

La tecnología educativa

**COMO MOTOR DE CAMBIO CLAVE
DE LA INNOVACIÓN DOCENTE:
APORTACIONES Y EXPERIENCIAS**

Ana Isabel Allueva Pinilla
y José Luis Alejandre Marco (coords.)



La tecnología educativa como motor de cambio clave de la innovación docente: aportaciones y experiencias

Ana Isabel Allueva Pinilla y José Luis Alejandre Marco
(coordinadores)

Red EuLES
(Entornos uLearning en educación superior)

La tecnología educativa como motor de cambio clave de la innovación docente: aportaciones y experiencias

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

© Ana Isabel Allueva Pinilla y José Luis Alejandro Marco (coords.)
© De la presente edición, Prensas de la Universidad de Zaragoza
(Vicerrectorado de Cultura y Patrimonio)
1.^a edición, 2025

Las opiniones expresadas en cada capítulo de esta obra, junto con su contenido, son propiedad y responsabilidad de su autor o autores. Los coordinadores de esta obra y el Servicio de Prensas de la Universidad de Zaragoza no se responsabilizan de sus contenidos, ni de su distribución fuera del canal establecido por la editorial.

Prensas de la Universidad de Zaragoza. Edificio de Ciencias Geológicas, c/ Pedro Cerbuna, 12
50009 Zaragoza, España. Tel.: 976 761 530
puz@unizar.es <http://puz.unizar.es>

 Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

ISBN 979-13-87705-69-5

ÍNDICE

Prólogo.....	9
Agradecimientos.....	13
I	
PLATAFORMAS Y ENTORNOS DE APRENDIZAJE	
1 Una exploración de algunos recursos facilitadores del enfoque pedagógico del Aula invertida desde la plataforma educativa Moodle <i>Consuelo Montes-Granado</i>	17
2 La promoción de buenas prácticas en el uso de la IA: aprendiendo a diseñar <i>prompts</i> para la docencia e investigación <i>Marcela Adriana Tagua</i>	25
3 Nativos digitales al poder. Descartando la competencia TIC de las razones para desertar <i>Alberto Picón Martínez y Ana Mariela Rodríguez Facal</i>	33
4 Trabajo colaborativo con docentes universitarios para el desarrollo de ambientes digitales de aprendizaje <i>M.ª Alma García García y Gabriela Patricia González Alarcón....</i>	45

5	Modelo híbrido y dual de la Universidad Rosario Castellanos (Méjico) <i>Erika Pineda Godoy</i>	53
6	Uso de la inteligencia artificial para la realización de materiales audiovisuales en la enseñanza de producción de videos <i>Antonio Rosas Mares</i>	61
7	Propuesta de intervención para el fomento de la competencia digital en personas séniors a través de recursos educativos abiertos <i>Maria José Arcos Arnandis</i>	67
8	Propuesta de aprendizaje adaptativo para promover creencias epistemológicas acerca de la investigación educativa en docentes <i>Susana Velasco Gómez y José Manuel Meza Cano</i>	75
9	Flip: una experiencia práctica para practicar la expresión oral en ELE <i>Elena Albesa Pedrola y Mateo Montes Fano</i>	85

II MATERIALES Y RECURSOS

10	Transformando la Educación Postdigital: sMOOC, la gamificación, la inteligencia artificial y las experiencias inmersivas <i>Javier Gil Quintana y Carmen Cantillo Valero</i>	97
11	Propuesta pedagógica innovadora mediante un concurso de diseño estudiantil <i>Miguel Ferrando-Rocher</i>	111
12	Cristalizando: simulador virtual antes de la experimentación activa en el laboratorio <i>Óscar Pueyo Anchuela y Jorge Martín-García</i>	121
13	Aprendiendo sobre ciclos vitales: de la observación naturalista al aprendizaje lúdico cooperativo y digital interactivo <i>Antonio Torralba-Burrial</i>	131

14 La enseñanza-aprendizaje de alemán a través del campus virtual <i>Lía de Luxán Hernández</i>	139
15 Las adaptaciones de la Clasificación Decimal Universal (CDU) para bibliotecas infantiles-juveniles y escolares: una muestra representativa <i>José Luis Herrera Morillas</i>	151
16 El juego como herramienta pedagógica: desarrollando el Pensamiento Computacional a través de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos <i>Elvira Esther Navas Piñate, Lida Niño y María Cecilia Fonseca Sardi</i>	159
17 Integración de la gamificación y la realidad aumentada en educación superior: una propuesta de innovación docente <i>Santos Urbina Ramírez, Sofía Villatoro Moral, Antonio Gálvaro Pérez, Gemma Tur Ferrer, Adolfiná Pérez Garcias y Antonia Darder Mesquida</i>	169
18 Explorando los <i>serious games</i> como materiales didácticos: evaluación con estudiantes de Pedagogía <i>Marta Martín-del-Pozo y Antonio Patrocinio-Braz</i>	175
19 Evaluación mediante rúbricas en ABP audiovisuales: criterios para la valoración de videoensayos en el máster en Cultura Audiovisual y Literaria <i>Mónica María Martínez Sariego</i>	185
20 Utilización de la prensa económica en el estudio y el análisis de la Economía Pública <i>Carolina Hernández Rubio, Encarnación Murillo-García, Fernando Pinto Hernández y Desiderio Romero Jordán</i>	197
21 Enfoque multimodal basado en proyectos de justicia social en la enseñanza de español lengua extranjera <i>Mariana González Boluda</i>	205
22 Diseño de un método para fomentar la autorregulación del aprendizaje usando el cuadro CQAD en estudiantes de ingeniería <i>Carolina Zambrano</i>	215

