ic.kampal.com), entorno de interacción online destinada a resolver problemas bajo el modelo de la inteligencia colectiva. Con ello, es posible usar esta herramienta como un entorno de aprendizaje colaborativo. Así, el objetivo de este trabajo es exponer los resultados obtenidos por 7 grupos de estudiantes de magisterio (n=344) de la Universidad de Zaragoza que realizaron en este entorno una actividad de aprendizaje orientada a resolver un supuesto práctico relacionado con la identificación y análisis de un caso con necesidades educativas especiales. La actividad tenía una duración prevista de una hora.

Los resultados ponen de manifiesto que los estudiantes mantienen su participación en la plataforma, pero que esta varía en distintos momentos según las demandas de la plataforma (trabajo individual, trabajo en grupos pequeños, exposición al top10 de respuestas). En cuanto a la percepción de la utilidad, los estudiantes valoraron positivamente la actividad, que la consideran útil para su aprendizaje y de la que destacan como aspectos más interesantes poder compartir el punto de vista de otros estudiantes sobre la actividad. Como conclusión, se valora que esta plataforma supone un entorno de interacción con un gran potencial para mejorar el aprendizaje, pero que la mera interacción entre los estudiantes en la misma no garantiza unos buenos resultados de aprendizaje, por lo que la supervisión de los docentes sigue siendo un aspecto fundamental en este entorno de aprendizaje.

## Palabras clave: In

Interacción online, Collective Learning, Estudiantes Universitarios, Resultados





# PODCAST COMO POTENCIADOR DEL APRENDIZAJE Y HABILIDAD COMUNICATIVA

Herrera Solórzano, Mónica, Cevallos Macas, Fanny, Salcedo Viteri, Karina

<sup>1</sup> Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador  
mherrera@utpl.edu.ec

**Resumen.** La competencia comunicativa tiene un rol fundamental, como categoría inherente al proceso de formación y posterior desempeño del profesorado del siglo XXI; somos conscientes que la sociedad contemporánea en todas las áreas de estudio, exige de profesionales integrales, capaces de aprovechar, utilizar y profundizar en sus saberes, en función de asimilar los grandes volúmenes de conocimientos, que promuevan el desarrollo integral de las personas, para que tenga una participación responsable y creadora en la sociedad (Marrero, H., Romero, R. y Cuenca, Y., 2020).

El ambiente post pandemia en el que nos encontramos, mueve a los docentes de todos los niveles educativos a encontrar un apoyo en la tecnología para lograr en sus estudiantes un aprendizaje significativo, ello ha provocado además la necesidad de formación en competencias que le permitan integrar herramientas informáticas y recursos educativos para generar ambientes de aprendizaje innovadores.

El objetivo principal de la investigación fue fortalecer la habilidad comunicativa en los estudiantes universitarios de tres disciplinas y niveles educativos diferentes a través de un conjunto de actividades de enseñanza-aprendizaje dinámicas e interactivas, la creación de Podcast diseñados por los 64 estudiantes de las asignaturas: Computación y Sociedad; Second Language Acquisition y Prácticum I, fueron promocionados a través de un espacio virtual mediante la herramienta padlet.

Los estudiantes aseguran que, gracias al desarrollo del proyecto fortalecieron algunas competencias, es así que el 85,9% que equivale a 55 estudiantes coinciden al mencionar que las principales son la creatividad y la comunicación, dando respuesta de esta manera al objetivo general que hace referencia a fortalecer la habilidad comunicativa a través de podcast educativos. El Podcast, se constituye en una herramienta metodológica potente capaz de desarrollar en los estudiantes la competencia comunicativa tan necesaria y que forma parte de las habilidades blandas que deben poseer todos los profesionales del siglo XXI.

**Palabras claves:** aprendizaje, competencia comunicativa, innovación, podcast

# APRENDIZAJE DE LA BIOLOGÍA A TRAVÉS DE LA REALIDAD AUMENTADA

Cevallos-Solórzano, Gabriela<sup>1</sup>, Moreira Palacios Máximo<sup>2</sup>, Vivanco Galván Oscar<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidad Técnica Particular de Loja, Facultad de Ciencias de la Salud, Ecuador

<sup>2</sup>Universidad Técnica Particular de Loja, Facultad de Ciencias Exactas y Naturales, Ecuador  
e-mail: gcevallos@utpl.edu.ec

La comprensión de las estructuras celulares es fundamental para el estudio de la biología, no obstante, la mayoría de las imágenes están limitadas a dos dimensiones. Por lo que se tienden a relacionar el mismo tamaño relativo a los orgánulos celulares. El uso de las simulaciones 3D, juegos y ambientes virtuales ofrece la posibilidad de una alta participación de los estudiantes, además desarrollar la habilidad de explorar, construir y manipular objetos virtuales. Así la realidad aumentada (RA), brinda imágenes tridimensionales las cuales pueden ser manipuladas al moverlas o cambiar su tamaño, permitiendo aclarar una definición de forma más experiencial. El objetivo principal fue comparar el aprendizaje de las estructuras celulares a través del uso del aplicativo “Biología RA” frente a una clase tradicional. El estudio incluyó 97 estudiantes de las carreras de la Facultad de Ciencias Biológicas y Ciencias de la Salud. Se formaron dos grupos al azar, con el grupo I, se desarrolló con el aplicativo “Biología RA” y con el grupo II se realizó una clase tradicional. Al final se aplicó una evaluación de conocimientos, que incluyó preguntas de conocimiento, comprensión, aplicación y análisis, según la Taxonomía de Bloom; y, un cuestionario de apreciación de la herramienta usada. Los resultados indican que el 17% de los estudiantes comprendieron mejor el tema de Estructura Celular con la clase tradicional frente al 15% que tuvieron una mejor comprensión con el aplicativo de RA. Por otro lado, tanto el uso del aplicativo como la clase tradicional fue de agrado de los estudiantes Finalmente, el uso de la RA permitió a los estudiantes dimensionar la estructura, tamaño y forma celular; adicional que se puede aplicar para contar con un espacio interactivo con los estudiantes.

