



# ECOPEPAGOGÍA EN PAISAJES DIGITALES: PENSANDO EL FUTURO Y MARCANDO EL RUMBO

24-25 DE JUNIO, 2021. SALAMANCA

# #JUTE2021

23 - 25 de junio

<http://redrutc.es/jute-2020/>



## PROPÓSITOS:

- Generar un espacio de reflexión y debate sobre las posibilidades que ofrecen las tecnologías para promover una ciudadanía más consciente de los problemas ecológicos.
- Imaginar y contribuir al futuro de la educación que deseamos en un mundo digital y conectado, que debe tener entre sus prioridades el bienestar de toda la población y la conservación del medioambiente.
- Conectar la práctica educativa con la vida y la ecología, la armonía entre las personas y la sostenibilidad del planeta

## PROGRAMA:

### Miércoles 23 de Junio

**10:00 - 18:00** Debate asíncrono sobre comunicaciones presentadas en foros

### Jueves 24 de Junio

**9:30 - 10:00** Inauguración oficial.

**Acceso:** <https://meet.google.com/hvj-ghqs-ava>

**10:00 - 11:30** Conferencia plenaria. Vitor Gonçalves

*Proyectos ecopedagógicos para mejorar la vida de las personas. El papel de las tecnologías digitales*

Coordina: Ana García-Valcárcel

**Acceso:** <https://meet.google.com/aje-yxht-oem>

**11:30 - 12:00** Cafetería (Foro)

**12:00 - 13:30** Comunicaciones

**13:30 - 14:00** Charla de aperitivo (videoconferencia)

Coordina: Ana García-Valcárcel y Sonia Casillas

**Acceso:** <https://meet.google.com/zyr-oovg-shi>

**16:00 - 17:30** Talleres:

Taller 1: *Proyecto DigiCraft*. Silvia Avellaneda

Coordina: Sonia Casillas

**Acceso:** <https://meet.google.com/xqg-ycju-qwd>

Taller 2: *Videojuegos en educación: recurso y material didáctico para el aula y el centro escolar*. Marta Martín del Pozo

Coordina: Marta Martín

**Acceso:** <https://meet.google.com/ggy-fouq-uxu>

Taller 3: *Diseño de REA (Recursos Educativos Abiertos)*. Erla Morales Morgado

Coordina: Erla Morgado

**Acceso:** <https://meet.google.com/xej-bnyb-qww>

Taller 4: *@MyClassGame: Herramienta para la gestión y organización de tu proyecto de gamificación de aula*.

Jesús Acevedo Borrega y Alberto González Fernández

Coordina: Jesús Valverde

**Acceso:** <https://meet.google.com/wxr-ixhs-wbp>

Taller 5: *MediaLab USAL*. Camilo Ruiz

Coordina: Prudencia Gutiérrez

**Acceso:** <https://meet.google.com/mmo-udoe-qjg>

**17:30 - 18:30** Mesa redonda. Miguel Martín Moreta, Raúl de Tapia Martín y José Carlos González Blázquez  
*Tecnologías digitales y ecopedagogía en centros educativos.*

