



PROGRAMA

JUEVES 11 DE JULIO

9:00–9:45	Acreditación y recogida de documentación (Hall Salón de Actos de la ETSIAMN – Planta baja, edificio 3P).
9:45–10:00	Inauguración del congreso, a cargo del Vicerrector de Planificación, Oferta Académica y Transformación Digital de la UPV, D. José Pedro García Sabater (Salón de Actos de la ETSIAMN) .
10:00-11:00	Sesión plenaria. <i>“Es lo que AI: algunas ideas sobre cómo aplicar eficazmente la IA en educación superior”</i> , a cargo de D. Carlos González Morcillo (Universidad de Castilla-La Mancha), en el Salón de Actos de la ETSIAMN .
11:15-12:15	Café y pósteres (Hall Salón de Actos de la ETSIAMN).
12:30-14:00	Presentaciones orales de cada uno de los <i>track</i> en las aulas 1.03 a 1.07 de la ETSIAMN (Primera planta, edificio 3P).
14:00-16:00	Pausa para la comida, en la Cafetería Ágora (Primera planta, edificio 2D).
16:00-19:00	Talleres prácticos: <ul style="list-style-type: none">▪ Taller 1. <i>Explorar herramientas de IA para la creación de contenido</i>. Profesor: D. Vicent Gadea. Aula 1.07 de la ETSIAMN (Primera planta, edificio 3P).▪ Taller 2. <i>¿Por qué mis alumnos no me entienden?</i> Profesoras: D^a. Lorena Atarés; D^a M^a José Canet; D^a Asunción Pérez y D^a. Macarena Trujillo. Aula 1.04 de la ETSIAMN (Primera planta, edificio 3P).



- Taller 3. *¿Cómo influyen las emociones en el aprendizaje? Claves para aprender a gestionarlas.* Profesora: D^a. María Elena Quevedo. **Aula 1.05 de la ETSIAMN (Primera planta, edificio 3P).**
- Taller 4. *Herramientas 360º para el diagnóstico de competencias transversales en la universidad: del trabajo en equipo a la innovación.* Profesora: D^a. Lorea Jiménez Orruño. **Aula 1.03 de la ETSIAMN (Primera planta, edificio 3P).**

VIERNES 12 DE JULIO

9:00–9:30	Acreditación y recogida de documentación (Hall Salón de Actos de la ETSIAMN – Planta baja, edificio 3P).
9:30–11:15	Presentaciones orales de cada uno de los <i>track</i> en las aulas 1.03 a 1.07 de la ETSIAMN (Primera planta, edificio 3P).
11:30–12:30	Café y pósteres (Hall del Salón de Actos de la ETSIAMN).
12:30-13:30	Sesión plenaria. <i>“La educación emocional en la era de la Inteligencia Artificial. El reto de la humanización en el avance tecnológico”</i> A cargo de D ^a . Alma Sierra (Presidenta de la Asociación Española de Educación Emocional y directora del Centro de Psicología Humanista de Sevilla), en el Salón de Actos de la ETSIAMN .
13:30-14:00	Clausura del congreso, a cargo del Vicerrector de Profesorado y Ordenación Académica de la UPV, D. Juan Carlos Cano Escribá (Salón de Actos de la ETSIAMN).



COMUNICACIONES ORALES 11 DE JULIO

TRACK 1.- Entornos colaborativos digitales. MODERA: D^a. Rosa Pastor Villa

Uso de *Wooclap* para mejorar el dinamismo y la atención en clases de Histología. D^a. **María del Pilar Álvarez Vázquez**. (Universidad Complutense de Madrid).

Evaluación formativa con *Kahoot* para el aprendizaje de gramática del idioma inglés en una universidad peruana, 2023. **D. Jorge Aire Correa**. (Universidad Continental, Perú).

El *Tableau vivant*: un recurso creativo en la docencia universitaria. D^a. **Rosa Pastor Villa**. (Universitat Politècnica de València).