**Palabras clave:** Realidad Aumentada, Biología, célula



# LA TRASESCENA DEL DISEÑO DE UNA EXPERIENCIA MULTIMEDIA INTERACTIVA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN PREESCOLAR

De la Rosa Alzate, Adriana, a<sup>1</sup>, Solano Alegría, Andrés Fernando, a<sup>2</sup>; Peláez Ayala Carlos

<sup>1</sup> Universidad Autónoma de Occidente/Colombia  
e-mail: eadalarosa@uao.edu.co; afsolano@uao.edu.co; capa@uao.edu.co

**Resumen.** Esta ponencia recoge el trabajo realizado por un grupo interdisciplinar para el diseño de una experiencia interactiva multimedia denominada Coco-Shapes, dirigida a la enseñanza del inglés en niños de jardín y transición, en una institución educativa ubicada en un contexto de población vulnerable, en la ciudad de Cali, Colombia. El propósito es analizar de qué manera los cambios en el juego educativo revelan los aprendizajes de los participantes en el diseño. El grupo interdisciplinar estaba conformado por ingenieros de áreas como la informática, multimedia y electrónica, profesoras de preescolar, pedagogos, comunicadores y diseñadores gráficos. En el proceso de diseño se aplicó una nueva metodología para el desarrollo de experiencias multimedia interactivas en educación básica, que considera enfoques como la Ingeniería de Software, la fundamentación pedagógica, el Diseño Centrado en el Usuario y el Diseño Sensible al Valor. El proceso se llevó a cabo desde julio de 2021 hasta julio de 2022. Se presenta el trabajo cooperativo realizado entre los investigadores y la comunidad educativa, en el que se exploró las necesidades que justifican la producción de este recurso educativo. Nos enfocaremos en los distintos cambios que sufrió el diseño de la experiencia multimedia interactiva, a partir de la comunicación frecuente con los interesados, y el proceso para atender a los objetivos de aprendizaje. Uno de los resultados de esta reflexión es el reconocimiento de la diferencia entre intereses de las profesoras y de los diseñadores, puesto que en el contexto escolar se busca que el recurso permita apoyar la clase grupal, mientras que para los diseñadores se pensó inicialmente en un juego individual. Este proceso permitió por parte del equipo la identificación conceptual de elementos/criterios que diferencian recursos digitales que promueven pensamiento y movilizan el aprendizaje en niños y niñas de preescolar.

**Palabras clave:** diseño experiencia interactiva multimedia, juego educativo, aprendizaje del inglés, preescolar



# GAMODIFICATION; EXPERIENCIA QUE BUSCA MOTIVAR Y DINAMIZAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Betancourt García, Diego/Badillo Vega, Rosalba

<sup>1</sup> Universidad Carolina/Universidad Autónoma San Luis Potosí /México

diego.betancourt@ucarolina.edu.mx

rosalba.badillo@uaslp.mx

**Resumen.** La educación no es un proceso estático, sino que varía y variará irremediabilmente dependiendo de los tiempos y los contextos. El desafío es claro, condiciones como la actual pandemia, la globalización, el surgimiento de nuevas sociedades del conocimiento, además de las exigencias de los mercados laborales, han provocado que todos los niveles educativos se enfrenten a un vertiginoso cambio paradigmático promoviendo la innovación educativa. Es por ello, que este trabajo expone la necesidad de experimentar una innovadora estrategia pedagógica. La gamificación. La preocupación de los docentes por el bajo rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de inglés en educación superior ha motivado esta investigación.

El diseño metodológico es del tipo cuasi- experimental para dos muestras independientes, grupo control y un grupo experimental. Fundamentos psicológicos y académicos se han puesto en práctica a través de un sistema de gamificación hospedado en diferentes sitios web combinando elementos de los juegos en el ámbito escolar. Esta propuesta destaca en su diseño: gráficos y soluciones tecnológicas que aspiran a que el estudiante disfrute la experiencia. Los resultados pre eliminares del análisis del pre y post test de los grupos control y experimental indican que la estrategia permitió mejorar el rendimiento académico de los universitarios.

**Palabras clave:** Gamificación, Colaboración, Innovación Educativa, Metodología Activa.



# EXPERIENCIA DE PROYECTO DE EVALUACIÓN Y MEDICIÓN CURRICULAR CON USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA UNIVERSIDAD DE CHILE

Celedón Gamboa, Cristian<sup>1</sup>, Pessoa Bruno, Daniela

<sup>1</sup> Universidad de Chile, Chile

e-mail: cceledon@uchile.cl

## Resumen.

La presente experiencia presenta la implementación de un proceso de evaluación de 3 planes curriculares al interior de la Universidad de Chile, bajo el soporte intensivo de herramientas tecnológicas (TIC), favoreciendo el uso de espacios de medición remotos o híbridos con el fin de potenciar la eficiencia, alcance y rapidez del proceso de mejoramiento de los programas académicos.

Las preguntas claves que explora esta experiencia son: ¿Cómo es posible ejecutar un complejo proceso de evaluación curricular mediado con tecnología?; ¿Qué estrategias metodológicas se emplearon para favorecer la calidad y precisión del proceso evaluativo con uso de TIC?; ¿Cuáles fueron las implicancias institucionales - políticas de este novedoso proceso?

Para dar abordaje al complejo desafío se estipuló un sistema mixto de medición, utilizando como ejes teóricos el Modelo de Evaluación Curricular C.I.P.P. y el Modelo de Evaluación por Objetivos de Ralph W. Tyler. La aproximación metodológica presentó predominancia cualitativa basado en análisis temático, triangulándola con la data histórica y la información estadística de las carreras. Se seleccionaron detenidamente una serie de TIC para el proceso de recolección de información, ejecutando la totalidad de entrevistas, grupos focales, aplicación de encuestas y análisis documental de forma híbrida, con uso de herramientas digitales de videoconferencia, cuestionarios en línea, software de gestión de datos de la propia universidad y programas de analítica de datos.

Como resultados, el proceso fue ejecutado satisfactoriamente, con una alta participación y sobresaliente nivel de involucramiento de la comunidad educativa, siendo la experiencia destacada como uno de los procesos de medición más eficientes y efectivos ejecutados históricamente al interior de la universidad. Este caso permite concluir que es posible ejecutar proyectos eficientes de medición y mejoramiento curricular (MMC) con el uso herramientas digitales y espacios híbridos de evaluación, sin que esto influya en la calidad, participación y alcances del proceso.

