



Vicerrectorado de Comunidad
Campus, Cultura y Deporte

PROGRAMA DEFINITIVO

MESAS CONGRESO EDUINNOVAI

Jueves 24 de octubre

Mesa 1: Modelos flexibles de aprendizaje: educación híbrida y entornos digitales

Modera: Alberto Azuara Grande

15.00h: Introducción a la mesa temática por parte del moderador

15.15h: Innovación Educativa: cómo combinar la enseñanza presencial y en línea para potenciar el rendimiento estudiantil universitario. PEDRO LUIS OLIVAS MORILLO.

15.30h: Diez años de éxito en la educación digital para los estudiantes y profesores: El rol de un campus en línea. CARLOS MORALES.

15.45h: AILearn: a new tool for learning about artificial intelligence. CHRISTIAN VELASCO-GALLEGO; DANIEL GÓMEZ LENDÍNEZ.

Mesa 2: Aplicaciones de la inteligencia artificial (IA) al proceso de enseñanza-aprendizaje. IA y transformación digital en instituciones educativas

Modera: José Ramón Sarmiento Guede

16.00h: Introducción a la mesa temática por parte del moderador

16.15h: Revolucionando el Aprendizaje: El Impacto de ChatGPT en la Enseñanza de Programación en R para Estudiantes no STEM. ROBERTO MORALES ARSENAL

16.30h: Medición de las competencias intraemprendedoras en la universidad para la innovación docente en un contexto de transformación digital. ITZIAR CERRO URCELAY; VÍCTOR CERRO RODRÍGUEZ.

16.45h: ¿Nuevos cerebros más creativos? La integración de la IA generativa como propuesta didáctica en los grados en Comunicación. JULIANA COLUSSI; MAYANE PEREIRA DORE; GABRIEL BAYARRI TOSCANO; FLAVIA GOMES-FRANCO E SILVA.



Vicerrectorado de Comunidad
Campus, Cultura y Deporte

Mesa 3: Innovación docente en entornos universitarios en la era de digital: enfoques metodológicos

Modera: Alberto T. Delso Vicente

17.00h: Introducción a la mesa temática por parte del moderador

17.15h: Evaluación de intervenciones educativas mediante IA: hacia un atlas educativo basado en datos. PABLO SANTAOLALLA RUEDA.

17.30h: Estrategias para la mejora de la calidad de un programa de educación en línea, la implementación de un mentor de facultad "Faculty Coach". CARLOS MORALES.

17.45h: AI in education: Analysing the role of AI in teaching of teachers in Poland and Spain. EWA WOJCIK; ELENA BLUMER SANTANA.

Mesa 4: Innovación educativa emprendedora y posibilidades futuras.

Modera: Marisol Carvajal Camperos

18.00h: Introducción a la mesa temática por parte del moderador

18.15h: Empowering Entrepreneurship Education: The Role of AI and the Essential Teacher-in-the-Loop Approach. MARGARITA NÚÑEZ-CANAL; IGNACIO ÁLVAREZ DE MON.

18.30: Gobierno Corporativo en el sector universitario. ¿Es posible? LUIS DÍAZ MARCOS; ÓSCAR AGUADO TEVAR.

18.45: Infraestructuras universitarias: Clave para el desarrollo académico, innovación y sostenibilidad. ÓSCAR AGUADO TEVAR; LUIS DÍAZ MARCOS.



Vicerrectorado de Comunidad
Campus, Cultura y Deporte

Mesa 5: Uso de la IA en la investigación educativa: usos predictivos y educación basada en datos. Retos de la aplicación de la IA en el desarrollo de competencias clave.

Modera: Francisco Javier Navarro Meneses

19.00h: Introducción a la mesa temática por parte del moderador

19.15h: Redefining European Universities: A Blueprint for Transformation Inspired by the Draghi Report. MARGARITA NÚÑEZ-CANAL; MARÍA DE LAS MERCEDES DE OBESSO.

19.30: La competencia digital en inteligencia artificial en la educación superior desde la perspectiva de los docentes. El caso de México. JORGE ENRIQUE PÉREZ MAR; MARÍA DE LAS MERCEDES DE OBESSO.

19: 45: La aportación de los modelos generadores de imágenes a la cultura visual del siglo XX: implicaciones y propuestas didácticas. ALEJANDRO MUÑOZ APORTA.

Viernes 25 de octubre

Mesa 6: Gamificación, realidad virtual y aumentada en educación. Implicaciones éticas en el uso de IA en educación.

Modera: Santiago Barreno Alcalde

15.00h: Introducción a la mesa temática por parte del moderador

15.10h: La gamificación como estrategia metodológica que favorece la adquisición de competencias investigadoras en estudiantes universitarios de Educación Infantil. INMACULADA PEDRAZA NAVARRO.

15.30h: Análisis de los factores que influyen en el uso de Business Games por los universitarios en España. ALFONSO JESÚS TORRES MARÍN; MARÍA GARCÍA DE BLANES SEBASTIÁN; DAVID DE MATÍAS BATALLA; MARCELO LEPORATI.

15.45: Innovación docente en la enseñanza de tecnologías de gestión hotelera: role-play y gamificación en el aula universitaria. ALBA GARROTE QUINTANA; ALBERTO AZUARA GRANDE; JOSÉ RAMÓN SARMIENTO GUEDE.



Vicerrectorado de Comunidad
Campus, Cultura y Deporte

Mesa 7: Miscelánea. Otros usos de la IA.

Modera: Margarita Núñez Canal

16.00h: **Introducción a la mesa temática por parte del moderador**

16.15h: Percepción y medición del nivel de educación financiera en el aula. DAVID BORREGUERO ARIAS; RAÚL GÓMEZ MARTÍNEZ; JULIO ALARD JOSEMARÍA.

16.30h: La inteligencia artificial como copiloto del aprendizaje: personalización y optimización en el aula universitaria. JAVIER SÁIZ BRIONES.

16.45h: Exploring soft skills in the Spanish business context: a quantitative descriptive analysis of university students' perceptions through the capability approach of Amartya Sen and Martha Nussbaum. SANTIAGO BARRENO ALCALDE; FRANCISCO DÍEZ MARTÍN; SANDRA ESCAMILLA SOLANO.

Mesa 8: Educación en el entorno digital y Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Sociedad, inclusión digital y reducción de la brecha tecnológica

Modera: Daniel Corral de la Mata

17.00h: **Introducción a la mesa temática por parte del moderador**

17.15h: Transformación Digital en la Enseñanza del Marketing: Aplicación de Tecnologías Emergentes en el Contexto Educativo Español y Global. ALBERTO TOMÁS DELSO VICENTE.

17.30h: Gamificación en el aula de Análisis de negocio: impulsando la motivación. JAVIER SÁIZ BRIONES.