



I CONGRESO INTERNACIONAL
PSICOLOGÍA,
INNOVACIÓN TECNOLÓGICA
Y EMPRENDIMIENTO
“Una Psicología para el siglo XXI”

Ilustre Colegio Oficial
de Psicología
DE ANDALUCÍA ORIENTAL



Almería, 19 al 21 abril 2018



LIBRO DE RESÚMENES

Editores

Jesús de la Fuente Arias
Manuel Mariano Vera Martínez
Manuel Aleixandre Rico
José Manuel Martínez-Vicente



**I INTERNATIONAL CONGRESS
PSYCHOLOGY,
TECHNOLOGICAL INNOVATION
AND ENTREPRENEURSHIP
"A Psychology for the 21st Century"**

Ilustre Colegio Oficial
de **Psicología**
DE ANDALUCÍA ORIENTAL



Almería (Spain), 19 to 21 april 2018

SUMMARY BOOK

Editors

**Jesús de la Fuente Arias
Manuel Mariano Vera Martínez
Manuel Aleixandre Rico
José Manuel Martínez-Vicente**

RESÚMENES I CONGRESO INTERNACIONAL

PSICOLOGÍA, INNOVACIÓN TECNOLÓGICA Y EMPRENDIMIENTO

“Una Psicología para el siglo XXI”

Almería, 19 al 21 abril 2018



Diseño de Portada:

José Manuel Martínez Vicente

Compilación y selección de textos

Jesús de la Fuente Arias

Manuel Mariano Vera Martínez

Manuel Aleixandre Rico

José Manuel Martínez Vicente

ISBN: 978-84-17261-11-5

Depósito Legal: AL 611-2018

© EDITORIAL UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

Associated Research Topic:

<https://www.frontiersin.org/research-topics/7229/psychology-technological-innovation-and-entrepreneurship>

ABSTRACTS I INTERNATIONAL CONGRESS

PSYCHOLOGY, TECHNOLOGICAL INNOVATION AND ENTREPRENEURSHIP

"A Psychology for the 21st Century"

Almería (Spain), 19 to 21 April 2018



Cover design:

José Manuel Martínez Vicente

Compilation and selection of texts:

Jesús de la Fuente Arias

Manuel Mariano Vera Martínez

Manuel Aleixandre Rico

José Manuel Martínez Vicente

ISBN: 978-84-17261-11-5

Legal Deposit: AL 611-2018

© EDITORIAL UNIVERSIDAD DE ALMERÍA (SPAIN)

Associated Research Topic:

<https://www.frontiersin.org/research-topics/7229/psychology-technological-innovation-and-entrepreneurship>

PRESENTACIÓN

La Psicología y la Innovación han ido siempre de la mano. Esto no es un hecho novedoso. Sin embargo, lo que sí es una novedad, es la necesidad de que la Psicología se sitúe en un entorno cambiante y competitivo para dar respuesta a los problemas del siglo XXI y a la Sociedad del Conocimiento que nos ha tocado vivir.

Este nuevo entorno y esta nueva realidad nos ha llevado a plantearnos diferentes cuestiones, para dar respuesta a las demandas sociales: ¿es la innovación una necesidad en la Psicología?, ¿qué puede aportar la cadena de valor I+D+i al panorama psicológico actual de la Ciencia y de la Profesión?, ¿es asumido el emprendimiento como una problemática de la ciencia psicológica? , ¿qué significa ser competente en innovación, en la actualidad?, ¿puede ser una vía de generación de puestos de trabajo para nuestros egresados?, ¿puede ser motivo de actualización profesional?

En base a la necesidad constatada de educación para la Innovación y el Emprendimiento, el Programa que presentamos está estructurado en base a esas cuestiones y tiene tres partes: El CONOCIMIENTO de la innovación (primer día), las HABILIDADES para innovar (segundo día) y las EXPERIENCIAS de innovación (tercer día) para mejorar la competencia en innovación psicológica. En definitiva, el saber, el poder y el querer de la Innovación en los diferentes campos profesionales de la Psicología.

Las ÁREAS elegidas que vertebran el programa son trece, una transversal (PSICOLOGÍA DE LA INNOVACIÓN y del EMPRENDIMIENTO) y once restantes, inherentes al quehacer psicológico académico y profesional habitual (PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD, DEL DESARROLLO Y LA EDUCACIÓN, SOCIAL, DEL TRABAJO Y DE LAS ORGANIZACIONES, VIAL, JURÍDICA, DEL ENVEJECIMIENTO, DEPORTIVA, DE LAS EMERGENCIAS, DE LA SEXUALIDAD, NEUROPSICOLOGÍA Y DE LA MEDIACIÓN). En todas ellas están programadas CONFERENCIAS, SIMPOSIOS, TALLERES, COMUNICACIONES, POSTERS Y DEMOSTRACIONES TECNOLÓGICAS.

Deseamos que este Congreso sea una vivencia de intercambio de conocimiento, de experimentación y de motivación, para consolidar - aunando masa crítica – el camino de la innovación en la Ciencia y en la Profesión Psicológica. La reflexión y la aportación de elementos para la innovación, por parte de académicos y

profesionales, en la definición de la cadena de valor I+D+i, desde la perspectiva psicológica, puede ser un buen comienzo de este apasionante camino.

PRESIDENTES DEL CONGRESO.

Dr. Jesús de la Fuente Arias. *Presidente Científico-Tecnológico. Catedrático de Psicología Evolutiva y de la Educación. UAL*

Dr. Manuel Mariano Vera. *Presidente Profesional. Ilustre Decano Colegio Oficial de la Psicología de Andalucía Oriental. UGR*

Dr. Manuel Aleixandre Rico. *Presidente Ejecutivo. Colegio Oficial de la Psicología de Andalucía Oriental. UGR*

PRESENTATION

Psychology, Innovation and Entrepreneurship have always gone hand in hand. This is not anything new. What is new, however, is the need for Psychology to find its place in a changing, competitive environment and so respond to problems of the 21st century and the Knowledge Society that we live in.

This new environment and new reality should lead us to ask a number of questions, so that we may be able to address the demands of society. Is Innovation a necessity within Psychology? What does Psychology contribute to education for technological innovation and entrepreneurship? Does the science of Psychology accept Entrepreneurship as an area of study within its horizons? What does it mean to be competent in innovation and entrepreneurship today? Might this be an avenue that creates jobs for our new Psychology graduates? Is it a motive for upgrading professional skills? Should this area become a new psychological discipline?

Bringing these concerns into focus, the present Research Topic seeks to address three objectives: (1) to understand and assess psychological processes typical of innovation and entrepreneurship; (2) to establish skills and competencies for innovation and entrepreneurship; (3) to present technology innovations typical of professional psychology today, and to share innovation and entrepreneurship experiences from the sphere of Psychology. In short, this Research Topic seeks to analyze the knowledge, know-how and mindset of the competency for innovation and entrepreneurship, as an object of study and research within Psychology.

We would like this Research Topic to be an exchange of knowledge, experimentation and motivation, in order to mark a path forward toward the study of Innovation in the science and profession of Psychology. Further reflection from scholars and professionals, with their contribution of conceptual and empirical aspects, is essential for coming to a definition of the area of Innovation and Entrepreneurship within Psychology. The aim of this collection is to make a good start in this exciting new direction.

All papers should make an original contribution to the field and demonstrate rigour in terms of methodology employed, underlying theoretical and conceptual frameworks, and relevance to an international audience. Papers can take various forms, including reviews, empirical studies, theoretical studies, etc. Research methodologies should be clearly, but concisely, presented and show rigour. Reviews and critical evaluation of the current state of the art should be based on up-to-date literature and include a consideration of the directions for future research. Empirical

studies should clearly describe the underlying theoretical and conceptual framework. Papers must be relevant to an international audience.

PRESIDENTS OF THE CONGRESS

Dr. Jesús de la Fuente Arias. *Presidente Científico-Tecnológico. Catedrático de Psicología Evolutiva y de la Educación. UAL*

Dr. Manuel Mariano Vera. *Presidente Profesional. Ilustre Decano Colegio Oficial de la Psicología de Andalucía Oriental. UGR*

Dr. Manuel Aleixandre Rico. *Presidente Ejecutivo. Colegio Oficial de la Psicología de Andalucía Oriental. UGR*

CÓMITE DE HONOR

Presidencia de Honor

S. M. D. Felipe de Borbón y Grecia

Excmo. Sr. D. Juan María Vázquez Rojas

Secretario del Ministerio de Economía, Industria y Competitividad. Secretaría de Estado de Investigación, Desarrollo e Innovación

Dña. Susana Díaz Pacheco

Presidenta de la Junta de Andalucía

Ilmo. Sr. D. Gabriel Amat Ayllón

Presidente de la Diputación de Almería

Excmo. Sr. D. Ramón Fernández-Pacheco

Alcalde del Ayuntamiento de Almería

Excmo. Sr. D. Francisco de la Torre Prados

Alcalde de Málaga

Ilmo. Sr. D. Elías Bendodo

Presidente de la Diputación de Málaga

Ilmo. Sr D. Francisco Reyes Martínez

Presidente de la Diputación de Jaén

Ilmo. Sr. D. Jose María Martín Fernández

Delegado Territorial de Igualdad Salud y Políticas Sociales de Almería

Sr. Rector Magnífico D. Carmelo Rodríguez Torreblanca,

Rector Magnífico de la Universidad de Almería

Sr. Rector Magnífico D. José Ángel Narváez Bueno

Rector Magnífico de la Universidad de Málaga

Sra. Rectora Magnífica Dña. Pilar Aranda Ramírez

Rectora Magnífica de la Universidad de Granada

D. Francisco Santolaya Ochando

Presidente del Consejo General de Psicología de España

CÓMITE CIENTÍFICO-TECNOLÓGICO

Dr. Jesús de la Fuente Arias. *Presidente del Comité Científico-Tecnológico.*
Universidad de Almería

INTERNACIONAL

Dr. Henri Collete, Tromso. University (Norway)

Dra. Annamaria Di Fabio. Universidad de Florencia, Italia

Dr. Unai Díaz- Orueta. School of Nursing and Human Sciences, Dublin (Ireland)

Dra. Anabella do Rosario. Universidad da Beira, Interior (Portugal)

Dr. Salvatorre Fadda. Revention Health Unit. University Degli of Sassary (Italy)

Dr. Collete Henry. Tromso University (Norway)

Dr. Douglass Kauffman. Independent educational researcher, assessment, instructional design, and evaluation consultant; Bedford Massachusetts, U.S.A

Dra. Yahu Kauffman. Massachussts Institute of Technology, Cambrigde, Boston (USA)

Dra. Silvia Pignatta. University Techonological of Australia (Australia)

Dr. Vesselin Popov. The Psychometric Centre. Cambridge Jude Bussiness School , London (UK)

Dr. Erik Roth. Department of Psychology. Universidad Católica de Bolivia (Bolivia)

Dr. Paul Sander. Arden University (UK)

Dra. Giulliana Solinas. Department of Biomedical Medicine. University Degli of Sassary (Italy)

