



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Educación 360: Emociones, tecnología, evaluación e inclusión en la era digital

Coords.

Carmen Romero García
Olga Buzón García

Dykinson, S.L.

EDUCACIÓN 360:
EMOCIONES, TECNOLOGÍA, EVALUACIÓN
E INCLUSIÓN EN LA ERA DIGITAL



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

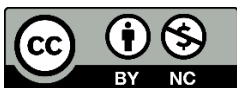
EDUCACIÓN 360:
EMOCIONES, TECNOLOGÍA, EVALUACIÓN
E INCLUSIÓN EN LA ERA DIGITAL

Coords.

CARMEN ROMERO GARCÍA
OLGA BUZÓN GARCÍA

Dykinson, S.L.

2024



Esta obra se distribuye bajo licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

La Editorial Dykinson autoriza a incluir esta obra en repositorios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión. Al tratarse de una obra colectiva, cada autor únicamente podrá incluir el o los capítulos de su autoría.

EDUCACIÓN: EMOCIONES, TECNOLOGÍA, EVALUACIÓN E INCLUSIÓN EN LA ERA DIGITAL

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2024

N.º 204 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2024

ISBN: 978-84-1070-059-8

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra.

Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA UNA EDUCACIÓN INCLUSIVA: OPORTUNIDADES PARA LA PRÁCTICA DOCENTE

MACARENA ASTUDILLO VÁSQUEZ

Universidad Viña del Mar

GLADYS ORELLANA-LEPE

Universidad Viña del Mar

1. INTRODUCCIÓN

La educación superior es la etapa formativa que sigue a la educación secundaria y que ofrece programas académicos más especializados, avanzados y orientados hacia la preparación profesional. La educación superior es un bien público social, entendido como un derecho humano y universal, la cual resulta ser un deber del Estado (UNESCO, 2008). En este nivel educativo, los y las estudiantes tienen la oportunidad de profundizar en áreas específicas de conocimiento, desarrollar habilidades especializadas y obtener títulos universitarios que les permitirán ingresar al mercado laboral. Es por esto mismo, que el acceso a la educación superior es un tema central, ya que, busca garantizar la equidad y la inclusión, permitiendo que diversos grupos de estudiantes tengan la oportunidad de acceder a programas de calidad. La financiación, internacionalización y adaptación a los cambios en la demanda laboral son aspectos fundamentales que también se abordan en el contexto de la educación superior.

Hoy en día uno de los desafíos que tiene la educación superior como señalan Ocaña-Fernández et. al (2019) es que la universidad del nuevo milenio estriba en la urgente necesidad de planificar, diseñar, desarrollar e implementar competencias digitales que permitan formar profesionales capaces de entender y desarrollar el entorno tecnológico atendiendo a sus necesidades. Por lo tanto, las Tecnologías de la

Información y Comunicación (TIC) han impulsado transformaciones en la forma de interactuar. Díaz et al. (2021) señalan que dentro del ámbito educativo las TIC resultan ser un complemento para el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, puesto que facilitan la interacción de las actividades didácticas, estimulan el uso de plataformas y aplicaciones educativas, siendo esta la puerta que abre el mundo de la digitalización de todo nuestro entorno como sociedad, donde estas herramientas tecnológicas no distinguen color, raza, género, nivel socioeconómico, creencias religiosas, etc. Además, deben ser entendidas solo como un medio para el logro de un fin mayor, es decir, como una herramienta de apoyo, una nueva forma de trabajo y aprendizaje, entregando más oportunidades para quienes las utilicen dentro de su desarrollo profesional y académico, quitando barreras a estas fronteras que abren un centenar de oportunidades con su implementación de la mano de la sociedad de la información.

La sociedad de la información hace referencia a la importancia social que se le concede a la comunicación y la información en la sociedad actual, donde se involucran las relaciones sociales, económicas y culturales (Sánchez, 2016, como se cita en Polo, 2020). En este contexto, la tecnología desempeña un papel fundamental conectando a las personas a través de redes digitales y facilitando el flujo constante de datos. La sociedad de la información se distingue por la prevalencia de la tecnología de la comunicación, la digitalización de la información y la importancia en la capacidad de acceder y utilizar conocimientos en diversos campos. Este paradigma ha transformado la manera en que las personas se comunican, trabajan, educan y participan en la vida cotidiana, generando un entorno dinámico y globalizado, que, por cierto, ha impactado al ámbito educativo y su quehacer.

Por lo tanto, la incorporación de la tecnología ha tenido gran importancia en los últimos años para el desarrollo de estos procesos en educación superior, considerando que cada vez son más amigables, accesibles y adaptables (Poveda-Pineda y Cifuentes-Medina, 2020). Ante esto, el Diseño Instruccional (DI) se posiciona como una guía para enriquecer y potenciar el proceso de aprendizaje desde la implementación de los procesos formativos, resultando aún desafiante el desarrollo de

espacios inclusivos en entornos virtuales de aprendizaje, donde si bien se ha avanzado, aún quedan oportunidades para fortalecer el aprendizaje para todas las personas.

2. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han transformado la educación en el siglo XXI, desafiando a los y las docentes a adoptar un papel más activo, donde de acuerdo a Solano y Aarón (2020) resulta necesario combinar la tecnología y la pedagogía para mejorar el diseño, la planificación y la optimización de los procesos de enseñanza-aprendizaje, a propósito de que las nuevas tecnologías de la información y comunicación en una sociedad caracterizada por un desarrollo tecnológico que avanza a grandes pasos y que reporta importantes beneficios a quienes las utilizan, ha impactado la forma en como hoy se enseña y se aprende. Desde que estas existen se asocian inmediatamente a la innovación en el aula, tomando un papel fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La tecnología debe integrarse a todos los programas de formación docente, donde el profesorado debe formarse y experimentar dentro del entorno de aprendizaje, hacer un uso innovador de la tecnología y tener una mirada crítica a las experiencias que en ocasiones pueden ser un obstáculo para el cambio (Jiménez y Ruiz, 2021).

Tal como lo señala Barráez (2020) la integración de las tecnologías de la información y comunicación en la educación ha abierto grandes posibilidades para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en los entornos virtuales, lo cual invita a propiciar ambientes inclusivos desde la práctica docente.

En esta línea, las tecnologías de la información y comunicación han democratizado el acceso a la información y el conocimiento, permitiendo a los y las estudiantes explorar recursos educativos de manera global, donde la utilización de plataformas en línea, bibliotecas digitales y bases de datos facilitan el acceso a un sinnúmero de materiales,

ampliando las oportunidades de investigación y estudio, para lo cual resulta relevante el acompañamiento docente.

