



CURRICULUM VITAE (CVA)

AVISO IMPORTANTE – El Curriculum Vitae no podrá exceder de 4 páginas. Para rellenar correctamente este documento, lea detenidamente las instrucciones disponibles en la web de la convocatoria.

Parte A. DATOS PERSONALES		Fecha del CVA	
		30/09/2022	
Nombre y apellidos	M ^a Esther del Moral Pérez		
DNI/NIE/pasaporte	50060796P	Edad	28/11/1964
Núm. identificación del investigador	Researcher ID	54941439700	
	Código Orcid	0000-0002-9143-5960	

A.1. Situación profesional actual

Organismo	Universidad de Oviedo		
Dpto./Centro	Ciencias de la Educación		
Dirección	C/ Aniceto Sela s/n; 33005 Oviedo		
Teléfono	985102858	correo electrónico	emoral@uniovi.es
Categoría profesional	Catedrática de Universidad	Fecha inicio	Octubre 2016
Espec. cód. UNESCO	5801		
Palabras clave	Tecnologías de la Información y Comunicación en Educación		

A.2. Situación profesional anterior

Periodo	Puesto/ Institución/ País / Motivo interrupción
1990-92 y 92-94	Beca en el Programa de Nuevas Tecnologías y CIDE (MEC)
1995-2000	Profesora Asociada Tiempo Completo
2000-2016	Catedrática de Escuela Universitaria

A.2. Formación académica

Titulación	Universidad	Año
Diplomada en Magisterio	Universidad Complutense de Madrid	1986
Licenciada en Pedagogía	Universidad Complutense de Madrid	1990
Doctora en Filosofía y CCEE	UNED	1994
Master en Informática Educativa	UNED	2000

A.3. Indicadores generales de calidad de la producción científica

Número de **sexenios** de investigación: **4** (1994-2017). 6 tesis dirigidas. Recientes: (2022): *Potencialidad de los videojuegos bélicos para impulsar el pensamiento crítico hacia la guerra*. Y otra co-dirigida en la UCM (2019): *Creación Audiovisual e IM*.

Citas Google Ac.: 4.685 desde 2017: 2.696 (consultado 14/09/2022)

Índice h 35 27

Índice i10 111 66

Parte B. RESUMEN DEL CV (máx. 5000 caracteres, incluyendo espacios):

Pertenece a la Fac. Formación del Profesorado y Educación. U. de Oviedo. IP del Grupo de Investigación Tecn@. Líneas de Investigación: *e-learning*, *mass media*, alfabetización digital, TV e infancia, videojuegos, publicidad, gamificación, redes sociales y Realidad Aumentada. Estancias de investigación: Calgary (Canadá), Poitiers (Francia), Freiburg (Alemania), ITD de Génova (Italia). Ponente en universidades iberoamericanas (Argentina, Chile, México y Perú). Posee **4 sexenios de investigación** (2012-2017). Participa en Proyectos Europeos: BOOGAMES (Interreg IVC) (2012-14) University of Coventry y JAM TODAY (2014-16). Coordina Programas de Doctorado: Educación y Medio (2000-2002) y Sociedad del Conocimiento, Ocio y Cultura (2002-2004) en Dep. de CC.EE. Participa en el doctorado de Escuela Normal Superior (Michoacán, México, 2005). Docente del ICE de UO: área TIC aplicadas a la docencia universitaria y desarrollo de competencias en EEES (2003-2008). IP del Proyecto INVITRO (EA2005-0058) para la Gestión de Grupos de Investigación en Entornos Virtuales apoyados en Técnicas, Recursos y Objetos de Aprendizaje. Publica: Experiencias



docentes y TIC en Octaedro (2008). Y *Modalidades de Aprendizaje Telemático y Resultados Interuniversitarios eXtrapolables al nuevo EEES (Proyecto MATRIX)*. Octaedro (2009). Profesora invitada (2005-09) en los ICE de la UPC, UPV y UPM.