NACIONAL

Ilma. Sra. Dña. Encarnación Carmona Samper. Decana de la Universidad de Almería

Ilma. Sra. Dña. Francisca Expósito. Decana de la Universidad de Granada

Ilma. Sra. Dña. Rosa Esteve Zarazaga. Decana de la Universidad de Málaga

Ilma. Sra. Dña. María Dolores Escarabajal Arrieta. Decana de la Universidad de Jaén

Dra. Genma Climent. Nesplora. Bilbao

Dr. Fernando José Diánez Martínez. Director OTRI Universidad de Almería

Dra. Pilar Flores Cubos. Universidad de Almería

Dra. Maite Garaigordobil Landazabal. Universidad del País Vasco

Dr. Juan Manuel García Torrecillas. Unidad de Formación e Investigación. Hospital de Torrecárdenas. Almería

Dr. José Manuel Martínez Vicente. Universidad de Almería

Dr. José Muñoz Fernández. Universidad de Oviedo

Dr. Manuel Mariano Vera Martínez. Escuela la Inmaculada. Universidad de Granada

CÓMITE PROFESIONAL Y ORGANIZADOR

Dr. Manuel Mariano Vera. *Presidente Profesional. Ilustre Decano Colegio Oficial de la Psicología de Andalucía Oriental. UGR*

Dr. Manuel Aleixandre Rico. *Presidente Ejecutivo. Colegio Oficial de la Psicología de Andalucía Oriental. UGR*

Dña. Susana Barragán Sánchez

Dña. Matilde Cambil Contreras

Dña. Rocío Cobo Gutiérrez

D. Pedro Díaz Piña

D. Francisco Esteve Hurtado

Dña Beatriz González Segura

Dña. Aída Herrera Pérez

D. Alfonso Ibañez Bonilla

D. Jorge Jiménez Rodríguez

D. José Manuel Martínez Vicente

D. Víctor Padial González

D. Jose Luís Pérez Cobo

D. Miguel Pérez García

Dña. Asunción Tárrago Ruíz

Dña. Francisca Ruíz Moreno

Dña. Carmen María Rull Galdeano

Dña. Isabel Vega Betoret

D. Manuel Vergara Blazquez

D. Manuel Vilches Nieto

ÍNDICE

	Pág.
1. CONFERENCIAS/TALLERES/ SIMPOSIO PLENARIOS	1
CONFERENCIAS PLENARIAS. PSICOLOGIA, INNOVACION Y EMPRENDIMIENTO	
1. Conferencia plenaria 1. Innovación y Emprendimiento: Una alianza estratégica imprescindible en Psicología. Juan Manuel Romero Martín	1
2. Conferencia plenaria 2. ¿Por qué la Psicología y los profesionales psicólogos necesitamos la innovación y el emprendimiento (Cadena de Valor I+D+I)? Jesús de la Fuente Arias	3
TALLERES PLENARIOS	
3. Taller plenario 1. Realidad virtual y aumentada: aportaciones para la práctica psicológica. Unai Díaz-Orueta.....	5
4. Taller plenario 2. La utilización de las TICs en Psicología Clínica: mejorando la salud mental para todos. Cristina Botella Arbona.....	7
5. Taller plenario 3. Innovaciones profesionales basadas en las TICs: presente y futuro de la Psicología. Silvia Leal Martín	9
SIMPOSIOS PLENARIOS	
1. Simposio plenario 1. Estado actual de la Innovación en los Colegios de Psicólogos de España. Rodolfo Ramos Álvarez.....	11
2. Simposio plenario 2. La Innovación y el Emprendimiento como oportunidad para la Profesión Psicológica. Manuel Aleixandre Rico.....	12
2. SIMPOSIOS	14
PSICOLOGIA, INNOVACION Y EMPRENDIMIENTO (AREA I+D+I)	
Simposio 1. Adapting the R&D&I value chaing in the sphere of Psychology. Jesús de la Fuente y Manuel Mariano Vera	14
C1. The new R&D&I value chain in the Psychology. <i>Jesús de la Fuente, Douglas Kauffman, Unai Díaz-Oureta y Yashu Kauffman</i>	15
C2. R&D&I Projects as tools for Scientific/Technology Innovation (Research). Jesús de la Fuente, José Manuel Martínez Vicente y Paul Sander.....	16
C3. RDI Departments as a tool for Professional development (Technological Development). Jesús de la Fuente y Mariano Vera.....	17
C4. Technology-Based Companies as tools for transferring innovation (Innovation). Jesús de la Fuente y Lucía Zapata.....	18
Simposio 2. Innovation in the analysis of data for the construction of epidemiological models with BIG DATA. Jesús de la Fuente y Manuel García-Torrecillas.....	19
C5. Innovation in the analysis of data for the construction of epidemiological and predictive models with BIG DATA. Application to colorectal models. Juan Manuel García-Torrecillas y Jesús de la Fuente.....	20

C6. Empirical model (SEM) of Stroke Mortality in Spanish intra-hospital settings: the role of Individual and Contextual factors. Jesús de la Fuente, Juan Manuel García-Torrecillas, Douglas Kauffman y Yashu Kauffman	21
C7. From data to information: robust logistic modeling and transference to an App in estimating the risk of stroke mortality in the emergency department. Juan Manuel García-Torrecillas, Jesús de la Fuente, Giulliana Salinas y Gabrielle Giorgy.....	22
C8. R & D Department as tools for transferring innovation of BIG DATA analysis. Jesús de la Fuente, Juan Manuel García-Torrecillas y Lucía Zapata.....	24
Simposio 3. University spin-off as a key element in the transfer of research. Fernando Diáñez y Beatriz Cantón.....	25
C9. Spin-off from the area of psychology at the University of Almería. Fernando Diáñez y Beatriz Cantón.....	26
C10. The Institute of Child Neurorehabilitation, InPaula: science, innovation and love. Pilar Flores, Rosa Cánovas, Yasmina Medina, Rocío Ayala y Fernando Sánchez-Santed.....	28
C11. Neurodigital technologies: touching and feeling virtual reality. Francisco Nieto-Escámez y Luis Castillo-López.....	29
C12. Virtual Dor: New technology applied to Health and Education. Adolfo J. Cangas, José Luis Rodríguez, José A. Piedra, César Bernal, Juan Jesús Ojeda y Diego Cangas.....	31
Simposio 4. Analisis Psicológico del Emprendimiento.....	32
C13. Identidad emprendedora e indentificación de los incidentes críticos. Alina y Carles Monereo Font.....	32
C14. Evidencias sobre el impacto de la Educación para el emprendimiento en Europa. Miriam Hervás-Torres, J. Herranz Vázquez, F. D. Fernández Martín y J. L. Arco Tirado.....	34
C15. Grit como predictor del Emprendimiento en Jóvenes. José Luis Arco Tirado, F. D. Fernández Martín, Miriam Hervás-Torres y J. Herranz Vázquez.....	35
AREA PSICOLOGIA CLINICA Y DE LA SALUD	
Simposio 5. Nuevas herramientas para la evaluación y la intervención neuropsicológica. Miguel Pérez-García	37
C16. BENCI: Una nueva herramienta para la evaluación neuropsicológica de niños. Miguel Pérez García, F. Cruz Quintana, M.N. Pérez Marfil, M. Fernández Alcantara, N. Hidalgo Ruzzante, C. Burneo Garcés y A. Fasfous.....	37
C17. CloudRehab: aplicación móvil para la práctica masiva de ejercicios de rehabilitación en entornos reales. A. Caracuel-Romero y G. Cuberos-Urbano.....	39
C18. VIRTRAE: plataforma de evaluación y estimulación cognitiva para en el envejecimiento activo de las personas mayores. A. Caracuel-Romero y S. Rute-Pérez.....	41
C19. BELIEVE: Una nueva plataforma para la evaluación psicológica y neuropsicológica de mujeres víctimas de la violencia de género. J. Daugherty, M. Pérez García, N. Hidalgo Ruzzante y N. Bueso Izquierdo.....	43
Simposio 6. Virtual Reality Applications for (Neuro) psychological Assessment and Intervention: Applications and Implications. Unai Díaz-Orueta.....	45

C20. Virtual Reality in psychology and neuropsychology: both sides of the story. Unai Diaz-Orueta.....	45
C21. Can the use of Active Distraction Techniques over Passive Distraction reduce the experience of an experimentally induced physical discomfort within a healthy adult population. Patrick Boylan.....	46
C22. Validating and piloting and a virtual-reality-based measure of social cognition. Brendan Rooney, Katalin Bálint, Thomas Parsons, Jhon Broughan, David Redmond y Nicole Strimbu.....	47
C23. Development of a Virtual Reality-based Continuous Performance Test for the assessment of attention in adults. Nesplora Aquarium. Miguel Mejías, Amaia Aierbe, Mari Feli González y Marta Moreno.....	47
C24. NavWell: a potential tool to examine spatial navigation and memory impairments in patients with dementia and Alzheimer's disease. Sean Commins.....	48
Simposio 7. TICs y Psicología clínica (I)	49
C25. El uso de las TICs para el tratamiento de trastornos del espectro ansioso. Una revisión bibliográfica. Olalla García Pineda, Marta Buesa García y Juan José Ramírez Verdugo.....	49
C26. El uso de las TICs en la psicoterapia con adolescentes. Marta Buesa García, M.D. Piña García y O. García Pineda.....	52
C71. Creación, desarrollo y adaptación de videojuegos terapéuticos para niños con fenilketonuria. Rodolfo Ramos Álvarez	53
Simposio 8. TICs y Psicología clínica (II)	54
C28. El uso de las TICs en el abordaje de adultos con trastorno mental grave. J. J. Ramírez Verdugo, O. García Pineda y M.D. Piña Ortega.....	54
C29. El uso de las TICs para el tratamiento de diversos trastornos mentales en la infancia. Una revisión bibliográfica. M ^a Dolores Piña Ortega, Juan José Ramírez Verdugo y Marta Buesa García.....	55
C30. Innovando en el campo de la evaluación neuropsicológica. La batería EMBRACED. I. Ibáñez-Casas, M. Pérez García y A. E. Puente.....	57
Simposio 9. TICs y emergencias (I)	59
C31 Intervención en emergencias a través de la plataforma Refacilita. N. Bernal y G. Fernández.....	59
C32. La tecnología al servicio de la Emergencia y la Discapacidad. Ana María Castaño Gómez.....	60
C33. Creación de mirosips subcutaneous de geolocalización. María Encarnación Santiago Toro.....	62
Simposio 9B. TICs y emergencias (II)	63
C34. FyT: App para afiliación y triaje psicológico. Nuria Santana Rubio, M. E. Paredes Sevilla y J. Postigo Martínez.....	63
C35. AYUDA. App para la comunicación de malas noticias a la población adulta por	