Asimismo, las tecnologías de la información y comunicación han potenciado la interactividad y la colaboración en las aulas virtuales. Herramientas como foros en línea, videoconferencias y plataformas de colaboración en tiempo real permiten la participación activa de los y las estudiantes, fomentando el intercambio de ideas y experiencias, independientemente de su ubicación geográfica, ampliando las oportunidades para la formación profesional en la educación superior, junto al constante desafío en el uso de estas herramientas desde una perspectiva inclusiva.

Ante esto y a pesar de los beneficios, la integración exitosa de las tecnologías de la información y comunicación en la educación superior también enfrenta desafíos. La brecha digital, la resistencia al cambio y la necesidad de una infraestructura tecnológica sólida son consideraciones cruciales para potenciar el diseño de programas educativos en diversas modalidades de enseñanza.

3. DISEÑO INSTRUCCIONAL

El Diseño Instruccional (DI), de acuerdo a Aguilar y Flores (2020), está sustentado en las teorías del aprendizaje, para lo cual, busca aproximarse a la comprensión de cómo aprenden las personas, involucrando elementos relevantes para su desarrollo como los contenidos y las actividades, entre otros. En este sentido, el diseño instruccional permite definir las actividades relacionadas con el diseño, desarrollo, implementación y evaluación de propuestas formativas (Domínguez et al., 2018), desafiando a los agentes involucrados en la generación de experiencias de aprendizaje significativas en el ámbito universitario.

En este contexto, planificar las experiencias educativas es parte del diseño instruccional, por lo que incidir desde estos roles en la generación de objetivos, contenidos/temáticas, metodologías, materiales, adaptación de materiales y propuestas evaluativas del proceso es un ejercicio inherente al diseño instruccional, donde las prácticas inclusivas pueden ser un aporte relevante en atención a la diversidad, destacando entonces

la responsabilidad de crear experiencias que apuesten por la inclusión educativa en todo sentido. Ante esto, es necesario tener en consideración lo que plantean Castillo et al. (2020) cuando aseveran que la educación se enfrenta a un doble reto, donde por un lado debe formar personas que puedan responder a una sociedad cada más digitalizada y, por otro lado, conversar con los principios de la inclusión, apostando por brindar recursos accesibles en las aulas.

Por lo anterior, la formación permanente del profesorado, como uno de los agentes que interviene en los procesos de diseño instruccional, resulta un factor clave para el desarrollo de procesos inclusivos e innovadores que permitan brindar una educación de calidad a propósito de las diversas características de quienes resultan protagonistas del proceso de aprendizaje: los y las estudiantes (Parody et al., 2022).

Junto al profesorado, Gil (2004) señala que existen otros u otras participantes del proceso de diseño, desarrollo y ejecución de un programa educativo quienes deben participar activamente conformando equipos multidisciplinares, entre los que destaca:

- Coordinador(a) o responsable del programa educativo.
- Experto(a) en el contenido del programa educativo (profesorado).
- Diseñador(a) instruccional o pedagogo(a).
- Elaborador(a) de material didáctico.
- Diseñador(a) gráfico(a).
- Experto(a) en el uso de medios.

Finalmente, es necesario que cada institución organice la forma en cómo guiará el desarrollo de sus programas educativos, por lo cual, resulta deseable la adherencia a un modelo de diseño instruccional, los cuales pueden ser creados por la propia institución o considerados desde los planteados en la literatura. Algunos de los modelos más conocidos son ADDIE, ASSURE y Dick & Carey (Montoya et al., 2018).

4. EDUCACIÓN INCLUSIVA

4.1. SOBRE LA EDUCACIÓN INCLUSIVA

La evolución de la educación inclusiva ha marcado un cambio significativo en la manera en que se aborda la diversidad en el ámbito educativo. Antes de la noción de inclusión, se empleaba el término "integración", que, si bien buscaba incorporar a los y las estudiantes con necesidades educativas especiales en el sistema educativo convencional, tenía un enfoque más centrado en la adaptación de estos y estas estudiantes al entorno existente. En este sentido, Gómez (2013, como se cita en Marín, 2019) da cuenta de que el término inclusión, antes era nombrado como integración, pero se ha ido modificando por varios principios.

Con el surgimiento de la educación inclusiva, el enfoque ha cambiado hacia la creación de entornos educativos que sean accesibles y acogedores para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o discapacidades. La inclusión busca no solo la participación física de los estudiantes en clases regulares, sino también su participación plena y efectiva en todas las facetas de la vida escolar.

La inclusión en el ámbito educativo conlleva actitudes de profundo respeto por las diferencias y una responsabilidad para hacer de ellas una oportunidad para el desarrollo, la participación y el aprendizaje. El diseño de procesos educativos que sitúen la inclusión como eje vital requiere la participación de muchos agentes (Clavijo et al., 2020) que participen activamente y en consecuencia.

Es imperante relevar la necesidad de promover la inclusión desde la educación. En este contexto, el MINEDUC (s.f.) desde su misión impulsa un sistema educativo inclusivo y de calidad, pero reconociendo primeramente la necesidad de incluir a todas las personas. En ese sentido, para que esto sea así, se deben brindar espacios para que cada persona tenga la oportunidad de expresarse. Ahora bien, reconociendo que esto último adquiere mayor sentido desde la juventud hacia adelante, las universidades deben ser un espacio que genere estas oportunidades, pero partiendo primeramente de la base de formar a los y las estudiantes con las herramientas necesarias para poder hacerlo.

Se trata entonces de permitir a cada estudiante una formación de calidad, la que implica ser crítica y diversa, permitiendo ser aptos y aptas (competentes) para aportar en la sociedad actual, por lo que el compromiso de converger en acciones que promuevan una cultura inclusiva debe ser tarea de todas las personas y las instituciones.

4.2. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN PARA UNA EDUCACIÓN INCLUSIVA

La educación superior se ve desafiada ante la diversidad estudiantil, debiendo promover la eliminación de barreras, prejuicios y discriminación para fomentar ambientes en equidad e igualdad de oportunidades (Gross, 2016). En este contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden significar un aporte concreto que contribuya al desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva inclusiva, otorgando más y mejores oportunidades para enriquecer el proceso formativo.

En este sentido, es importante tener en cuenta que las Tecnologías de la Información y la Comunicación han tenido un impacto a través de la historia en diversos ámbitos de la vida de las personas, especialmente en el espacio educativo, donde cuestiones tan esenciales como el acceso y la permanencia de las personas en este contexto son determinantes para la obtención de diferentes metas académicas y laborales.

