

**I CONGRESO INTERNACIONAL FORMACIÓN, TECNOLOGÍA Y COMPETENCIAS DIGITALES
EN LA EDUCACIÓN**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN



COMUNICACIONES ACEPTADAS

25 y 26 de noviembre de 2021

Versión 1.0

Madrid,

sábado, 11 de septiembre de 2021

Estimados/as investigadores/as:

Les hacemos llegar la lista de textos aceptados para la I edición del Congreso Internacional Formación, Tecnología y Competencias digitales en la Educación.

Les recomendamos utilizar el buscador del programa que estén utilizando para visualizar el documento y así poder buscar su nombre más fácilmente.

Aprovechamos este espacio para recordarles que el plazo para el envío de las comunicaciones completas termina el 15 de octubre.

Reciban un cordial saludo,

La dirección del Congreso.

Ante cualquier problema no dude en ponerse en contacto con congreso@educationlabconsulting.es

Autores	Título
Marina Rodríguez Hernández	Gamificación formativa: El juego de roles como metodología de enseñanza-aprendizaje de la profesión publicitaria.
Isabel A. Vázquez Sacristán	
María Teresa Pellicer Jordá	UTILIZAR LAS TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES PARA MEJORAR LA DINÁMICA DE LAS CLASES
Rosa María Giner Pons	Innovación educativa de Universitarios en Secundaria: prevención del consumo de drogas e impacto de la COVID-19
Inés Moragrega Vergara	
Esther Cervera Barriga	La entrevista audiovisual como paradigma en la formación integral del alumno en el Grado de Periodismo
Mario Alcudía Borreguero	
María Luisa Romana García	Innovación docente Trujanews: cibercompetencias de gestión multilingüe
Ingrid Gil Sanromán	
Blanca Hernández Pardo	
Patricia Martín Matas	
María Jesús Ortiz Díaz-Guerra	
Maria Vilaplana-Aparicio	Vídeo-lecciones en la clase invertida: impacto en el rendimiento y percepción del alumnado universitario

Laura Calatayud Requena	RETOS DE LA EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA EN LAS ESCUELAS DE LA UNIÓN EUROPEA: CREACIÓN DE UNA CIUDADANÍA DIGITAL ÉTICA Y PARTICIPATIVA
Laura Monsalve Lorente	
Pedro Aceituno Aceituno	“Aplicación de metodologías de juego en el aula Universitaria”
Silvia Álvarez Santás	
Luis Alberto Casado Aranda	
Elena Koreneva	Nuevos retos – nuevas experiencias
Raúl Ballestín Hinojosa	Uso de píldoras en RRSS como recurso educativo en estudiantes universitarios
Inés Moragrega Vergara	
Patricia Mesa Gresa	
Nereida Cea	Competencias digitales y Comunicación: evaluación de la experiencia de docencia híbrida
Héctor García Monteagudo	Experiencias de alfabetización audiovisual en Primaria y Secundaria y su repercusión en los docentes. “Leer el Cine”, un programa teórico-práctico en la Comunidad de Madrid.
Pilar Lacasa Díaz	
Francisco García García	
Pedro Fernández-de-Castro	Educación social digital: una exploración de los usos y competencias digitales

Eva Bretones	de los profesionales de la educación social
Jordi Solé	
Víctor Sampedro	
Vanessa Ruiz Martín	La aportación de la enseñanza artística tradicional en la adquisición de competencias profesionales del diseñador digital”
Eva Perandonés	
Javier Gayo Santacecilia	
Samuel Viñolo Locubiche	
Teresa- Gema Martín- Casado	Proyecto de Innovación Docente: "Fomentar la creatividad como motor de innovación". La creatividad, necesaria para alcanzar y potenciar el talento en el alumnado de hoy.
Joan Baltà Pelegri	El aula en la era post COVID
Javier Bustos Díaz	
Rubén Nicolàs i Sans	
Ursula Isabel Romani Miranda	EL MODELO DE SUSTITUCIÓN, AUMENTO, MODIFICACIÓN Y REDIFINICIÓN Y SU RELACIÓN EN LA ESTRATEGIA EQUILECTURA EN LA UNIVERSIDAD RICARDO PALMA- PERÚ
Jorge Leoncio Rivera Muñoz	