III
HERRAMIENTAS 2.0 Y REDES SOCIALES

23	Formación y Acreditación en Competencias Digitales Docentes en la Universidad (DigCompEdu-FyA) <i>Emiliano Pereira González, Marta Rubio López, Linda Johana Castañeda Quintero, Héctor del Castillo Fernández y Juan Ramón Velasco Pérez.....</i>	225
24	Sistema de apoyo a la decisión para seleccionar una aplicación para gamificación integrando TOPSIS difuso y MACBETH <i>Maria Carmen Carnero</i>	235
25	La aplicación de la inteligencia artificial en la escritura académica en EFL en la educación superior <i>Diana Carrascal Tris y Qianting Yuan.....</i>	245
26	El marco DIGCOMPEDU y la formación inicial del estudiante en Educación Musical <i>Rosa María Serrano Pastor y Óscar Casanova López.....</i>	255
27	El canal de YouTube como herramienta de motivación en la evaluación formativa <i>Antonio J. Cardona-Linares y Lorena Latre Navarro</i>	265
28	Herramientas de la IA para bibliotecas mexicanas: chatbots como asistentes virtuales informativos <i>Patricia Lucía Rodríguez Vidal y Susana Guerrero Rodríguez..</i>	275
29	El tratamiento de la discapacidad visual en el testamento ológrafo <i>Aurelio Barrio Gallardo</i>	285
30	WhatsApp y COIL, colaboración al alcance de la mano <i>María Dolores López-González, Manuel Eduardo Gutiérrez-Ortiz, Rolando Salazar-Hernández y Clarisa Pérez-Jasso</i>	293
31	Integrando ChatGPT en la Educación de «Investigación de Mercados»: una experiencia docente con la IA en el aula <i>Estela Fernández-Sabiote y Salvador Ruiz de Maya.....</i>	303

32 Formación didáctica para docentes con herramientas y recursos de la inteligencia artificial para la mejora de sus tareas <i>Fernando González Alonso, Raimundo Castaño Calle y Rosa María de Castro Hernández.....</i>	311
33 El acceso y difusión de información en las redes sociales para mejorar el Aprendizaje Basado en Proyectos en la Educación para el Desarrollo Sostenible <i>Rocío González Sánchez.....</i>	321
34 Análisis comparativo de herramientas de la inteligencia artificial para la gestión bibliográfica. Un estudio sobre su funcionalidad y accesibilidad <i>Juan-Francisco Álvarez-Herrero.....</i>	329
35 Razón y autonomía en la inteligencia artificial: un análisis de su implicación en la acción de las personas <i>José Alberto Peña Echezuría.....</i>	339
36 Implementación de las TIC como metodología activo-participativa en la asignatura de «Salud Mental» para Enfermería <i>Fátima Méndez López de la Manzanara.....</i>	349
Índice de autores	357

LA APLICACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ESCRITURA ACADÉMICA EN EFL EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Diana Carrascal Tris y Qianting Yuan

RESUMEN

El uso creciente de herramientas de la inteligencia artificial (IA) en la elaboración de trabajos académicos presenta tanto oportunidades como desafíos, especialmente en relación con el riesgo de plagio y otras formas de fraude académico. Este proyecto busca facilitar el proceso de investigación y mejorar las competencias de lectura y escritura en inglés como lengua extranjera en la educación superior, promoviendo el uso ético de esta tecnología en la redacción académica en inglés. Durante un semestre, 15 estudiantes universitarios participaron en actividades que compararon prácticas convencionales y asistidas por la IA en distintas etapas de la redacción. Los resultados mostraron una disminución en las infracciones académicas, una mejora en las calificaciones y una reducción significativa de errores gramaticales y ortográficos. En conclusión, la integración de la IA en la enseñanza del inglés en educación superior puede aportar beneficios significativos.

Introducción

El uso creciente de herramientas de la inteligencia artificial (IA) en la educación superior abre nuevas oportunidades para docentes y estudiantes. Aplicaciones como ChatGPT y Copilot ofrecen apoyo adicional en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL), ayudando a mejorar las