Ante esto, las tecnologías de la información y comunicación proporcionan oportunidades que, en conjunto con acciones bien planificadas, pueden promover una educación que tenga un mayor alcance para las personas, independiente de sus características y circunstancias, aunque algunas de ellas se utilizan con mayor frecuencia por las personas con discapacidad. Coto y Morales (2020) proponen la necesidad de implementar estrategias novedosas que permitan a las personas con discapacidad acceder a un currículo educativo, potenciando su capacidad de pensamiento, aprendizaje y participación en el contexto educativo. En este sentido, las tecnologías de la información y comunicación facilitan la transmisión de conocimientos adaptados a las necesidades del estudiantado, promoviendo la participación docente-estudiante, involucrando al profesorado en la implementación de estrategias en el aula

para contribuir en la construcción de saberes durante la práctica pedagógica en el aula (Contreras-Manrique et al., 2022).

Basantes et al. (2018) enfatiza que los resultados no son los esperados asegurando el fracaso del proceso de enseñanza-aprendizaje cuando las herramientas TIC son utilizadas de forma aislada e independientes del resto de los componentes curriculares.

Gross (2016) desarrolla un trabajo en el que plantea algunas dificultades en el acceso al proceso educativo percibido por el estudiantado:

- El profesorado no tiene mucha información sobre estrategias de accesibilidad.
- Falta de información sobre servicios de apoyo al estudiantado.
- Poca disposición para adaptar las clases que son esencialmente visuales.
- Excesivo uso del recurso visual en clases.
- Presentaciones con animación o con cuadros que limitan el acceso, principalmente a aquellos estudiantes con discapacidad visual.
- Poca preparación del material de curso que no se puede dar en forma previa.
- Las evaluaciones no siempre responden a las necesidades del estudiante.
- Los exámenes a libro abierto limitan al estudiantado con discapacidad visual.

De esta manera, repensar la práctica educativa desde el aula es un desafío constante para el profesorado, más aún, en consideración de que la propia tecnología se pone al servicio del aprendizaje, teniendo la oportunidad de diversificar las experiencias en atención a la diversidad.

Existen diversas herramientas digitales, softwares y tecnologías accesibles que se pueden utilizar para promover una educación inclusiva con integración de las tecnologías de la información y comunicación, las cuales apuestan por minimizar o eliminar las barreras que puedan existir. Adicionalmente, Archundia y Cerón (2018) añaden que cualquier dispositivo que se use para aumentar o mejorar las capacidades funcionales de personas con discapacidad a través de tecnologías de apoyo, resulta en beneficio de su propio bienestar, lo cual resulta un aspecto

relevante a considerar cuando se trata de potenciar procesos formativos. Sin embargo, resulta interesante destacar que estas tecnologías pueden ser igualmente utilizadas por todas las personas en la medida que su uso implique mejorar sus posibilidades de aprender.

Algunos ejemplos de tecnologías que pueden ser utilizadas en la práctica educativa y que deben ser conocidas por el profesorado en general son las siguientes (Universidad de Alicante, 2022):

4.2.1. Magnificadores de pantalla

La Universidad de Alicante (2021) explica que un magnificador de pantalla es un software que facilita el acceso a la información a través de un computador o dispositivo móvil a personas con baja visión, pudiendo ampliar hasta 32 veces el tamaño de un área de una pantalla, la cual se puede visualizar con facilidad al desplazarse con el mouse o el teclado, permitiendo mantener una calidad adecuada, mejorando la visualización de una imagen o texto aumentado.

Escobar et al. (2017) señala que este tipo de tecnología es una ayuda que permite compensar la agudeza visual reducida, permitiendo a las personas mejorar la capacidad de lectura.

4.2.2. Lectores de pantalla

Un lector de pantalla es un software que convierte el contenido de la pantalla en sonido, pudiendo utilizar algunos de los más conocidos como Jaws y NVDA (Gallegos et al., 2019). Basantes et al. (2018) señala que este proceso ocurre mediante sintetizadores de voz, caracterizándolos como medios didáctico-tecnológicos que permiten fortalecer el aprendizaje, focalizando esto en las personas con discapacidad visual, pues les permite eliminar barreras cognitivas-tecnológicas, permitiendo el acceso a la información de una manera más sencilla, promoviendo de este modo un aprendizaje inclusivo, colaborativo y conectivista.

4.2.3. Sistemas de reconocimiento de voz

Corresponden básicamente a la transcripción de palabras habladas a texto (Coto y Morales, 2020). Dicho de otro modo, un sistema de

reconocimiento de voz permite a través del dictado transcribir en tiempo real el mensaje oral en texto escrito (Universidad de Alicante, 2022).

4.2.4. Teclados

Tanto de manera física como digital se puede adaptar la utilización del teclado para un mejor acceso a la información y utilización de los equipos tecnológicos. Una de las posibilidades es disponer el teclado en pantalla. Otra posibilidad es utilizar teclados con sensores de movimiento o adaptados para digitar utilizando la cabeza. Además, algunas otras adaptaciones responden a la utilización de teclados con colores de alto contraste o teclados con tamaños de letras, números y símbolos magnificados.

En todas las sugerencias señaladas, es imprescindible que el profesorado ante todo comprenda que el centro de este quehacer son los y las estudiantes, por lo cual, ir monitoreando constantemente su familiarización con el uso de cualquiera de las herramientas que pudiese utilizar en su práctica educativa es esencial para promover procesos formativos más inclusivos.

4.3. OPORTUNIDADES PARA LA PRÁCTICA EDUCATIVA

A propósito de la importancia de los procesos de Diseño Instruccional (DI) en los distintos niveles educativos y con énfasis en la educación superior, resulta indispensable reorientar algunas prácticas tradicionales del profesorado para la atención a la diversidad. En este sentido, desde el diseño de cursos y el conocimiento tecno-pedagógico que se desborda en la naturaleza de estos procesos principalmente para las modalidades e-learning y b-learning, se proponen algunas recomendaciones que pueden ser oportunas para una mejor práctica educativa, a saber:

4.2.5. Elaboración de recursos educativos digitales accesibles.

En general, la elaboración de material didáctico es relevante para el desarrollo de diferentes programas educativos, y con esto, su conocimiento sobre los diferentes tipos utilizados de acuerdo a los

conocimientos que el estudiantado deberá ir asimilando en sinergia con el desarrollo de actividades de aprendizaje (Gil, 2004). Castillo et al. (2020) aseveran que es el profesorado quien tiene la responsabilidad de brindar recursos didácticos inclusivos.

Ante esto, por ejemplo, la elaboración de recursos digitales accesibles es clave para asegurar el acceso y uso de la información por parte de cualquier persona. De este modo, la Universidad de Alicante (2022) da cuenta de que la accesibilidad es el grado en el que todas las personas pueden percibir, comprender y navegar por la información presente en un documento digital sin importar cuáles sean sus capacidades técnicas, cognitivas o físicas.