colectivos intervinientes en emergencias. Nuria Santana Rubio, Y. Aguilar Agudo, A. Doña Leiva, L. Lozano Berreales y P. Perea García.....	64
C36. COMUNICA. App para la comunicación de malas noticias a colectivos vulnerables dirigida a colectivos de emergencias y población adulta. Patricia Pera García, M. Y. Aguilar Aguado, L. Lozano Berreales y N. Santana Rubio.....	66
Simposio 10. Psicología Vial	68
C37. Hola soy el coche autónomo, ¿hablamos? José Bermúdez.....	68
Simposio 11. Psicología Oncológica	71
C40. Psicoterapia Positiva grupas para supervivientes de cáncer: Online vs Presencial. Ensayo Controlado Aleatorizado (ECA). María Lleras De Frutos y Cristian Ochoa Arnedo.....	71
C41. Psicooncología online: innovar para hacer más accesible un tratamiento oncológico de calidad. Cristian Ochoa y María De Frutos. PSICOLOGIA ONCOLOGICA	73
Simposio 12. Recursos Humanos.....	75
C43. La innovación tecnológica y el Big Data en el ámbito profesional de la Psicología de los Recursos humanos. Alfonso Jurado Mesa.....	75
Simposio 13. TICs y envejecimiento.....	75
C48. Efectividad de un Programa de Estimulación cognitiva empleando nuevas tecnologías en personas mayores. Alvarez-Lombardía y Miguelesm Aritzeta.....	75
C49. Nuevas tecnologías en gerontología. María del Mar Pérez Rodríguez y Juan de Dios Tejero Peregrina.....	75
C50. Validación de un sistema informático de toma de decisiones para la planificación de la intervención en mayores institucionalizados. María del Mar Pérez.....	75
C51. iPlanner: Un sistema inteligente de planificación de la intervención en Residencias de mayores basado en atención centrada en la persona.....	75
Simposio 14. SEGG APP diagnóstica cognitiva y/o afectiva. Rosa López Mongil	77
Simposio 15. STIMULUS. App de estimulación cognitiva. Emilio J. Checa Rodríguez	77
Simposio 16. On-line.....	77
C58. Mindfunnes. App para los trastornos de la alimentación. Carmen Bayón.....	77
AREA DE LA PSICOLOGIA EDUCATIVA	
Simposio 17. Aplicación de diferentes TICs en el fomento de las competencias emocionales en infancia y adolescencia. Lidia Cobos e Inmaculada Gómez Becerra.....	78
C59. Las TICs en Psicología Clínica y de la Salud: tipos y aplicaciones en el ámbito de la infancia y de la adolescencia. Juan Miguel Fluja Contreras y Inmaculada Gómez Becerra...	80

C60. Academia Espacial. TIC e Ilustración de una nueva intervención Psicológica para niños y adolescentes hospitalizados a través de realidad virtual y telepsicología. Inmaculada Gómez Becerra, Juan Miguel Flujas Contreras y Dyanne Ruiz Castañeda.....	81
C61. Intervención en Educación Emocional en Infancia y Adolescencia en el ámbito educativo apoyado en TICS. Lidia Cobos Sánchez, Juan Miguel Flujas Contreras, Dyanne Ruiz Castañeda e Inmaculada Gómez Becerra.....	82
C62. El ecosistema de la vida: Serious Games de educación y regulación emocional e ilustración de un caso clínico. Inmaculada Gómez Becerra, Lidia Cobos Sánchez y Juan Miguel Flujas Contreras.....	83

Simposio 18. Evaluación adaptativa/dinámica informatizada de procesos lectores: Desarrollo y aplicación experimental de la batería EDPL-BAI. Juan José Navarro Hidalgo.

C64. Bases teóricas para una evaluación dinámica/adaptativa en los procesos lectores. Mourgues-Codern C., Guzmán, E., Navarro, J.J., Rodríguez-Ortiz, I.R., Sánchez-Gutiérrez, C.H., Martella, D., Saracostti, M., de la Fuente, J. y Conejo, R.....	86
C66. Procesos implicados en la lectura y pautas de mediación utilizadas en la batería adaptativa informatizada EDPL-BAI. Rodríguez-Ortiz, I.R., Sánchez-Gutiérrez, C.H., Conejo, R., de la Fuente, J., Mourgues-Codern, C., Martella, D., Saracostti, M., Guzmán, E., y Navarro, J.J.....	88
C67. Proceso de informatización, procesamiento de datos y configuración adaptativa de la batería EDPL-BAI. Guzmán, E., Conejo, R., de la Fuente, J. Navarro, J.J., Martella, D., Saracostti, M., Mourgues-Codern, C., Sánchez-Gutiérrez, C.H., y Rodríguez-Ortiz, I.R.....	90
C68. Evaluación orientada a la intervención: algunos resultados iniciales de la aplicación de la batería EDPL-BAI. Conejo, R., Navarro, J.J., C., Sánchez-Gutiérrez, C.H., Mourgues-Codern, Martella, D., Saracostti, M., de la Fuente, J., Rodríguez-Ortiz, I.R.5, y Guzmán, E....	92

Simposio 19. TICs y Necesidades Educativas Especiales /Atención a la diversidad funcional

C69. Classdojo y Google Docs: Herramientas para la gestión del comportamiento para una lumno con Síndrome de Asperger. Ana María Barranco Domínguez.....	94
C70. Los futuros maestros prefieren el uso de las nuevas tecnologías y destacan la importancia de su transferencia. Irene León.....	95
C72. Aplicaciones para Móviles y Tabletas en el Abordaje de los Trastornos de la Comunicación en Niños/as. Sánchez Sánchez, L.C. y García, A.....	95

3. TALLERES

PSICOLOGÍA , INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

Taller 1. Elaboración de Proyectos y Contratos colaborativos. Fernando Diánez y Beatriz Cantón.....	96
Taller 2. Experiencias y resultados del Proyecto Psicoemprendedores "Escuela de Negocios de Psicología" una necesidad en los Colegios Profesionales de Psicología. Pilar del Pueblo.....	96

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. NEUROPSICOLOGÍA

Taller 3. VRMIND: Desarrollo de herramientas de evaluación neuropsicológica en Realidad Virtual. Nestplora. Mejias, M. , Climent, G., González, M., Moreno, M., Aierbe, A.....	97
Taller 11. Mementia, plataforma de estimulación para la prevención y ralentización del deterioro cognitivo. Atienza, M ^a Ángeles., Cuadros, Alfonso y Villalobos, María Dolores.....	99

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. IGUALDAD DE GÉNERO

Taller 5. Psico Woman. Las Tics como herramienta de transformación social y de género. Isa Duque.....	100
Taller 6. Recurso de innovación Tecnológica del IAM para la previsión de la violencia de género: APP DETECTAMOR. Eva María de la Peña y Francisca Serrano Dueñas.....	103
Taller 7. Sapiensex, Juega y aprende sobre sexualidad. Una experiencia innovadora y emprendedora de educación sexual con la juventud. R. Carmona Horta.....	104

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD

Taller 8. Salud sin Bulos. Agencia de comunicación COM SALUD.....	105
---	-----

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. PSICOLOGÍA DEL DEPORTE

Taller 9. Taller demostración: Sistema Biathlon trainer. Victoria Padial Hernández OLY, Alexandre Nappa.....	105
Taller 12. Software GRADIOR. Yolanda Bueno Aguado.....	105
Taller 10. Máquinas de reconocimiento de conductores. Asunción Tárrago	105

PSICOLOGIA DE LA EDUCACION

Taller 13. Asesoramiento Vocacional a través de la Nuevas tecnologías: Uso del EXPLORA (Cuestionario de Orientación Vocacional y Profesional). José Manuel Martínez -Vicente.....	106
Taller 14. Las TICs como recursos de atención a la diversidad y herramientas de inclusión educativa. Pilar Sánchez.....	108
Taller 15. Características, estructura y efectos de una herramienta en línea para la mejora de la competencia para la interacción con el alcohol en adolescentes: el Programa ALADO. Jesús de la Fuente, Inmaculada Cubero, Francisco Javier Peralta Sánchez, Mari Carmen Sánchez, José Luis Salmerón Valverde y Jorge Amate Romera	109
Taller 16. Nesplora Aula School: desarrollo de una herramienta neuropsicologica para el ámbito educativo. Mejias, M., Redondo, M., Moreno, M., Aierbe, A. y González, M.....	111

4. POSTERS 113

PSICOLOGIA, INNOVACION Y EMPRENDIMIENTO

P1. Promoción del Emprendimiento y la Innovación desde la Psicología. Marta Buesa García y Piña-Ortega, M.D.	113
P2. Diseño de una herramienta online de evaluación y mejora de la creatividad en el alumnado de Educación Primaria. Cristina Matina.....	115

Póster 21. Implementación de nuevos métodos emergentes: modelo de red como complemento para desarrollar y evaluar las propiedades de los tests. Godoy-Giménez, M., González-Rodríguez, A., Cañadas, F., Estévez, F. A., Sayans-Jiménez, P.....	116
--	-----

PSICOLOGIA CLINICA Y DE LA SALUD. NEUROPSICOLOGIA

P3. Evaluando el espacio visitable y no visitable: Un estudio piloto sobre dos formas equivalentes de medir memoria espacial con realidad virtual. Tascón y J. M. Cimadevilla...	118
P4. cloudRehab: aplicación para potenciar el esfuerzo rehabilitador de los pacientes con daño cerebral adquirido y del equipo de profesionales. Cuberos-Urbano, G.; Ariza-Vega, P., Ruiz-Soriano, E., Abanades-Mozo, I. y Caracuel, A.....	119
P5. Validación de las pruebas de evaluación de VIRTRA-R para valoración on-line del estado cognitivo. Sandra Rute Pérez.....	120

PSICOLOGIA CLINICA Y DE LA SALUD

P6. Recursos lúdicos tecnológicos para la mejora del bienestar en hospitalización oncológica pediátrica. Montoya-Castilla, I.....	121
P7. Aplicación lúdica para reducir la ansiedad en cuidadores de pacientes oncológicos pediátricos. Montoya-Castilla, I., Carrion-Plaza, A., Jaen, J.....	123
P9. Terapias online y encuadre terapéutico. Ramírez Verdugo, JJ., Buesa García, M., García Pineda, O.....	125
P10. Uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTICs) en Psicología Clínica: Logros y Riesgos. Olalla García-Pineda, Juan José Ramírez Verdugo y María Dolores Piña Ortega.....	126
P11. Prevención del suicidio a través de la tecnología BIG DATA. Mariángeles Castillo Díaz.	127
P12. Abordaje terapéutico del TEPT a través de las nuevas TICs. Francisca Ruiz Begas.....	127
P13. DivérSame, una app psicoeducativa. Carmen María Rull Galdeano et al.....	127
P22. Parámetros éticos y deontológicos en terapias online, páginas y aplicaciones Webs en la innovación y emprendimiento relacionados con la psicología. Propuesta de criterios básicos de desarrollo científico.Cruzado Bravo, Juan Francisco de Asís.....	128

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. EMERGENCIAS

P14. El Gipce desde el punto de vista organizacional. Estructura jerárquica en Catástrofes. López, M.T y Conde, M. P.....	130
P15. Intervención en emergencias a través de la plataforma MeFacilita. Gloria Fernández Hernández.....	130
P16. App para la comunicación de malas noticias a colectivos vulnerables. Nuria Santana Rubio et al.	130
P17. App para filiación y triage psicológico. Nuria Santana Rubio.....	130
P18. AYUDA: App para comunicación de malas noticias a la población adulta por colectivos intervinientes en emergencias. Nuria Santana Rubio et al.	131
P19. App para intervinientes de emergencias y catástrofes. María del Pilar Conde Colino ..	131

