



26-27 NOVEMBER
ONLINE

PROGRAMME

Schedule in UTC+1 (Central European Time; CET, Madrid time)



TUESDAY, NOVEMBER 26th

TIME	ACTIVITY	LANGUAGE	LOCATION
09:00 – 11:15	Welcome Working Session 1: Gamification in Education I	Spanish	https://meet.google.com/csh-xxst-mif
11:15 – 11:45 Coffee break			
11:45 – 14:00	Working Session 2: Gamification in Education II	Spanish	https://meet.google.com/csh-xxst-mif
11:45 – 14:00	Working Session 3: Gamification miscellaneous I	English	https://meet.google.com/dcw-npgv-tpg
14:00 – 16:00 Lunch break			
16:00 – 18:15	Working Session 4: Gamification in Education III	Spanish	https://meet.google.com/csh-xxst-mif



WEDNESDAY, NOVEMBER 27th

TIME	ACTIVITY	LANGUAGE	LOCATION
09:15 – 12:00	Working Session 5: Gamification miscellaneous II	English	https://meet.google.com/msv-tzkr-eya
09:15 – 12:00	Working Session 6: Gamification in Education IV	Spanish	https://meet.google.com/nco-coiv-rqx
12 – 12:15 Coffee break			
12:15 – 13:45	Working Session 7: Gamification miscellaneous III	Spanish	https://meet.google.com/uxy-tiyo-bws
13:45 – 15:15 Lunch break			
15:15- 17:00	Working Session 8: Gamification in Education V	Spanish	https://meet.google.com/nnp-yjrs-zva
17 – 17:15 Coffee break			
17:15- 19:00	Working Session 9: Gamification in Education VI Awards and Closing Ceremony	English	https://meet.google.com/fac-hosv-eux

Tuesday, November 26th

09:00 – 11:15 Working Session 1: Gamification in Education I

Chair: José Miguel Pina (language: Spanish)

Google Meet link: <https://meet.google.com/csh-xxst-mif>

PARASIACOM: Gamificación en casos clínicos de enfermedades parasitarias en Integración de Animales de Compañía

Garza-Moreno, Laura, Mitjana Nerin, Olga, y Garrido Leiva, Ana Maria (Facultad de Veterinaria, Universidad de Zaragoza)

VIRTUAL FARM: APRENDIZAJE REAL MEDIANTE UN ESCENARIO VIRTUAL

Garza-Moreno, Laura, Mitjana Nerin, Olga y Garrido Leiva, Ana Maria (Facultad de Veterinaria, Universidad de Zaragoza), Lostao Chueca, Diego (Escuela de Ingeniería y Arquitectura, Universidad de Zaragoza) y Falceto Recio, Maria Victoria (Facultad de Veterinaria, Universidad de Zaragoza)

Los Escape Rooms como herramienta para trabajar la Violencia de Género en Educación Superior

García Delgado, Miguel Ángel; Puente Torre, Paula; Rodríguez Cano, Sonia y Delgado Benito, Vanesa (Facultad de Educación, Universidad de Burgos)

Diseño de Estrategias de Gamificación para su implementación en la Enseñanza de Ciencias y Tecnologías en el Ámbito Universitario

Lloreda Jurado, Pedro Javier (E.T.S. de Ingenieros, Universidad de Sevilla) y Ortiz-Gómez, Marta (Facultad de Psicología, Universidad de Sevilla)

"Gamificación multidisciplinar en GamiRed: compartiendo experiencias"

Santander Ballestín, Sonia (Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte, Universidad de Zaragoza), Arribas Blázquez, Marina (Facultad de Veterinaria, Universidad Complutense de Madrid), Capella Calaved, Enrique (Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte, Universidad de Zaragoza), Luesma Bartolomé, María José (Facultad de Ciencias, Universidad de Zaragoza), Olivos- Oré, Luis A. (Facultad de Veterinaria, Universidad Complutense de Madrid), Orduna-Hospital, Elvira (Facultad de Ciencias, Universidad de Zaragoza), Sánchez-Cano, Ana (Facultad de Ciencias, Universidad de Zaragoza), Pacheu-Grau, David (Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte, Universidad de Zaragoza), Mateo-Gallego, Rocío (Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte, Universidad de Zaragoza), Sánchez-Hidalgo, Marina (Facultad de Farmacia, Universidad de Sevilla), Lomba Eraso, Laura y Zuriaga Marco, Estefanía (Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad de San Jorge)

11:45 – 14:00 Working Session 2: Gamification in Education II

Chair: José Miguel Pina (language: Spanish)

Google Meet link: <https://meet.google.com/csh-xxst-mif>

“La última carta de van Gogh”: Diseño de un escape room para el aprendizaje de Educación Artística en Educación Secundaria.