Gamificación y redes sociales como complemento de enseñanza y aprendizaje en Anatomía Humana. D^a. **Eva González Soler**. (Universitat de València).

Desarrollo de actividades para el aprendizaje de la fisiología mediante creación de contenido para redes sociales. D^a. **Cristina Bouzas Velasco**. (Universitat de les Illes Balears).

Serious games versus enseñanza tradicional. Un estudio neurotecnológico para cuantificar las diferencias en la actividad cerebral. **D. David Juarez**. (Universitat Politècnica de València).



TRACK 3.- Estrategias para fomentar la autonomía y la autorregulación del alumnado. MODERA: D. Arnau Bayón Barrachina

Aplicación del aula invertida para la mejora de la enseñanza y aprendizaje en asignaturas de Grados en Ciencias. **D^a. Beatriz Jurado Sánchez.** (Universidad de Alcalá).

Identificación de preconcepciones de los estudiantes en Conservación-Restauración y su aplicación en el estudio estratigráfico: una herramienta efectiva para el aprendizaje significativo. **D^a. Laura Osete Cortina** (Universitat Politècnica de València).

Diseño de videos anotados para una clase de español médico. **D^a. Paloma Moscardó Vallés.** (Universidad de Princeton, EE.UU).

Desarrollo de una analítica del aprendizaje para fomentar la lectura de artículos científicos. **D^a. Margalida Monserrat Mesquida.** (Universitat de les Illes Balears).

Aprendizaje reflexivo usando imágenes: la metodología Fotovoz aplicada a asignaturas técnicas y sociales. **D. Arnau Bayón Barrachina.** (Universitat Politècnica de València).

El desarrollo de la competencia de trabajo en equipo en asignaturas de Contabilidad. Una aplicación interuniversitaria. **D^a. Cristina Ferrer García.** (Universidad de Zaragoza).



TRACK 4.- Soluciones tecnológicas innovadoras ante problemas tradicionales. MODERA: D^a. M^a de Miguel Molina

Artificial Intelligence and Experimentation in Physics. **D. José Sierra Murillo.** (Universidad de La Rioja).

La herramienta *Wooclap* en distintos entornos de aprendizaje. **D^a. María de Miguel Molina.** (Universitat Politècnica de València).

Promoviendo un uso ético de la inteligencia artificial en la docencia universitaria. **D^a. Cristina Expósito Álvarez.** (Universitat de València).

Rendimiento académico y percepción del estudiante de Ingeniería Ambiental sobre el aprendizaje basado en proyectos utilizando herramientas digitales en la asignatura de Legislación Ambiental. **D^a. Emma Jaramillo Cabrera.** (Universidad Continental, Perú).

Uso de *escape rooms* como herramienta de repaso en la enseñanza de Ingeniería: caso práctico. **D^a. Laura Romero Rodríguez.** (Universidad de Cádiz).

Potenciando la formación docente a través de simulaciones del ejercicio profesional en el Grado de Magisterio de Educación Infantil. **D. Iván Padrón González.** (Universidad de La Laguna).



TRACK 5.- Evaluación como aprendizaje. MODERA: D^a. Alicia Herrero Debón

Comportamiento del tipo de pregunta/ítem en un cuestionario *Moodle*: un análisis estadístico-psicométrico de los resultados obtenidos en asignaturas de Química de Educación Superior. **D^a. Isabel López Tocón.** (Universidad de Málaga).

Influencia de plantear unas preguntas de respuesta breve en papel o en la pantalla sobre la nota obtenida. **D. Fidel Salas Vicente.** (Universitat Politècnica de València).

IA Generativa. Un caso de uso para el aprendizaje de Estadística en el Grado de Ciencia de Datos. **D. Vicente Chirivella González.** (Universitat Politècnica de València).

¿Qué opinan los estudiantes de la innovación docente? Un análisis de los estudios en Ciencia Política de la Universidad de Valencia. **D. Marcelo Guillén García.** (Universitat de València).