**Palabras clave:** Digital, TIC, Medición, Evaluación, Currículo, Universidad.



# EJE TEMÁTICO 2

**Transformación digital en la evaluación e  
intervención psicoeducativa.**

# EVALUACIÓN DE LA REVISIÓN TEXTUAL: MEDIDAS OFFLINE VS ONLINE

López, Paula y Fidalgo, Raquel

Universidad de León, España  
e-mail: plogp@unileon.es

**Resumen.** La escritura de textos implica la activación de procesos cognitivos complejos como son la planificación, redacción y revisión textual. En los últimos años, se ha dado un especial interés por el desarrollo de herramientas online que permitan evaluar los mismos de forma comprensiva. Este trabajo se centra en el proceso de revisión, el cual ha recibido menor atención a pesar de su importancia, y en el que la evaluación es especialmente compleja por la naturaleza de dicho proceso y los diferentes subprocesos implicados en la misma.

Así, el objetivo del presente trabajo se centra en realizar una revisión y análisis comparativo de los diferentes instrumentos y medidas que se han utilizado para evaluar la revisión textual, diferenciando las mismas en función de su naturaleza offline u online.

Para ello, se ha realizado una revisión de estudios en diferentes bases de datos como WoS o Scopus. Adicionalmente, se realizó una búsqueda en las revistas más relevantes en el ámbito de la escritura. Como criterios de inclusión se consideró que en los estudios se evaluase la revisión textual de forma específica, que se describiesen los instrumentos y medidas de forma detallada y que estuviesen implementados en primera lengua. Tras la selección de artículos se procedió a categorizar los mismos por tipos de instrumentos de evaluación, bien online u offline.

Tras el análisis de los artículos seleccionados se han podido encontrar diferentes instrumentos y medidas de carácter offline y online, siendo los primeros aquellos que se han utilizado de forma preferente para la evaluación de la revisión textual. Sin embargo, a pesar de que las herramientas online no están exentas de inconvenientes, éstas parecen ser las más adecuadas si se quiere evaluar la revisión de la forma más exhaustiva posible.

**Palabras clave:** Revisión textual, Evaluación, Medidas Online, Medidas Offline, Proceso escritor.



# INTERVENCIÓN EN DIFICULTADES LECTORAS A TRAVÉS DE UNA APP GAMIFICADA BASADA EN EL MODELO RTi.

Pasarín-Lavín, Tania<sup>1</sup>; Abín, Amanda<sup>2</sup>; Areces, Débora<sup>3</sup>;  
San Pedro Veledo, Juan Carlos<sup>4</sup> y Rodríguez Pérez, Celestino<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universidad de Oviedo, España

e-mail: pasarintania@uniovi.es<sup>1</sup>; abinamanda@uniovi.es<sup>2</sup>; arecesdebora@uniovi.es<sup>3</sup>;  
juancar@uniovi.es<sup>4</sup>; rodriguezcelestino@uniovi.es<sup>5</sup>

**Resumen.** Actualmente, la intervención en las dificultades del aprendizaje se realiza de una manera más globalizada y centrada en las teorías basadas en las fortalezas del alumnado. Por este motivo gana peso el modelo de Respuesta a la Intervención (RTi) centrado en la detección precoz y la intervención temprana de las DAE a través de un sistema multinivel (Arias-Gudín y García Llamazares, 2021). Este estudio se centra en el diseño de una herramienta APP basada en la evaluación-intervención de la lectura, ya está demostrado que la tecnología puede mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, especialmente en el caso de los niños, y contribuir al abordaje de dificultades previas (Adebisi et al., 2015). ApprendeRTi es un programa de intervención basado en el programa LETRA de Jiménez (2019) y se centra en cinco habilidades: conciencia fonológica, conocimiento alfabético, fluidez de lectura, vocabulario y comprensión a través de la digitalización de 5 cuadernos. La intervención se divide en dos aplicaciones: aplicación del nivel 1 y otra del nivel 2 con una duración de 3 meses cada una y que depende de las evaluaciones de cribado y de progreso. La diferencia entre ellas radica en el feedback que recibe el alumno, el modo de instrucción y el modelado aportado por la aplicación. Con esta intervención se pretende conseguir una mejora en la lectura de aquellas personas consideradas en riesgo de tener dificultades de lectura y con la aplicación completa del programa (incluyendo la parte de evaluación) se conseguiría detectar precozmente al alumnado en riesgo.

**Palabras clave:** Modelo RTi, Dificultades Específicas de Aprendizaje, dislexia, enseñanza de la lectura, intervención.





# EVALUACIÓN E INTERVENCIÓN GAMIFICADA DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS A TRAVÉS DE UNA APP PARA LA MEJORA DE LAS DIFICULTADES LECTORAS

Méndez-Freije, Inmaculada<sup>1</sup>, Pasarín-Lavín, Tania<sup>2</sup>,  
Menéndez Cerezo, Rebeca<sup>3</sup>, García Fernández, Trinidad<sup>4</sup>, Santana Amador, Zaira<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universidad de Oviedo, España

<sup>5</sup>Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, España

e-mail: uo230289@uniovi.es<sup>1</sup>; pasarintania@uniovi.es<sup>2</sup>; cerezorebeca@uniovi.es<sup>3</sup>;  
garciatrinidad@uniovi.es<sup>4</sup>; zaira.santana@gmail.com<sup>5</sup>

**Resumen.** El modelo de Miyake et al. (2000), uno de los más influyentes sobre la organización de las funciones ejecutivas (FE), señala tres componentes fundamentales: el control inhibitorio, la flexibilidad y la memoria de trabajo. Según este modelo los componentes ejecutivos tienen un aspecto evolutivo, lo que ha llevado a estudiar las FE como habilidades precursoras del aprendizaje escolar. Existe evidencia científica de que los déficits ejecutivos y autorregulatorios afectan a un amplio rango de procesos, entre ellos, los de la adquisición de la lectura. Surge así la necesidad de diseñar e implementar nuevos modelos para el tratamiento y evaluación de las dificultades de aprendizaje específicas (DAE) en los que se incorpore el método RTi y una evaluación comprensiva de los procesos ejecutivos. El objetivo es diseñar, según el modelo RTi, una herramienta APP adaptativa para la evaluación-intervención de la lectura donde se evalúe e intervenga de manera complementaria las funciones ejecutivas, por lo que esta comunicación se centrará en esta última parte. En primer lugar, la evaluación de las FE se realiza a través de 7 pruebas digitales que evaluarán la atención dividida, la atención sostenida, la memoria de trabajo, la flexibilidad y la inhibición. Por otro lado, la intervención de las FE se realizará de manera complementaria a la intervención de la lectura, en un programa de 12 sesiones de 45 minutos semanales. En cada sesión se desarrollarán 4-5 actividades en las que se trabajarán: atención, inhibición, memoria de trabajo, flexibilidad y planificación, donde el tiempo y la secuencia de terminación, así como la dificultad de las tareas variará en función de los aciertos y errores. Tras el entrenamiento de las FE se espera obtener un mayor rendimiento en las tareas de habilidad lectora.