PSICOLOGIA EDUCATIVA

P20. Recursos tecnológicos para prevenir el cyberbullying durante la adolescencia: el programa cyberprogram 2.0 y el videojuego cybereduca cooperativo 2.0. Maite	
---	--

Garaigordobil y Martínez-Valderrey, V.	132
---	-----

5. DEMOSTRACIONES TECNOLÓGICAS 134

PSICOLOGIA, INNOVACION Y EMPRENDIMIENTO

Demos 6. <i>Question. Plataforma de apoyo a la comunidad científica, para la generación, baremación y explotación de test psicotécnicos.</i> INDICUS. Victor Cintas.....	134
--	-----

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. NEUROPSICOLOGÍA

Demo 1. CogniFIT. Estefanía Egea Miguel	135
Demo 2. VRMIND: Desarrollo de herramientas de evaluación neuropsicológica en Realidad Virtual. Nestplora. Mejias, M., Climent, G., González, M., Moreno, M., Aierbe, A.	135
Demo 3. Aportación del entrenamiento cognitivo computarizado y la inteligencia artificial (IA) en el proceso de rehabilitación neuropsicológica. Sincrolab, S.L.	137

PSICOLOGIA EDUCATIVA

Demo 4. La utilidad e-Afrontamiento del Estrés Académico para universitarios y opositores como Desarrollo tecnológico. de la Fuente, J., Martínez-Vicente, J.M. , Peralta-Sánchez, F.J., González-Torres, M.C. , Garzón-Umerenkova, A. y Amate, J.	139
Demo 5. NEOTRIE VR: Un nuevo entorno multijugador de realidad virtual para la enseñanza de las matemáticas. José Luis Rodríguez, Diego Cangas, Antonio Zarauz y Adolfo J. Cangas	141
Demo 7. Confluencia I+D+i y empresa de contenidos en el diseño de Apps para el aprendizaje de la matemática temprana. Mera, C., Ruiz, G., Aguilar, M., Aragón, E., Delgado, C., Menacho, I., Marchena, E., García, M., Navarro, J.I.	141

ANEXO I. MISCELÁNEA I+D+I

Comunicación 74. Toma de decisiones y comportamiento de riesgo en la conducción. Grupo de investigación CTS 176 de la UGR	143
Comunicación 75. La escuela de rugby del Club Deportivo Universidad de Granada. Martín, I., González, M., Pérez, A.1, Romero, J.M. y Carreras, D.	144
Comunicación 76. Estudio de las fuerzas G mediante dispositivos WIMU en dos equipos en categoría sub-12 en un torneo de rugby. Martín, I., Ibáñez, S.J., García-Rubio, J., Romero, J.M. y Pérez, A.	145

ANEXO II. PROGRAMA 147

1. CONFERENCIAS/TALLERES/SIMPOSIOS PLENARIOS

CONFERENCIAS PLENARIAS. PSICOLOGÍA, INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

Conferencia Plenaria 1. Innovación y Emprendimiento: Una alianza estratégica imprescindible en Psicología.

Ponente: Juan Manuel Romero Martín e-mail: jromero@juanmaromero.com

Licenciado en Ciencias de la Información y Máster en Periodismo Digital. Especialista en comunicación, carisma y empatía.

Resumen

Mostramos cómo lograr que nuestros interlocutores se sientan cómodos con nosotros y dejemos en ellos una magnífica impresión. El emprendedor necesita conocer las herramientas básicas de comunicación para lograr que su mensaje llegue de forma efectiva a su interlocutor con el fin de desarrollar sus procesos de innovación y lograr sus objetivos, ya sean económicos o de otro tipo.

Un emprendedor innovador que no conozca las adecuadas técnicas de comunicación no será capaz de lograr sus objetivos. Todo ello relacionado tanto con el trato personal como con las actuales posibilidades informáticas que nos obligan a conocer otras formas de comunicarnos.

Sin el adecuado conocimiento del uso de las herramientas de la comunicación verbal, no verbal y paraverbal los proyectos innovadores no saldrán adelante, porque siempre se necesita el apoyo de agentes externos.

Palabras clave: Comunicación, innovación, I + D + i, Innovación, Emprendimiento

Abstract

We show how to make our interlocutors feel comfortable with us and leave them a great impression. The entrepreneur needs to know the basic tools of communication to ensure that his message reaches his interlocutor effectively in order to develop their innovation processes and achieve their objectives, whether economic or otherwise.

An innovative entrepreneur who does not know the proper communication techniques will not be able to achieve his goals. All this related both to the personal treatment and the current computing possibilities that force us to know other ways of communicating.

Without the adequate knowledge of the use of the tools of verbal, nonverbal and paraverbal communication, innovative projects will not succeed, because the support of external agents is always needed.

Keywords: Communication, innovation, R & D, Innovation, Entrepreneurship

CV

Licenciado en Ciencias de la Información y Máster en Periodismo Digital. Especialista en comunicación, carisma y empatía. Presentador del programa EMPREMDE RTVE. Ha recibido numerosos premios de Emprendimiento. Ha publicado recientemente el libro «Carisma y Empatía »



Conferencia Plenaria 2. Por qué la Psicología y los profesionales Psicólogos necesitamos la Innovación y el Emprendimiento (Cadena de Valor I+D+I)

Ponente: Jesús de la Fuente Arias, e-mail: jfuente@ual.es

Catedrático de Psicología Evolutiva y de la Educación.

Facultad de Psicología. Universidad de Almería. España

Resumen

La filosofía actual de fortalecer y mejorar la cadena de valor de I + D + i, en nuestro Sistema Ciencia-Tecnología, establece nuevos objetivos con la Agenda Europea Horizonte 2020. El objetivo de esta conferencia es establecer los aspectos esenciales de este cambio de paradigma y establecer diferentes herramientas potenciales para lograr este objetivo en el campo científico y profesional de la Psicología. El primer análisis proporciona una visión de la evolución del paradigma de I + D + i desde su concepción actual en Horizonte 2020. En segundo lugar, analizaremos el papel de los *Proyectos de I + D + i*, como herramienta científica, en la búsqueda de esta estrategia. En tercer lugar, se presenta la importancia y el potencial de los *Departamentos de I + D + i* como herramienta para el desarrollo profesional del psicólogo. Finalmente, se analiza el papel de las *Empresas de Base Tecnológica* en la promoción de la transferencia de innovación científica y tecnológica a los sectores profesional y empresarial.

Palabras clave: Psicología, Cadena de valor de I + D + i, Innovación, Emprendimiento

Abstract

The current philosophy of strengthening and improving the R&D&I value chain, in our science-technology system, sets new targets with the European Agenda Horizon 2020. The aim of this Conference is to present the essential aspects of this paradigm shift and establish different potential tools to achieve this objective in the scientific and professional field of Psychology. The first presentation provides an analysis of the evolution of the RDI paradigm until its current conception in Horizon 2020. The second presentation analyzes the characteristics and role of *RDI Projects*, as a scientific tool, in pursuing this strategy. The third presentation reveals the importance and potential of *RDI Departments* as a tool for the professional development of the psychologist. The fourth paper analyzes the role of *Technology-Based Companies* in promoting the transfer of scientific and technological innovation to the professional and business sectors.

Key words: Psychology, R&D&I value chain, Technological Innovation, Entrepreneurship.

CV

El Dr. Jesús de la Fuente Arias es *Catedrático de Psicología* (2016), Área de Psicología Evolutiva y de la Educación, en el Departamento de Psicología (Universidad de Almería, España), donde trabaja desde 1993. Ha centrado su actividad docente y profesional, en torno a la Cadena de Valor I+D+I, aplicada a la Psicología de la Educación. Autor de 130 trabajos de investigación. Editor principal del *Electronic Journal of Research in Educational Psychology* (desde 2002); editor asociado de *Frontiers in Psychology (Educational Psychology)* (desde 2010); editor asociado de *Learning & Individual Differences* (desde 2015). Socio Fundador y Director Científico-Tecnológico de *Education & Psychology I+D+i*, primera EBT *spin-off* española de Psicología, en la UAL (2006-2018). Es el creador de los Productos Tecnológicos de esta EBT. Miembro del COPAO desde 2002. Colegiado de Honor en 2013. Director del Departamento de I+D+I del mismo. Miembro de Reconocido Prestigio en la *División de Psicología Educativa*, del Consejo General de Psicólogos de España (2014-2018). Promotor del Departamento I+D+i en el ámbito educativo y profesional de la Psicología.



Jesus de la Fuente Arias, Ph D is *Professor of Psychology* (2016), Area of Developmental and Educational Psychology, in the Department of Psychology (University of Almeria, Spain), where he has been working since 1993. He has focused his teaching and professional activity, in around the R &D & I Value Chain, applied to the Psychology of Education. Author of 130 research papers. Editor in Chief of the *Electronic Journal of Research in Educational Psychology* (since 2002); associate editor of *Frontiers in Psychology (Educational Psychology)* (since 2010); Associate editor of *Learning & Individual Differences* (since 2015). Founding Partner and Scientific-Technological Director of *Education & Psychology I + D + i*, the first Spanish spin-off in Psychology, at the University of Almería (2006-2018). He is the creator of the Technological Products of this Technology Base Company. Member of COPAO since 2002. Member of Honor in 2013, and Director of the Department of R & D & I. Member of Recognized Prestige in the Division of Educational Psychology, of the *General Council of Psychologists of Spain* (2014-2018). Promoter of the R & D & I Department in the educational and professional field of Psychology.

TALLERES PLENARIOS

Taller plenario 1. Realidad virtual y aumentada: aportaciones para la práctica psicológica. Virtual and augmented reality: contributions for psychological practice

Ponente: Unai Diaz-Orueta, e-mail: unai.diaz-orueta@dcu.ie

Lecturer in Neuropsychology.

Department of Psychology. Maynooth University, Maynooth (Ireland)

Resumen

La evaluación e intervención psicológica y neuropsicológica ha sufrido una gran transformación en los últimos años, especialmente con la implementación de los tests computarizados y entornos de realidad virtual y aumentada, que han dotado a estas herramientas de la capacidad de evaluar de forma más realista los procesos cognitivos de la vida cotidiana, así como de la capacidad de crear entornos de intervención y apoyo en poblaciones potencialmente vulnerables de manera menos intrusiva. Así, los test computarizados han facilitado la recogida de datos de forma más precisa y la realidad virtual ha dado más realismo y validez ecológica a todo el proceso de evaluación neuropsicológica, mientras que la realidad aumentada se presenta como un modelo de intervención menos intrusivo y de inclusión más natural en la vida diaria de los individuos a los que pretende asistir. Este taller hace un recorrido por diferentes herramientas de evaluación neuropsicológica computarizada y de realidad virtual, y por algunas propuestas de intervención mediante realidad virtual y aumentada, con el fin de ampliar la perspectiva de los profesionales de la psicología sobre la práctica en evaluación e intervención con diferentes poblaciones.