Colaboración y creatividad en Matemáticas II. **D^a. Alicia Herrero Debón.** (Universitat Politècnica de València).

Efecto del proceso de mejora de una rúbrica de exposición oral en la percepción de validez del alumnado. **D. Manuel Rovira Esteve.** (Universitat de València).



TRACK 6.- Prácticas de alto impacto que contribuyan a la sostenibilidad. MODERA: D^a. Fabiola Colmenero Fonseca

Desarrollo docente colaborativo inter-pares para la sostenibilidad: materiales y docencia de multi-profesorado interdisciplinar. Análisis cursos académicos 2022-2024. **D. Alfonso Aranda Usón.** (Universidad de Zaragoza).

Análisis del método pedagógico aplicado para la transformación e inclusión social en la educación patrimonial comunitaria en entornos rurales. **D^a. Fabiola Colmenero Fonseca.** (Universitat Politècnica de València).

Responsabilidad social y diseño universal para mejorar la docencia. **D. Vicenta Ávila Clemente.** (Universitat de València).

Integración del ODS 6 y 12 en la asignatura Experimentación en Ingeniería Química II del Grado en Ingeniería Química. **D. José Luis del Río.** (Universitat Politècnica de València).

Estudio de los cambios en el estilo de vida durante la época de exámenes vs periodo lectivo: análisis del sueño, dieta, actividad física y otras sustancias adictivas. **D^a. Rocío Barragán Arnal.** (Universitat de València).

El aprendizaje experiencial en el estudio de acústica ambiental y paisaje sonoro en los Campus Universitarios: talleres y podcasts educativos. **D^a. Mar Juan Tortosa.** (Universitat Politècnica de València).



PÓSTERES 11 DE JULIO

1.- Gamificación y aprendizaje por descubrimiento: integración de *Mentimeter* en la educación universitaria. **D^a. Virginia Santamarina Campos.** (Universitat Politècnica de València).

2.- Comparando innovaciones digitales: aprendizaje lúdico, creación de influencers y revista digital para el aprendizaje del Derecho Romano en una universidad peruana, 2023. **D^a. Karen Amez.** (Universidad Continental, Perú).

3.- Comunidad digital de alumnos y alumnas (COM2TU): tercer sector, universidad y género. **D^a. Elena Ortiz Zapater y D^a. Elena Jiménez Martí.** (Universitat de València).

4.- Aprendizaje basado en Tareas: video-tarea y con revisión de pares. **D^a. Emma Ortega Navarro.** (Universitat Politècnica de València).

5.- Comparativa de dos estrategias de gamificación para el aprendizaje de la Bioquímica y la Biología Molecular en el grado de Medicina. **D^a. Elena Ortiz Zapater y D^a. Elena Jiménez Martí.** (Universitat de València).

6.- Fomentando la diversidad, sostenibilidad y digitalización: experiencias virtuales interactivas en Ciencia de Materiales. **D^a. Oksana Polyakova.** (Universitat Politècnica de València).

7.- Implementación de una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para la adquisición de Competencias Transversales (CT) e integración de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). **D. Carlos Llopis Albert.** (Universitat Politècnica de València).

8.- La metodología basada en retos como estrategia para fomentar la autorregulación del aprendizaje del alumnado en educación superior. **D^a. Donatella Donato y D^a. Flor María Mella.** (Universitat de València).



9.- Evolución de la gamificación en las prácticas de la asignatura IPF. **D. Sergio García Carrasco.** (Universitat Politècnica de València).

10.- Aprendizaje basado en retos en prácticas de laboratorio de circuitos eléctricos para el desarrollo de competencias. **D^a. Beatriz Jurado-Sánchez.** (Universidad de Alcalá).

11.- Gamificación y Escape Room en la Educación Universitaria. **D^a. Eva Martín Fuentes.** (Universidad de Lleida).

12.- Metodología ABP: explorando el vínculo entre desarrollo de habilidades de búsqueda de información científica, estrés académico y autorregulación. **D^a. Sandra Montagud Romero.** (Universitat de València).

