

I CONGRESO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD ISABEL

VIEJOS RETOS Y NUEVOS DEBATES Y DESAFÍOS DE LA EDUCACIÓN

COORDINADORES:

MARÍA DOLORES MOLINA POVEDA

RODRIGO CUBILLO LEÓN

MIGUEL ÁNGEL YUNTA IBARRONDO



I Congreso Internacional de
Educación de la Universidad Isabel I

**Viejos retos y nuevos debates
y desafíos de la educación**

Burgos 25 y 26 de abril de 2024

©Edita: I Congreso Internacional de Educación. Universidad Isabel I, 2024
Calle Fernán González, 76
09003, Burgos
Tel.: (+34) 947 671 731
Correo electrónico: info@ui1.es

Coordinadores: María Dolores Molina Poveda
Rodrigo Cubillo León
Miguel Ángel Yunta Ibarrondo

Maquetación: Guadalupe Garrido Gradillas

D. L.: BU 391-2024
ISBN: 978-84-09-67853-2

Reservados todos los derechos. Salvo excepción prevista por la ley, no se permiten la reproducción total o parcial de esta obra, su incorporación a un sistema informático ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del *copyright*. La infracción de dichos derechos conlleva sanciones legales y puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Universidad Isabel I de Castilla, SAU / NIF: A09515412

Índice

Formación del profesorado y currículo	10
Análisis del uso de recursos bibliográficos por parte de maestros en formación de los grados en Educación Infantil y Primaria en la asignatura de Didáctica de las Ciencias Naturales	11
Análisis del modelo educativo de la Universidad Isabel I desde el DUA.....	17
Educación inclusiva: Un reto actual en la formación del futuro profesorado	23
Formación del profesorado universitario en inclusión y accesibilidad universal. Experiencia de la UI1.....	27
Análisis de las TIC y la innovación en los Planes de Estudio de la especialidad de Pedagogía Terapéutica en el Grado en Maestro en Educación Primaria.....	33
Dinamizando los entornos virtuales en la enseñanza universitaria online	38
Bienestar psicológico y satisfacción vital: estudio comparativo en estudiantes universitarios según la modalidad de enseñanza	42
El método <i>Design Thinking</i> en la formación <i>e-learning</i> : análisis de la satisfacción estudiantil	48
<i>Diprobook</i> : "Metodología digital evaluativa de Redefinición del Modelo SAMR"	54
Actos de amabilidad en un campus universitario: un estudio de Photovoice a través de la plataforma Padlet	61
Comunidades de Aprendizagem, Ensino Doméstico e Escola da Floresta: <i>O caso do projeto Raízes</i>	65
Políticas inclusivas y educomunicación como estrategias para la formación docente	69
La formación docente en Redes de Centros Virtuales: Estudio de caso en Perú.....	73
A formação contínua em serviço: a percepção dos(as) docentes da Educação Básica no Brasil	77

Um currículo interventivo e inovador: o caso do Mestrado Profissional em Educação da UFBA e suas Oficinas de Pesquisa	81
El avance de las nuevas tecnologías y su respuesta a las necesidades del sistema educativo	86
Investigación e innovación en educación	90
Liderazgo y facilitación de las Comunidades Profesionales de Aprendizaje, CPA, de docentes (LeaFaP)	91
La base de datos TESEO como fuente para la Historia de la Educación. Posibilidades y límites.....	95
Un balance del proyecto Connecting History of Education: políticas científicas y acciones emprendidas	99
Historia de Educación de las mujeres: Recuperar la voz silenciada de una maestra republicana.....	104
De la "Telescuela" a "Estudio en Casa". Entre el pasado y el presente	108
La magia como recurso didáctico en Educación Infantil	112
Innovación e intervención.....	117
En STEM	117
Teoría de las situaciones didácticas aplicada a la trigonometría de 1º bachillerato.....	118
Programación en la educación STEM en alumnos de Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.).....	124
Proyecto EduS4EL: avances en la concienciación y sensibilización medioambiental con jóvenes	129
Queriendo mejorar el aprendizaje de las Matemáticas en segundo ciclo de Educación Primaria. Una experiencia innovadora como objeto de una investigación en la acción	133