Palabras clave: Evaluación Neuropsicológica, Intervención Psicológica, Realidad Aumentada, Realidad Virtual, Validez Ecológica

Abstract

Psychological and neuropsychological evaluation and intervention have undergone a great transformation in recent years, especially with the implementation of computerized tests and virtual and augmented reality environments, which have given these tools the ability to more realistically evaluate cognitive processes in daily life, as well as the capacity to create intervention and support environments with potentially vulnerable populations in a less intrusive way. Thus, computerized tests have facilitated a more precise collection of data and virtual reality has given more realism and ecological validity to the entire process of neuropsychological evaluation, while augmented reality is presented as a model of less intrusive intervention and more natural inclusion in daily life of target individuals. This workshop reviews different tools of computerized neuropsychological evaluation and virtual reality, and some intervention proposals using virtual and augmented reality, in order to broaden

the perspective of psychology professionals on the practice of evaluation and intervention with different populations.

Key words: Neuropsychological Evaluation, Psychological Intervention, Augmented Reality, Virtual Reality, Ecological Validity

CV

Doctor en Psicología por la Universidad de Deusto-Bilbao, en 2006. Experiencia como psicólogo clínico desde 2000 en el Crownsville Hospital Center, Crownsville, Maryland, EE.UU (2000-2001), Hospital de Bermeo, España (2001-2002), Residencia de la Loma, Castro-Urdiales, España (2003-2005) y Zutitu SL (2005-2006). Con una beca de la Fundación Universitaria Oriol-Urquijo (2003-2005), realizó la tesis doctoral *“Efectos de la intervención psicológica en el deterioro cognitivo en ancianos residencializados”* publicada por UMI Dissertation Publishing, Ann Harbor, MI (USA). De 2007 a Febrero de 2008 ha impartido varios cursos de mantenimiento de las funciones cognitivas, bienestar personal y risoterapia para personas mayores, dentro de la empresa IPACE, de Vitoria. Desde Febrero de 2008 hasta Mayo de 2012, trabajó como psicólogo investigador en Fundación INGEMA, en diversos proyectos relacionados con envejecimiento y discapacidad física. Desde Mayo de 2012, ha trabajado como investigador en el Departamento de I+D+i de Nesplora S.L., y desde Mayo de 2014, compagina la labor en Nesplora con la de profesor colaborador en el Máster de Neuropsicología y Educación de la Universidad Internacional de la Rioja (UNIR). Desde Febrero de 2016 hasta Enero de 2018, ha trabajado como investigador postdoctoral en la School of Nursing and Human Sciences, Dublin City University (Irlanda). Desde Febrero de 2018, trabajo como profesor en el Department of Psychology, de Maynooth University, Irlanda.



Taller plenario 2. La utilización de las TICs en Psicología Clínica: mejorando la salud mental para todos.

Ponente: Cristina Botella Arbona, e-mail: botella@uji.es

Catedrática de Psicología Clínica.

Facultad de Ciencias de la Salud. Universidad Jaume I

Resumen

En esta conferencia se analiza, en primer lugar, lo que ha supuesto el movimiento de los tratamientos psicológicos basados en la evidencia para la Psicología Clínica, las dificultades para su diseminación, así como las ventajas y limitaciones que éstos suponen. En segundo lugar, se presentan y analizan nuevos modelos de actuación que están surgiendo en estos momentos y, de forma fundamental, lo que están suponiendo las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Estos nuevos modelos suponen una revolución en la investigación y la práctica en Psicología Clínica y permitirán proporcionar ayuda a muchas personas que de otra forma no la recibirían. El objetivo es ir más allá del modelo de atención tradicional “uno-a-uno”, para poder avanzar en nuestra disciplina y reducir la carga que suponen los trastornos mentales, así como proporcionar una atención psicológica eficaz y eficiente para todo aquél que la necesite.

Palabras clave: Tratamientos Psicológicos, Práctica clínica, Tecnologías de la información y la comunicación, Eficacia, Eficiencia, Nuevos Modelos de atención.

Abstract

This conference analyzes, in the first place, what the movement of evidence-based psychological treatments for Clinical Psychology has meant, the difficulties in disseminating them, as well as the advantages and limitations that they imply for this discipline. Secondly, new models of action that are emerging at this moment and, fundamentally, the emergence of new strategies based on Information and Communication Technologies are presented and analyzed. These new models represent a revolution in research and practice in Clinical Psychology and will provide psychological attention to many people who would not otherwise receive it. The goal is to go beyond the traditional "one-on-one" model of care, to advance our discipline and reduce the burden of mental disorders, as well as to provide effective and efficient psychological care for everyone in need.

Keywords: Psychological treatments, Clinical practice, Information and communication technologies, Effectiveness, Efficiency, New Models of care.

CV

Cristina Botella es Catedrática de Psicología en el *Department of Basic and Clinical Psychology*, Universidad Jaume I de Castellón, especializada en el uso de TICs en evaluación e intervención Psicológica en la práctica clínica. Posee más de 400 publicaciones. Ha sido directora de la Unidad de evaluación e Intervención Psicológica de su Universidad.



Taller plenario 3. Innovaciones profesionales basadas en las TICs: presente y futuro de la Psicología

Ponente: Silvia Leal Martin, slealm2020@gmail.com

Doctora en Sociología. Experta en liderazgo, innovación y transformación digital. Colaboradora de RTVE (Emprende), Agencia EFE y El País.

Resumen

Dicen que llega la cuarta revolución industrial, un tsunami digital que acabará con cuatro de cada diez empresas en los próximos cuatro años, con el 80% de los puestos de trabajo que hoy conocemos antes del 2030 y que, de nuevo, cambiará nuestra vida personal y la forma de relacionarnos, como ya hizo internet, y lo hará sin marcha atrás. Y es verdad, no obstante, esa es solo una cara de la moneda. La otra realidad es que como resultado de su llegada surgen enormes oportunidades de negocio, nuevas profesiones y además nuevas formas de hacer las cosas que permiten resolver retos que hasta ahora jamás nos hubiéramos planteado, y el ámbito de la psicología no quedará ajeno a todo ello. Tecnologías como la realidad virtual, la realidad aumentada, la gamificación, la internet de las cosas o la inteligencia artificial traerán enormes retos a esta disciplina, pero también nuevas herramientas que permitirán, entre otros, recoger más información de cada caso y aumentar la eficacia de las intervenciones profesionales con los pacientes.

Palabras clave: tecnología, transformación, digital, gamificación, inteligencia.

Abstract

They say that the fourth industrial revolution is coming; a digital tsunami which will put an end to four out of each ten companies in the next four years, to 80% of the workstations as we know them by 2030, and which will change our lives and the way we relate to one another once more, as internet did before; and there's no turning back. However, the truth is that this is just one side of the coin; the other reality is that, as a result of its emergence, huge business opportunities will come to life, as well as new ways of tackling things which will provide solutions to challenges we would never have faced otherwise, and psychology is no exception to this reality. Technologies such as virtual reality, augmented reality, gamification, the internet of things or artificial intelligence will bring major challenges to this discipline, but also new tools that will allow us to collect more information pertaining each clinical case and increase the efficacy of professional interventions with patients.

Keywords: technology, digital transformation, gamification, artificial intelligence.

CV

Doctora en Sociología y Conferenciante (BCC Speakers).
Experta en transformación digital, liderazgo, innovación,
nuevas profesiones y estrategia empresarial.
Asesora de la Comisión Europea en competencias
digitales, liderazgo y emprendimiento.
Colaboradora de Emprende (Canal 24h y la 1 de RTVE),
Agencia EFE y El País.

Ultimas publicaciones: No te vas a morir; e-Renovarse o
morir & Ingenio y Pasión.

Reconocida como una de las 100 expertas más
influyentes de España.



SIMPOSIOS PLENARIOS

Simposio plenario 1. ¿Están los Colegios Oficiales de Psicólogos de España preparados para responder a la demanda de uso de las nuevas tecnologías por parte de sus colegiados?

Ponente: Rodolfo Ramos Álvarez, e-mail: rodolfo@ugr.es

Doctor en Psicología. Departamento de Psicología Social de la Facultad de Educación y Humanidades en el Campus de Melilla (Universidad de Granada). Coordinador del Área de Nuevas Tecnologías del Consejo General de la Psicología.

Resumen

La ponencia comienza ofreciendo una visión del bajo uso de las nuevas tecnologías (NNTT) que realizan los psicólogos españoles en el ejercicio de su profesión. Se expondrán datos sobre la existencia de dicha realidad en España, así como de la reciente aparición de un leve incremento progresivo y positivo en su utilización. En un segundo momento se detallará la evaluación efectuada sobre el uso de las NNTT en todos los Colegios Oficiales de Psicólogos de España por parte del Consejo General de la Psicología. Se explicará el proceso de construcción y validación del cuestionario empleado. Finalmente, se pormenorizarán los resultados obtenidos junto con las conclusiones más relevantes del estudio.

Palabras clave: Psicología, Colegios Oficiales de Psicólogos, Nuevas Tecnologías.

Abstract

This presentation begins by exposing the low use of new technologies (NT) that Spanish psychologists show in their professional work. Data will be exposed in order to show the existence of such reality in Spain, as well as the recent appearance of a progressive and positive increase in its use. The second presentation analyzes the evaluation carried out on the use of NT in the Spanish Psychological Associations. The third presentation reports the process of construction, validity and reliability of the created questionnaire. Finally, the results and the most relevant conclusions of this study will be detailed.

Key words: Psychology, Spanish Psychological Associations, New Technologies.

Simposio plenario 2. La innovación y el Emprendimiento como oportunidad para la profesión psicológica

Innovation and entrepreneurship as an opportunity for the psychological profession

Ponente: Manuel Alexandre Rico (Coord.)

Colegio Oficial de la Psicología de Andalucía Oriental. Universidad de Granada

e-mail. maleixan@ugr.es

Resumen

Sin duda, uno de los retos más significativos que en el momento actual debe afrontar la Psicología, es la incorporación a la práctica cotidiana de la profesión de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs). Aunque es cierto que a día de hoy, todavía la difusión y aplicación práctica y cotidiana de estas tecnologías se produce con relativa lentitud y se puede constatar una brecha entre lo que se conoce y lo que se aplica y entre lo se podría innovar y las realizaciones que hoy día llegan al mercado. La implantación de nuevas herramientas y sistemas de trabajo de marcado carácter innovador, cada vez se está realizando con mayor velocidad, siendo una evidencia que la tecnología van a ir cambiando el día a día de la profesión de una manera constante y exponencial.

Desde la perspectiva en la que nos encontramos y que nos sitúa en el principio de lo que se prevé como un largo e ilusionante camino, podemos comenzar a vislumbrar el futuro que nos espera. Futuro que gira en torno a la potenciación de la innovación tanto en las herramientas de diagnóstico e intervención (sistemas de diagnóstico computerizado, realidad virtual, realidad aumentada, etc.); como en los sistemas de trabajo (algoritmos informáticos de toma de decisión diagnóstica) e incluso en los propios servicios que faciliten nuestros profesionales (tele-psicología). Un desarrollo que sin duda permitirá la mejora de la calidad y la eficiencia en las tareas realizadas así como una mejora del acceso a los servicios de todas las disciplinas de la psicología.