**Palabras clave:** Modelo RTi, Funciones Ejecutivas, Control ejecutivo, evaluación, intervención.



# EVALUACIÓN DE LAS DIFICULTADES LECTORAS A TRAVÉS DE UNA APP GAMIFICADA BASADA EN EL MODELO RTi.

Abín, Amanda<sup>1</sup>; Méndez-Freije, Inmaculada<sup>2</sup>; Fernández Alba, María Estrella<sup>3</sup>;  
Fernández Cueli, Marisol<sup>4</sup> y González Sánchez, Lorena<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universidad de Oviedo, España

<sup>5</sup>Universidad de Cantabria, España

e-mail: abinamanda@uniovi.es<sup>1</sup>; uo230289@uniovi.es<sup>2</sup>; fernandezestrella@uniovi.es<sup>3</sup>;  
cuelimarisol@uniovi.es<sup>4</sup>; lorena.gonzalezsanchez@unican.es

**Resumen.** Uno de los modelos utilizados actualmente para el abordaje de las Dificultades Específicas de Aprendizaje (DAE) es el modelo de la Respuesta a la Intervención (RTi). Este modelo parte de una visión holística del aprendizaje, no centrada en el déficit y que tiene como objetivo detectar e intervenir de manera temprana las DAE, considerando al profesorado como punto clave en un proceso multinivel. Esto, unido al desafío de aprovechar las grandes potencialidades del desarrollo tecnológico para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, han dado lugar a la aplicación denominada APPrendeRTi. El objetivo es diseñar, según el modelo RTi, una herramienta APP adaptativa con 3 modalidades de evaluación-intervención: una con tareas de evaluación-intervención basadas en prerrequisitos de la lectura (tradicional); otra basada en función ejecutiva; y una combinada de ambas, todas ellas para la etapa educativa de 1º y 2º curso de Educación Primaria. En el desarrollo de esta comunicación oral, nos centraremos específicamente en la evaluación de la lectura. La evaluación se centra en 8 pruebas o actividades que mantienen su estructura a lo largo de la implementación de la herramienta. Sin embargo, el tipo de evaluación (cribado o progreso) y su contenido varían en función del curso académico. El proceso de evaluación será diseñado y programado como aplicación digital en una Tablet, con la que el niño deberá interactuar. El profesorado, entendido como parte clave de este proceso de evaluación-intervención, será el encargado de registrar todas las respuestas dadas por el alumno durante la fase de evaluación. Con el desarrollo de la evaluación de lectura se pretende conseguir que el profesorado sea capaz de detectar precozmente carencias en ciertas habilidades académicas, y, por tanto, intervenir desde los primeros niveles académicos para detectar alumnado en riesgo de DAE.

**Palabras clave:** Modelo RTi, Dificultades Específicas de Aprendizaje, dislexia, enseñanza de la lectura, evaluación.



# EJE TEMÁTICO 4

**Aprendizaje y digitalización en el entorno social y familiar.**

# EDUCACIÓN PRESENCIAL VS. EDUCACIÓN VIRTUAL. BALANCE DE LAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS LUEGO DE DOS AÑOS DE EDUCACIÓN VIRTUAL EXCLUSIVA

Pinedo Macedo, Donaldo Humberto<sup>1</sup> y Pinedo Bonet, Sol Viviana<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Perú

e-mail: 201426@unsaac.edu.pe

<sup>2</sup> C.E.P San José - La Salle, Cusco, Perú

e-mail: 2229@es.lasalle.pe

**Resumen.** (1) Han pasado dos años de educación virtual exclusiva debido a la pandemia del COVID-19, y ahora el alumnado está regresando a las clases presenciales. Es necesario hacer un balance de la educación virtual y presencial. (2) Así, los objetivos del estudio son identificar las percepciones que tienen los padres y madres de familia sobre las ventajas y desventajas de los modelos educativos presencial y virtual, y conocer su preferencia por uno de ellos. (3) Se aplicó un diseño metodológico mixto (cuantitativo - cualitativo). Las personas que participaron como informantes fueron, en su mayoría, madres de familia de colegios privados del nivel de educación primaria y secundaria de la ciudad de Cusco, Perú. Los datos recogidos se contrastaron con investigaciones previas. Para el análisis de la información se utilizó la estadística descriptiva y el método cualitativo. (4) Los principales hallazgos son los siguientes: después de dos años de pandemia, la educación presencial tiene más ventajas que desventajas. Las principales ventajas de la educación presencial son la socialización y la interacción, mientras que la principal desventaja es que este modelo no tiene desventajas. En cuanto a la educación virtual, la principal ventaja es que los hijos e hijas realizan sus labores académicas en la seguridad de la casa, mientras que la principal desventaja es que no hay interacción/socialización con el alumnado y el colectivo docente. Por otro lado, las madres de familia prefieren la educación presencial para sus hijos e hijas, porque el aprendizaje es mayor y mejor. (5) En conclusión, luego de dos años de educación virtual exclusiva, las madres de familia prefieren la educación presencial, porque es mejor en términos pedagógicos y permite el desarrollo sicosocial de sus hijos e hijas.

**Palabras clave:** educación virtual, educación presencial, ventajas, desventajas, COVID-19.



# DÍA MUNDIAL DE CONCIENCIACIÓN DEL AUTISMO. UN ANÁLISIS DE SU IMPACTO EN VOLUMEN DE BÚSQUEDAS EN GOOGLE EN PAÍSES DE HABLA HISPANA

Tárraga-Mínguez, Raúl,<sup>1</sup> Gómez-Marí, Irene,<sup>1</sup> Lacruz-Pérez, Irene<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidad de Valencia, Dpto. de Didáctica y Organización Escolar, España  
e-mail: raul.tarraga@uv.es