Leonarte Benedí, Ana (Facultad de Educación, Universidad de Zaragoza)

Optimización del Aprendizaje Teórico en Clases Particulares para Adolescentes: Un Enfoque de Diseño de Experiencia de Usuario

Fanjul Alemany, Carlota María (Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Navarra)

La Gamificación en la Simulación. Una experiencia práctica en la futura docencia del profesorado de Educación Física.

Moneo-Benítez, Sergio y Vallverdú Martínez, Sergi (Facultad de Educación, Universidad de Barcelona)

Space travelers: Algoritmización de patrones y desarrollo de habilidades matemáticas mediante juegos digitales

Piñero Charlo, José Carlos (Departamento de Didáctica, área de matemáticas, Universidad de Cádiz), Canto López, María del Carmen y Ruíz Cacigas, Gonzalo (Departamento de Psicología, área de Psicología Evolutiva y del desarrollo. Universidad de Cádiz)

Gamificación mediante bloques Lego® en educación superior

Saez-Mas, Aida (Departamento de Organización de Empresas, Universitat Politècnica de València) and Cazorla Milla, Asli (Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas, Universidad Internacional de Valencia)

11:45 – 14:00 Working Session 3: Gamification miscellaneous I

Chair: Paula Bitrián (language: English)

Google Meet link: <https://meet.google.com/dcw-npgv-tpg>

Gamification mechanisms in loyalty program and loyalty-oriented initiatives: a state-of-the-art

Salvietti, Giada (Faculty of Economics and Management, University of Parma)

Unraveling Gamification Unforeseen Consequences. Through Envy at The Workplace

Doaa Talaat (Faculty of Commerce – Cairo University), Wafa Hammedi (NaDI CeRCLe – University of Namur) and Thomas Leclercq (IESEG School of Management)

Is Everybody Equal in the Eyes of the Algorithm? The Impact of Sociodemographic Characteristics on Game-Based Assessment Performance

Naryniecki, Tobiasz (Faculty of Psychology, University of Warsaw)

How foster employee sustainability behaviour: the enhancing role of edutainment activities

Nevi, Giulia (Faculty of Management University of Politecnica delle Marche), Roychoudhury, Souvik (Central University of Jammu), Piccioni, Niccolò and Dezi Luca (Faculty of Management, Sapienza University of Rome)

Gamification and Heritage: an identification of global research clusters world-wide

Marques, Célio G., Barradas, Tatiana, Araújo, Inês, Pedro, João P., Silva, Cláudia P. and Nogueira, Andreia (TECHN&ART—Centre of Technology, Restoration and Enhancement Art Enhancement, Polytechnic University of Tomar)

16:00 – 18:15 Working Session 4: Gamification in Education III

Chair: José Miguel Pina (language: Spanish)

Google Meet link: <https://meet.google.com/csh-xxst-mif>

Innovación educativa para estudiantes con altas capacidades en aulas tecnológicamente avanzadas: Estrategias motivacionales e influencias parentales

Lázaro-Martínez, Eduardo (Facultad de Psicología y Educación, Universidad de Navarra)

Entornos Digitales de Aprendizaje: Potenciando la Enseñanza de las Matemáticas

Matos Palacios, Javier, Jeong, Jin Su y González Gómez, David (Facultad de Formación del Profesorado, Universidad de Extremadura)

ROLE-PLAYING COMO HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN EN PLANIFICACIÓN DE MEDIOS Y SOPORTES

García-Mojica, Alba, López, Manuela y Sicilia, María (Marketing Department, University of Murcia)

Ludificación y lingüística forense en el aula: un estudio exploratorio sobre la motivación del alumnado

Giménez, Roser y Cícres, Jordi (Facultad de Educación y Psicología, Universidad de Girona)

“PracTICS”: Impacto de un proyecto de innovación basado en herramientas digitales y metodologías activas sobre la motivación, cohesión y competencia digital del alumnado

