

Índice

<i>Presentación. Innovaciones para el futuro de la educación</i>	
Fabrizio Manuel Sirignano, Rosabel Martínez-Roig, Alexander López Padrón.....	1
<i>La evaluación procesual con una gamificación a través del NOOC: La conquista de Marte</i>	
Alicia Antolinos Sánchez	3
<i>Algoritmos de IA que se utilizan para los profesores virtuales y tutores inteligentes, pasado, presente y futuro</i>	
Javier Arranz-Romero	14
<i>Relación de las TIC con el bienestar psicológico y las capacidades cognitivas: una experiencia en el aula de secundaria</i>	
Irati Becerril-Atxikallende, Joana Jaureguizar Alboniga-Mayor, Nuria Galende Pérez, Priscila Comino González	24
<i>Como objeto, recurso y/o instrumento. Aplicaciones de la inteligencia artificial al aprendizaje-servicio</i>	
Joshua Beneite-Martí.....	34
<i>Análisis del impacto en la incorporación de la tecnología en los entornos educativos mediante la observación desde la perspectiva del docente y la del liderazgo en el ámbito de la educación superior</i>	
Derlis Ramón Cáceres Troche, Moussa Boumadan Hamed, Melchor Gómez García	43
<i>Aproximación a un posible uso de ChatGPT para nivelar la expresión escrita en ELE</i>	
M ^a Victoria Cantero Romero	55
<i>Gamificación en la enseñanza secundaria de matemáticas: análisis de secuencias didácticas en trabajos de fin de máster de futuros docentes</i>	
Alexandre Cortés, Adriana Breda, Alicia Sánchez	65
<i>Kahoot! como Herramienta Educativa: Análisis de su uso en Programas de Formación para Mujeres Desempleadas en Zonas Rurales</i>	
Salvador Fernández González.....	76
<i>Relación y predicción de la ansiedad tecnológica sobre la utilidad percibida y la motivación hacia las TIC en personas mayores</i>	
Facundo Froment, Alfonso Javier García González	88
<i>Iniciación profesional online aplicando el método Design Thinking: el rol del docente en la satisfacción de los estudiantes</i>	
Esther García López.....	102
<i>Uso problemático de internet y adicciones comportamentales en población general, estudiantes y adolescentes</i>	
Sara García Sánchez.....	114

<i>Inteligencia artificial en la asignatura Coro y técnica vocal: experiencia con Vocal remover en la interpretación y edición musical</i>	
Andrea García Torres	124
<i>Caminos escolares sostenibles y robótica educativa. Una propuesta de innovación para el segundo ciclo de Educación Primaria</i>	
Manuel Gil-Mediavilla, María Tejedor Mardomingo, Vanesa Martínez Valderrey, Judith Quintano Nieto, Sonia Ortega Gaité.....	132
<i>Fusionar el conocimiento del patrimonio artístico y tecnológico universitario con el aprendizaje de la lengua alemana</i>	
Daniela Gil Salom, Coral López Mateo, Eliseo Marzal Calatayud, Damián López Rodríguez	143
<i>Kahoot como Herramienta Evaluativa: Midiendo el Conocimiento Histórico en Futuros Docentes de Primaria</i>	
María Fernanda Giles Pérez, Alberto Alfonso-Torreño.....	152
<i>Redes sociales: una ventana a las actividades docentes e investigadoras de la Facultad de Farmacia de la Universidad de Salamanca</i>	
Carmen Gutiérrez-Millán, Rosa A. Sepúlveda, Margarita Valero Juan, Clara I. Colino	163
<i>Inteligencia emocional desde la perspectiva de género en estudiantes universitarios</i>	
Ledys Hernández Chacón, Karen Armas Sánchez	178
<i>Ideas previas y utilidades percibidas por docentes en formación sobre la Inteligencia Artificial: estudio descriptivo</i>	
M. Lourdes Hernández Rincón, Nuria García-Perale, Belén Suárez-Lantarón	188
<i>Foment de les arts i les technologies amb el projecte Second Round</i>	
Ricard Huerta	197
<i>Inteligencia Artificial Generativa en el contexto de la Educación Superior: Explorando las funcionalidades de sus principales aplicaciones</i>	
María Inmaculada Jiménez Perona, Miguel Ángel Fernández Jiménez, Juan José Leiva Olivencia	206
<i>Implementación y resultados del proyecto de innovación docente “Gamificación estructural de una asignatura de didáctica de las ciencias experimentales”</i>	
Gregorio Jiménez Valverde, Genina Calafell i Subirà.....	219
<i>Propuesta didáctica sobre el TGfU y el uso de las TIC en la enseñanza del fútbol sala en Educación Física</i>	
Héctor Jover Jara	232
<i>Going Home: Experiencia de un videojuego formativo para la enseñanza-aprendizaje de inglés como lengua extranjera</i>	
Julián A. López-Torres, Azucena Hernández-Martín, Juan Pablo Hernández-Ramos	244

<i>Innovando en educación con la plataforma Quizizz</i>	
Jenny Martínez Benítez, Germania Borja Naranjo, Ivonne Martínez Benítez.....	254
<i>Aprendizaje, ética y valoración de las inteligencias artificiales como herramientas en la creación de publicidad digital</i>	
Kim Martínez García.....	266
<i>Los recursos TIC en la Geografía universitaria. Un estudio longitudinal</i>	
Álvaro-Francisco Morote, María Hernández, Margarita Capdepón, Antonio Romero, Esmeralda Martínez.....	275
<i>Pedagogía feminista y gamificación: Estrategias coeducativas en primaria</i>	
Ruth M-Domènech, Marta Maicas-Pérez.....	287
<i>Realidad virtual inmersiva en la enseñanza de Inglés en Educación Primaria según la percepción del profesorado</i>	
Elena Pérez-Barrioluengo Camino Ferreira Alfredo García-Díaz, Javier Vidal	300
<i>AI (Artificial Intelligence) And Human Resources Professionals, Opportunity Or Threat?</i>	
María José Poza Lozano.....	309
<i>Innovación docente universitaria: impacto de las TIC, la neurociencia y el juego en el aprendizaje de las matemáticas</i>	
Marcos Procopio, Raquel Fernández-César, Leandra Fernandes-Procopio, Benito Yáñez-Araque	320
<i>ChatGPT en la Universidad Miguel Hernández: innovación y eficacia en el aula</i>	
M. Asunción Vicente, César Fernández, Rosario Carmona, Irene Carrillo, Mercedes Guilabert, Miguel O. Martínez.....	330