**Resumen.** (1) Introducción. El análisis de las tendencias de búsqueda en Google se ha convertido en una herramienta interesante en la investigación social. Cuando una temática, una noticia o un acontecimiento concreto impactan de manera relevante en una sociedad, el volumen de búsquedas en Google sobre ese tema, aumenta significativamente. (2) Objetivo. El objetivo del presente estudio es analizar el impacto de la celebración del Día Mundial de Concienciación del Autismo (2 de abril) en las tendencias de búsqueda en Google de 11 países de habla hispana. (3) Método. Se empleó la herramienta Google Trends para analizar el volumen de búsquedas sobre autismo en la semana del día 2 de abril de los años comprendidos entre 2017 y 2021 en: Argentina, Bolivia, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, España, Guatemala, México, Perú y Venezuela. (4) Resultados. Los resultados indican que, de los 55 datos recabados (5 años en 11 países), en un total de 50 ocasiones la semana del 2 de abril fue en la que se dio el mayor volumen de búsquedas relacionadas sobre autismo en todo el año. (5) Conclusiones. Estos resultados sugieren que las campañas de concienciación y visibilización del autismo tienen un impacto elevado en los países iberoamericanos estudiados, tal y como ocurre en los países de habla inglesa en que se han realizado estudios similares. Llama la atención el caso de Cuba, en el que tan solo en 2 de los 5 años analizados la semana del 2 de abril coincidió con la semana de mayor volumen de búsquedas en Google, lo que probablemente se debe a la particularidad de su régimen político y sus derivadas sociales y de capacidad de conexión de la población a Internet. Estos resultados tienen implicaciones relevantes en el trabajo por la mejora de la inclusión social de las personas con autismo.

**Palabras clave:** Autismo, Google Trends, Iberoamérica, inclusión social.



# ENTORNOS FAMILIARES POST-CONFINAMIENTO, ALERTA PARA EVITAR SUICIDIOS EN ADOLESCENTES

Ramírez Cabanzo, María Helena

Fundación Universitaria del Área Andina, Colombia

e-mail: mramirez75@areandina.edu.co

## Resumen.

El confinamiento durante el covid-19 a nivel mundial, provocó efectos en la salud mental de los adolescentes, generó síntomas asociados a la ansiedad y depresión. El encierro con la familia afectó las relaciones entre los integrantes y la población en general; sin embargo, al realizar el ingreso, se hace visible en el escenario escolar, con los estudiantes de educación media del Colegio Fernando Soto Aparicio de Bogotá, Colombia, lugar donde se desarrolla la investigación y que este artículo presenta con resultados. El objetivo era identificar el papel que juegan los entornos familiares post-confinamiento para evitar intentos de suicidio en adolescentes, analizar los niveles de violencia intrafamiliar durante el confinamiento que se asocia a limitación en procesos comunicativos y débiles relaciones interpersonales en el encuentro con los pares; agravando la salud mental, expresada en intento de suicidio. Desde un enfoque metodológico cuantitativo, con un estudio hermenéutico, se analizan historias de vida de 80 jóvenes entre los 16 y 18 años, en dichas narraciones, consignadas en el cuaderno de ética entregado a manera de diario y con videos que explora emociones y sentimientos como mediación tecnológica, los estudiantes expresan el sentido de vida que tenían los entornos familiares, las concepciones de amor y protección vividas en confinamiento, reconocen niveles de violencia acaecidos durante éste tiempo y se divisan intentos de suicidio; situación que permite adecuar ruta de atención para evitar suicidios, escucha y comprensión por parte del docente de ética. A partir de los resultados, se concluye la presencia de condiciones vulnerables en el hogar por falta de empleo estable, familias no nucleares, madres cabeza de hogar, padres jóvenes y sin experiencia en la crianza, prácticas de violencia intrafamiliar, ausencia de encuentros comunicativos, intimidación y menosprecio a la existencia de estos jóvenes, que conduce a débil deseo de vivir.

**Palabras clave:** Familia, adolescentes, suicidio, violencia, crianza



# EJE TEMÁTICO 5

**Transformación digital en economía, sociedad y contextos profesionales.**

# ESPACIO DE INNOVACIÓN PARA QUE EL ESTUDIANTE UNIVERSITARIO AFINE HABILIDADES DE DIAGNÓSTICO EMPRESARIAL

Lazcano Alvarez, Karina Michelle

CETYS Universidad, México  
e-mail: Michelle.lazcano@cetys.mx

**Resumen.** El espacio de innovación DOERS es una práctica para que el estudiante universitario diagnostique, plantee y solucione problemas empresariales reales en MIPYMES de la localidad que requieran apoyo para su crecimiento, dichas soluciones deberán caer bajo el Objetivo de Desarrollo Sostenible #9, Industria, innovación e infraestructura, con opciones como tracking del cliente, dashboards para comprensión de datos, organización de banco de datos o automatización de tareas.

Los equipos se conforman por 5 alumnos, son multidisciplinarios e internacionales. Previo contrato de confidencialidad empresa-estudiante, la metodología proporcionada al estudiante se explica de manera amena en una página web con videos y formatos que facilitan seguir las actividades de las 5 fases que la comprenden: Conocimiento del problema (inmersión), Diagnóstico empresarial de los procesos cotidianos, Ideación de soluciones viables, Entregable de la propuesta y caso de estudio, y una última de Monitoreo vinculada a la opción de prácticas profesionales dentro de la misma empresa diagnosticada. Durante el proceso los alumnos reciben el coacheo de expertos.

El tipo de investigación es de propósito aplicado con datos de campo y de alcance descriptivo.

Como resultado final, los estudiantes entregan además de una propuesta tecnológica de presupuesto viable, un caso de estudio documentado en base a sus observaciones, de esta manera además de apropiarse del conocimiento, dicho documento podrá ser utilizado por futuros estudiantes dentro de diferentes clases, el método del caso ha demostrado reiteradamente su relevancia en la educación para la toma de decisiones empresariales. Al estudiante destacado, el empresario pudiera ofrecerle un empleo y con ello la posibilidad de aplicar la transformación digital propuesta.

En conclusión, escuela, alumno y empresario obtienen un beneficio del entorno de aprendizaje creado.

**Palabras clave:** DOERS, metodología, innovación, diagnóstico empresarial, coacheo.





# RESÚMENES DE PÓSTERES

## EJE TEMÁTICO 1

Estrategias y experiencias de transformación digital en la comunidad educativa.