La contrapartida a este esperanzador futuro, es cómo suele suceder en todos los grandes cambios, el peligro de quedarse atrás. De no ser capaz de entender que en un periodo relativamente corto de tiempo, el uso de estas tecnologías y sistemas de trabajo no va a ser una elección. Es necesario que los profesionales de la psicología sean conscientes de que lo que puede parecer un mero acontecimiento anecdótico no exento de cierto esnobismo, se va a convertir en un periodo mucho más breve de lo que parece, en un elemento totalmente integrado en el día a día de la profesión, pudiendo convertirse incluso en un elemento diferenciador a nivel de mercado laboral y de competencia profesional.

Lo que exige de todos los profesionales de la psicología el esfuerzo de ir preparándose para este salto tecnológico que sin duda va a cambiar de una manera significativa el modo de desarrollar la profesión. Pero también de las instituciones, Colegios profesionales y Universidades, El compromiso de asumir la responsabilidad de este salto profesional, y de convertirse tanto en los impulsores que guíen este cambio,

como en los garantes que aseguren que esta evolución profesional, se desarrollará dentro de los límites deontológicos que exige la profesión.

Palabras clave: Futuro de la Psicología, Tecnologías, Colegios Profesionales.

Abstract

Undoubtedly, one of the most significant challenges that at the present time must confront the Psychology, is the incorporation to the daily practice of the profession of the information and communications technologies (TICS). Although It is true that today, still the dissemination and practical and daily application of these technologies occurs relatively slowly and can be seen a gap between what is known and what is applied and between what could be innovated and the realizations that today.

From the perspective in which we are and which situates us in the beginning of what is foreseen as a long and ilusionante way, we can begin to glimpse the future that awaits us. A future that revolves around the empowerment of innovation in both diagnostic and intervention tools (computerized diagnostic systems, virtual reality, augmented reality, etc.); As in the systems of work (computer algorithms of decision making diagnoses) and even in the own services that facilitate our professionals (telepsychology). A development that will certainly allow the improvement of the quality and the efficiency in the tasks carried out as well as an improvement of the access to the services of all the disciplines of the psychology.

The downpart to this hopeful future is how it usually in all major changes, is to run the risk to stay behind i we are not able to understand that In a relative short period of time, the use of this technologies and systems of work is not going to be a chifies but a need. It is necessary that the professionals it psychology be aware that wbat may seem a mere anecdotal event not exempt from a certain snobbery, is going to turn In a brief period of time into an absolutely essential element In day to day of the profesión, being able to becomefeven a differentiating element in the job market and in the professional sphere.

What requires all the professionals of psychology the effort to go preparing for this technological leap that will certainly change in a meaningful way the way to develop the profession. But also of the institutions, professional colleges and universities, the commitment to take responsibility for this professional jump, and to become both the drivers who guide this change, and the guarantors to ensure that this evolution Professional, will be developed within the limits of ethics required by the profession.

Keywords: Future of Psychology, Technologies, Professional Associations.

2. SIMPOSIOS

PSICOLOGÍA, INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

Simposio 1

Adaptando la Cadena de Valor I+D+I al campo de la Psicología

Adapting the R&D&I Value Chain in the sphere of Psychology

Jesús de la Fuente¹ (Coord.) e-mail: jfuentes@ual.es

Manuel Mariano Vera⁶ (Coord.) e-mail: mmvera@gmail.com

¹*Department of Psychology, University of Almería, Almería, Spain*

²*Independent educational researcher, assessment, instructional design, and evaluation consultant; Bedford Massachusetts, U.S.A*

³*Dublin City University, Ireland*

⁴*Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, U.S.A*

⁵*Arden University, UK*

⁶*University of Granada, Spain*

⁷*Cardiff, Psychologist, UK*

Resumen

La filosofía actual de fortalecer y mejorar la cadena de valor de I + D + i, en nuestro Sistema Ciencia-Tecnología, establece nuevos objetivos con la Agenda Europea Horizonte 2020. El objetivo de este simposio es discutir los aspectos esenciales de este cambio de paradigma y establecer diferentes herramientas potenciales para lograr este objetivo en el campo científico y profesional de la Psicología. La primera presentación proporciona un análisis de la evolución del paradigma de I + D + i hasta su concepción actual en Horizonte 2020. La segunda presentación analiza las características y el papel de los Proyectos de I + D + i, como herramienta científica, en la búsqueda de esta estrategia. La tercera presentación revela la importancia y el potencial de los Departamentos de I + D + i como herramienta para el desarrollo profesional del psicólogo. El cuarto trabajo analiza el papel de las empresas de base tecnológica en la promoción de la transferencia de innovación científica y tecnológica a los sectores profesional y empresarial.

Palabras clave: Psicología, Cadena de valor de I + D + i, Innovación, Emprendimiento

Abstract

The current philosophy of strengthening and improving the R&D&I value chain, in our science-technology system, sets new targets with the European Agenda Horizon 2020. The aim of this symposium is to discuss the essential aspects of this paradigm shift and establish different potential tools to achieve this objective in the scientific and professional field of Psychology. The first presentation provides an analysis of the evolution of the RDI paradigm until its current conception in Horizon 2020. The second presentation analyzes the characteristics and role of RDI Projects, as a scientific tool, in pursuing this strategy. The third presentation reveals the importance and potential of RDI Departments as a tool for the professional development of the psychologist. The fourth paper analyzes the role of technology-based companies in promoting the transfer of scientific and technological innovation to the professional and business sectors.

Key words: Psychology, R&D&I value chain, Technological Innovation, Entrepreneurship

Comunicación 1. La nueva cadena de valor de I + D + i en la Psicología

Jesús de la Fuente¹, Douglas Kauffman², Unai Díaz-Oureta³ & Yashu Kauffman⁴

Resumen

La cadena de valor clásica de I + D + i se conceptualiza como la realización de investigación científica, para la producción de desarrollo tecnológico (procesos, productos o servicios) que finalmente da lugar a la innovación (y su transferencia) como el elemento fundamental del proceso. Sin embargo, la cadena de valor de Horizonte 2020 considera que esta tendencia debe invertirse. La investigación, si bien es importante, no se considera el foco principal, sino un elemento que precede al desarrollo tecnológico y, en conjunto, los dos conducen a la transferencia de la innovación, que se convierte en el foco central de la cadena.

Palabras clave: Psicología, cadena de valor de I + D + i, Programa Horizonte 2020.

Communication 1. The new R&D&I value chain in the Psychology

Jesús de la Fuente¹, Douglas Kauffman², Unai Díaz-Oureta³ & Yashu Kauffman⁴

Abstract

The *classic value chain* of RDI is conceptualized as carrying out scientific research, for the production of technological development (processes, products or services) that ultimately gives rise to innovation (and its transfer) as the ultimate element of the process. However, the *Horizon 2020 value chain* considers that this tendency should be inverted. Research, while important, is not considered to be the

main focus, but an element that precedes technology development and together the two lead to *transfer of innovation*, which becomes the central focus of the chain.

Key words: Psychology, R&D&I value chain, Horizon 2020 Program.

Comunicación 2. Proyectos de I + D + i como herramientas para la Innovación Científica / Tecnológica (I)

Jesús de la Fuente¹, José Manuel Martínez-Vicente¹ & Paul Sander⁵

Resumen

Esta presentación analiza los cambios que han experimentado los proyectos actuales de I + D + i, a la luz de los temas y áreas problemáticas presentados en Horizonte 2020. Una primera limitación en el diseño de estos proyectos no es incorporar los tres elementos esenciales en un proyecto de I + D + i. componente de investigación, componente de desarrollo de tecnología y componente de transferencia de innovación. La segunda limitación proviene de continuar pensando que la investigación, por ejemplo, justifica el diseño del Proyecto de I + D + i, y que los otros elementos no son necesarios. La tercera limitación reside en no comprender que la transferencia de innovación es el elemento esencial del diseño y desarrollo de los proyectos actuales de I + D + i. Estas tres limitaciones son especialmente importantes en el campo de las Ciencias Sociales, que tiene poca experiencia histórica en procesos de transferencia y emprendimiento. Hoy, los proyectos de I + D + i en el ámbito de la Psicología deben adoptar estos cambios si desean ser competitivos en el ámbito nacional e internacional.

Palabras clave: Psicología, Proyectos de I + D + i, Investigación, Innovación Tecnológica

Communication 2. R&D&I Projects as tools for Scientific/Technology Innovation (Research)

Jesús de la Fuente¹, José Manuel Martínez-Vicente¹ & Paul Sander⁵

Abstract

This presentation analyzes the changes that today's *R&D&I Projects* have undergone, in the light of topics and problem areas put forward in *Horizon 2020*. A first limitation in designing these projects is not incorporating the three essential elements in an RDI Project, that is, the scientific research component, the technology development component, and the innovation transfer component. The second limitation comes from continuing to think that *research –per se--* justifies the design of the R&D&I Project, and that the other elements are not necessary. The third limitation lies in not understanding that innovation transfer is the essential element of the design and development of today's R&D&I Projects. These three limitations are especially important in the field of the Social Sciences, which has little historical experience in processes of transfer and entrepreneurship. Today, R&D&I Projects in the sphere of

Psychology must adopt these changes if they wish to be competitive in the domestic and international spheres.

Key words: Psychology, R&D&I Projects, Research, Technological Innovation

Comunicación 3. Departamentos de I + D + i como herramienta para el desarrollo profesional (D).

Jesús de la Fuente¹ & Manuel Mariano Vera⁶

Resumen

Esta concepción de la cadena de valor de RDI toma forma en el ámbito de la Psicología al crear un Área de Departamento o de Psicología Cruzada en organizaciones e instituciones profesionales, especialmente en instituciones educativas. La misión de este currículo transversal sería la implementación real de la cadena de I + D + i en la organización, así como incentivar la innovación interna: el uso de aplicaciones TIC, la mejora del aspecto organizativo de la institución, el enfoque de evaluación, el análisis de la información que la organización misma genera, análisis de costo-beneficio, procesos estratégicos de toma de decisiones, etc.

Palabras clave: Psicología, Departamento de I + D + i, Innovación Tecnológica, Profesional del desarrollo.

Communication 3. RDI Departments as a tool for Professional development (Technological Development)

Jesús de la Fuente¹ & Manuel Mariano Vera⁶

Abstract

This conception of the RDI value chain takes shape in the sphere of Psychology by creating a *Department* or *Cross-Psychology Area* in organizations and professional institutions, especially educational institutions. The mission of this cross-curriculum area would be the actual implementation of the RDI chain in the organization, as well as providing incentive for internal innovation: using ICT applications, improving the institution's organizational aspect, the approach to assessment, analysis of the information that the organization itself generates, cost-benefit analyses, strategic decision-making processes, etc.

Key words: Psychology, RDI Department, Technological Innovation, Development professional.

Communication 4. Technology-Based Companies as tools for transferring innovation (Innovation)

Jesús de la Fuente¹ & Lucia Zapata⁷

Resumen

The RDI value chain can mean an advantage to the different activities of academics, research, and professional practice, with respect to processes, products and services that are generated in the sphere of psychology and education. Several examples are presented as to how the RDI chain can help to improve actions. The RDI chain is exemplified in the development of *new processes, products and services*, in the *technology-based business* itself, as a practical example of the paradigm of innovation transfer.

Key words: Psychology, Transfer of innovation, Technology-based business, Entrepreneurship.

