

ÍNDICE

Prólogo.....	9
Agradecimientos.....	13

I

PLATAFORMAS Y ENTORNOS DE APRENDIZAJE

1. Clase interactiva con adaptación de la dinámica de los seis sombreros mediante la plataforma Adobe Connect <i>Pablo José Abascal Monedero.....</i>	17
2. Alineamiento constructivo para el mundo digital <i>Amaia Arroyo Sagasta y Nerea Amesti Urien</i>	23
3. Mi primera cartera de inversión: Uso de la plataforma Marketwatch para implementar el aprendizaje de la gestión y diversificación de carteras de inversión <i>Lidia Lobán y Laura Baselga-Pascual.....</i>	33
4. Experiencia de aprendizaje autónomo a través de cuestionarios <i>Icía Alfaró Ruiz, Jesús Asín Lafuente, Elena Lanchares Sancho y Sergio Puértolas Broto</i>	41
5. La wiki de Moodle: una herramienta de apoyo para practicar comentarios filológicos en el aula universitaria <i>Elena Albesa Pedrola</i>	49

6.	Experiencia de evaluación del aprendizaje en línea en estudiantes de nivel superior <i>Virginia Gutiérrez Aguilar, Gabriela Yáñez Pérez y Luis David Gómez Cortés</i>	57
7.	Desarrollo del autoliderazgo en la formación de oficiales: el blog personal como herramienta formativa <i>Carlos García-Guiv López y Nerea Vadillo Bengoa</i>	65
8.	Las prácticas educativas y la implementación de la escolaridad combinada o mixta con el uso de plataformas <i>Edith María de la Paz Faviere</i>	75
9.	Privacidad y seguridad de los datos en tiempos de Inteligencia Artificial <i>Marcela Adriana Tagua</i>	87
10.	Autoevaluación en entornos virtuales para estudiantes de Arquitectura: Métodos y Recursos <i>Gastón Sanglier Contreras</i>	95
11.	Diseñar una propuesta académica <i>e-blended</i> para una carrera de Ingeniería desde una visión basada en competencias. Análisis de caso <i>Blanca Carrizo</i>	107

II

MATERIALES Y RECURSOS

12.	Creación de juegos de escape pedagógicos en contextos universitarios: Un caso práctico en Humanidades <i>José Vicente Hernández Conde</i>	117
13.	Tecnología educativa para la efectiva aplicación gamificada de la docencia musical universitaria <i>Óscar Casanova y Rosa María Serrano</i>	127
14.	La importancia de la aplicación docente de juegos de empresa en diferentes escenarios de gestión de empresas familiares. El caso de una <i>family office</i> <i>Berta Rivera y Luis Currais</i>	137
15.	Interiorizando la medicina bucal: aprendizaje basado en problemas reales <i>Alejandro Carlos de la Parte-Serna</i>	145

16. Estrategias para mejorar la motivación del alumnado de grados de Ingeniería de la Rama Industrial en asignaturas con perfil ambiental <i>Rosa Mosteo y Judith Sarasa</i>	151
17. El póster académico como metodología de aprendizaje en la rama de Economía Pública <i>Carolina Hernández Rubio, Encarnación Murillo-García y Desiderio Romero Jordán</i>	161
18. La gamificación en la educación superior mejora el estado anímico del estudiantado <i>María D. Mauricio, Sol Guerra-Ojeda, Teresa San-Miguel y Eva Serna</i>	169
19. Emociones desde la mirada de Goleman <i>Dolores Ortega González y Pedro Bazán Ortega</i>	177
20. Aprendizaje cooperativo de Estadística aplicada a Veterinaria <i>Esther Guervós Sánchez y Alfredo González Rosales</i>	187
21. Con novedad en el frente. Competencias digitales para el cambio en la educación obligatoria de Uruguay <i>Alberto Picón Martínez y Ana Mariela Rodríguez Facal</i>	197
22. Evaluación de la usabilidad y utilidad de herramientas de ayuda a la redacción técnica en inglés: enfoque interdisciplinar <i>Isabel Pizarro-Sánchez</i>	207
23. Estrategias didácticas mediadas por las TIC en educación superior <i>J. Ventura Chávez Pérez y María Cristina López de la Madrid</i>	217

III

HERRAMIENTAS 2.0 Y REDES SOCIALES

24. Explorando los errores de la anatomía del aparato respiratorio a través de la Realidad Aumentada <i>Lorena Latre Navarro, María José Sáez Bondía y Alejandro Quintas Hijós</i>	227
25. Convertidores de texto a voz: un estudio de caso sobre su aplicación para la mejora de la expresión oral en chino como lengua extranjera <i>Esmeralda Padrón Santana</i>	235

26. Empleo de la Inteligencia Artificial en el desarrollo de proyectos de Ingeniería de los procesos de fabricación. Incidencia en el diseño y en la definición de marca <i>Elena Merino Gómez, Francisco Javier Santos Martín y Manuel San Juan Blanco</i>	245
27. Experiencia innovadora COIL universitaria con apoyo de herramientas TIC para el logro de competencias STEAM y digital <i>Fernando González-Alonso, Raimundo Castaño-Calle, Rosa María de Castro Hernández y Juliane Claudia Piovesan</i>	257
28. «App asistencia», una herramienta para registrar asistentes a un evento en el aula <i>Ignacio Álvarez Lanzarote, José Luis Alejandro Marco y Ana Allueva Pinilla</i>	269
29. TikTok: una herramienta útil para la difusión informativa en la disciplina bibliotecológica <i>Patricia Lucía Rodríguez Vidal y Susana Guerrero Rodríguez</i>	277
30. La integración de saberes a través de publicaciones digitales colaborativas: una estrategia validada por estudiantes de postgrado <i>Elvira Esther Navas Piñate y María Cecilia Fonseca Sardi</i>	285
31. Mindmeister & Text2MindMap. Recursos educativos para crear mapas mentales o conceptuales de manera fácil y sencilla <i>Jesús Sergio Artal-Sevil</i>	293
32. Herramientas de Inteligencia Artificial para generar recursos en educación <i>Juan-Francisco Álvarez-Herrero</i>	303
33. La motivación del aprendizaje asociada al uso de Facebook en estudiantes universitarios <i>Pedro de Jesús Contreras Ibarra y Katiuzka Flores Guerrero</i>	311
Índice de autores	319