Moreno et al. (2014) entregan una serie de recomendaciones para la elaboración de documentos digitales accesibles, entre las que destacan:

- Indicar el idioma en que está escrito el documento.
- Establecer una estructura lógica del documento, potenciando la comprensión del mismo a través, por ejemplo, del uso de estilos y listas (viñetas).
- Prescindir de párrafos de texto denso, utilizando frases cortas y sencillas.
- Facilitar la forma extendida para cada abreviatura que pudiese ser parte del documento.
- No utilizar palabras y expresiones que transmitan características sensoriales, como, por ejemplo, cuando se alude a la imagen más pequeña.
- Utilizar tipos de fuentes Sans Serif como Arial o Verdana, que permiten además reconocer y distinguir con facilidad las letras mayúsculas y minúsculas.
- Evitar el uso de fuentes en cursiva, textos subrayados o textos extensos en mayúsculas.
- Utilizar tamaños de fuentes del texto entre 12 y 18 puntos.

- Utilizar texto en negrita solo cuando sea indispensable, evitando textos extensos con este formato.
- No utilizar imágenes de texto, a menos que sea indispensable y en cualquiera de los casos que la imagen aporte a la comprensión del escrito, agregar texto alternativo.
- El texto alternativo debe ser breve y preciso, sin embargo, en imágenes que transmitan gran cantidad de información como gráficos o diagramas, la descripción puede ser más larga con el objetivo de entregar toda la información necesaria para su comprensión.
- Utilizar una combinación de colores que permita un contraste de colores adecuado en el documento, como, por ejemplo, utilizar texto negro sobre fondo blanco, evitando utilizar el color como único medio de transmitir información visual.
- Establecer un propósito a través de una descripción concreta para cada hipervínculo que pudiese ser parte del documento.

4.2.6. Utilización de herramientas digitales, softwares y tecnologías accesibles que permitan más y un mejor acceso a la información.

Como se ha mencionado en apartados anteriores, existen diversas tecnologías que pueden ser utilizadas para promover una práctica más inclusiva desde la concepción de los programas formativos, pasando por una asesoría pedagógica a través del diseño instruccional que permita a las personas, independiente de sus características, acceder a la información y utilizarla funcionalmente, con especial énfasis en cuando esta debe ser parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde el profesorado tiene la oportunidad de fortalecer su práctica educativa a través de acciones que contribuyan a cada estudiante en este sentido.

La Universidad de Alicante (2022) recomienda para esto el uso de algunas tecnologías y equipamientos tecnológicos que fortalezca dichas prácticas, especificando su contribución en función de la discapacidad presente, como, por ejemplo:

- Magnificador de pantalla
- Línea braille
- Lector de pantalla
- Sistemas de escucha asistida
- Sistemas de reconocimiento de voz
- Pulsadores
- Pizarra interactiva
- Tablet PC
- Monitor táctil

4.2.7. Consideración de la perspectiva de género en la utilización de tecnologías para la implementación de programas formativos.

En los procesos de diseño instruccional la consideración de la perspectiva de género puede ser una acción transversal al diseño, desarrollo e implementación de programas educativos en diversas modalidades.

En concreto, se puede por ejemplo plasmar a través de la creación de objetos de aprendizaje, así como en el diseño de experiencias de aprendizaje. En el caso de los objetos de aprendizajes y las múltiples formas de representación que podrían ser utilizadas, una buena práctica es el uso de imágenes vectoriales o imágenes icónicas, evitando sobrecargar la transmisión de información en imágenes que solo den cuenta de un género en particular, a menos que, el tema propiamente tal así lo exija, sin embargo, en la mayoría de este tipo de recursos la diversificación de las imágenes es relevante para la comprensión de lo que se quiere decir. También, si fuese necesario a propósito de la temática por ejemplo, podría ser útil el uso de imágenes contextualizadas.

Tanto para la creación de objetos de aprendizaje como para el diseño de experiencias de aprendizaje se sugiere evitar el uso de un lenguaje heteronormado, centrando el uso del lenguaje en las personas más que en un género en particular, evitando el uso de estereotipos al utilizar o redactar instrucciones. Así mismo, estas consideraciones pueden ser implementadas de una manera positiva a través del uso de instrumentos de evaluación.

4.2.8. Diversificación en el diseño de experiencias de aprendizaje, así como en los procesos de evaluación educativa

Resulta elemental generar oportunidades para que cada estudiante tenga la posibilidad de aprender, por lo cual, innovar diseñando actividades diversas que apunten a lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal es clave para el logro de los resultados esperados, apostando con ello a trabajar bajo una mirada de diseño universal y formación para la vida.

El diseño de las diversas experiencias también se puede enmarcar en la implementación de diferentes metodologías activas con el uso de tecnologías, por ejemplo, utilizando herramientas de colaboración en línea para el desarrollo de proyectos a nivel de educación superior.

En este sentido, es importante otorgar la mayor diversidad posible de recursos didácticos que puedan promover un aprendizaje inclusivo para cada estudiante en apoyo al diseño de las experiencias de aprendizaje. En este contexto, la tecnología es siempre un medio en el proceso formativo, posicionándose como una posibilidad para interactuar de manera activa con sus pares.

Para el desarrollo de una secuencia pedagógica que oriente la formación académica resulta indispensable potenciar el desarrollo de experiencias de aprendizaje con una evaluación permanente por parte del profesorado (heteroevaluación), promoviendo de forma activa también la co-evaluación y autoevaluación por medio de la facilitación de instrumentos de evaluación que permitan mejorar el proceso vivenciado. La puesta en marcha del proceso evaluativo se puede apoyar en el uso de diferentes herramientas digitales que permitan de una manera lúdica, clara, motivadora e inclusiva promover la participación de todo el estudiantado.

5. REFLEXIONES FINALES

Este trabajo ha abordado como temática central el Diseño Instruccional (DI) para una educación inclusiva, en la cual es menester avanzar hacia un enfoque que promueva cada vez más el trabajo en consideración de la diversidad de los y las estudiantes, valorando sus características y desafiándoles constantemente.

El diseño de programas educativos desde las orientaciones del diseño instruccional se potencia a propósito de una perspectiva inclusiva, necesaria e indispensable hoy en las aulas, por lo que las instituciones educativas deben dirigir sus esfuerzos a promover espacios inclusivos en la implementación de sus diferentes programas formativos.