Comunicación 4. Empresas de base tecnológica como herramientas para transferir innovación (I).

Jesús de la Fuente¹ & Lucia Zapata⁷

Abstract

La cadena de valor de I + D puede significar una ventaja para las diferentes actividades académicas, de investigación y prácticas profesionales, con respecto a los procesos, productos y servicios que se generan en el ámbito de la psicología y la educación. Se presentan varios ejemplos sobre cómo la cadena de I + D puede ayudar a mejorar las acciones. La cadena RDI se ejemplifica en el desarrollo de nuevos procesos, productos y servicios, en el negocio basado en la tecnología misma, como un ejemplo práctico del paradigma de la transferencia de innovación.

Palabras clave: Psicología, Transferencia de innovación, Negocio basado en la tecnología, Emprendimiento.

Simposio 2

Innovación en el análisis de datos para la construcción de modelos epidemiológicos con BIG DATA

Innovation in the analysis of data for the construction of epidemiological models with BIG DATA

Jesús de la Fuente¹ (Coord.) e-mail: jfuente@ual.es

Juan Manuel García-Torrecillas² (Coord.) e-mail: garcia.torrec@yahoo.es

¹*Departament of Psychology, University of Almería, Almería, Spain*

²*Hospital de Torrecárdenas, Coord. Sección de Investigación, Almería, Spain*

³*Douglass Kauffman, Independent educational researcher, assessment, instructional design, and evaluation consultant; Bedford Massachusetts, U.S.A*

⁴*Yashu Kauffman, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, U.S.A*

⁵*Giulliana Solinas, Department of Biomedicine. University of Sassari, Italy*

⁶*Gabrielle Giorgi, European University of Roma, Italy*

Resumen

Entre los aspectos de la *innovación tecnológica* actual, el *análisis masivo de datos* (BIG DATA) con técnicas estadísticas complejas se ha convertido en un reto y en una necesidad actual, inherente al desarrollo tecnológico de las organizaciones. El presente Simposio pretende mostrar algunos ejemplos de la necesidad de realizar estos análisis, en el marco de las tareas asignadas a un Departamento I+D+I, en el ámbito de los Centros de Salud, en general, y en el contexto Hospitalario específico, en particular. Se presentan diversos ejemplos de análisis reales, llevados a cabo entre Psicólogos y Médicos para evidenciar la necesidad y conveniencia de los mismos, aplicados a la construcción de modelos epidemiológicos predictivos de enfermedades colorectales, de mortalidad intrahospitalaria, o de muerte en emergencias.

Palabras clave: Innovación Tecnológica, análisis de datos, BIG DATA, modelos epidemiológicos, Departamento de I + D.

Agradecimientos: Estudio financiado con Fondos FEDER-ISCIII para el proyecto PI16/01931 de la AES, periodo 2017-2019.

Abstract

Among the aspects of current technological innovation, the massive data analysis (BIG DATA) with complex statistical techniques has become a challenge and a current need inherent in the technological development of organizations. This Symposium aims to show some examples of the need to perform these analyzes, within the framework of the tasks assigned to an R & D & I Department, in the field of Health Centers, in general, and in the specific Hospital context, in particular. Several examples of real analyzes are presented, carried out between Psychologists and

Physicians to demonstrate the need and convenience of them, applied to the construction of epidemiological models predictive of colorectal diseases, of in-hospital mortality, or of death in emergencies.

Key words: Technological Innovation, data analytics, BIG DATA, epidemiological models, R & D Department.

Acknowledgments: Study financed with FEDER-ISCIII Funds for project PI16 / 01931 of the AES, period 2017-2019.

Comunicación 5. Innovación en el análisis de datos para la construcción de modelos epidemiológicos y predictivos con BIG DATA. Aplicación a modelos en patología colorrectal.

Juan Manuel García-Torrecillas², Jesús de la Fuente¹

Resumen

Los datos masivos o Big Data son entendidos como un volumen de información de tal calibre que difícilmente puede ser manejada con el hardware y software habituales. Su aplicación a la construcción de modelos predictivos es relativamente nueva e inexistente en el caso del cáncer colorrectal. En nuestro país, hasta el momento actual, no se han construido modelos predictivos para estudiar la mortalidad intrahospitalaria y el reingreso precoz de este grupo de pacientes; existen algunas aproximaciones pero ninguna de ellas tiene su origen en esta metodología.

Los modelos de regresión logística robusta combinados con metodologías novedosas como el análisis de propensión, árboles de decisión, redes neuronales y análisis multinivel, ofrecen un panorama esperanzador. Ejemplo de lo anterior, se ha desarrollado modelo predictivo para determinar el riesgo de estancia prolongada en este tipo de pacientes (Torrecillas&Olvera), construido a partir de grandes volúmenes de información y con una capacidad de discriminación y calibración visual elevadas.

La innovación metodológica, estadística y en el área del conocimiento se postula como el futuro a corto plazo de las decisiones en este grupo de pacientes. Los diferentes campos de la medicina y la psicología se benefician ya y lo harán con mayor intensidad en el futuro de estas nuevas técnicas donde la estadística, la biología, la psicología y el emprendimiento se fusionan para proporcionarnos herramientas innovadoras y transferibles a la sociedad.

Palabras clave: Innovación, Modelos Predictivos, Datos Masivos, Cáncer Colorrectal cancer

Communication 5. Innovation in the analysis of data for the construction of epidemiological and predictive models with BIG DATA. Application to colorectal models.

Juan Manuel García-Torrecillas², Jesús de la Fuente¹

Abstract

Massive Data or Big Data are understood as a volume of information of such caliber that it can hardly be handled with the usual hardware and software. It's application to the construction of predictive models is relatively new and non-existent in the case of colorectal cancer. In our country, to date, predictive models have not been constructed to study in-hospital mortality and early re-admission of this group of patients. There are some approximations but none of them has its origin in this methodology.

Robust logistic regression models combined with novel methodologies such as propensity analysis, decision trees, neural networks and multilevel analysis offer a hopeful outlook. Example of the above, a predictive model has been developed to determine the risk of prolonged length of stay in this kind of patients (Torrecillas & Olvera), built from large volumes of data and with a high discrimination capacity and visual calibration.

Methodological, statistical and knowledge innovation is postulated as the short-term future of decisions in this group of patients. The interdisciplinary fields of medicine and psychology are already benefiting and will do so with greater intensity in the future of these new techniques where statistics, biology, psychology, education, and entrepreneurship are merged to provide us with innovative and transferable tools to the society.

Key words: Innovation, Predictive Model, Big Data, Colorectal cancer

Comunicación 6. Modelo empírico (SEM) de la mortalidad por accidente cerebrovascular en el contexto intrahospitalario español: el papel de los factores individuales y contextuales.

Jesús de la Fuente¹, Juan Manuel García-Torrecillas², Douglass Kauffman³, Yashu Kauffman⁴

Resumen

Entre los predictores clínicos del pronóstico de la insuficiencia cardíaca, la investigación previa ha establecido diferentes factores personales (principalmente edad, sexo, anemia, insuficiencia renal y diabetes) y mediadores (PET, HBP, EOC, arritmias y dislipemia). Esta investigación ha añadido los factores hospitalarios y de manejo (año, tipo de hospital, estadía, número de diagnósticos y procedimientos o readmisiones) en la predicción del *exitus*, con el objetivo de establecer un modelo predictivo estructural. Un total de 808.229 sujetos participaron, a partir de bases de datos del Sistema Nacional de Salud español. Se construyó un modelo de predicción

utilizando análisis de MANOVAsn (SPSS 24.0) y el análisis SEM (AMOS 20.0) que cumplió con los valores estadísticos apropiados (Chi-Cuadrado; NFI, RFI, IFI, TLI, CFI> .90; RMSEA <.08). Presentamos los efectos directos e indirectos de las variables en la predicción significativa de la mortalidad intrahospitalaria en la insuficiencia cardíaca. Se discuten las implicaciones de esta metodología para el análisis de *big data* en contextos hospitalarios y de salud.

Palabras clave: análisis SEM, insuficiencia cardíaca, factor biomédico, factores hospitalarios, epidemiología, mortalidad

Communication 6. Empirical model (SEM) of Stroke Mortality in Spanish intra-hospital settings: the role of Individual and Contextual factors

Jesús de la Fuente¹, Juan Manuel García-Torrecillas², Douglass Kauffman³, Yashu Kauffman⁴

Abstract

Among the clinical predictors of heart failure's prognosis, previous research has established different personal factors (mainly age, gender, anemia, renal failure and diabetes) and mediators (PET, HBP, EOC, arrhythmias and dyslipidemia). This research has added hospitalary and management factors (year, type of hospital, stay, number of diagnosis and procedures or readmissions) in predicting the exitus, with the aim of establishing a structural predictive model. A total of 808,229 subjects participated, from data bases of the Spanish National Health System. A prediction model was constructed using MANOVAs (SPSS 24.0) and SEM analysis (AMOS 20.0) that met the appropriate statistical values (Chi-Square; NFI, RFI, IFI, TLI, CFI > .90; RMSEA <.08). We present the direct and indirect effects of the variables in the significant prediction of in-hospital mortality in heart failure. The implications of this methodology for the analysis of big data in hospital and health contexts are discussed.

Key Word: SEM analysis, heart failure, biomedical factor, hospitalary factors, epidemiology, mortality

Comunicación 7. De los datos a la información: modelado con regresión logística robusta y transferencia a una App para la estimación del riesgo de mortalidad por ictus en el Servicio de Urgencias

Juan Manuel García-Torrecillas² & Jesús de la Fuente¹, Giulliana Solinas³, Gabrielle Giorgy⁴

Resumen

Pese a los grandes avances en el manejo inicial del ictus isquémico (IS) éste sigue teniendo una alta mortalidad e importantes repercusiones funcionales para el paciente. El IS es una auténtica emergencia médica y elaborar un modelo predictivo a partir de datos contenidos en el conjunto mínimo básico de datos que permita

estratificar la gravedad del paciente en el momento del ingreso a urgencias ayudaría a adecuar la calidad y tiempos de la actuación médica, mejorando los resultados para el paciente.

Nuestro objetivo fue elaborar un modelo predictivo para estimar el riesgo de mortalidad en pacientes que acuden a urgencias con un ictus isquémico no subsidiario de fibrinólisis y transferir dicho modelo a una App que permita el cálculo rápido del riesgo individualizado el paciente. Fueron analizados 186.245 episodios de IS y consideradas variables clínicas, sociodemográficas y de gestión.

Se realizaron análisis de regresión logística mediante el procedimiento enter forzado y se seleccionaron las variables que aportando explicación de la varianza al modelo estuvieran disponibles en los primeros 30 minutos de atención en urgencias. Se obtuvo un modelo con una capacidad discriminativa moderada (C-Statistic 0.741 [0.736-0.745]) y una buena calibración visual. Dado el frecuente sobreajuste en metodología logística cuando existen grandes volúmenes de datos y variables, se emplearon árboles de decisión y algoritmo CHAID exhaustivo para reducir las variables introducidas posteriormente en el modelo. El modelo final contuvo sólo 10 variables de fácil consecución. Finalmente se diseñó y elaboró una App de uso gratuito y fácil accesibilidad que permitió el cálculo del riesgo de mortalidad intrahospitalaria en tiempo real para los médicos de los SUH.