**1. UNA REVISIÓN EMPÍRICA SOBRE LA LECTURA DIGITAL EN EL DOMINIO LECTOR EN LA EDUCACIÓN OBLIGATORIA.** Dushkina, Nadezda; Fidalgo, Raquel y Álvarez, María Lourdes. *Universidad de León, España.*

**2. LOS LABORATORIOS VIRTUALES DE QUÍMICA (LVQs) EN 2º DE BACHILLERATO: ANÁLISIS Y ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA.** Vizcaino García, Victoria y Pérez Garcias, Adolfin. *Universidad de Las Islas Baleares, España.*

**3. ESTUDIANTES BACHILLERES CON Y SIN EXPERIENCIA EN LÍNEA DURANTE LA ENSEÑANZA REMOTA DE EMERGENCIA: ACTITUDES HACIA DIFERENTES MODALIDADES DE APRENDIZAJE.** Uribe Ruiz, Nancy Erika y Artemova, Inna. *Universidad Autónoma de Campeche, México.*

**4. LA EDUCACIÓN DIGITAL EN LAS ETAPAS OBLIGATORIAS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA.** Martínez García, Héctor; García Fernández, Trinidad y Rodríguez Pérez, Celestino. *Universidad de Oviedo, España.*

**5. PERCEPCIÓN DE LOS ALUMNOS EN EL USO DE LA MICROSCOPIA VIRTUAL COMO ALTERNATIVA DE APRENDIZAJE DEL CURSO DE HISTOLOGÍA VETERINARIA.** Ramírez Huanca, Julio Enrique. *Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Perú.*

## EJE TEMÁTICO 2

Transformación digital en la evaluación e intervención psicoeducativa.

**6. PROTOCOLO RBT PARA LA EVALUACIÓN DE LA ATENCIÓN Y LA MEMORIA.** Irurtia Muñiz, María Jesús; García Palacios, Azucena y Urchegui Bocos, Pedro. *Universidad de Valladolid, España.*

## EJE TEMÁTICO 3

Género, diversidad y transformación digital.

**7. USO DE LA RED SOCIAL TWITTER COMO PLATAFORMA DE DENUNCIA SOCIAL DE TRATO SEXISTA EN EL VIDEOJUEGO VALORANT.** Areces Verdes, Sara. *Universidad de Oviedo, España.*



## EJE TEMÁTICO 6

Transformación digital para un envejecimiento activo y saludable para la población.

### **20. ANÁLISIS DE LA AUTONOMÍA EN EL USO DE TIC DE LOS USUARIOS DE PARKINSON SALAMANCA ¿ES VIABLE UNA TERAPIA LOGOPÉDICA ONLINE?**

Pérez, Adrián; Romero, Tatiana; Arroyo, Manuel; Sabater, Lucía y Betancort, Montesinos. *Universidad Pontificia de Salamanca, España.*



# EJE TEMÁTICO 1

**Estrategias y experiencias de transformación digital en la comunidad educativa.**

# UNA REVISIÓN EMPÍRICA SOBRE LA LECTURA DIGITAL EN EL DOMINIO LECTOR EN LA EDUCACIÓN OBLIGATORIA

Dushkina, Nadezda, Fidalgo Redondo, Raquel, Álvarez Fernández, M<sup>a</sup> Lourdes

Universidad de León, España

e-mail: ndushk00@estudiantes.unileon.es

**Resumen.** Hoy en día, el acceso a recursos educativos digitales aumenta de manera significativa en el ámbito educativo, ganando popularidad progresivamente, y favoreciendo su mantenimiento en el futuro. De forma específica, en este estudio se analiza a través de una revisión sistemática siguiendo la declaración PRISMA, el papel que la lectura digital juega en el dominio lector del alumnado de la Educación Obligatoria, desde una perspectiva psicológica y un enfoque educativo. La naturaleza y la calidad de la lectura digital han fomentado un debate en el ámbito académico, si bien, no existe un consenso claro sobre sus efectos positivos o negativos en el dominio lector. Por una parte, estudios implementados en las diferentes etapas educativas han mostrado que la lectura digital afecta la actividad de las estructuras cerebrales y disminuye significativamente las competencias cognitivas de los niños. Sin embargo, también existen evidencias a favor del formato digital en la lectura. En base a los estudios revisados, cabe preguntarse por la influencia de la lectura digital, a nivel metacognitivo, motivacional y actitudinal en el alumnado de la educación obligatoria y por el posible rol mediador que el profesorado puede jugar en su autoeficacia en relación con el uso de dispositivos digitales.

**Palabras clave:** lectura digital, alumnado, dominio lector, autoeficacia, metacognitivo



# LOS LABORATORIOS VIRTUALES DE QUÍMICA (LVQS) EN 2º DE BACHILLERATO: ANÁLISIS Y ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA

Vizcaíno García, Victoria y Pérez Garcías, Adolfinia

Universidad de Las Islas Baleares, España  
e-mail: vicky.vizcaino95@gmail.com

**Resumen.** El último curso preuniversitario se caracteriza por su dureza y por su alto nivel de exigencia. Contenidos complejos y extensos acompañados de una planificación ajustada inciden directamente sobre profesores y alumnado produciendo en estos últimos falta de interés y desmotivación generalizada. La asignatura de Química, precisa del desarrollo de destrezas procedimentales para ofrecer una educación integral. Sin embargo, en ocasiones, por problemas de distinta índole se suprimen de las programaciones.

Los Laboratorios Virtuales de Química (LVQs) se postulan como una posible herramienta capaz de ofrecer soluciones ante esta problemática. Se presenta una investigación basada en diseño cuyo objetivo es la creación de secuencias didácticas creadas a través de un proceso de mejora continua. Tras un análisis preliminar, se realiza una búsqueda y selección de estos recursos, los cuales serán evaluados y puntuados según sus atribuciones. Los LVQs se implementarán en el aula empleando un cambio metodológico y proceso reflexivo durante tres ciclos de diseño, implementación y rediseño, a través de las anotaciones del diario de campo de la docente investigadora y tras una evaluación de tres expertos en el área. El resultado son diferentes secuencias didácticas listas para su implementación y cuyo objetivo es mejorar la enseñanza de la Química.

**Palabras clave:** Laboratorios Virtuales de Química (LVQs), Investigación basada en Diseño (IBD), didáctica de la ciencia, Bachillerato.



# ESTUDIANTES BACHILLERES CON Y SIN EXPERIENCIA EN LÍNEA DURANTE LA ENSEÑANZA REMOTA DE EMERGENCIA: ACTITUDES HACIA DIFERENTES MODALIDADES DE APRENDIZAJE

Uribe Ruiz, Nancy Erika<sup>1</sup>, Artemova, Inna

<sup>1</sup> Universidad Autónoma de Campeche, México  
naeuribe@uacam.mx

**Resumen.** Es relevante investigar sobre las experiencias de aprendizaje de los jóvenes durante el periodo de enseñanza remota de emergencia por COVID-19, ya que las actitudes tienen gran influencia en la toma de decisiones para continuar los estudios a nivel superior.