Elaboração de tarefas por futuros professores de Matemática visando o raciocínio matemático	139
En Lengua y Literatura.....	143
La Hipótesis de la Carga de Implicación y retención de vocabulario: análisis de efectos en estudiantes de secundaria.....	144
La práctica profesional reflexiva en el aula literaria.....	148
Trabajar la literatura mediante el juego: una propuesta para el aula con <i>Similo</i>	152
La enseñanza de la variación lingüística a través de la música	157
ABP audiovisuales: el bibliotrailer en el aula de "Estéticas y contextos artístico-literarios de la literatura universal"	161
Intervención educativa para Altas Capacidades en Educación Superior: el potencial de la literatura clásica	165
En Historia y Arte.....	169
El museo como recursos en Educación Infantil: una propuesta de intervención.....	170
Fomentar el compromiso comunitario a través de la educación de paisaje en los museos de cerámica	177
El Aula Invertida (<i>Flipped Classroom</i>) en el ámbito universitario. Un modelo de innovación docente para la didáctica de la Historia.....	181
<i>¿Qué hubiera pasado si...?</i> La historia contrafactual como recurso didáctico en la enseñanza de Historia	185
<i>Learning-by-doing</i> . Creando la Prehistoria a través de la Arqueología experimental en alumnos de 1ºESO	189
Calles con nombre de mujer. Situación de aprendizaje transversal para el 8M	194
Un Viaje a la Edad Media. Un proyecto de innovación docente para 2º de ESO	198

¿Qué y quién cabe en la educación? Indagando a través de la práctica en torno al paradigma de la educación inclusiva: educación artística, altas capacidades y género	203
Innovación y medición de la satisfacción en el videojuego educativo del Museo Salzillo	208
Una propuesta de innovación didáctica en Historia: la romanización a través de la empatía histórica.....	213
Aplicaciones didácticas en la enseñanza de la Historia de España: La guerra civil a través de las cartas y testimonios del batallón Lincoln.....	219
Homo digitalis: una propuesta para explicar la Prehistoria utilizando las TIC	224
En Educación física	229
La experiencia del Cros de Orientación: trabajar las competencias en un ciclo formativo.....	230
La gamificación como metodología para la promoción de la salud física y mental en un CCEE	234
Estudio sobre la relación de la práctica de Actividad Física y la Calidad de Vida en estudiantes.....	238
Trastornos de la Conducta Alimenticia en el aula: perspectiva desde la prevención	242
En inglés.....	246
Uso del blogging como herramienta de aprendizaje del inglés y su relación con la educación emocional del alumnado	247
Flipped learning literature review	251
Enfoque comunicativo para el aprendizaje de la gramática inglesa en entornos virtuales: un caso práctico	255

Formación profesional	259
Educación inclusiva en la nueva Ley de Formación Profesional de España	260
La formación profesional dual en el Ciclo Formativo de la Educación Infantil	264
La política de Formación Profesional dual en Andalucía: estudio del ciclo formativo de Grado Superior en Educación Infantil	268
La pedagogía de la escucha y la documentación pedagógica de Reggio Emilia como referentes en la formación profesional de los/as educadores/as infantiles	272
¿Qué ocurre al salir de la FP dual? Descripción de perfiles de transición educación-trabajo	276
La calidad de la FP dual en los centros educativos de Cataluña	280
La calidad de la formación en la empresa en la FP dual: ¿influye el tamaño de la empresa?	284
Formación permanente, desarrollo profesional y empleabilidad: microcredenciales, una iniciativa europea.....	288
Avances en sistemas de garantía de calidad en WBL. Integración de EQAVET e ISO a partir del proyecto DualVET	293
Educación inclusiva	297
Recorrido histórico de la salud mental en los contextos educativos a través de la legislación	298
Actualidad de la salud mental en los contextos educativos.....	302
Microestudio sobre la prevalencia de los neuromitos en Educación.....	306
La LOMLOE, ¿una ley hacia la educación inclusiva y la igualdad?	312
La Inclusividad como meta: El Docente como Herramienta	316
Promovendo a Educação Inclusiva: Desafios, Progressos E Perspectivas	321
La inclusión educativa en las situaciones de aprendizaje	325