Usán Supervía, Pablo, Castellanos-Vega, Reina y Sánchez-García, Julia (Facultad de Educación, Universidad de Zaragoza)

Wednesday, November 27th

09:15 – 12:00 Working Session 5: Gamification miscellaneous II

Chair: Rafael Bravo (language: English)

Google Meet link: <https://meet.google.com/msv-tzkr-eya>

Agent-based Simulation for the Evaluation of Gamification Strategies

Kessing, David (Institute for Product-Innovations, University of Wuppertal, Germany) and Löwer, Manuek (Department for Product-Safety and Quality Engineering, University of Wuppertal, Germany)

Board games for the practice of linguistic functions in additional language learning

Giménez, Roser and Cicres, Jordi (Faculty of Education and Psychology, University of Girona)

Gamification of a summer camp for primary school students

Herrero, Azael J. (LudIA, Department of Health Sciences, European University Miguel de Cervantes y Fundación ASPAYM Castilla y León, Valladolid) and Mândru, Loredana (Lorelay Primary School Lorelay, Iasi, Romania)

Exploring Virtual Realities: The Role of Gamification in Shaping User Experience within the Metaverse

Vega, Elías and Camarero, Carmen (Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales, University of Valladolid)

Gamification and technology at the Future Classroom Lab: analyzing PSTs' emotions in a didactics of mathematics course

Montero Izquierdo, Ana Isabel, Jeong, Jin Su and González-Gómez, David (Facultad de Formación del Profesorado, Universidad de Extremadura)

Gamified Grammar Learning in Primary School

Mândru, Loredana (Lorelay Primary School Lorelay) and Herrero, Azael J. (LudIA, Department of Health Sciences, European University Miguel de Cervantes and Fundación ASPAYM Castilla y León)

09:15 – 12:00 Working Session 6: Gamification in Education IV

Chair: Paula Bitrián (language: Spanish)

Google Meet link: <https://meet.google.com/nco-coiv-rqx>

Metodología de la enseñanza de los primeros auxilios mediante la Gamificación. Una propuesta didáctica.

Rodríguez-García, Adrián (Departamento de Salud, Universidad Internacional Iberoamericana y Faculty of Health Sciences, Universidad Europea del Atlántico), Ruiz-García, Giovanna (Institute of Secondary Education José del Campo), Costas-Veiga, Javier (Faculty of Health Sciences, Universidad Europea del Atlántico), Aparicio-Cabezas, Juan (Faculty of Health Sciences, Universidad Europea del Atlántico), Navarro-Patón, Rubén y Mecías-Calvo, Marcos (Faculty of Teacher Training, Universidade de Santiago de Compostela)

Propuesta didáctica en la universidad: hackathones como motor de la innovación educativa

Carrascosa, Laura (Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas, Universidad Internacional de Valencia), Ortega-Barón, Jessica (Facultad de Psicología, Universidad de Valencia) e Iranzo, Begoña (Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Internacional de Valencia)

El aprendizaje activo a través de los juegos: aplicaciones interdisciplinarias del ABJ y la Gamificación

Cantero Cortinas, Silvia y Reyes Torres, Agustín (Facultad de Magisterio, Universitat de València)

Gamification for Literacy Difficulties and ADHD: A psychoeducational software

Carmona, María and Monte-Tablada, Isabel (Faculty of Psychology, CIMCYC, University of Granada), *Bravo-Sánchez, José Francisco, González, Manuel and Jiménez, Emilio* (MS2S INNOVACIÓN Mobile Solutions To Students), *de los Santos-Roig, Macarena, Mata, Sara and Serrano, Francisca* (Faculty of Psychology, CIMCYC, University of Granada, Campus de Cartuja)

“Crea tu billete”: el juego de mesa de educación financiera

Tascón Fernández, María Teresa, Castro Casto, Paula, Gutiérrez López, Cristina, Corral Fernández, Sara, Ferreras González, Adrián y Guerrero Calderón, Juan (Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales, Universidad de León)

Análisis de las emociones de docentes en formación respecto a un Escape Room educativo diseñado para trabajar contenidos matemáticos

Yllana Prieto, Félix, González Gómez, David y Jeong, Jin Su (Facultad de Formación del Profesorado, Universidad de Extremadura)

12:15 – 13:45 Working Session 7: Gamification miscellaneous III

Chair: Paula Bitrián (language: Spanish)

Google Meet link: <https://meet.google.com/uxy-tiyo-bws>

Gamificación de Burger King a través de la creación de un Juego de cartas “Have it your way”

Tapias Rodríguez, Elsa Kayol, Matellanes Lazo, Mónica y López Iglesias, Matías (Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Europea Miguel de Cervantes)

¿QUÉ SABEMOS SOBRE EL PODER DE LA GAMIFICACIÓN EN EL ÁMBITO DE LAS PLATAFORMAS DE RESEÑAS TURÍSTICAS?