De este modo, el uso de la tecnología desde una perspectiva inclusiva exige preparación por parte del profesorado ante su participación como agente activo en el desarrollo de programas educativos en diferentes modalidades de enseñanza, por lo que la capacitación docente es indispensable en la convergencia de la comprensión y puesta en práctica de lo pedagógico-educativo a través de la tecnología desde un diseño universal. Capacitar a los y las docentes en la preparación de estrategias inclusivas resulta crucial para la existencia de programas de formación y desarrollo profesional que se centren en las últimas tendencias en metodologías, tecnologías y enfoques pedagógicos inclusivos. En este sentido, la asesoría pedagógica que emana naturalmente desde el diseño instruccional puede ser un aporte significativo como agente de cambio, donde este debe orientarse hacia el establecimiento de estrategias desde una perspectiva inclusiva, así como apropiarse de las herramientas necesarias para fomentar la diversidad cultural, lingüística y de género, buscando atender a la diversidad, promoviendo entonces un diseño instruccional inclusivo.

Es necesario repensar constantemente las prácticas educativas promoviendo una educación inclusiva, por lo que la capacitación se debería fortalecer tanto para el profesorado como para quienes se desempeñan en roles de diseñador o diseñadora instruccional, pues serán quienes lideren nuevos procesos de mejora o desarrollo de programas educativos en diferentes modalidades de enseñanza, para lo cual, resulta necesario poner de manifiesto acciones concretas que reflejen las recomendaciones desde el diseño universal.

En programas semipresenciales, llamados en ocasiones como mixtos o combinados, resulta importante potenciar el uso de espacios inclusivos disponibles en la institución (por ejemplo: salas con equipos específicos que permitan una mejor accesibilidad).

Si bien las recomendaciones propuestas en este trabajo se contextualizan a propósito de las acciones que se pueden desplegar en los procesos de diseño instruccional y por tanto de asesoría pedagógica, se recomienda extrapolarla hacia otros espacios donde el profesorado pueda igualmente innovar en sus prácticas dejando espacios para avanzar en la educación inclusiva y la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en esta línea.

En definitiva, el futuro del diseño instruccional para una educación inclusiva se vislumbra como un terreno dinámico y adaptable, donde la tecnología y la atención personalizada convergen para crear entornos de aprendizaje enriquecedores y accesibles para los y las estudiantes. La colaboración global y la conciencia de la diversidad serán fundamentales para el éxito de estas iniciativas.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, H. y Flores, A. (2022). Un curso virtual para intervención, el proceso de diseño y elaboración para investigación. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2), 16. <https://bitly.ws/3f3Bn>
- Archundia, E. y Cerón, C. (2018). Objetos de Aprendizaje digital para personas con discapacidad visual en estructuras de datos: grafos (OAGRAF). *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 289-310. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.342>
- Barráez, D. (2020). La educación a distancia en los procesos educativos: Contribuye significativamente al aprendizaje. *Revista Docentes 2.0*, 8(1), 41-49. <https://doi.org/10.37843/rted.v8i1.91>
- Basantes, A., Guerra, F., Naranjo, M. y Ibadango, D. (2018). Los Lectores de Pantalla: Herramientas Tecnológicas para la Inclusión Educativa de Personas no Videntes. *Información tecnológica*, 29(5), 81-90. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000500081>
- Castillo, K., Vásconez, M., Vega, A y Ochoa, M. (2020). Diseño de textos digitales accesibles para estudiantes con discapacidad visual. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(16), 483-498. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.131>
- Clavijo, R. y Bautista-Cerro, M. (2020). La educación inclusiva. Análisis y reflexiones en la educación superior ecuatoriana. *Alteridad. Revista de Educación*, 15(1), 113-124. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n1.2020.09>

- Contreras-Manrique, R., Contreras-Manrique, L. y Figueroa-Hernández, A. (2022). Inclusión de estudiantes con discapacidad diferencial auditiva a través de la aplicación móvil ListenApp. *Ingeniería y competitividad*, 24(1). <https://doi.org/10.25100/iyc.24i1.11070>
- Coto, M. y Morales, M. (2020). Tecnologías del habla para la educación inclusiva. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 20(1), 1-24. <https://doi.org/10.15517/aie.v20i1.40129>
- Díaz, J., Ruiz, A. y Egúez, C. (2021). Impacto de las TIC: desafíos y oportunidades de la Educación Superior frente al COVID-19. *Revista Científica UISRAEL*, 8(2), 113-134. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n2.2021.448>
- Domínguez, C., Organista, J y López, M. (2018). Diseño instruccional para el desarrollo de contenidos educativos digitales para teléfonos inteligentes. *Apertura*, 10(2), 80-93. <https://doi.org/10.32870/ap.v10n2.1346>
- Escobar, H., Vélez, C. y Barrera, C. (2017). Ayudas externas para mejorar la independencia en personas con discapacidad visual. *Revista Cubana de Oftalmología*, 30(1). <https://bitly.ws/3f3Cd>
- Gallego, M., Suárez, M. y Jaramillo, A. (2019). Apoyos para garantizar el acceso al aprendizaje de los estudiantes con discapacidad en el nivel superior en Gallegos, M. (Ed). *La inclusión de las TIC en la educación de personas con discapacidad: relatos de experiencias*. (155-163). Editorial Abya-Yala. <https://doi.org/10.7476/9789978104958.0014>
- Gil, M. (2004). Modelo de diseño instruccional para programas educativos a distancia. *Perfiles educativos*, 26(104), 93-114. <https://bitly.ws/3f3D7>
- Gross, M. (2016). Accesibilidad al proceso educativo en el entorno universitario. *Actualidades Investigativas en Educación*, 16(1), 1-17. <https://dx.doi.org/10.15517/aie.v16i1.21920>
- Jiménez, Y. y Ruiz, M. (2021). Reflexiones sobre los desafíos que enfrenta la educación superior en tiempos de COVID-19. *Economía y Desarrollo*, 165(Supl. 1), e3. <https://bitly.ws/3f3Dn>
- Marín, C. (2019). Enfoques educativos de la concepción de integración e inclusión. *Revista Internacional De Apoyo a la inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 5(1). <https://bitly.ws/3f3DH>
- MINEDUC. (s.f.). Misión del Mineduc. Consultado el 03 de marzo de 2024 de <https://bitly.ws/3f4bL>
- Montoya, L., Tobón, S. y Veytia, M. (2018). Análisis conceptual del diseño instruccional en el marco de la socioformación. *Revista Espacios*, 39(53), 19. <https://bitly.ws/3f3DR>