Posee 5 quinquenios, pertenece al área Didáctica y Organización Escolar. Imparte TIC aplicadas a la educación (Grado Maestro de Educación Primaria), Máster Investigación e Innovación en Educación Infantil y Primaria (UO) y Master Educación Digital (UEX). Docente del CVC del G9: asignatura virtual *Educación en el ámbito rural* (2000-2013), cuya metodología fue premiada por la *University of Québec*. Miembro del Comité de Autoevaluación de la EU de Magisterio (2000-01) y del Comité de Innovación: Vicerrectorado de Calidad e Innovación (UO), área CCSS (concurso de méritos) (2001-04 y 2009-14), evalúa proyectos e impulsa innovaciones en la docencia universitaria. Colaboradora del ICE de U. de Oviedo 2000-2008. Evaluadora de ANECA 2018.

Parte C. LISTADO DE APORTACIONES MÁS RELEVANTES (últimos 10 años)-

C.1. Publicaciones más importantes en libros y revistas (“peer review”).

Capítulo de libros:

- Del Moral, M.E., Villalustre, L. & Neira, M.R. (2021). COMPASS-Ar: assessment of teaching competences acquired with augmented itineraries design-based learning methodology. In G. Akcayir & [C. Demmans Epp](#) (Ed.), *Designing, Deploying, and Evaluating Virtual and Augmented Reality in Education*, (pp. 314-339). IGI Global.
- Del Moral, M.E. y López-Bouzas, N. (2021). Evaluación de app digitales para personas con TEA: dimensiones técnico-estética, comunicativa y socio-emocional. En: J. Ruiz, E. Sánchez, E. Colomo y J. Sánchez (coords.), *Innovación e Investigación con Tecnología Educativa*, (pp. 153-164). Octaedro.
- Del Moral, M.E. y López-Bouzas, N. (2021). Entornos Gamificados Aumentados para educación primaria: Claves para su diseño. En J.M. Romero, M. Ramos, C. Rodríguez y J.M. Sola (coords.), *Escenarios educativos investigadores: hacia una educación sostenible*, (pp. 1233-1242). Dykinson.
- Del Moral, M.E; Neira, M.R.; Villalustre, L.; López-Bouzas, N. (2021). Aportaciones para analizar el lenguaje infantil durante la interacción con apps. En L. Crenzenti; M. Grané (coords.). *Infancia y pantallas, evidencias actuales y métodos de análisis*, (pp. 91-100). Octaedro.
- Del Moral, M.E. & Neira, M.R. (2021). Augmented reality game-based learning and children’s literature: innovative proposals for infant education. In: C. Burgos, C. Bernal, E. López & A. Luque (coords.). *Teaching in social sciences. Learning centred in the student with ICTS*, (pp. 99-111). Dykinson.
- Del Moral, M.E. y Bellver, C. (2021). Sharing emotions through art on facebook during the Covid-19 pandemic. In: En C. Burgos, C.; E. López; C. Hervás & M. Reyes (coords.), *Accessibility of Vulnerability Groups from ICTS Emotions*, (pp. 81-92). Dykinson.
- Del Moral, M.E., Guzmán, A.P. y Bellver, M.C. (2021). Configuración del ecosistema digital universitario: usos de medios sociales y género. En C. Burgos et al. (ed.) *Innovación y aprendizajes flexibles en entornos formativos universitarios*, (pp. 105-123). Dykinson.
- Del Moral, M.E. y López-Bouzas, N. (2021). *Journey*: del viaje del héroe a la poética lúdica interactiva. En J. Rodríguez y S. López (coords.). *Los videojuegos en la escuela, universidad y contextos socio-comunitarios: experiencias y buenas prácticas*, (pp. 81-111). Octaedro.
- Neira-Piñeiro, M.R., Del-Moral, M.E., & Fombella-Coto, I. (2020). Stimulating Multiple Intelligences in Infant Education From an Augmented Didactic Itinerary. In R. Zheng (Ed.), *Examining Multiple Intelligences and Digital Technologies for Enhanced Learning Opportunities* (pp. 124-140). IGI Global. doi:10.4018/978-1-7998-0249-5.ch007