Valoración de las actividades curriculares y la capacidad de resiliencia en niños de 9 a 14 años en un aula hospitalaria	329
Trazado de algunas habilidades sociales de un Coordinador de Bienestar que actúe como «mediador» en la resolución de un conflicto de aula.....	334
Terapia de Aceptación y Compromiso en la Procrastinación Académica: Una Revisión Sistemática	340
Realidad Aumentada y TEA: Una Mirada desde la Literatura.....	346
TIC en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje de la Población TEA.....	350
Inclui Itapina: una proposta inovadora para inclusão de estudantes com transtornos funcionais específicos.....	354
Intervención basada en neurociencia cognitiva: efecto de un programa para la mejora de los procesos atencionales en alumnado de primaria.....	358
Competencias ciudadanas y salud mental	363
Ciudad, ciudadanía y salud mental: caso Barranquilla.....	367
Una asignatura pendiente: la inclusión real y efectiva del alumnado trans/no binario en las aulas.....	371
Educación sexual integral: un dialogo intergeneracional	375
Colectivos LGTBQ+ versus oportunidades laborales en España	379
AI e Digital Storytelling. : Per un nuovo paradigma didattico ibrido nella scuola inclusiva	383

Educación emocional.....388

Ajuste socioemocional en la adolescencia: impacto de acoso escolar.....	389
La percepción del profesorado no universitario en la implantación de programas de innovación educativa en educación emocional en	

Andalucía: un estudio exploratorio	394
Impacto emocional de proyectos sostenibles en la Educación Secundaria: EcoeducaSostenible	399
La inclusión educativa a través de la educación emocional.....	405
Afectividad en situación de riesgo en el Aula.....	409
A afetividade na relação pedagógica como prática de inclusão e de inovação educativa: reflexões a partir do olhar docente	413
Política educativa.....	417
La reentrada en el Sistema Educativo a través de la Educación para adultos..	418
Los perfiles de salida de la educación obligatoria. Un estudio comparado entre Portugal y España.....	423
Políticas Públicas Inclusivas de Natureza Afirmativa: um estudo sobre desempenho acadêmico de alunos Cotistas em uma Universidade Pública	427
Escuela rural.....	432
La educación en derechos humanos en contextos de ruralidad.....	433
Recuperación de espacios abandonados: una propuesta para centros educativos en el medio rural a través del aprendizaje-servicio	438
Pueblos Indígenas en la Educación Superior: Valorando la Interculturalidad como Fortaleza. Radiografía Inicial de una Universidad Técnica en Chile	442
Escola do campo no Brasil: uma análise da proposta curricular de uma Casa Familiar Rural	448

AI E DIGITAL STORYTELLING. :

PER UN NUOVO PARADIGMA DIDATTICO IBRIDO NELLA SCUOLA INCLUSIVA

Alessio Fabiano ✉ (Università degli Studi della Basilicata)

 <https://orcid.org/0000-0001-5606-1548>

1. INTRODUZIONE

L'autoapprendimento è uno dei temi centrali della didattica inclusiva contemporanea. Il Digital storytelling rappresenta un momento fondamentale per uno sviluppo multiplabile delle potenzialità inesprese.

L'AI storytelling è un passo ulteriore che rivoluziona completamente l'apprendimento, in quanto potenzia la competenza di risolvere le situazioni-problema sviluppando la creatività di ogni singolo individuo. Associare metodologie analogiche e digitali all'intelligenza artificiale potrebbe rappresentare la nuova svolta per una scuola inclusiva che mira alla personalizzazione della didattica.

2. UNA PRIMA ESPLORAZIONE

Oggi ci troviamo di fronte ad una nuova grande rivoluzione industriale. La possiamo definire rivoluzione perché dal lancio di chat GPT l'intelligenza artificiale è ormai alla portata di tutti. Sono anni che proprio l'intelligenza artificiale ha progredito nella scienza e nella medicina, ma le potenzialità di questo modello non sono state ancora pienamente sviluppate. Chat GPT ci fa capire come la conoscenza può avvenire tramite l'elaborazione dei dati.