Catalán Gil, Sara y Marchan Moreno, Júlia (Facultad Economía y Empresa, Universidad de Zaragoza)

Escape Room digital y Aprendizaje-Servicio: una combinación motivadora de aprendizaje

Manzano-León, Ana (Departamento de Psicología, Universidad de Almería), *Rodríguez-Ferrer, José M.* (Departamento de Psicología, Universidad de Burgos) y *Rodríguez-Rivera, Paula* (Departamento de Análisis e Intervención Psicosocioeducativa, Universidad de Vigo)

LOGIN CYTA-VET, aterrizando en la Universidad.

Almendo Vedia, Víctor G., D’Ors de Blas, Ana, López Arrabé, Jimena, García Álvarez, Andrés, García-Espantaleón Artal, Manuel, Forés Jackson, Paloma, Arribas Blázquez, Marina, Jiménez Martínez, M^a Ángeles y Serres, Consuelo (Facultad Veterinaria, U. Complutense de Madrid)

15:15 – 17:00 Working Session 8: Gamification in Education V

Chair: Rafael Bravo (language: Spanish)

Google Meet link: <https://meet.google.com/nnp-yjrs-zva>

Nearpod como motor de la Gamificación: por un aprendizaje más participativo e inclusivo en la docencia superior

Ruiz-Fernández, Lorena y Rienda, Laura (Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales, Universidad de Alicante)

Integración de la Metodología Online, Gamificación y Aprendizaje Invertido para Mejorar el Conocimiento y la Percepción de los Docentes sobre Violencia entre Iguales en Contextos Escolares

Iranzo, Begoña y Carrascosa, Laura (Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Internacional de Valencia), Ortega-Barón, Jessica (Facultad de Psicología, Universidad de Valencia) y Gómez-Martínez, Sandra (Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Internacional de Valencia)

Las Guerras Clío: un modelo de gamificación estructural multimetodológica

Morilla Ordóñez, Javier (Facultad de Educación, Universidad Complutense de Madrid)

Entre castillos, reinos y retos: cómo la narrativa impulsa la motivación hacia las ciencias en una asignatura gamificada

Jiménez Valverde, Gregorio, Heras Paniagua, Carlos, Fabre Mitjans, Noëlle y Guimerà Ballesta, Gerard (Facultad de Educación, Universitat de Barcelona)

17:15- 19:00 Working Session 9: Gamification in Education VI

Chair: Rafael Bravo (language: English)

Google Meet link: <https://meet.google.com/fac-hosv-eux>

Game-based learning. Application of escape room activities for literature in the EFL classroom

Mira Fuentes, Ofèlia Maria (Facultat de Magisteri, Universitat de València)

Fostering Sustainability Through Gamification: A Climate Change Game in Higher Education

Cazorla Milla, Asli (Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas, Universidad Internacional de Valencia) and Saez-Mas, Aida (Departamento de Organización de Empresas, Universitat Politècnica de València)

Embracing Innovation: The Weight of Organizing Educational Event in Social Virtual Reality

Cząstkiewicz, Aleksandra (Faculty of Philosophy, University of Maria Curie Skłodowska in Lublin), Waligórski, Jan (Faculty of Humanities, EduVRLab, AGH University of Krakow), Butkiewicz, Sylwia (Mathematical Cognition and Learning Lab, Copernicus Center for Interdisciplinary Studies, Jagiellonian University), Guja, Jowita (Faculty of Humanities, EduVRLab, AGH University of Krakow) and Samsel, Zofia (Learning Planet Institute, Université Paris Cité)

Leveraging Pedagogical Memes and Social Media Platforms for Mathematics

Sideckerskienė, Tatjana (Department of Applied Mathematics, Kaunas University of Technology) and Damaševičius, Robertas (Department of Applied Informatics, Vytautas Magnus University)

Acknowledgements



**Universidad
Zaragoza**