13.- Evaluación de apoyos específicos para la consecución de resultados de aprendizaje en taller de proyectos urbanísticos. **D. Ignacio Díez Torrijos, D. Vicent Casañ Llopis y D^a. Elisabet Quintana Seguí.** (Universitat Politècnica de València).

14.- Aprendizaje basado en proyectos en la asignatura de *Computer Science* en el Grado de Ingeniería y Gestión Empresarial de EDEM. **D. Francisco Fraile Gil.** (Universitat Politècnica de València).

15.- “Libera-T, no es un juego”: el escape *room* como herramienta educativa para el tratamiento de adicciones. **D. Ezequiel Monferrer Garzarán.** (Universitat de València).

16.- Efecto de las estrategias de *team teaching* sobre el aprendizaje de matemáticas y economía: un diseño cuasi-experimental. **D^a. Mónica Maldonado Devis y D. Víctor Manuel Ortiz Sotomayor.** (Centro Universitario EDEM).

17.- Simulación clínica aplicada a mejorar la adquisición de competencias clínicas y de comunicación de los graduados/as en Farmacia. **D^a. Matilde Merino Sanjuán.** (Universitat de València).



18.- La enseñanza por competencias, una asignatura aún pendiente. **D^a. Rocío Martínez Jiménez.** (Universidad de Jaén).

19.- Adquisición de habilidades de comunicación oral y escrita de los futuros profesionales farmacéuticos/as mediante la simulación de casos reales en el aula de Farmacia Comunitaria. **D^a. María Carmen Recio Iglesias.** (Universitat de València).

20.- Mejorando el aprendizaje significativo en la educación superior: evaluando el impacto de los organizadores previos en formato de vídeo. **D^a. Carmen Ferrer Pérez.** (Universitat de València).

21.- Innovando en el laboratorio de Química General de la Facultad de Química de la Universitat de València. **D. José Antonio Sáez Cases.** (Universitat de València).

22.- Generación de recursos didácticos interactivos mediante la herramienta *InterPlay* en los Grados en Fundamentos de la Arquitectura y Arquitectura Técnica. **D. Josep Ramon Lliso Ferrando.** (Universitat Politècnica de València).

23.- Percepción del estudiantado de Psicopatología sobre la utilización de material audiovisual incluyendo un paciente simulado. **D^a. Tamara Escrivá Martínez.** (Universitat de València).

24.- Avanzando en la Educación Química de estudiantes de Grado en Biotecnología: un experimento práctico de laboratorio para enseñar el inmunoensayo de flujo lateral en la detección de biomarcadores. **D^a. Sara Martorell Tejedor.** (Universitat Politècnica de València).

25.- Evaluación de la herramienta Quizizz durante las sesiones de matemática superior en una universidad peruana, 2023. **D^a. Helen Vasquez Pauca.** (Universidad Continental, Perú).

26.- Objetivos de Desarrollo Sostenible y Green IT en el aula. **D^a. María de Miguel Molina.** (Universitat Politècnica de València).



27.- Una aplicación práctica de cómo trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible en una asignatura de Cálculo. **D. Andrés Arnau Notari.** (Universitat Politècnica de València).

28.- Del aula universitaria a la profesión. Las asignaturas optativas en arquitectura: caso de estudio en el taller de Eficiencia Energética y Análisis de Ciclo de Vida. **D. Eduardo Zamora Marina.** (Universitat Politècnica de València).

29.- Aprendizaje basado en Proyectos de Investigación y Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en la asignatura de Nutrición. **D. Manuel Salgado Ramos.** (Universitat de València).

30.- Metodologías participativas sostenibles para la enseñanza constructiva en espacios patrimoniales del Tolima-Colombia. **D^a. Fabiola Colmenero Fonseca.** (Universitat Politècnica de València).



COMUNICACIONES 12 DE JULIO

TRACK 2.- La tutorización y el acompañamiento del alumnado. MODERA: D^a Isabel Seguí Verdú

Interactivity videos for teaching planning in the distance education university. D^a. **Montserrat Hernández Solís.** (Universidad Nacional de Educación a Distancia).