Revistas SCOPUS y JCR:

- Del Moral, M.E., Bellver, M.C., Guzmán, A.P. & López-Bouzas, N. (2021). Concienciación juvenil frente al COVID-19 en España y Latinoamérica: análisis de spots en YouTube. *Revista Latina de Comunicación Social*, 79, 23-49. DOI: 10.4185/RLCS-2021-1510
- Neira, M.R., Del Moral, M.E. & Villalustre, L. (2021). Female Leadership Represented in Animation for Children and the Sociocognitive Learning of 21st-Century. *International Journal of Communication*, 15, 605-624. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/14910/3340>
- Del Moral, M.E. & Rodríguez, C. (2021). Revisión sistemática de investigaciones sobre videojuegos bélicos y educación desde diferentes ámbitos. *Revista de Humanidades*, 42, 205-228. <https://doi.org/10.5944/rdh.42.2021.27570>



- Del Moral, M.E. y López-Bouzas, N. (2021). Realidad aumentada y estimulación de la competencia socio-comunicativa en sujetos con TEA: revisión de investigaciones. *RED*, 21(66), art.3. <http://dx.doi.org/10.6018/red.454751>
- Del Moral, M.E., Guzmán, A.P. & Bellver, M.C. (2021). Consumo y ocio de la Generación Z en la esfera digital. *Prisma Social*, 34, 88-105.
- Herrero, M., Torralba, A. y Del Moral, M.E. (2020). Revisión de investigaciones sobre el uso de juegos digitales en la enseñanza de las ciencias de la vida en primaria y secundaria. *Revista de Enseñanza de las Ciencias*, 38(2), 103-119. <https://doi.org/10.5565/rev/ensciencias.2806>
- Del Moral, M.E. & Rodríguez, C. (2020). War video games: edu-communicative platforms to develop critical thinking against war? *Journal on Computing and Cultural and Heritage*, 13(4), 1-13. <https://doi.org/10.1145/3404196>
- Del Moral, M.E., Villalustre, L. & Neira, M.R. (2019). Teachers' perception about the contribution of collaborative creation of digital storytelling to the communicative and digital competence in primary education schoolchildren. *Computer Assisted Language Learning*, 34(4), 342-365. doi: 10.1080/09588221.2018.1517094
- Villalustre, L., Del Moral, M.E., & Neira, M.R. (2019). Percepción docente sobre la Realidad Aumentada en la Enseñanza de Ciencias en Primaria. Análisis DAFO. *Revista Eureka*, 16(3), 3301-20. https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2019.v16.i3.3301
- Del Moral, M.E., Bellver, M.C. & Guzmán, A.P. (2019). Evaluación de la potencialidad creativa de app creadoras de relatos digitales para Educación Primaria. *OCNOS*, 18(1), 7-20.
- Del Moral, M.E., Bellver, M.C. & Guzmán, A.P. (2018). CREAPP K6-12: Instrumento para evaluar la potencialidad creativa de app orientadas al diseño de relatos digitales personales. *DER*, 33, 284-305.
- Guzmán, A.P. & Del Moral, M.E. (2018). Percepción de los universitarios sobre la utilidad didáctica de los simuladores virtuales en su formación. *Pixel Bit*, 53, 193-205.
- Del Moral, M.E. & Guzmán, A.P. (2018). CityVille: reasons, objectives and priorities for online play and communication. *Observatorio (OBS*) Journal*, 12(3), 156-174.
- Del Moral, M.E.; Guzmán, A.P.; Fernández, L.C. (2018). Game-Based Learning: Increasing the Logical-Mathematical, Naturalistic, and Linguistic Learning Levels of Primary School Students. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 7(1), 31-39.
- Del Moral, M.E.; Villalustre, L.; Neira, M.R. (2018). Percepción docente del desarrollo emocional y creativo de los escolares derivado del diseño colaborativo del *digital storytelling*. *Educación XX1*, 21(1), 345-374.
- (2017). Competencias comunicativas y digitales impulsadas en escuelas rurales elaborando *digital storytelling*. *Aula Abierta*, 45, 15-24.
- (2016). Instruments to Measure Competences in Digital Storytelling Design at Preschool and Primary Education. *International Journal of Technologies in Learning*, 23(3).
- (2016). Habilidades sociales y creativas promovidas con el diseño colaborativo de *digital storytelling* en el aula. *Digital Education Review (DER)*, 30, 30-52.
- (2016). Minors trapped in the magical world of augmented reality, advergaming and social networks. *Prisma Social*, 1(mayo, nº especial: *Teens and Ads*), 1-28.
- (2016). Relatos digitales: activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado. *OCNOS*, 15, 22-41.

