



# 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.*



# 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