Con el objetivo de entender las actitudes de los estudiantes hacia la educación tradicional presencial, mixta, y a distancia, se llevó a cabo un estudio con dos grupos de estudiantes idénticos en cuanto al número de participantes y distribución de género-edad. El Grupo 1 (N=52) tuvo experiencia previa a la pandemia de estudiar virtualmente y el Grupo 2 (N=52) no la tuvo. El método de estudio es mixto, de enfoque cuantitativo y cualitativo.

Los resultados muestran que el Grupo 2 evalúa más negativamente su experiencia personal estudiando de manera remota que el Grupo 1. En ambos grupos sólo alrededor de 53 % evalúan la experiencia personal positivamente. También el Grupo 2 evalúa más positivamente la educación tradicional que el Grupo 1. El Grupo 2 evalúa negativamente la educación virtual. Las manifestaciones de los alumnos demuestran que los estudiantes se adaptaron a una nueva forma de enseñanza remota e identifican con claridad sus debilidades y beneficios.

**Palabras clave:** enseñanza remota en emergencia, actitudes, impacto, enfoque mixto.



# LA EDUCACIÓN DIGITAL EN LAS ETAPAS OBLIGATORIAS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

Martínez García, Héctor<sup>1</sup>, García Fernández, Trinidad, Rodríguez Pérez, Celestino

<sup>1</sup> Universidad de Oviedo, España e-mail: UO290581@uniovi.es

**Resumen.** (1) Introducción: la educación está inmersa en un profundo cambio de paradigma. La tecnología y digitalización están cada vez más presentes en las aulas bajo la promesa de mejorar el sistema de enseñanza-aprendizaje, dotarnos de nuevas posibilidades y motivar al alumnado. Sin embargo, ni su eficacia ni su acceso a ella parecen contrastadas. (2) Objetivo: proporcionar una visión del concepto de educación digital en la enseñanza obligatoria, analizando los instrumentos que la definen, metodología aplicada, objetivos que persigue a nivel de rendimiento académico o motivación, dificultades encontradas o aplicabilidad. (3) Método: se realizó una revisión sistemática de los artículos científicos publicados entre 2012 y 2022 en las bases de datos Web of Science y Scopus siguiendo las directrices de la declaración PRISMA. De los 1193 artículos iniciales se seleccionaron 45. (4) Resultados: existe una enorme heterogeneidad de dispositivos, software y metodologías aplicadas de forma descoordinada. Si bien se reconoce su potencial de aprendizaje y motivador, la falta de formación, tiempo de preparación, medios, adaptabilidad o las dificultades de distracción que genera en parte del alumnado parecen lastrar su eficacia. (5) Conclusiones: implementar la educación digital exige un método, coordinación entre políticas, claustro, padres y alumnos, formación docente y tiempo.

**Palabras clave:** Educación Digital, Revisión Sistemática, Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria.



# PERCEPCIÓN DE LOS ALUMNOS EN EL USO DE LA MICROSCOPIA VIRTUAL COMO ALTERNATIVA DE APRENDIZAJE DEL CURSO DE HISTOLOGÍA VETERINARIA

Julio Enrique Ramirez Huanca

<sup>1</sup>Escuela profesional de Medicina Veterinaria Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

Cusco – Perú

julio.ramirez@unsaac.edu.pe

**Resumen.** Las herramientas virtuales se han ido sumando a la actividad académica debido a las ventajas que estas muestran. En la educación superior diversas herramientas virtuales se han ido incorporando como el microscopio virtual, que es utilizado en diversas escuelas de medicina y odontología como un soporte educativo. El objetivo del estudio fue describir la percepción de los alumnos del curso de histología veterinaria sobre la incorporación del microscopio virtual como una herramienta de aprendizaje. Para ello se diseñó un estudio basado en el Modelo de Aceptación Tecnológica (TAM) que contempló la aplicación de cuestionarios a 50 estudiantes matriculados en el curso de histología veterinaria en un periodo de tres semestres académicos. Los resultados obtenidos revelan una actitud moderadamente positiva hacia el uso del microscopio virtual, reflejan una buena valoración de su facilidad de uso y de su utilidad. Las conclusiones del estudio indican que hay una buena percepción de las plataformas de microscopía virtual por parte de los estudiantes y que podría mejorar su proceso de aprendizaje, pero a la vez, existe un grupo de alumnos que por factores relacionados al acceso de equipo e internet no pueden aprovechar esta herramienta virtual.

**Palabras clave:** Microscopio virtual, modelo TAM, percepción, adaptación tecnológica, histología.





# EJE TEMÁTICO 2

**Transformación digital en la evaluación e  
intervención psicoeducativa.**

# PROTOCOLO RBT PARA LA EVALUACIÓN DE LA ATENCIÓN Y MEMORIA.

Irurtia Muñiz, María Jesús<sup>1</sup> / García Palacios, Azucena<sup>2</sup> / Urchegui Bocos, Pedro<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidad de Valladolid (Uva), España

<sup>2</sup>Universidad Jaume I (UJI), España

<sup>3</sup>Universidad Isabel I (UI1), España

e-mail: mjirurtia@uva.es

**Resumen.** El déficit de autocontrol sobre la ansiedad puede influir de forma significativa a la hora de interpretar la realidad de manera objetiva. Así mismo, puede distorsionar la capacidad de descifrar las representaciones gráficas. El Protocolo RBT registra la detección del elemento gráfico en el que se presenta la diferencia y el tiempo utilizado para su selección. La población objetivo se compone de 240 personas reclutadas mediante la difusión de la aplicación Web por los equipos de investigación de las Universidades Isabel I (UI1, Jaume I (UJI) y la Universidad de Valladolid (Uva). Los instrumentos utilizados son, además del RBT, el cuestionario de ansiedad STAI, que registra los niveles de ansiedad Estado y Rasgo. Los primeros resultados de este estudio piloto indican la relación entre la medida de ansiedad con el resultado óptimo de la prueba de atención, lo que nos lleva a continuar en la validación de la aplicación RBT. Se plantean los hallazgos del estudio en relación con la precisión en la medida del tiempo de ejecución. Los resultados darán respuesta a una medición más ajustada en cuanto a la atención enfocada y sostenida al ajustar con precisión el tiempo necesario para resolver cada ítem y la prueba en conjunto.