Camino hacia el emprendimiento. Una experiencia de acompañamiento en estudiantes de Máster. D. **Daniel Martínez Aceves.** (Universitat Politècnica de València).

FarmaSalud Mental: empoderamiento y soluciones para la salud mental en el contexto farmacéutico. D^a **Eva Serna García.** (Universitat de València).

Desarrollo de una herramienta para el estudio de la permanencia y el abandono en el primer año universitario. D^a. **Karina Curione.** (Universidad de la República -U. Buenos Aires).

Innovación en la tutorización de Trabajos de Fin de Grado: optimización con herramientas de planificación. D^a. **Isabel Seguí Verdú.** (Universitat Politècnica de València).

Nuevas estrategias para impulsar el Plan de Acción Tutorial de la Facultad de Medicina y Ciencias de la Vida. D^a. **Elisabeth Moyano Claramunt.** (Universitat Pompeu Fabra).

Acompañamiento de estudiantes de doctorado: pautas para una comunicación eficaz de la investigación. D. **Alberto López Navarrete.** (Universitat Politècnica de València).



TRACK 3.- Estrategias para fomentar la autonomía y la autorregulación del alumnado. MODERA: D^a. Natalia Pérez García de la Puente

Diseño de actividades auto-evaluables personalizadas en Matlab Grader en el Grado en Ingeniería Telemática. **D. Antonio Soriano Asensi.** (Universitat de València).

Utilización de ChatGPT como metodología activa de aprendizaje en asignaturas de Psicología, Criminología y Educación. **D^a. Alba Aza Hernández.** (Universidad de Salamanca).

El podcast como recurso para la didáctica de las ciencias experimentales. **D. Antonio Eff-Darwich.** (Universidad de La Laguna).

Aprendizaje autorregulado y metacognición en la Universidad: revisión y propuestas prácticas. **D^a. Natalia Pérez García de la Puente.** (Universitat Politècnica de València).

Influencia de las metodologías activas en la autorregulación del aprendizaje en asignaturas universitarias de primer curso. **D. Víctor Martín Domínguez.** (Universidad Francisco de Vitoria).

El Proyecto SIMULA: fomentando habilidades prácticas en profesionales del futuro. **D. Antonio Eff-Darwich.** (Universidad de La Laguna).

Podcasts como herramienta educativa: impacto en el rendimiento de la asignatura Técnicas Experimentales en Biomedicina en el Máster de Investigación Biomédica. **D. Daniel Gabriel Pons Miró.** (Universitat de les Illes Balears).



TRACK 4.- Soluciones tecnológicas innovadoras ante problemas tradicionales. MODERA: D. Víctor Yepes Piqueras

Grabar la clase VS apuntes detallados. ¿Qué metodología consigue mejores resultados? **D. Daniel Arnaiz Boluda.** (Universidad Europea de Madrid).

Integrando los juegos serios en las enseñanzas de ingeniería: experiencia continuada a lo largo de varios años. **D^a. Laura Romero Rodríguez.** (Universidad de Cádiz).

Escape room educativo: evaluando contenidos y competencias. **D^a Rocío Martínez Jiménez.** (Universidad de Jaén).

Uso de la inteligencia artificial para mejorar la capacidad de lecto-comprensión, integración y síntesis. **D. Francisco Salas Molina.** (Universitat Politècnica de València).

Innovación educativa con realidad aumentada: perspectivas en la educación superior en Ingeniería. **D. Víctor Yepes Piqueras.** (Universitat Politècnica de València).

Dinamizando el aula: la proactividad de robots y asistentes virtuales en el proceso educativo. **D. Ramón Hervás Lucas.** (Universidad de Castilla - La Mancha).

Uso del modelo generativo GPT-4 para la elaboración de cuestionarios de evaluación en asignaturas de grado. **D. Roberto Fernández Moran.** (Universitat de València).