Coordina: Marcos Cabezas

**Acceso:** <https://meet.google.com/rke-zgmo-dnb>

**18:30 - 19:30** Asamblea RUTE (solo para socios de RUTE)

Coordina: Lorea Fernández Olaskoaga

**Acceso:** <https://meet.google.com/drc-ghc-uvk>

### Viernes 25 de Junio

**9:30 - 11:00** Conferencia plenaria. Ángela Barrón

*Sostenibilización curricular en la Educación Superior en el contexto español.*

Coordina: Luis González

**Acceso:** <https://meet.google.com/yuf-rsdq-dpz>

**11:00 - 11:30** Cafetería (Foro)

**11:30 - 13:00** Comunicaciones

**13:00 - 14:00** Diálogos RUTE (Propuestas de trabajo para la Red)

**Acceso:** <https://meet.google.com/atp-hnys-tbb>

Coordina: Lorea Fernández Olaskoaga

**14:00** Clausura de las Jornadas

**Acceso:** <https://meet.google.com/nfq-igwb-wir>



VNIVERSIDAD  
B SALAMANCA



**Rute**  
Red Universitaria de Tecnología Educativa

## DISTRIBUCIÓN DE LÍNEAS DE TRABAJO Y COMUNICACIONES

### 1) Investigaciones, recursos y experiencias de integración de las tecnologías en las aulas

**(24 de junio, 12:00 - 13:30 h)**

**Coordina:** Víctor Abella

**Acceso:** <https://meet.google.com/kpp-dwjn-ujr>

- Materiales y recursos didácticos para discapacidad auditiva en Educación Infantil (Sandra Navarro Sánchez, Diana Marín Suelves and M. Isabel Vidal Esteve).
- Diseño de la formación en el entorno virtual y las herramientas digitales de aprendizaje para estudiantes universitarios de primer curso (María Pineda, Víctor Abella and Raquel Casado).
- Juegos Serios en Educación Primaria: análisis de su rendimiento en el área matemática (Fernando Fraga-Varela, Ana Rodríguez-Groba and Esther Vila-Couñago).
- Questionario multidimensional para comprensión quanto ao uso de sites de redes sociais para aprendizagem formal e informal (Leizer Fernandes-Moraes, Fernando Fraga-Varela and Adriana Gewerc-Barujel).
- El uso de los materiales didácticos digitales en un aula de Educación Primaria: estudio de caso en Galicia (Rebeca Fernández Iglesias and Antía Cores Torres).
- Recursos para creación de presentaciones: uso del profesorado de la universidad de Extremadura (Diego Gudiño Zahínos, Miguel Ángel Durán Vinagre and María Jesús Fernández Sánchez).

- Experiencias educativas en el aula universitaria: un banco de recursos para educar en tiempos de covid 19 (Tania Caamaño Liñares and Jesús Rodríguez Rodríguez).
- Revisión bibliográfica de Historia Económica a través de Scopus (Jose Domingo Portero Lameiro).
- Luces y sombras en el análisis de materiales didácticos digitales en Educación Infantil (Melanie Sánchez Cruz, María Loma Marí and José Peirats Chacón).
- Proceso de Análisis y Diseño de Actividades para un Videojuego en el marco del proyecto FORDYSVAR (Sonia Rodríguez Cano, Vanesa Delgado Benito and Vanesa Ausín Villaverde).

### 2) Tecnologías para fomentar la inclusión y el bienestar social

**(24 de junio, 12:00 - 13:30 h)**

**Coordina:** Carmen Alba

**Acceso:** <https://meet.google.com/ytn-wigw-cwa>

- Evaluación de dos repositorios uruguayos de Recursos Educativos Abiertos en base al Diseño Universal de Aprendizaje (Carolina Condado Toja).
- La representación del género en las producciones mediáticas. Un estudio sobre los referentes televisivos de la infancia del alumnado de Educación Infantil y Primaria de la Universidade de Vigo (Uxia Regueira and Almudena Alonso-Ferreiro).
- Del storytelling a la web narrativa: la experiencia de "Explora conmigo donde vivimos" (Donatella Donato, M. Isabel Pardo Baldoví and Ángel San Martín Alonso).
- KuñaTIC: Tecnología para el empoderamiento de niñas y mujeres (Soledad Rappoport, Elena Tarditi, Patricia Escauriza and Ada Freitas).

- Gamificación e inclusión, relevancia de las regulaciones de centro (María López Marí, José Peirats Chacón, Ángel San Martín Alonso and Melanie Sánchez Cruz).
- Los conversores texto a voz como tecnología de apoyo para hacer accesibles los procesos de adquisición de la lectura (Carmen Alba).
- Espacios virtuales para la prevención y atención de acoso escolar y ciberacoso, desde la Educación Social (Sonia Verdugo-Castro, M<sup>a</sup> Cruz Sánchez-Gómez and Alicia García-Holgado).
- Influencia de la edad de los/as educadores sociales en su preocupación por el uso de los medios digitales por los/as menores en situación de riesgo (Elixabete Sáenz Arrizubieta, Jon Altuna Urdin and Arkaitz Lareki Arcos).

### 3) Pensamiento computacional, robótica y STEM

**(24 de junio, 12:00 - 13:30 h)**

**Coordina:** Verónica Basilotta

**Acceso:** <https://meet.google.com/nep-dcra-yab>

- Diseño de Breakouts educativos sobre pensamiento computacional en la formación inicial de maestros (Lourdes Villalustre Martínez).
- Robótica Educativa en Educación Primaria. Aprender enseñando con Escornabot (Almudena Alonso-Ferreiro).