**Palabras clave:** Atención, Ansiedad, Evaluación, RBT, Test gráfico.



# EJE TEMÁTICO 3

**Género, diversidad y transformación digital.**

# USO DE LA RED SOCIAL TWITTER COMO PLATAFORMA DE DENUNCIA SOCIAL DE TRATO SEXISTA EN EL VIDEOJUEGO VALORANT

Areces Verdes, Sara

Universidad de Oviedo, España

e-mail: [uo256719@uniovi.es](mailto:uo256719@uniovi.es)

**Introducción:** Tras el lanzamiento de iniciativas de fomento de la participación femenina por parte de la compañía Riot Games en la escena competitiva de su videojuego Valorant, se percibe un aumento de quejas a la compañía a través de Twitter por situaciones de agresión verbal transcurridas dentro de las partidas, en gran parte de las ocasiones de carácter sexista y emitidas por mujeres.

**Objetivo:** Observar el uso de Twitter como plataforma de denuncia social como herramienta de análisis etnográfico desde los estudios de género. **Método:** Se realizó un análisis cualitativo y cuantitativo de 147 interacciones entre usuarios y usuarias de Valorant, extraídas de clips que fueron compartidos mediante la plataforma Twitter. Se codificaron en función de quienes emitían y recibían el mensaje y la intencionalidad de las personas emisoras con el mismo. **Resultados:** Se observaron diferencias en la intencionalidad del mensaje y en el lenguaje utilizado, que variaba en función de si la persona receptora era hombre o mujer. **Conclusiones:** Herramientas como Twitter pueden ser de utilidad para extraer datos de cara a posteriores investigaciones transversales, unificando campos que abarcan desde la lingüística y los estudios de género, hasta la sociología o la psicología.

**Palabras clave:** Toxicidad en Valorant, estudios de género, redes sociales, etnografía digital, análisis del discurso



# EJE TEMÁTICO 6

**Transformación digital para un envejecimiento activo y saludable para la población.**

# ANÁLISIS DE LA AUTONOMÍA EN EL USO DE TIC DE LOS USUARIOS DE PARKINSON SALAMANCA ¿ES VIABLE UNA TERAPIA LOGOPÉDICA ONLINE?

Pérez, Adrián <sup>1,2</sup>, Arroyo, Manuel <sup>3</sup>, Betancort Montesinos <sup>3</sup>, Sabater, Lucía <sup>4</sup> & Romero, Tatiana <sup>1,5</sup>

<sup>1</sup>Facultad de Ciencias de la Salud. Sección Logopedia. Universidad Pontificia de Salamanca, España

<sup>2</sup>Parkinson Salamanca, España

<sup>3</sup>Dpto. Psicología Clínica, Psicobiología y Metodología. Facultad de Psicología y Logopedia. Universidad de La Laguna, España

<sup>4</sup>Dpto. Interfacultativo de Psicología Evolutiva y de la Educación. Universidad Autónoma de Madrid, España

<sup>5</sup>Instituto Universitario de Neurociencia (IUNE). Universidad de La Laguna, España  
e-mail: aperezde@upsa.es

**Introducción.** Tras el estado de alarma de 2020, se creó la App *Parkinson Salamanca* con la finalidad de que todos los usuarios pudieran recibir terapia logopédica online. Finalizado el confinamiento, los resultados mostraron que el 21.79% de los usuarios recibieron terapia a través de la App; mientras que el 67.95% lo hizo mediante otras aplicaciones. El 10.26% de los usuarios no recibió terapia.

**Objetivo.** Conocer el nivel de autonomía en el manejo de las TIC de los usuarios de la Asociación Parkinson Salamanca como paso previo a la implantación de un sistema de terapia online accesible para el 100% de los usuarios. **Método.** Se encuestó a un total de 36 usuarios, de los cuales 22 fueron hombres ( $X_{\text{edad}} = 70.3$ ,  $dt = 7.6$ ) y 14 mujeres ( $X_{\text{edad}} = 71.6$ ,  $dt = 9.7$ ). La encuesta constaba de 12 ítems relacionados con el acceso a dispositivos electrónicos e internet, y otras preguntas sobre el uso de apps de frecuente manejo. **Resultados.** Los resultados mostraron diferencias en el manejo de dispositivos electrónicos entre hombres y mujeres. Además de diferencias en función de la edad y el nivel educativo. **Conclusiones.** Es viable readaptar la App *Parkinson Salamanca* para que el 100% de los usuarios reciba una terapia de calidad.

**Palabras clave:** Parkinson, terapia logopédica online, autonomía digital, acceso a la digitalización.



## COMITÉ ORGANIZADOR



### **Dr. Celestino Rodríguez**

Presidente de CITEA. Decano de la Facultad de Formación del Profesorado y Educación de la Universidad de Oviedo.

[Research Gate](#)



### **Dr. Pablo Garmen**

Cofundador y Pedagogo de Cuicui Studios. Doctor en educación por la Universidad de Oviedo. Líneas: videojuegos, gamificación e IM.

[Research Gate](#) · [Linked in](#)



### **Dra. Débora Areces**

Miembro del Grupo de Investigación ADIR y profesora de la Universidad de Oviedo. Líneas: TDAH, Dificultades de Aprendizaje y Realidad Virtual.

[Research Gate](#)



### **Dra. Lourdes Villalustre**

Directora del INIE (Instituto de Investigación e Innovación Educativa de la Universidad de Oviedo). Línea de trabajo: Tecnología Educativa.

[Research Gate](#)



### **Dr.(c). Norman Suárez**

CEO y Cofundador de Cuicui Studios. Profesor asociado de Economía de la Empresa y doctorando de la Universidad de Oviedo.

[Research Gate](#) · [Linked In](#)



### **Dr.(c). Sara Areces**

Responsable de comunicación de Cuicui Studios y CITEA. Estudiante de Doctorado en Género y Diversidad por la Universidad de Oviedo.

[Research Gate](#) · [Linked In](#)

ORGANIZA



Universidad de  
Oviedo



**CUICUI**  
Learning by playing

**EL COMERCIO**

PATROCINA

**BBVA**

Creando Oportunidades

COLABORAN



**narcea**  
ediciones





**C I T E A**®

**II Congreso Internacional de Transformación  
Digital en Entornos de Aprendizaje**

congresocitea.com  
organizacion@congresocitea.com