Manuel Armenteros Gallardo	Realidad Virtual en la formación arbitral. Estudio de caso del Virtual Assistant Referee 3D (VAR3D), una aplicación para árbitros asistentes de fútbol
Paloma Díaz Pérez	
Telmo Agustín Zarronadia Ayo	
Sergio Sánchez Jiménez	Análisis de políticas, planes y programas educativos sobre la mitigación de la brecha digital
Julinda Molares Cardoso	LA METODOLOGÍA LEGO SERIOUS PLAY COMO VEHÍCULO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO
Carmen López de Aguilera Clemente	
Rubén Gutierrez Priego	Aprendizaje invertido en cursos online de formación continua para docentes.
Miriam Martínez	Sombrilla energética (Proyecto STEM)
Sandra Barragán Moreno	Modelo conceptual para la evaluación en asignaturas STEM en educación superior
Alfredo Guzmán Rincón	
Oscar Lozano Galindo	Dinámica de oferta y demanda del servicio educativo en municipios colombianos
Sandra Barragán Moreno	
Yudi Janeh Yucra Mamani	Documental “Aurora: el Titanic del Titicaca” como experiencia de aprendizaje en estudiantes del altiplano peruano
Dulio Cesar Palomino Asqui	

Jingshan Liu	Mitos sobre las tecnologías educativas: el auge de los MOOC
Alejandro Barranquero Carretero	
Karina Sánchez Corral	Realidad Aumentada: Diseño y desarrollo de una herramienta didáctica para la industria
Jonathan Pimientel López	
Silvia Husted Ramos	
Gloria Rodríguez Garay	
María Arancibia	Coherencia entre Creencias constructivistas y prácticas pedagógicas con apoyo de la plataforma moodle: Estudio en Ciencias Básicas
Claudia Sánchez Rocha	La biblioteca universitaria como agente para el desarrollo de competencias informativas y digitales por medio de la tutoría bibliotecaria
Gema Rocío Guzmán Guerra	Acercamiento diagnóstico de los talleres de diseño de interiores a través del modelo componencial de la creatividad
Silvia Husted Ramos	
Gloria Olivia Rodríguez Garay	
Mercedes Spínola Sanjuan	El museo como escenario para el aprendizaje. Un estudio de caso en tres espacios museísticos malagueños: CAC, Centre Pompidou y Carmen

Andrea Castro Martínez	Thyssen, desde 2015 a la actualidad.
Jesús Moreno Arriba	UN PROYECTO DE INNOVACIÓN CURRICULAR: INTEGRAR LA SUSTENTABILIDAD INTEGRAL Y LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA EN LA FORMACIÓN DOCENTE-DISCENTE DESDE HERRAMIENTAS DIGITALES. RETOS DEL PROFESORADO Y LA UNIVERSIDAD DEL SIGLO XXI
Mireia Guardedeño Juan	Análisis de la LOMLOE y de la integración de la Educación para el Desarrollo Sostenible en el currículum del sistema educativo español
Mª Ángeles Valdemoros San Emeterio	EXPERIENCIAS INNOVADORAS DIGITALIZADAS PARA EL ENCUENTRO INTERGENERACIONAL
Rosa Ana Alonso Ruiz	
Magdalena Sáenz de Jubera Ocón	
Ana Ponce de León Elizondo	
Ana María Aguirre Ocaña	La función de acompañamiento del tutor en una Institución con enseñanza online
María Auxiliadora Guisado Dominguez	Competencia digital y Didáctica de las Ciencias Sociales: debates virtuales con Kialo

Juan Antonio Antequera-Barroso	Usando competencias STEAM para construir el conocimiento magnitudinal-medida
Enrique Carmona Medeiro	
Santiago Roger Acuña	La utilización de kahoot para promover actitudes positivas hacia la gamificación y hacia la investigación científica en estudiantes universitarios mexicanos
Gabriela López Aymes	
Yudi Janeh Yucra Mamani	La acción tutorial en la mejora de la calidad educativa de estudiantes migrantes quechuas y aymaras de pregrado
Jorge Eduardo Santos Moreno	Una propuesta de taxonomía de niveles de desempeño en el marco del enfoque pedagógico Interestructurante-Dialogante en ambientes digitales.
Cristina Castillo Rodríguez	La comunicación síncrona y asíncrona entre discentes en contextos virtuales
Cristina Navas Romero	
Sandro Arrufat Martín	COMUNICACIÓN, CRISIS Y OPINIÓN PÚBLICA: DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE
Rainer Rubira García	
Flavia Gomes Franco e Silva	
Benjamín Maraza Quispe	Hacia el desarrollo de la orientación espacial, a través del uso de gráficos 3D en los procesos educativos de los estudiantes
Nicolás Esleyder Caytairo Silva	

Benjamín Maraza Quispe	Modelo Predictivo Implementado en KNIME Basado en la Analítica del Aprendizaje para la Toma de Decisiones Oportunas en Entornos Virtuales de Aprendizaje
Maximiliano Bron	Innovación docente con aprendizaje basado en proyectos y narrativas transmedia en modalidad virtual
Angel Pretelín-Ricárdez	Una propuesta para diseñar videojuegos educativos desde la academia