- Moreno, L., Martínez, P. y González, Y. (2014). Guía para elaborar Documentación Digital Accesible. Recomendaciones para Word, PowerPoint y Excel de Microsoft Office 2010. CENTAC.
- Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L. A. y Garro-Aburto, L. (2019). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. Propósitos y representaciones, 7(2), 536-568.
- Parody, L., Leiva, J. y Santos-Villalba, M. (2022). El Diseño Universal para el Aprendizaje en la Formación Digital del Profesorado desde una Mirada Pedagógica Inclusiva. Revista latinoamericana de educación inclusiva, 16(2), 109-123. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782022000200109>
- Poveda-Pineda, D. y Cifuentes-Medina, J. (2020). Incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) durante el proceso de aprendizaje en la educación superior. Formación universitaria, 13(6), 95-104. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000600095>
- Polo, A. (2020). Sociedad de la Información, Sociedad Digital, Sociedad de Control. Inguruak. Revista Vasca De Sociología y Ciencia Política, (68). <https://doi.org/10.18543/inguruak-68-2020-art05>
- Solano, A. y Aarón, M. (2020). Enseñanza en ingeniería de manera colaborativa a partir de un diseño tecnopedagógico, usando SMILE. Formación universitaria, 13(4), 201-210. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000400201>
- UNESCO. (2008). Declaración Final de la Conferencia Regional de Educación Superior en América Latina y El Caribe Conferencia Regional de Educación Superior. Santiago, Chile: UNESCO.
- Universidad de Alicante. (27 de Septiembre de 2021). Magnificador de pantalla. <https://bitly.ws/3f3Ed>
- Universidad de Alicante. (31 de Agosto de 2022). Documentos electrónicos accesibles. <https://bitly.ws/3f3Eu>
- Universidad de Alicante. (29 de Julio de 2022). Declaración de accesibilidad. <https://bitly.ws/3f3EE>
- Universidad de Alicante. (31 de Octubre de 2022). Tecnologías accesibles. <https://bitly.ws/3f3ER>

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	13
CARMEN ROMERO GARCÍA	
OLGA BUZÓN GARCÍA	

SECCIONES I.

DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES DEL USO DE LAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN INCLUSIVA

CAPÍTULO 1. TENDENCIAS EN EDUCACIÓN: UN ANÁLISIS CON GOOGLE TRENDS.....	18
MABEL PISÁ BÓ	
PATRICIA JARA CALAFORRA FAUBEL	
CAPÍTULO 2. BRIDGING THE GAP: FOSTERING INCLUSIVE LEARNING FOR VISUALLY DIVERSE LEARNERS IN THE EFL CLASSROOM.....	43
ANA-ISABEL MARTÍNEZ-HERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 3. DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL	65
CARLOS GONZÁLEZ MARTÍNEZ	
PAQUITA LUQUE FERRÁNDEZ	
CAPÍTULO 4. EL IMPACTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA COEDUCACIÓN: PROMOVRIENDO LA IGUALDAD DE GÉNERO EN LA EDUCACIÓN.....	82
HELENA APARICIO SANMARTÍN	
CAPÍTULO 5. NECESIDAD DE UNA ÉTICA Y AXIOLOGIA PARA LA UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIGITALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	100
GLORIA MARÍA JAIME MIRABAL	
DELFINO LADINO LUNA	
CARLOS HERVÁS GÓMEZ	
DAISY SÁNCHEZ RIESGO	
CAPÍTULO 6. LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS, SU USO PARA LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO	118
DAISY SÁNCHEZ RIESGO	
GLORIA MARÍA JAIME MIRABAL	

CAPÍTULO 7. INTRODUCTION TO GENDER DIVERSITY IN THE COMPULSORY SECONDARY SCHOOL CURRICULUM THROUGH TECHNOLOGIES	134
SERGIO PEÑALVER-FÉREZ	
BEGOÑA BELLÉS-FORTUÑO	
CAPÍTULO 8. PORTAFOLIO DIGITAL COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA INCLUSIVA MEDIANTE RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA PRÁCTICA PROFESIONAL DE NEGOCIOS INTERNACIONALES	167
PATRICIA CARMINA INZUNZA-MEJÍA	
ORACIO VALENZUELA-VALENZUELA	
SERGIO ENRIQUE BELTRÁN-NORIEGA	
CAPÍTULO 9. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA: UN MEDIO DE EMPODERAMIENTO PARA MUJERES Y NIÑAS EN ENTORNOS MARGINALES Y SUBDESARROLLADOS	193
ELENA MIR SÁNCHEZ	
AINHOA FERNÁNDEZ NAVARRO	
CAPÍTULO 10. DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA UNA EDUCACIÓN INCLUSIVA: OPORTUNIDADES PARA LA PRÁCTICA DOCENTE	216
MACARENA ASTUDILLO VÁSQUEZ	
GLADYS ORELLANA-LEPE	
CAPÍTULO 11. LA PARTICIPACIÓN FAMILIAR EN LA IMPLEMENTACIÓN DEL PLAN DIGITAL DE CENTRO	234
ANA DEL CARMEN TOLINO FERNÁNDEZ-HENAREJOS	
CAPÍTULO 12. INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA EN LA NEUROARQUITECTURA PARA EL DISEÑO DE ENTORNOS EDUCACIONALES DESTINADOS A PERSONA CON DEMENCIA DE ALZHEIMER	247
MARÍA LOZANO-GÓMEZ	
SANTIAGO QUESADA-GARCÍA	
CAPÍTULO 13. ORIENTACIÓN SOCIOLABORAL Y LOS RECURSOS DIGITALES: UN ANÁLISIS MEDIANTE LA WEB DEL SERVICIO DE EMPLEO	272
ANA DEL CARMEN TOLINO FERNÁNDEZ-HENAREJOS	

