

# ÍNDICE

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

## I

### PLATAFORMAS Y ENTORNOS DE APRENDIZAJE

1 Una exploración de algunos recursos facilitadores del enfoque pedagógico del Aula invertida desde la plataforma educativa Moodle	
<i>Consuelo Montes-Granado</i> .....	17
2 La promoción de buenas prácticas en el uso de la IA: aprendiendo a diseñar <i>prompts</i> para la docencia e investigación	
<i>Marcela Adriana Tagua</i> .....	25
3 Nativos digitales al poder. Descartando la competencia TIC de las razones para desertar	
<i>Alberto Picón Martínez y Ana Mariela Rodríguez Facal</i> .....	33
4 Trabajo colaborativo con docentes universitarios para el desarrollo de ambientes digitales de aprendizaje	
<i>M.<sup>a</sup> Alma García García y Gabriela Patricia González Alarcón.....</i>	45

5	Modelo híbrido y dual de la Universidad Rosario Castellanos (México)	
	<i>Erika Pineda Godoy</i> .....	53
6	Uso de la inteligencia artificial para la realización de materiales audiovisuales en la enseñanza de producción de videos	
	<i>Antonio Rosas Mares</i> .....	61
7	Propuesta de intervención para el fomento de la competencia digital en personas séniores a través de recursos educativos abiertos	
	<i>María José Arcos Arandis</i> .....	67
8	Propuesta de aprendizaje adaptativo para promover creencias epistemológicas acerca de la investigación educativa en docentes	
	<i>Susana Velasco Gómez y José Manuel Meza Cano</i> .....	75
9	Flip: una experiencia práctica para practicar la expresión oral en ELE	
	<i>Elena Albesa Pedrola y Mateo Montes Fano</i> .....	85

## II

### MATERIALES Y RECURSOS

10	Transformando la Educación Postdigital: sMOOC, la gamificación, la inteligencia artificial y las experiencias inmersivas	
	<i>Javier Gil Quintana y Carmen Cantillo Valero</i> .....	97
11	Propuesta pedagógica innovadora mediante un concurso de diseño estudiantil	
	<i>Miguel Ferrando-Rocher</i> .....	111
12	Cristalizando: simulador virtual antes de la experimentación activa en el laboratorio	
	<i>Óscar Pueyo Anchuela y Jorge Martín-García</i> .....	121
13	Aprendiendo sobre ciclos vitales: de la observación naturalista al aprendizaje lúdico cooperativo y digital interactivo	
	<i>Antonio Torralba-Burrial</i> .....	131

14	La enseñanza-aprendizaje de alemán a través del campus virtual <i>Lía de Luxán Hernández</i> .....	139
15	Las adaptaciones de la Clasificación Decimal Universal (CDU) para bibliotecas infantiles-juveniles y escolares: una muestra representativa <i>José Luis Herrera Morillas</i> .....	151
16	El juego como herramienta pedagógica: desarrollando el Pensa- miento Computacional a través de la gamificación y el Apre- ndizaje Basado en Juegos <i>Elvira Esther Navas Piñate, Lida Niño y María Cecilia Fonseca Sardi</i> .....	159
17	Integración de la gamificación y la realidad aumentada en edu- cación superior: una propuesta de innovación docente <i>Santos Urbina Ramírez, Sofía Villatoro Moral, Antonio Ga- llardo Pérez, Gemma Tur Ferrer, Adolfo Pérez Garcías y An- tònia Darder Mesquida</i> .....	169
18	Explorando los <i>serious games</i> como materiales didácticos: eva- luación con estudiantes de Pedagogía <i>Marta Martín-del-Pozo y Antonio Patrocinio-Braz</i> .....	175
19	Evaluación mediante rúbricas en ABP audiovisuales: criterios para la valoración de videoensayos en el máster en Cultura Au- diovisual y Literaria <i>Mónica María Martínez Sariego</i> .....	185
20	Utilización de la prensa económica en el estudio y el análisis de la Economía Pública <i>Carolina Hernández Rubio, Encarnación Murillo-García, Fer- nando Pinto Hernández y Desiderio Romero Jordan</i> .....	197
21	Enfoque multimodal basado en proyectos de justicia social en la enseñanza de español lengua extranjera <i>Mariana González Boluda</i> .....	205
22	Diseño de un método para fomentar la autorregulación del apren- dizaje usando el cuadro CQAD en estudiantes de ingeniería <i>Carolina Zambrano</i> .....	215

## III

## HERRAMIENTAS 2.0 Y REDES SOCIALES

23	Formación y Acreditación en Competencias Digitales Docentes en la Universidad (DigCompEdu-FyA) <i>Emiliano Pereira González, Marta Rubio López, Linda Johana Castañeda Quintero, Héctor del Castillo Fernández y Juan Ramón Velasco Pérez.....</i>	225
24	Sistema de apoyo a la decisión para seleccionar una aplicación para gamificación integrando TOPSIS difuso y MACBETH <i>María Carmen Carnero .....</i>	235
25	La aplicación de la inteligencia artificial en la escritura académica en EFL en la educación superior <i>Diana Carrascal Tris y Qianting Yuan.....</i>	245
26	El marco DIGCOMPEDU y la formación inicial del estudiante en Educación Musical <i>Rosa María Serrano Pastor y Óscar Casanova López.....</i>	255
27	El canal de YouTube como herramienta de motivación en la evaluación formativa <i>Antonio J. Cardona-Linares y Lorena Latre Navarro .....</i>	265
28	Herramientas de la IA para bibliotecas mexicanas: chatbots como asistentes virtuales informativos <i>Patricia Lucía Rodríguez Vidal y Susana Guerrero Rodríguez..</i>	275
29	El tratamiento de la discapacidad visual en el testamento ológrafo <i>Aurelio Barrio Gallardo .....</i>	285
30	WhatsApp y COIL, colaboración al alcance de la mano <i>María Dolores López-González, Manuel Eduardo Gutiérrez-Ortiz, Rolando Salazar-Hernández y Clarisa Pérez-Jasso .....</i>	293
31	Integrando ChatGPT en la Educación de «Investigación de Mercados»: una experiencia docente con la IA en el aula <i>Estela Fernández-Sabiote y Salvador Ruiz de Maya.....</i>	303

32 Formación didáctica para docentes con herramientas y recursos de la inteligencia artificial para la mejora de sus tareas <i>Fernando González Alonso, Raimundo Castaño Calle y Rosa María de Castro Hernández</i> .....	311
33 El acceso y difusión de información en las redes sociales para mejorar el Aprendizaje Basado en Proyectos en la Educación para el Desarrollo Sostenible <i>Rocío González Sánchez</i> .....	321
34 Análisis comparativo de herramientas de la inteligencia artificial para la gestión bibliográfica. Un estudio sobre su funcionalidad y accesibilidad <i>Juan-Francisco Álvarez-Herrero</i> .....	329
35 Razón y autonomía en la inteligencia artificial: un análisis de su implicación en la acción de las personas <i>José Alberto Peña Echezuría</i> .....	339
36 Implementación de las TIC como metodología activo-participativa en la asignatura de «Salud Mental» para Enfermería <i>Fátima Méndez López de la Manzanara</i> .....	349
Índice de autores .....	357