

Índice

Prólogo	1
FORMACIÓN, VALORACIÓN Y ELABORACIÓN DE MATERIALES	3
Educando en la interacción con el entorno digital: bases y necesidades	4
Diseño tecno-pedagógico: hacia la construcción de materiales didácticos mediados por las TIC	15
Comparación de las competencias digitales docentes en una universidad tecnológica en Chile desde una perspectiva de género	25
Formación permanente del profesorado en competencia digital. Aproximación mediante una experiencia desde un programa de digitalización de centros	36
Diseño y optimización de actividades de indagación mediante herramientas TIC para profesorado de ciencias en formación inicial	46
Producción y <i>streaming</i> de vídeo en el contexto de educación superior. TVUS, Televisión de la Universidad de Sevilla.	56
La competencia digital en el profesorado del siglo XXI.....	64
Las competencias informacionales del alumnado de nuevo ingreso de los Grados en Educación Infantil y Primaria.....	73
Didacticismo digital docente y entornos personales de enseñanza	83
Selección y aplicación de escalas de clasificación de <i>software</i> como aportación a la educación basada en la evidencia	93
Teaching Contemporary Art From a Gender Perspective and Mindfulness Practice: Un proyecto de curso bilingüe virtual.....	100
Percepción de los docentes acerca del examen tradicional, Centro Universitario Tampico-Madero de la Universidad Autónoma de Tamaulipas, México	112
La competencia digital del profesorado: ¿un reto para la excelencia docente?.....	123

CoCOS: una experiencia universitaria sobre co-creación de cursos a través de <i>software</i> abierto.....	131
T.I.C. Y NECESIDADES EDUCATIVAS	140
Educación inclusiva y TIC en el escenario universitario	141
¿Qué aportan las TIC a la educación de los niños con TEA? Una revisión de revisiones	154
¿Qué aportan las TIC a la educación de los niños con TDAH? Una revisión de revisiones.....	160
Metaanálisis de aplicaciones de realidad aumentada para personas sordas y con problemas de audición.....	166
Posibilidades de uso e integración de tecnologías emergentes para favorecer la inclusión educativa.....	174
UNIVERSIDAD	182
Campus Virtual y prácticas externas: el uso del Campus Virtual de la Universidad de Málaga para la optimización de la formación práctica inicial de profesionales de la educación desde el punto de vista de sus protagonistas	183
El portafolio y la gamificación como herramientas didácticas a través del Campus Virtual.....	196
El uso del e-portfolio como soporte de trabajos fin de estudios innovadores en arquitectura.....	206
Tipologías de profesores que enseñan con tecnología con predominancia en enfoques constructivistas o conductistas.....	214
Análisis del uso del tiempo y las habilidades de estudio a través de las TIC en clave de rendimiento académico	223
El <i>Visual Thinking</i> como eje de procesos innovadores.....	234

Reinventando las competencias transversales en los estudios de ingeniería del área TIC	239
Comunicación a través de las TIC: experiencia comparativa de adopción de Slack en dos cursos universitarios	250
Robótica educativa en la formación inicial del profesorado	260
Experiencia Bee-bot con alumnado universitario: pensamiento computacional como reto para mejorar las habilidades colaborativas	269
Apps como recurso y material didáctico sobre salud bucodental. Propuesta de evaluación de apps para estudiantes de Pedagogía	279
Desarrollando y evaluando competencias profesionales: historia clínica de fisioterapia en soporte electrónico.....	290
UNIVERSIDAD: T.I.C. Y DOCENCIA	300
Propuesta de un modelo pedagógico docente basado en buenas prácticas TIC de <i>mobile learning</i>	301
Aprender a aprender en la era digital: Aula invertida e innovación docente en la universidad.....	311
Experiencia de aprendizaje activo y basado en proyectos en la enseñanza universitaria utilizando TIC.....	325
Herramientas tecnológicas y procesos de tutorización: percepción de los tutores sobre su adecuación.....	333
Las tecnologías al servicio del aprendizaje autónomo y colaborativo: una propuesta metodológica.....	343
Empleo de las tutorías virtuales para la optimización del proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado universitario.....	353
Acción tutorial virtual: propuesta de intervención con alumnado universitario	364
Retos de la educación a distancia en Centroamérica	373

Las herramientas kanban para la gestión de trabajos en grupos	380
Calidad tecnopedagógica del <i>escape room</i> en educación superior	389
<i>Escape rooms</i> : actividades gamificadas para la formación de profesionales educativos	399
Proyecto RECREA y su impacto en la docencia de las escuelas normales desde la perspectiva de las estudiantes. Estudio de caso	410
Empleo de las TIC en la enseñanza de lenguas extranjeras	422
Análisis de aplicaciones informáticas para su implementación didáctica.....	431
Buenas prácticas de orientación y tutoría con TIC en la Universidad de Jaén.....	442
Videojuegos como recurso y material didáctico. Utilidad de enfoques de uso de videojuegos para Lengua Castellana y Literatura según futuros maestros	452
EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA	462
Idoneidad didáctica en el uso de aplicaciones educativas para el aprendizaje de las matemáticas	463
Programación con Scratch en Educación Primaria. Del mundo virtual al mundo real con Makey Makey.....	472
¡ <i>Tablets</i> , cámaras y acción! Las TIC y el cine en la didáctica de las lenguas en Educación Primaria	481
Seguindo os rastros de estudantes do ensino fundamental na criação colaborativa de jogos digitais	491
IArteixo, la invasión de los bots	502
Actitudes y uso de las TIC de los docentes en la etapa de Educación Primaria de la provincia de Córdoba	512
Las TIC como herramienta angular en el fomento de la coeducación en las aulas ..	520