Nella scuola del digitale l'apprendimento di conoscenze e, soprattutto nella scuola primaria, il potenziamento delle competenze di base non può che avvenire attraverso uno stretto legame da costruire tra le metodologie tradizionali e innovative.

Il digitale e l'intelligenza artificiale devono necessariamente legarsi ai metodi tradizionali, che ovviamente si devono collegare alle nuove forme di insegnamento per far sì che negli studenti si possano sviluppare nuove visioni anche rispetto al futuro che ormai si appresta ad essere sempre più legato all'uso di AI.

I processi di apprendimento si evolveranno con l'Intelligenza Artificiale.

Il tema della narrazione è fondamentale come, in modo significativo afferma una antica parabola ebraica.

"God created man because He loves stories". (Eli Weisel) Questa citazione racchiude un concetto pieno di significati e implicazioni simboliche.

Innanzitutto, bisogna affermare che tra tutte le creature esistenti in questo mondo, nessuna è mai stata in grado di narrare storie prima dell'uomo.

Possiamo infatti affermare che oggi si sta delineando una situazione del tutto nuova in

cui la capacità di ideare storie potrà essere condivisa con qualcun altro – o qualcos'altro: i sistemi artificiali.

La capacità delle macchine di fare storytelling è arrivata al punto in cui, con un piccolo contributo umano d'impostazione, i robot possono scrivere articoli di giornale, opere narrative, script di film, testi pubblicitari, discorsi politici.

Per acquisire questi talenti, il metodo è quello di nutrire i software con una vasta banca dati testuale, e poi chiedere loro – partendo da uno stimolo iniziale e suggerendo un genere di scrittura – di andare avanti a generare testi nuovi.

I sistemi artificiali oggi sono in grado di scrivere testi di ogni natura proprio perché hanno la possibilità di ricevere centinaia di migliaia di dati testuali.

Solitamente i sistemi operano valutando la probabilità statistica che una parola segua un'altra o un insieme di altre parole.

Questo conduce le macchine a rilevare degli schemi-modelli (pattern), ovvero dei percorsi sistematici più o meno ricorrenti, e la gerarchia tra essi.

Apprendendo tali regole, le macchine riescono poi a produrre testi o storie nuove.

3. NARRAZIONE DIGITALE E AI

Il tradizionale ruolo dell'immagine è quello di illustrare e di comunicare agli alunni con un'altra modalità di espressione complementare aprendo così la via verso una specifica multi modalità integrata che sviluppi l'apprendimento e il deute-ro-apprendimento (Bateson, 1977). L'immagine apporta un

valore di esempio al discorso testuale e, soprattutto, permette di comprendere fenomeni complessi, particolarmente in una dimensione di visualizzazione dinamica.

Nella prima metà del Novecento, John Dewey, influente filosofo e pedagogista americano, affermò l'idea che l'arte fosse il mezzo più indicato per utilizzare, in maniera costruttiva, l'energia creativa racchiusa nel bambino. (Art as Experience, 1934)

Nella concezione di Dewey, l'arte va messa in relazione alla psicologia dei singoli individui e alle realtà socio-culturali da cui scaturisce.

Il filosofo sottolinea come il fine ultimo dell'attività creativa del bambino debba basarsi sullo sviluppo della capacità di osservazione, delle abilità mnemoniche e dell'immaginazione. L'arte contribuisce a sviluppare all'individuo buone capacità critiche per la risoluzione dei problemi.

Il riconoscimento dell'immagine di sé è, infatti, una questione di grande interesse dal punto di vista della psicologia dello sviluppo, in quanto la progressiva capacità di riconoscersi viene considerata una manifestazione della genesi della coscienza di sé nel bambino (Cecotti, 2016).

Quando l'alunno è invitato a descrivere ciò che vede nell'immagine, è di fondamentale importanza che l'adulto solleciti l'attenzione verso ciò che è raffigurato in essa, garantendo al contempo la possibilità, di ritrovare nell'immagine tutto ciò che è in grado di provocare e sollecitare l'attenzione dell'alunno.

Solo quando questa opportunità viene garantita, ciò che è raffigurato nell'immagine

si caratterizza come vicenda aperta, rielaborabile grazie alla sensibilità e al vissuto personale di ciascuno.