SECCIÓN II.
DENOMINADA “PROCESOS DE EVALUACIÓN
MEDIADOS POR TECNOLOGÍA

CAPÍTULO 14. EVALUACIÓN FORMATIVA MEDIADA POR TECNOLOGÍAS: UNA EXPERIENCIA EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO	288
PABLO PALOMERO FERNÁNDEZ RAQUEL CASANOVAS-LÓPEZ	
CAPÍTULO 15. EVALUACIÓN DE CHATGPT COMO CORRECTOR DE RESPUESTAS A PREGUNTAS CON RESPUESTA BIERTA CORTA EN CIENCIAS DE LA SALUD	306
NURIA PADROS FLORES IVAN GADEA SÁEZ	
CAPÍTULO 16. LA AUTOEVALUACIÓN ADAPTADA: UNA HERRAMIENTA DIGITAL EN LA ASIGNATURA DE ECONOMETRÍA APLICADA AL MARKETING	325
CONCEPCIÓN GONZÁLEZ GARCÍA	
CAPÍTULO 17. USO DE INSTRUMENTOS DIGITALES PARA LA EVALUACIÓN AUTÉNTICA	341
JUAN-FRANCISCO ÁLVAREZ-HERRERO	
CAPÍTULO 18. DESCRIPCIÓN Y RESULTADOS DE INNOVACIÓN DOCENTE “¿ESTO LO PREGUNTAN SEGURO!” Y PROPUESTA DE EXTENSIÓN PARA ELABORACIÓN DE EXÁMENES MEDIANTE INTELIGENCIA ARTIFICIAL.....	355
ERIC GUTIÉRREZ FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 19. <i>PENSÉ: “¿POR QUÉ NO?”</i> RETRATO DEL ESTILO DIRECTO EN LA INTERLENGUA A PARTIR DE UNA MUESTRA DEL <i>CORPUS DE APRENDICES DE ESPAÑOL</i>	369
NOELIA ESTÉVEZ-RIONEGRO	
CAPÍTULO 20. <i>EDU-TECH</i> JURÍDICO: EL ROL DE LA EVALUACIÓN AUTOMATIZADA Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL DERECHO FINANCIERO Y TRIBUTARIO.....	381
ESTEFANÍA HARANA SUANO	
CAPÍTULO 21. GENERACIÓN DE REACTIVOS DINÁMICOS: UNA PROPUESTA DE EVALUACIÓN A DISTANCIA	398
LUCIANO MARTÍNEZ BALBUENA	
CAPÍTULO 22. APROVECHAMIENTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA LA EVALUACIÓN ACADÉMICA: UN ESTUDIO COMPARATIVO SOBRE LA EFICACIA DEL CHATGPT DE OPENAI EN UNA ASIGNATURA DE UN PROGRAMA DE MASTER.....	425
FRANCISCO ASTUDILLO -PACHECO SANTA PALELLA-STRACUZZI	

CAPÍTULO 23. ARQUITECTURA DIGITAL: NAVEGANDO ENTRE DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES EN LA EVALUACIÓN TECNOLÓGICA DEL APRENDIZAJE	445
GASTÓN SANGLIER CONTRERAS	

SECCIÓN III.

DENOMINADA “EXPLORANDO LA RELACIÓN ENTRE EMOCIONES Y TECNOLOGÍAS EN LA ERA DIGITAL

CAPÍTULO 24. POSTING ROYAL NEWS: SENTIMENT AND IDENTITY IN THE SOCIAL MEDIA ERA	467
LUCÍA BELLÉS-CALVERA	

CAPÍTULO 25. VARIABLES DEL APRENDIZAJE Y TECNOLOGÍAS EN LA ERA DIGITAL	492
LUIS ALBERTO OSORNO SALDIVAR	

CAPÍTULO 26. NEW EVIDENCE ON THE INFLUENCE OF COLOURED LIGHTING ON PUPILS' AFFECTIVE PROCESSES	515
JOSÉ QUILES-RODRÍGUEZ	
RAMON PALAU	

CAPÍTULO 27. EFECTOS DEL USO DE LAS TECNOLOGIAS EN LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES DE LOS ESTUDIANTES EN EL NIVEL SUPERIOR.....	540
JUAN MIGUEL AHUMADA CERVANTES	
MARIANA RODRÍGUEZ CASTRO	
LOURDES TERESA LUGO HERNÁNDEZ	
MARIA ORALIA URÍAS RIVAS	

CAPÍTULO 28. DISEÑANDO ESPACIOS EMOCIONALMENTE CONECTADOS: ESTRATEGIAS ARQUITECTÓNICAS EN LA ERA DIGITAL.....	559
GASTÓN SANGLIER CONTRERAS	

CAPÍTULO 29. LA FOTOGRAFÍA EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD Y LA MEMORIA COLECTIVA DE UN LUGAR A TRAVÉS DE SUS RUINAS MODERNAS.....	579
PEDRO PALLEIRO-SÁNCHEZ	

CAPÍTULO 30. NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS E INTELIGENCIA ARTIFICIAL: UNA REVISIÓN DESDE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA	601
JOSÉ M ^a LÓPEZ CHAMORRO	

CAPÍTULO 31. DE LA TECNOLOGÍA DE LA CIENCIA FICCIÓN A LA TECNOLOGÍA DEL DÍA A DÍA: UNA MIRADA ADOLESCENTE ...	616
ISABEL S. PIÑEIRO SORONDO	

LA SECCIÓN IV.
DENOMINADA “ÉTICA Y PRIVACIDAD EN LA EDUCACIÓN
CON TECNOLOGÍAS

CAPÍTULO 32. EL SISTEMA UNIVERSITARIO ESPAÑOL COMO CATALIZADOR DE LOS NOVÍSIMOS DERECHOS DIGITALES: PROPUESTAS DE FUTURO PARA DAR CUMPLIMIENTO A LA LEY ORGÁNICA 2/2023, DE 22 DE MARZO, DEL SISTEMA UNIVERSITARIO	630
JOSÉ LUIS DOMÍNGUEZ ÁLVAREZ	
CAPÍTULO 33. LA INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL PLAGIO ACADÉMICO: UN CASO EXPLORATORIO.....	647
CRISTINA FABA-PÉREZ TANIA BLANCO-SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 34. ÉTICA, TRANSPARENCIA Y BUEN USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN TRABAJOS DE FIN DE ESTUDIOS ...	665
JOSÉ ANTONIO VIGARIO CASTAÑO ANA MARÍA GONZÁLEZ MARTÍN MÓNICA RAMOS MONTESDEOCA	
CAPÍTULO 35. TECHNOLOGY, ETHICS AND THE FUTURES OF EDUCATION: THE NECESSITY OF MEDIA AND INFORMATION LITERACY FOR ALL	681
ADRIANA MUTU DRISSIA CHOUT	
CAPÍTULO 36. ÉTICA DIGITAL EN LA CONSTRUCCIÓN DEL FUTURO: NAVEGANDO LA INTEGRACIÓN TECNOLÓGICA EN LA EDUCACIÓN ARQUITECTÓNICA	698
GASTÓN SANGLIER CONTRERAS	
CAPÍTULO 37. INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA Y SOCIEDAD: UN ANÁLISIS CRÍTICO DE LA DIVERSIDAD Y LA ÉTICA EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO	723
ISABEL MARÍA CAMPILLO RUIZ	

SECCIÓN V.
DENOMINADA “MISCELÁNEA”

