



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

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.*



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

Betancourt García, Diego/Badillo Vega, Rosalba

¹ 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.

