



*U*bicuo y *S*ocial: **A**prendizaje con **TIC**

Actas del Congreso Internacional

V i r t u a l U S A T I C 2024

Actas del Congreso Internacional Virtual

USATIC 2024

Ubicuo y Social: Aprendizaje con TIC

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

ACTAS del Congreso Internacional Virtual USATIC 2024, Ubicuo y Social: Aprendizaje con TIC [Recurso Digital] / José Luis Alejandro Marco, Ana Isabel Allueva Pinilla (coordinadores) - Zaragoza : Universidad de Zaragoza: Servicio de publicaciones, 2024.

122 p.

ISBN: 978-84-10169-30-2

1. Congresos y asambleas 2. Innovaciones educativas 3. Tecnología educativa 4. Enseñanza superior- Enseñanza asistida por ordenador 5. Internet en la enseñanza

ALEJANDRE MARCO, José Luis, Coordinador

ALLUEVA PINILLA, Ana Isabel, Coordinadora

© Los autores

© Actas del Congreso Internacional Virtual USATIC 2024, Ubicuo y Social: Aprendizaje con TIC

1.ª edición. Zaragoza, 2024

Edita: Servicio de publicaciones. Universidad de Zaragoza

ISBN: 978-84-10169-30-2

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 Publicaciones de la Universidad de Zaragoza no se responsabilizan de sus contenidos, ni de su distribución fuera del canal establecido por la editorial.



Esta obra se publica bajo una Licencia Creative Commons BY-NC Reconocimiento-NoComercial. Puede encontrar más información sobre esta licencia en <https://creativecommons.org/licenses/>

Área Temática 3: Herramientas 2.0, Redes Sociales y uLearning	89
Formación y Acreditación en Competencias Digitales Docentes en la Universidad	91
Emiliano Pereira González	
Integración de ponderaciones objetivas y subjetivas en la toma de decisiones sobre aplicaciones para gamificación	92
María Carmen Carnero Moya	
Generación de vídeos como metodología didáctica para el aprendizaje de las ciencias: experiencia con futuros docentes de educación primaria	93
Antonio Torralba-Burrial, Covadonga Huidobro, Elena Arboleya-García y Mónica Herrero	
Escribir en inglés en la universidad: el impacto de las herramientas de IA	94
Diana Carrascal Tris y Qianting Yuan	
Integración de la Inteligencia Artificial en la Docencia: Perspectivas de Futuros Educadores	95
Diana Carrascal Tris	
DIGCOMPEDU: El desarrollo de la competencia digital de los estudiantes de Educación Musical	96
Rosa M. Serrano Pastor y Oscar Casanova López	
Estrategia de la enseñanza matemática en secundaria QUIZIZZ sin dispositivos electrónicos	97
Rolando Salazar Hernández, Adán López Mendoza, Clarisa Pérez Jasso y María Dolores López González	
El canal de YouTube como evaluador de los procesos-enseñanza aprendizaje en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte en Huesca	98
Antonio José Cardona Linares y Lorena Latre Navarro	
Herramientas de IA para bibliotecas mexicanas: chatbots como asistentes virtuales informativos	99
Patricia Lucía Rodríguez Vidal y Susana Guerrero Rodríguez	
El testamento de las personas con un avanzado grado de discapacidad visual	100
Aurelio Barrio Gallardo	
La anatomía ósea a través del aprendizaje entre pares: observación, estudio de piezas, dibujo y creación de vídeos explicativos	101
Lorena Latre Navarro y Antonio José Cardona Linares	
Aprendizaje activo con inteligencia artificial para el refuerzo personalizado de contenidos previos en las asignaturas del ámbito de la Ingeniería Mecánica	102
Rodrigo Santos Güemes, Alberto Jesús Cano Aragón, María Pilar Ruiz Gordo, Andrew Pickering y Miguel Ángel Garrido Maneiro	
ABP audiovisuales: el videoensayo en asignaturas del Máster en Cultura Audiovisual y Literaria	103
Mónica María Martínez Sariego	
WhatsApp y COIL, colaboración al alcance de la mano	104
María Dolores López González, Manuel Eduardo Gutiérrez Ortíz, Rolando Salazar Hernández y Clarisa Pérez Jasso	

Escribir en inglés en la universidad: el impacto de las herramientas de IA

Diana Carrascal Tris y Qianting Yuan

Universidad de Valladolid, España.

Resumen

El creciente uso de herramientas de inteligencia artificial (IA) en la elaboración de tareas y trabajos académicos presentan tanto oportunidades como desafíos, sobre todo para los docentes, ya que un uso inadecuado de dichas herramientas puede resultar en plagio y/o fraude académico, a menudo de manera difícil de detectar.

Este proyecto tiene como objetivo principal acercar, facilitar y optimizar la labor de investigación mediante el uso de IA y mejorar las habilidades de lectura y escritura en inglés en la enseñanza superior. Específicamente, se pretende promover la educación del alumnado hispanohablante en el uso adecuado de herramientas de IA en la redacción de textos académicos en inglés, con el fin de reducir los casos de plagio y/o fraude académico.

Se desarrollaron varias actividades en el aula relacionadas con las diferentes etapas de la elaboración de un trabajo académico durante un semestre, comparando prácticas convencionales con aquellas asistidas por herramientas de IA. Con un total de 15 participantes en el test piloto, se recogieron datos de dos tareas de escritura por participante: una al inicio y otra al final del curso.

Los resultados muestran que, en la tarea inicial, se identificó un caso de plagio y/o fraude académico debido al uso inadecuado de IA, mientras que, en la tarea final, no se detectó ningún caso. Además, se observó una mejoría significativa en la nota en general ($t(14)=3,173$, $p=,007$) así como avances en la organización (i.e., estructura y coherencia) ($t(14)=2,037$, $p=,061$) y en el contenido ($t(14)=2,087$, $p=,056$), aunque estos no alcanzaron significación estadística. Se registró también una disminución significativa de los errores gramaticales ($t(14)=-3,814$, $p=,002$) y ortográficos ($t(14)=-3,833$, $p=,002$). Por lo tanto, la correcta implementación de herramientas de IA en asignaturas relacionadas con la lectoescritura en inglés en la enseñanza superior podría suponer una gran oportunidad a los alumnos para aprovechar sus numerosas ventajas en disciplinas que suelen reflejar altos niveles de plagio.