#### 4) Alfabetización informacional y competencia digital

**(24 de junio, 12:00 - 13:30 h)**

**Coordina:** Luis González

**Acceso:** <https://meet.google.com/rzz-oiwm-whn>

- The characteristics of young people oriented towards the digital era (Vasiliki Anagnostopoulou).
- La familia en el desarrollo de la competencia digital en el área de seguridad. Un estudio de casos (Uxía Regueira and Adriana Gewerc).
- La competencia digital docente de los estudiantes de tercer ciclo en una universidad online española: un estudio piloto (Anna Sánchez-Caballé, Manuel Gil-Mediavilla and Vanesa Martínez-Valderrey).
- DigiCraft: Aprender jugando es construir un futuro mejor (Sonia Casillas-Martín, Marcos Cabezas-González and Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso).
- Evaluación de la resolución de problemas digitales en escolares y análisis de la influencia de la variable género (Marcos Cabezas-González, Sonia Casillas-Martín and Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso).
- La búsqueda de apoyo del alumnado universitario en sus procesos de aprendizaje (Ana Rodríguez-Groba, Esther Martínez-Piñeiro and Esther Vila-Couñago).
- Los riesgos de uso de los contenidos en la red (Alazne Gonzalez-Santana and Juan Ignacio Martínez de Morentin de Goñi).
- Percepción de los futuros profesionales de orientación educativa sobre su competencia digital (María Jesús Fernández Sánchez, Ana Paredes Espinosa, Lucía Pérez Vera and Susana Sánchez Herrera).
- La competencia digital en la creación de contenidos ¿hay diferencias por género? (Luis González Roderó).

- La alfabetización crítica a través de los videojuegos como herramienta educativa (Cristina Valdés Argüelles, María Aquilina Fueyo Gutiérrez and María Verdeja Muñiz).

#### 5) Inteligencia artificial, realidad virtual y videojuegos

**(25 de junio, 11:30 - 13:00 h)**

**Coordina:** Marta Martín

**Acceso:** <https://meet.google.com/uhp-defh-idv>

- Los juegos serios gallegos para la concienciación ambiental (Silvia López Gómez).
- Videojuegos en el aula: Una Experiencia Visual (Isabel Porras-Masero, Jorge Guerra Antequera, Alberto González-Fernández and Jesús Acevedo-Borrega).
- Diseño de vídeos educativos como material didáctico para el aprendizaje por futuros pedagogos sobre serious games, multimedia y otros recursos educativos durante COVID-19 (Marta Martín-del-Pozo).

#### 6) Estrategias de formación e innovación educativa

**(25 de junio, 11:30 - 13:00 h)**

**Coordina:** Erla Morales

**Acceso:** <https://meet.google.com/iqq-czpj-jkf>

- Interactive Research Methods Lab 4-Teachers: A Professional Development Tool to help Teachers' use of research-based practices and data-driven decision making (Iván M. Jorrín Abellán, Rachel E. Gaines, Anete Vasquez, Mei-Lin Chang, Olga Koz and Jihye Kim).
- La perspectiva del profesorado sobre el impacto de las políticas, estrategias y servicios institucionales en la innovación tecnológica de las universidades (Ada Freitas and Joaquín Paredes).

- Diseño de un programa formativo para la elaboración y mejora del Proyecto de Educación Digital en Centros de Educación Primaria y Secundaria (Jesús Valverde Berrocoso, María del Carmen Garrido-Arroyo and María-Rosa Fernández-Sánchez).
- Trabajar la competencia digital con padres y madres: propuesta de una intervención educativa (Itxaro Etxague, Arkaitz Lareki and Jon Altuna).
- Evaluación peer to peer apoyada por Moodle (María Victoria Martín-Cilleros, María Cruz Sánchez-Gómez, Eva González Ortega, Sonia Verdugo Castro, Isabel Vicario-Molina and Ana María Pinto Llorente).
- Docencia virtual excepcional: aportes para su consolidación en la universidad y transferibilidad (Lorea Fernández Olaskoaga, Daniel Losada Iglesias, Nere Amenabar Perurena and Oihana Otazu González).
- Diseño e implementación de nuevas estrategias metodológicas adaptadas a espacios de educación superior multiculturales (Sergio Roderó Cilleros, Concepción Pedrero Muñoz, Erla Mariela Morales Morgado and Santiago Ruiz Torres).

#### 7) Tecnología, educación medioambiental y desarrollo sostenible

**(25 de junio, 11:30 - 13:00 h)**

**Coordina:** Rocío Anguita

**Acceso:** <https://meet.google.com/wfx-wozy-hid>

- Apps educativas para la estimulación de la educación ambiental en el aula (Pedro César Mellado-Moreno, Pablo Sánchez-Antolín and María Montserrat Blanco-García).
- ¿Cómo es el compromiso cívico digital de los jóvenes? El estado del arte de la literatura internacional entre los años 2017 y 2019 (Carlos Rodríguez-Hoyos, Elia Fernández Díaz and Adelina Calvo Salvador).
- ¿Qué pueden hacer las TIC para salvar el planeta? La publicidad transparente y la formación de las futuras maestras de Educación Infantil (Eider Chaves Gallastegui and Jose Miguel Correa Gorospe).