C.2. Congresos (ponencias y comunicaciones orales)

- Del Moral, M.E. (2021). Realidad aumentada y geolocalización: catalizadores inmersivos en los nuevos videojuegos. Participación en el **Simposio invitado** dentro de *IV Conferencia ISCAR Ibérico, Cultura Digital y Cambio Social*, 10-14 de mayo, 2021. Madrid: Universidad de Alcalá de Henares.
- Del Moral, M.E. (2020). Diversidad y videojuegos. **Ponente invitada** en panel de expertos: Videojuegos y diversidad. *Congreso Internacional XXIII EDUTEC*. 28-30 octubre 2020 en Universidad de Málaga.
- Del Moral, M.E. & López-Bouzas, N. (2020). Entornos Gamificados Aumentados para educación primaria: Claves para su diseño. *Congreso Internacional de Educação e Inovação*, 9-11 diciembre, U. de Coimbra (Portugal).
- Del Moral, M.E. y Rodríguez, C. (2019). Dimensión edu-comunicadora de videojuegos bélicos: estudio de casos. *V Congresso Literacia, Media e Cidadania é também uma forma de corresponder a tal interpelação*. 3-4 mayo de 2019, Aveiro (Portugal).
- Neira, M.R., Del Moral, M.E. y Fombella, I. (2019). Potencialidad de un Itinerario Didáctico Aumentado para



desarrollar las inteligencias múltiples en Educación Infantil. *Congreso Challenges 2019*, 13-15 de mayo de 2019. Universidad de Minho. Braga, Portugal.

- Neira, M.R., Fombella, I.; Del Moral, M.E. (2018). Álbum ilustrado y realidad aumentada: expandiendo la experiencia lectora en educación infantil. *EDUTEC 2018*, Lleida, 24-26 octubre 2018.

- Del Moral, M.E. (2018). Oportunidades de la Realidad Aumentada para el aprendizaje. **Ponente invitada** en el Panel de expertos sobre Innovación en la Educación Superior. *REDES-INNOVAESTIC 2018*, junio 14-15, U. Alicante.

- Del Moral, M.E. (2017). Evaluación de aprendizajes derivados de metodología ABJ. **Ponente invitada** Panel de expertos *Congreso Internacional de Videojuegos y Educación. CIVE 2017*. Puerto de la Cruz (Tenerife), (6-8 junio).

- Del Moral, M.E. (2017). Learning with videogames: a tool to assess abilities developed in digital game contexts. **Ponente invitada** en Panel de expertos *Challenges 2017*, 8-10 mayo. Braga (Portugal).

- Neira, M.R., Del Moral, M.E. & Villalustre, L. (2017). Multimodal stories for children: from picturebooks to animated films. The case of "Lost and Found", by Oliver Jeffers. *Congres The child and the book: interdisciplinary links between children's literature and the other arts*, 30 March-1 April 2017. University of Valencia.

- Del Moral, M.E., Villalustre, L. & Neira, R. (2016). Instruments to Measure Competences in Digital Storytelling Design at Preschool and Primary Education: The CINEMA Project. *Twenty-third International Conference on Learning. 13-15 July*. U. of British Columbia, Vancouver, Canada.