L'utilizzo dell'immagine può inoltre rappresentare un valido strumento integrativo per la Philosophy for Children, così come la intende Lipman (2002) ovvero un metodo didattico che si pone l'obiettivo di sviluppare un pensiero complesso.

In questa prospettiva si sono fatte strada teorie dell'intelligenza che hanno messo in crisi la preminenza dell'intelligenza di tipo linguistico-verbale.

Gardner, ad esempio, nella sua teoria delle intelligenze multiple, sottolinea il ruolo fondamentale di quella che chiama intelligenza visuo-spaziale (Gardner, 2022).

Proprio per questo, in ambito pedagogico e didattico, si è posto l'accento sulla necessità di stimolare nella didattica il maggior numero possibile di canali sensoriali per favorire un apprendimento creativo.

Partendo da questo strumento di didattica tradizionale legato alla narrazione possiamo inserire nel nostro nuovo ambiente di apprendimento il dispositivo digitale che verrà utilizzato per far sì che si possa tornare al potenziamento delle competenze di base e allo stesso modo potenziare le competenze digitali con l'inserimento di svariati dispositivi informatici, utili al potenziamento della competenza digitale.

L'intelligenza artificiale verrà considerata come un sostegno su cui poter fare riferimento per la ricerca di nuove teorie e nuove opportunità di crescita culturale.

Una didattica mista che possa coinvolgere le varie dimensioni sensoriali in una prospettiva digitale e, in particolare, legata all'intelligenza artificiale così come sembra si possa sviluppare la didattica nella contemporaneità, costituisce un momento de-terminante per sviluppare la creatività dell'alunno utilizzando le metodologie tradi-zionali e quelle innovative.

Il tema quindi della istruzione a distanza (Vertecchi, 2021) si lega in questo contesto allo sviluppo di un apprendimento creativo che sviluppi la tradizione nelle caratteristiche del mondo digitale e dell'intelligenza artificiale.

Una soluzione, quindi, di un modello di scuola inclusiva consisterebbe nel fatto che il talento di ognuno dovrebbe essere potenziato mantenendo la diversità degli apprendimenti e dei processi formativi (D'Alonzo e Monauni, 2021). Oggi l'inclusione è un modello scolastico estremamente difficile da realizzare che dovrebbe salvaguardare l'equità e il merito, come alcuni studi sociologici hanno messo in evidenza recentemente (Benadusi e Giancola, 2020).

Proprio per le varie motivazioni sopra esposte bisogna dire che è necessario progettare una didattica ibrida che leghi le immagini tradizionali sul cartaceo, così come evidenziate nel Kamishbai con il digital storytelling e gli strumenti dell'AI.

4. CONCLUSIONI PROVVISORIE

La capacità delle macchine di fare storytelling è arrivata al punto in cui, con un piccolo contributo umano d'impostazione, i robot possono scrivere articoli di giornale, opere

narrative, script di film, testi pubblicitari, discorsi politici.

Per acquisire questi talenti, il metodo è quello di nutrire i software con una vasta banca dati testuale, e poi chiedere loro – partendo da uno stimolo iniziale e suggerendo un genere di scrittura – di andare avanti a generare testi nuovi.

I sistemi artificiali oggi siano in grado di scrivere testi di ogni natura proprio perché hanno la possibilità di ricevere centinaia di migliaia di dati testuali.

Solitamente i sistemi operano valutando la probabilità statistica che una parola segua un'altra o un insieme di altre parole.

Questo conduce le macchine a rilevare degli schemi-modelli (pattern), ovvero dei percorsi sistematici più o meno ricorrenti, e la gerarchia tra essi.

Apprendendo tali regole, le macchine riescono poi a produrre testi o storie nuove.

Tanti testi riescono a passare il test di Turing, lasciando chi legge incerto se si tratti dell'opera di una macchina o di un essere umano.

In alcuni casi si può arrivare all'eccellenza.

Qualche anno fa un romanzo scritto da un'intelligenza artificiale ha vinto il secondo premio di un concorso letterario in Giappone.

Si tratta di un romanzo scritto da un robot, con l'aiuto di una squadra di scienziati, è arrivato tra i finalisti del Nikkei Hoshi Shinichi Literary Award.

