

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.ª Alma García García y Gabriela Patricia González Alarcón....</i>	45

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

II
MATERIALES Y RECURSOS

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

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 Pensamiento Computacional a través de la gamificación y el Aprendizaje 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 educación superior: una propuesta de innovación docente <i>Santos Urbina Ramírez, Sofía Villatoro Moral, Antonio Gálvaro Pérez, Gemma Tur Ferrer, Adolfiná Pérez Garcias y Antonia Darder Mesquida</i>	169
18 Explorando los <i>serious games</i> como materiales didácticos: evaluación 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 Audiovisual 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, Fernando Pinto Hernández y Desiderio Romero Jordán</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 aprendizaje 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>Maria 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