- Del Moral, M.E., Villalustre, L. y Neira, R. (2016). Proyecto CINEMA: Creadores Infantiles de relatos digitales. *4th International Congress of Educational Sciences and Development: Simposio Invitado Digital Storytelling, Infancia y Creatividad. 23-25 de junio*, Santiago de Compostela.

C.3. Proyectos o líneas de investigación en los que ha participado

Referencia del proyecto: Convocatoria 2020: PID2020-115880RB-100. **Título:** La escuela rural: un servicio básico para la justicia social y la equidad territorial en la España con baja densidad de población. **IPs:** Roser Boix (UB) y Pilar Abós (UZ). **Financiadora:** MINECO Proyectos I+D+I- RTI Tipo B (2021-2023)

Referencia del proyecto: App2five PGC2018-096233-A-I00. **Título:** Rediseñando apps educativas de calidad dirigidas a la primera infancia. **IPs:** Lucrezia Crescenzi y Mariona Grané. **Entidad financiadora:** MINECO Proyectos de I+D de generación de conocimiento (2019-21) **Financiación:** 30.250 €

Referencia del proyecto: ITINER-AR (2018-2019). **Título:** Proyecto ITINER-AR. **IP:** M. Esther del Moral **Entidad financiadora:** Universidad de Oviedo. Proyecto bianual (2018-2019) **Financiación:** 4.500€

Referencia del proyecto: ACRA Proyecto bianual (2016-2018). **Título:** Aprender Ciencias con Realidad Aumentada (ACRA). **IPs:** L. Villalustre y M. Esther del Moral. **Entidad financiadora:** Convenio Consejería de Educación y Ciencia-U. de Oviedo. Proyecto bianual (2016-2018)

Referencia del proyecto: EDU2012-33256. **Título:** CAPPLE Competencias para el aprendizaje permanente basado en PLEs (Entornos Personales de Aprendizaje): análisis de los futuros profesionales españoles y propuesta de estrategias de mejora. **IP:** Paz Prendes (UM). **Financia:** Prog. Nacional Proyectos Investigación Fundamental, VI Plan Nacional Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica. (01/02/2013 a 30/12/2015): 39.780 euros

Referencia del proyecto: EDU2010-17037 (subprograma EDUC). **Título:** Políticas de un "ordenador por niño" en España. Visiones y Prácticas del Profesorado ante el programa ESCUELA 2.0 Un análisis comparado entre Comunidades Autónomas. **IP:** Manuel Area Moreira (ULL). **Entidad financiadora:** Programa Nacional de Proyectos de Investigación Fundamental, VI Plan Nacional Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica 2010-2013. Subprograma de Proyectos Investigación Fundamental no orientada. Secretaría de Estado de Universidades e Investigación. MEC.

Duración: 01/10/2010 **hasta:** 30/10/2013 **Financiación:** 78.650 €

Referencia del proyecto: CINEMA Proyecto bianual (2014-2016). **Título:** CINEMA (Creatividad Infantil, Educación y Medios Audiovisuales). **IP:** M. Esther del Moral. **Entidad financiadora:** Convenio de colaboración Consejería de Educación y Ciencia-U. de Oviedo. Proyecto bianual (2014-2015). 1.600 €

C.4. Participación en actividades de transferencia de tecnología/conocimiento y explotación de resultados

IP del Convenio Universidad de Oviedo-MICRONET (2012-2013) para desarrollar una tesis doctoral (2016), sobre videojuegos y desarrollo de las Inteligencias Múltiples. Recogida en el *World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications en University of Denver (USA)* (2012). Proyecto AGA-MOCC: Desarrollo de la inteligencia emocional. **IP:** M. Esther del Moral.

Entidad financiadora: Fundación U. de Oviedo-Instituto Asturiano de Administración Pública Adolfo Posada. **Duración:** 26/07/2015 a 25/11/2015. **Financiación:** 3.373,50 € + IVA €