TRACK 6.- Prácticas de alto impacto formativo que contribuyan a la sostenibilidad. MODERA: D^a. Ana Anquela Julian

Impacto del cambio climático en la formación de estudiantes: un enfoque Geomático. **D^a. Ana Anquela Julián.** (Universitat Politècnica de València).

Developing professional communication skills and competences around sustainability goals. **D^a. Oksana Polyakova y D^a. Dorota Chromińska.** (Universitat Politècnica de València).

Evaluación de la integración de la formación en ODS en las actividades prácticas de una asignatura del MU11. **D^a. Cristina Trull Hernandis.** (Universitat Politècnica de València).

Debate académico: explorando el uso y aplicaciones de la Inteligencia Artificial en Ciencias de la Salud. **D^a. Ana Juan García y D^a. Iris Usach Pérez.** (Universitat de València).

Integrando la ética empresarial y profesional en los estudios universitarios: un enfoque multidisciplinario utilizando recursos *e-learning* para la gamificación de la enseñanza y el aprendizaje basado en *serious games*. **D. Miguel Marco Fondevila.** (Universidad de Zaragoza).

La aplicación del diseño centrado en las personas para el despliegue de la reforma curricular. **D. Ion Iriarte Azpiazu.** (Mondragon Unibertsitatea).

Enseñar a proyectar contra la pobreza energética a través del Aprendizaje Servicio. **D^a. Vanesa Celina Sáez** (Universitat Politècnica de València).



PÓSTERES 12 DE JULIO

1.- Hacia una educación superior inclusiva y sostenible: valoración de los estudiantes sobre el Programa PARIDAD en la UPV. **D^a. Virginia Santamarina Campos.** (Universitat Politècnica de València).

2.- Evaluación de la utilidad percibida de charlas profesionales en Grados Tecnológicos. **D^a. Miriam Gil Pascual, D^a. Verónica Romero Gómez y D. José Ignacio Panach Navarrete.** (Universitat de València).

3.- *OpenCourseWare*: videotutoriales en abierto para optimizar el estudio de las Matemáticas en grados de Economía y Empresa. **D^a. Paula Rosado Jiménez.** (Universidad Carlos III).

4.- Valoración y reflexiones sobre el acceso voluntario a recursos de aprendizaje integradores y de autoevaluación en Biología de 1^{er} curso de Medicina. **D^a. Teresa San Miguel Díez.** (Universitat de València).

5.- Metodología para el diseño de actividades de simulación en el área de organización de empresas. Empresa de montaje de enchufes. **D. David Juárez Varón.** (Universitat Politècnica de València).

6.- El abordaje de “*fake news*” en nutrición mediante la inteligencia artificial en el grado de Nutrición Humana y Dietética. **D^a. Noelia Pallarés Barrachina.** (Universitat de València).

7.- Un nuevo modelo educativo E2.0C para la formación a través de la empleabilidad y el emprendimiento en el tercer sector. **D. José Luis Gómez Ribelles.** (Universitat Politècnica de València).

8.- Credibilidad de los resultados generados por ChatGPT: Un estudio piloto entre estudiantes universitarios. **D^a. Esther Villajos Girona.** (Universitat de València).



9.- Intervención en estudiantes de educación superior para el uso responsable y ético del ChatGPT. **D^a. Esther Villajos Girona.** (Universitat de València).

10.- Conceptos umbral en la disciplina iconográfica. La reflexión en voz alta y su aplicación en la docencia del estudiantado de Conservación y Restauración de Bienes Culturales de la Universitat Politècnica de València. **D^a. Juana Bernal Navarro.** (Universitat Politècnica de València).

11.- La píldora farmacéutica: uso de vídeos cortos como herramienta colaborativa para el aprendizaje crítico en Farmacia. **D^a. Carmel Ferragud Domingo.** (Universitat de València).