CAPÍTULO 38. SPATIAL MEMORY AND IMMERSIVE TECHNOLOGY FOR L2 VOCABULARY RECALL. SYNTHESIS OF EVIDENCE FROM RECENT STUDIES	745
ALEXIA LARCHEN COSTUCHEN	
CAPÍTULO 39. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN SOCIOLOGÍA	766
RAFAEL BELLIDO SALVADOR	
CAPÍTULO 40. EL CINE COMO RECURSO EDUCATIVO: DE LA EXPERIENCIA EN LAS DISCIPLINAS JURÍDICAS A SU APLICABILIDAD EN LA FORMACIÓN EN SOSTENIBILIDAD	782
MARÍA PURIFICACIÓN GARCÍA MIGUÉLEZ	
CAPÍTULO 41. FORMAS JURÍDICAS DE LAS COMUNIDADES ENERGETICAS EN ESPAÑA	805
RAFAEL BELLIDO SALVADOR	
CAPÍTULO 42. PROBLEMAS Y OPTIMIZACIÓN DEL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN EL CONTEXTO SOCIAL Y EDUCATIVO DE CHINA	820
QI ZHU	
JOSÉ E. RAMOS-RUIZ	
BELÉN MALDONADO-LÓPEZ	
CAPÍTULO 43. TRANSCODIFICAR LA IA: PEDAGOGÍA ANALÓGICA PARA UNA GENERACIÓN DIGITAL	845
MARC ANGLÈS CACHA	
CAPÍTULO 44. DE LA PANTALLA AL AULA: LA INTEGRACIÓN DEL CINE DE ANIMACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO FINANCIERO Y TRIBUTARIO A TRAVÉS DE “ROBIN HOOD”	864
ESTEFANÍA HARANA SUANO	
CAPÍTULO 45. USO INTENSIVO DE REDES SOCIALES Y EL SEDENTARISMO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA: UN ESTUDIO CORRELACIONAL.	878
NOELIA NAVARRO GÓMEZ	
CAPÍTULO 46. UN MEME VALE MÁS QUE MIL PALABRAS. UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN EN FILOSOFÍA A NIVEL UNIVERSITARIO	895
ANDRÉS ORTIGOSA	
CAPÍTULO 47. CONCIENCIACIÓN SOBRE IGUALDAD DE GÉNERO A TRAVÉS DE LA PUBLICIDAD SOCIAL	907
TANIA BLANCO SÁNCHEZ	

CAPÍTULO 48. HISTORY OF AI: THE PATH OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE	922
DANIEL HEREDIA	
CAPÍTULO 49. PERSPECTIVAS ACADÉMICAS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EDUCACIÓN: ANÁLISIS Y DISTRIBUCIÓN GLOBAL (2017-2023).....	940
LIZBETH LABAÑINO PALMEIRO	
CAPÍTULO 50. DIFFERENT CRITICISMS OF WEAK ARTIFICIAL INTELLIGENCE	961
DANIEL HEREDIA	
CAPÍTULO 51. EL TÉRMINO <i>INTELIGENCIA ARTIFICIAL</i> EN LOS <i>CORPUS</i> DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: ESTUDIO DOCUMENTAL	978
LAURA ARRIBAS GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 52. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, MEJORAMIENTO BIOLÓGICO Y EDUCACIÓN MORAL	1020
CARLOS POSE	
CAPÍTULO 53. GESTIÓN DE LAS PARÁCTICAS CUESTIONABLES DE INVESTIGACIÓN EN LA UNIVERSIDAD.....	1036
ANA MARÍA RUIZ-RUANO GARCÍA	
JORGE LÓPEZ PUGA	
CAPÍTULO 54. ARTE, EMOCIONES Y REALIDAD AUMENTADA, UNA ALIANZA ESTRATÉGICA PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL.	1052
SANDRA PATRICIA BAUTISTA SANTOS	
CAPÍTULO 55. ULTRA PROCESADOS: LA DIFERENCIA ENTRE PROCESO Y PROCESAMIENTO.....	1072
GENOVEVA CARRIÓN RUIZ	
CAPÍTULO 56. CAUSAS Y EFECTOS DE LA TECNOLOGÍA EN EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR	1082
MARÍA ORALIA URÍAS RIVAS	
LOURDES TERESA LUGO HERNÁNDEZ	
MÓNICA MENESES SOTO	
ORACIO VALENZUELA VALENZUELA	
CAPÍTULO 57. INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN NO VERBAL EN ESPAÑOL. PROPUESTA DIDÁCTICA INTEGRADA EN UN PROGRAMA DE INTERCAMBIO TELECOLABORATIVO	1109
NOELIA ESTÉVEZ-RIONEGRO	
CAPÍTULO 58. FUNCIONES COGNITIVAS Y ADQUISICIÓN DE SEGUNDAS LENGUAS EN ADULTOS: UN ANÁLISIS INTEGRAL DE LOS DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS EDUCATIVAS.....	1123
TAPIA, JOSE LUIS	
ROCABADO, FRANCISCO	

CAPÍTULO 59. PROPUESTA METODOLÓGICA DE ENSEÑANZA DE LA VELA, A TRAVÉS DEL USO DE SIMULADORES VIRTUALES, EN LA TITULACIÓN DE ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA	1139
AARÓN MANZANARES SERRANO	
SALVADOR ROMERO ARENAS	
CAPÍTULO 60. EL USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA INVESTIGACIÓN ARQUITECTÓNICA: UNA EXPERIENCIA PERSONAL ...	1163
HELLEN IZQUIERDO-GUERRERO	
CAPÍTULO 61. ANALYSIS OF THE TREATMENT OF GAMIFICATION IN THE FIELD OF UNIVERSITY DISTANCE LEARNING	1184
DOLORES RANDO CUETO	
JOSÉ BARRA RANDO	
CAPÍTULO 62. BRECHAS DIGITALES EN EL ALUMANDO DE ENSEÑANZA NO UNIVERSITARIA DE ARAGÓN DURANTE LA PANDEMIA POR COVID-19	1204
ALESSANDRO GENTILE	
CAPÍTULO 63. LA IMPARTICIÓN DE JUSTICIA DIGITAL EN LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA	1227
ROBERTO CASTRO PÉREZ	
ANA MARINA GARCÍA ABAD	
CAPÍTULO 64. LA TRADUCCIÓN AUTOMÁTICA COMO HERRAMIENTA IMPULSORA DEL PENSAMIENTO CRÍTICO: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA CON GOOGLE TRANSLATE, DEEPL Y REVERSO PARA LA FORMACIÓN UNIVERSITARIA DE TRADUCTORES.....	1243
VALERIA HERNÁNDEZ GARCÍA	
CAPÍTULO 65. TRADICIÓN VS INNOVACIÓN EN EL AULA: ESTUDIO DE CASO DE LAS CIENCIAS DEL DEPORTE	1258
MARÍA JESÚS MARÍN FARRONA	
KELLY CUESTA	
JORGE LÓPEZ-FERNÁNDEZ	
M ^a LUISA MARTÍN-SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 66. APLICACION DEL APRENDIZAJE AUTOMATICO PARA OPTIMIZAR LA EXPERIENCIA DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS	1274
LUIS MIGUEL GARAY GALLASTEGUI	