Il racconto si chiama "Konpyuta ga shosetsu wo kaku hi", ovvero "Il giorno in cui un

computer scrisse un racconto", un titolo non molto originale per un'impresa che ha dello straordinario.

In effetti, il robot scrittore (o meglio un software) è riuscito a produrre un romanzo che ha tratto in inganno anche la giuria del premio. Nessuno, infatti, ha mai sospettato che dietro ci fosse una mente artificiale, nonostante il premio Nikkei Hoshi Shinichi preveda che le opere possano essere realizzate anche da "non umani".

Circa l'interactive storytelling, i progressi più significativi ad oggi stanno avvenendo nel campo dei videogiochi. La capacità di alcuni games di determinare lo sviluppo delle storie in modo co-creativo (cioè col contributo attivo dell'utente) è già molto avanzata.

Il tema della creatività dell'IA è al centro dell'attenzione pubblica, il processo richiede assolutamente forme di intelligenza e sensibilità tipicamente umane. 14

Sono numerose però le opinioni di chi pensa l'opposto, ovvero che i sistemi artificiali stiano già producendo opere – sia nella narrativa che nella musica, in pittura o nel design – che non hanno nulla da invidiare a quelle prodotte dall'ingegno umano.

In fin dei conti, anche la creatività umana nasce dalla considerazione di una quantità di stimoli tratti dal passato personale o collettivo. Gli artisti rielaborano questi materiali in modi nuovi, ispirati alle tendenze più recenti, e ciò può portare a opere ritenute creative. Lo stesso possono fare le macchine. Con quali rischi?

Nella tecnologia con le nuove applicazioni cambia la quantità di dati da poter elaborare,

avremo quindi un grande potenziale da gestire con il pensiero critico (assente nei robot) e la consapevolezza.

Il ruolo importante della scuola sarà determinante nei prossimi anni, innanzitutto oggi è quello di far conoscere queste tecnologie e fare propria l'idea che tante attività esistenti domani non ci saranno più. Tantissime sono le opportunità dell'Intelligenza Artificiale.

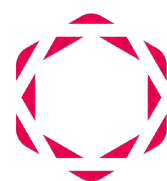
Molti analisti affrontando questi temi spiegando come i robot possano diventare dei fantastici storytelling assistants.

5. BIBLIOGRAFIA

- Bellman, R. (1978). *An introduction to artificial intelligence: can computers think?* Boyd & Fraser Pub. Co.
- Bozzano, P. P. (2021, Marzo 28). Quando l'intelligenza artificiale è al servizio della informazione. *Il Sole 24h*. https://www.ilsole24ore.com/art/quando-l-intelligenza-artificiale-passa-servizio-informazione-AE8Q7sD?refresh_ce=1
- Fabiano, A. (2020). *Didattica digitale e inclusione nella scuola dell'autonomia*. Anicia.
- Gardner, H. (2022). *Educazione e sviluppo della mente. Intelligenze multiple e apprendimento*. Erickson.
- Giannini, S. (2023). *Generative AI and the future of education*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385877>
- Luger, G. F. y Stubblefield, W. (1993). *Artificial intelligence. Structures and strategies for complex problem solving*. Benjamin/Cummings Pub. Co.
- Minotti, G. (2023). Intelligenza artificiale e metaverso: quanto ne sanno gli italiani? *TODAY*. <https://www.today.it/tech/intelligenza-artificiale-metaverso-italiani.html>
- Montagnoli, L. (2023, Aprile 2). Le Intelligenze Artificiali sono un'opportunità o un rischio per la creatività? *Artribune*. <https://www.artribune.com/progettazione/newmedia/2023/04/intelligenza-art>
- Say, A. (2005). *Kamishibai man*. Houghton Mifflin Company.
- Spadafora, G. (2015). *L'educazione per la democrazia*. Studi su John Dewey. Anicia.
- UNESCO. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Challenges and Opportunities for Sustainable Development*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Artificial-intelligence-in-education-%3A-challenges/697ba06bfcabbde6292d979b87b2642115f1099>
- Vertecchi, B. (2021). *Insegnare a distanza*. Anicia.



ui1.es



Universidad
Isabel I

Tu universidad **online**