12.- ¿Estudias con un CAFÉ? Herramienta de ludificación para la motivación del aprendizaje continuo. **D^a. Vannina González Marrachelli.** (Universitat de València)

13.- Integración de equipos de trabajo a través de dinámicas Team Charter en estudiantes universitarios. **D^a. Beatriz Andrés Navarro.** (Universitat Politècnica de València).

14.- Los conceptos y procesos umbral en Conservación y Restauración: la escala gráfica en el área de documentación de Bienes Culturales. **D^a. María Teresa Moltó Orts y D^a. Lucia Bosch Roig.** (Universitat Politècnica de València).

15.- Descubre tu potencial socioemocional (PoSoEmo): formación en habilidades socioemocionales para promover las competencias transversales y el rendimiento académico en el estudiantado universitario. **D^a. Anabel Forner Mollar.** (Universitat de València).

16.- Explorando las dificultades de aprendizaje de los estudiantes de ingeniería civil en la disciplina de hormigón estructural. **D. Juan Navarro Gregori.** (Universitat Politècnica de València).



17.- El uso de KAHOOT! en la asignatura de Geografía II para la mejora del aprendizaje y de la localización espacial. **D^a. Sandra Mayordomo Maya.** (Universitat de València).

18.- El Pensamiento Computacional en Materias STEAM en alumnado universitario y preuniversitario. **D. Sergio Alonso del Campo.** (Universitat Politècnica de València).

19.- Fomentando el aprendizaje de las alteraciones motoras en la asignatura de Psicopatología a través del visionado de un video. **D^a. Tamara Escrivá Martínez.** (Universitat de València).

20.- Desarrollando el pensamiento computacional en estudiantes de química: una mirada a la integración del aprendizaje automático en el plan de estudios universitario. **D. Ángel Sánchez Illana y D. David Pérez Guaita.** (Universitat de València).

21.- *Possibilities and concerns in the landscape of artificial intelligence in education: a case study.* **D^a. Mónica Martínez Gómez.** (Universitat Politècnica de València).

22.- La adquisición de competencias en la asistencia a grupos turísticos: una aplicación a las salidas de campo en la educación superior. **D^a. María Dolores Teruel Serrano.** (Universitat Politècnica de València).

23.- Simulación robótica y habilidades psico-motoras: Una contribución a la neuroeducación. **D. Constantino Tormo-Calandín.** (Universidad Católica de Valencia).

24.- Diseño, desarrollo y aplicación de ejercicios LEGO® para la comprensión de una secuencia estratigráfica en arqueología. **D. Gianni Galello.** (Universitat de València).

25.- Percepción de los alumnos de la utilidad de actividades de formación continua mediante test de aula y entregables diseñadas para fomentar la comprensión de los conceptos de operaciones básicas en la formación de



graduados de Ingeniería Química. **D^a. Asunción Santafé Moros.** (Universitat Politècnica de València).

26.- Enseñanza-aprendizaje del pensamiento crítico y razonamiento clínico en ciencias de la salud. **D. Constantino Tormo Calandín.** (Universidad Católica de Valencia).

27.- Uso de la *checklist* en la actividad de simulación clínica para la formación de los estudiantes de postgrado en Psicología y su relación con la satisfacción y percepción de aprendizaje. **D^a. Sacramento Pinazo Hernandis.** (Universitat de València).

28.- Física sostenible: Inclusión de ODS en la educación de ingeniería. **D. César González Pavón.** (Universitat Politècnica de València).

29.- Desarrollo de competencias transversales y ODS a través del pensamiento de diseño. **D. Juan Andrés González Romero.** (Universitat Politècnica de València).

30.- Construcción de equipos de laboratorio para el desarrollo de competencias: dos casos prácticos. **D. Sergio García Carrasco.** (Universitat Politècnica de València).

31.- Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en el desarrollo curricular en asignaturas universitarias y de educación secundaria. **D^a. Françoise Olmo Cazevieille y D^a. Beatriz Rey Solaz.** (Universitat Politècnica de València).



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

IN-RED 2024

X Congreso de Innovación
Educativa y Docencia en Red



Para tomar notas