La comunicación entre la familia y la escuela mediante herramientas TIC: un análisis poliédrico	530
Percepciones de docentes colombianos sobre la incorporación de las TIC en la educación	540
Nuestra vuelta al mundo, un viaje literario de la mano de la realidad virtual	553
Stop motion. Técnicas de animación en educación infantil	559
Una experiencia de enseñanza de la geometría en un ambiente de realidad virtual con NeoTrie VR	566
Libros, cámara y acción: booktubers y booktrailers	577
Optimización de superficies a partir de un volumen dado mediante realidad virtual: una experiencia en 6° de Primaria	583
Realidad aumentada en la enseñanza de las ciencias naturales en Educación Primaria	594
El uso de las TIC como medio para motivar la producción de textos escritos.....	604
Actitud del profesorado de Primaria ante el trabajo con dispositivos móviles en el aula	615
La figura del “influencer” entre el alumnado de Educación Primaria	628
EDUCACIÓN SECUNDARIA – CICLOS FORMATIVOS	636
Análisis comparativo de unidades didácticas STEM gamificadas con TIC.....	637
Breakout digital con herramientas de Google	648
Evaluación competencial mediante el uso de las TIC en la música de ESO.....	656
Sala virtual de mitología.....	667
Uso de GeoGebra para el trabajo con funciones en la asignatura de Matemáticas en Educación Secundaria Obligatoria.....	674

Creatividad y TIC en la Enseñanza Secundaria Obligatoria	684
Uso y modos de aplicaciones para la clase de plástica	693
Infografía digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el módulo de Autonomía Personal y Salud Infantil del ciclo formativo de Grado Superior de Educación Infantil	702
Creación y manipulación de contenido multimedia en estudiantes preuniversitarios	712
La música clásica en los anuncios publicitarios, desarrollo del pensamiento crítico a través de aplicaciones TIC.....	721
Evaluación del impacto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el alumnado de Bachillerato.....	731
Carlinda's Space Mission Into Orbit.....	743
Incorporación de aplicaciones informáticas en la Formación Profesional. Un estudio de caso.....	751
Las App educativas para la Orientación Educativa con el alumnado de la ESO	760
Aprovechamiento de recursos TIC en los IES, para equipos directivos y el profesorado	769
Plan de comunicación interna-externa para equipos directivos y la comunidad educativa con las TIC.....	780
Desarrollo de competencias digitales para emprendedores desde un aula de Formación Profesional.....	790
Estudio estadístico sobre la intención de uso de las redes sociales con fines educativos del alumnado de Secundaria	801
Introducción al concepto de fractal en enseñanza secundaria a través de realidad virtual	811

¿Empezamos por la historia local? Una propuesta para la enseñanza de la Guerra civil en 4º de ESO.....	821
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS / USO DE APLICACIONES.....	831
La gamificación en el entorno socioeducativo	832
Realidad aumentada y realidad virtual para el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas en logopedia.....	842
Un taller de debate en el marco de un plató televisivo. Sus protagonistas: alumnos del Grado de Marketing de la UMA.....	853
ABP integrado: propuesta de proyecto para el grado de Comunicación Audiovisual	861
Los entornos virtuales de aprendizaje como medio para favorecer la inclusión educativa en la Universidad.....	871
Breve revisión sobre herramientas digitales para estudiar el movimiento.....	878
Wikiloc como recurso didáctico para la formación de docentes de ciencias sociales en Educación Primaria.....	894
Entornos virtuales para la didáctica de las matemáticas y del patrimonio histórico-artístico. Una propuesta interdisciplinar.....	905
Aprendizaje en nube y formación de profesores. Chromebooks, metodologías asociadas y buenas prácticas educativas	914
Formación y aplicación con las TIC para el estudio sobre granjas eólicas mediante el uso de esquemas de asimilación de datos.....	925
TIC y aprendizaje personalizado	939
Buenas prácticas en integración de las TIC. Uso de Google Classroom en educación de régimen especial en Andalucía: dos estudios de caso en EE.OO.II.....	950
Estudio piloto con estudiantes noveles de terapia ocupacional a través de una metodología activa apoyada en TIC.....	960

USO PROBLEMÁTICO DE LAS TIC	966
Adicciones digitales en menores y violencia filio-parental desde un enfoque educativo inclusivo	967
La adicción a las redes sociales en jóvenes y adolescentes: un estudio en desarrollo en México.....	979
Investigação sobre o projeto escolar “Crimes Virtuais”: a vez e a voz dos estudantes sobre suas ações no ciberespaço	989
Sobrevivir y aprender entre la adicción del juego y la procrastinación tecnológica	1000
Redes sociales: nuevo canal para la violencia juvenil	1010
Las TIC para enseñar a combatir la desinformación en las redes sociales.....	1019
Impacto de las redes sociales, competencia e identidad digital en alumnos universitarios.....	1029
Impacto de la tecnología en la infancia y el trastorno por déficit de naturaleza (TDN)	1047