Palabras clave: Ictus isquémico, Modelo Predictivo, Aplicación móvil, Regresión Logística, Árboles de decisión.

Communication 7. From data to information: robust logistic modeling and transference to an App in estimating the risk of stroke mortality in the emergency department

*Juan Manuel García-Torrecillas² & Jesús de la Fuente¹,
Giulliana Solinas³, Gabrielle Giorgy⁴*

Abstract

Despite the great advances in the initial management of Ischemic Stroke (IS), it still has a high mortality and important functional patient repercussions. The IS is a real medical emergency; to elaborate a predictive model for IS based on data contained in the minimum basic data set that allows to stratify the severity at admission time into the emergency room, would help to adjust the quality and times of the medical intervention, improving the results for the patient.

The aim was to develop a predictive model to estimate the mortality risk in patients with IS and non-subsidiary of fibrinolysis and transfer this model to an App that allows the rapid calculation of the patient's individualized risk. We analyzed 186,245 IS episodes and were considered clinical, sociodemographic and management variables.

Logistic regression analysis was carried out using forced enter procedure and variables that provided explanation of the variance to the model and that were available in the first 30 minutes. We obtained a model with a moderate discriminative capacity (C-Statistic 0.741 [0.736-0.745]) and a good visual calibration. Given the

frequent over-adjustment in logistics methodology when there exist large volumes of data and variables, decision trees and exhaustive CHAID algorithm were used to reduce the number of variables in the model. The final model contained only 10 easily achievable variables. Finally, an App for free use and easy accessibility was designed and developed, which allowed the calculation of the in-hospital mortality risk in real time for emergency physicians.

Keywords: Ischemic Stroke, Predictive Model, Movil aplicacion (App), Logistic Regression, Decission Trees.

Comunicación 8. Departamento de I+D+I como herramientas para transferir innovación con análisis tipo BIG DATA

Jesús de la Fuente¹, Juan Manuel García-Torrecillas² y Lucía Zapata⁵

Resumen

La cadena de valor de I + D puede significar una ventaja para las diferentes actividades académicas, de investigación y prácticas profesionales, con respecto a los procesos, productos y servicios que se generan en el ámbito de la psicología y salud. Se presentan varios ejemplos sobre cómo la cadena de I + D puede ayudar a mejorar las acciones. La cadena RDI se ejemplifica en el desarrollo de nuevos procesos, productos y servicios (BIG DATA ANALYSIS), en el negocio basado en la tecnología misma, como un ejemplo práctico del paradigma de la transferencia de innovación.

Palabras clave: Psicología, Transferencia de innovación, Negocio basado en la tecnología, Emprendimiento.

Communication 8. R & D Department as tools for transferring innovation of BIG DATA analysis

Jesús de la Fuente¹, Juan Manuel García-Torrecillas² & Lucía Zapata⁵

Abstract

The RDI value chain can mean an advantage to the different activities of academics, research, and professional practice, with respect to processes, products and services that are generated in the sphere of psychology and health. Several examples are presented as to how the RDI chain can help to improve actions. The RDI chain is exemplified in the development of *new processes, products and services (BIG DATA ANALYSIS)*, in the *technology-based business* itself, as a practical example of the paradigm of innovation transfer.

Key words: Psychology, Transfer of innovation, Technology-based business, Entrepreneurship.

Simposio 3

Las Spin-off universitarias como elemento clave de la transferencia de la investigación.

University spin-off as a key element in the transfer of research.

Fernando Díanez¹, Beatriz Cantón ¹ (coord)

¹ *Oficina de Transferencia de Resultados de investigación, Universidad de Almería, Almería, España*

² *Instituto de Neurorehabilitación Infantil, InPaula, Almería, España*

³ *Departamento de Psicología, Universidad de Almería, Almería, España*

⁴ *NeuroDigital Technologies SL. Almería, Spain*

⁵ *Departamento de Matemáticas, Universidad de Almería, Almería, España*

⁶ *Departamento de Informática, Universidad de Almería, Almería, España*

⁷ *Departamento de Educación, Universidad de Almería, Almería, España*

⁸ *Virtual dor. Almería, Spain*

¹ *Research results transfer office, University of Almería, Almería, Spain*

² *Instituto de Neurorehabilitación Infantil, InPaula, Almería, Spain*

³ *Department of Psychology, University of Almería, Almería, Spain*

⁴ *NeuroDigital Technologies SL. Almería, Spain*

⁵ *Department of Mathematics, University of Almería, Almería, Spain*

⁶ *Department of Informatics, University of Almería, Almería, Spain*

⁷ *Department of Education, University of Almería, Almería, Spain*

⁸ *Virtual dor. Almería, Spain*

Resumen

El término anglosajón “spin-off” se utiliza para describir la creación de nuevas empresas en el seno de otras empresas u organizaciones ya existentes, sean públicas o privadas, que actúan de incubadoras y que con el tiempo acaban adquiriendo independencia jurídica, técnica y comercial.

Actualmente la creación de “Spin-off” o Empresas de Base Tecnológica en el seno de las universidades, constituye una de las formas más eficientes de hacer efectiva, a corto o medio plazo, la tercera misión de las universidades, la transferencia. La difusión mediante publicaciones de los resultados de investigación, es algo que desde siempre ha estado en el ADN de los investigadores de todas las áreas de conocimiento. Publicar los resultados logrados en la investigación ha tenido siempre y tiene actualmente, un gran peso específico dentro de la valoración de los resultados obtenidos en los proyectos de investigación, e incluso dentro de la trayectoria profesional de los propios investigadores. Lamentablemente algo tan fundamental para el avance socioeconómico de la sociedad, como es la transferencia de los resultados de investigación, no ha sido durante mucho tiempo considerado e incluso hoy en día aún no se valora lo suficiente, en muchos de los procesos de acreditación de

la excelencia investigadora de los grupos de investigación, ni en la carrera profesional de los investigadores.

Palabras clave: Psicología, Transferencia de innovación, Negocio basado en la tecnología, Emprendimiento

Abstract

The Anglo-Saxon term "spin-off" is used to describe the creation of new companies within other existing companies or organizations, whether public or private, which act as incubators and eventually acquire legal, technical and commercial independence.

Currently, the creation of "Spin-off" or Technology-Based Companies within the universities, is one of the most efficient ways to make effective, in the short or medium term, the third mission of universities, research results transfer. The diffusion through publications of research results is something that has always been in the DNA of researchers from all areas of knowledge. Publishing the results achieved in the research has always had and still has a great specific weight within the assessment of the results obtained in the research projects, and even within the professional career of the researchers themselves. Unfortunately, something so fundamental to the socioeconomic advance of society, such as the transfer of research results, has not been considered for a long time and, even today, it is still not valued enough, in many of the accreditation processes of the research excellence of research groups, or in the professional career of researchers.

Key words: Psychology, Transfer of innovation, Technology-based business, Entrepreneurship.

Comunicación 9. Spin-off del área de psicología en la Universidad de Almería

Fernando Díanez¹, Beatriz Cantón ¹

Resumen

La transferencia de conocimiento entre el sector público y las empresas, requiere que los resultados de investigación se transformen en un nuevo producto o un nuevo servicio para la sociedad que tengan una explotación comercial por las empresas y/o instituciones. Además, la transferencia se puede producir mediante la investigación colaborativa Universidad- Empresa, donde determinados problemas de interés para el mundo de la empresa o la sociedad en general, pueden encontrar soluciones de la mano de la colaboración con equipos de investigación de las universidades.

Las "Spin-off" o Empresas de Base Tecnológica, constituyen la forma más directa de hacer transferencia por parte de los equipos de investigación, estos se constituyen en empresa capaces de transformar la experiencia investigadora del equipo en productos innovadores para la sociedad. Crear una "Spin-off" para un investigador representa apostar firmemente para que los resultados de su investigación y su

experiencia lleguen al mercado, y es una apuesta en la que además de invertir su tiempo y dinero, ha de enfrentar el desafío que implica tomar las riendas de la actividad empresarial.

La creación de "Spin-off" basadas en la tecnología o en el conocimiento, es posible en todas las áreas del conocimiento. En el área de la psicología en la Universidad de Almería se han creado seis empresas partiendo de iniciativas muy diversas de investigadores, y que se encuentran en distintos estados de desarrollo empresarial. Estas son:

- InPaula centrada en la neurorehabilitación infantil.
- NeuroDigital Technologies centrada en la aplicación de la realidad virtual multisensorial.
- VIRTUAL DOR centrada en la aplicación de la realidad virtual sector educativo y sanitario.
- EDUCATION & PSYCHOLOGY I+D+i centrada en campos psicoeducativo y psicopedagógico.
- Humania Proyectos Empresariales, S.L centrada en la aplicación de la psicología en el mundo del trabajo.
- Intergeneraciones Servicios Psicogerontológicos S.L.L. centrada en la aplicación de la psicología en el envejecimiento activo.

Palabras clave: Psicología, Transferencia de innovación, Negocio basado en la tecnología, Emprendimiento

Communication 9. Spin-off from the area of psychology at the University of Almería

Fernando Díanez¹, Beatriz Cantón¹

Abstract

The transfer of knowledge between the public sector and companies requires that research results be transformed into a new product or a new service for society and that they have a commercial exploitation by companies and/or institutions. In addition, the transfer can be produced through collaborative University-Enterprise research, where certain problems of interest to the world of the company or society in general, can find solutions in the hand of collaboration with research teams of universities.

The "Spin-off" or Technology-Based Companies are the most direct way to make the transfer by the research teams, they are a company capable of transforming the team's research experience into innovative products for society. Creating a "Spin-off" for a researcher means betting firmly so that the results of your research and your experience reach the market, and it is a bet in which besides investing your time and money, you have to face the challenge that involves taking the reins of business activity.

The creation of "Spin-off" based on technology or knowledge is possible in all areas of knowledge. In the area of psychology at the University of Almeria, six companies have been created based on very diverse initiatives of researchers, which are in different stages of business development. These are:

- InPaula focused on child neurorehabilitation.
- NeuroDigital Technologies focused on the application of multisensory virtual reality.
- VIRTUAL DOR focused on the application of virtual reality, educational and health sector.
- EDUCATION & PSYCHOLOGY I + D + i focused on psychoeducational fields.
- Humania Proyectos Empresariales, S.L focused on the application of psychology in the world of work.
- Intergeneraciones Servicios Psicogerontológicos S.L.L. focused on the application of psychology in active aging.

Key words: Psychology, Transfer of innovation, Technology-based business, Entrepreneurship.

Comunicación 10. El Instituto de Neurorehabilitación Infantil, InPaula: ciencia, innovación y cariño

Pilar Flores ^{2,3}, Rosa Cánovas ², Yasmina Medina²,
Rocío Ayala² y Fernando Sánchez-Santed ^{2,3}

Resumen

El instituto de neurorehabilitación infantil InPaula fundado en 2010, es una empresa de base tecnológica (EBT) que vincula el mundo universitario con la innovación tecnológica en salud y el emprendimiento.

En la actualidad somos un referente en innovación y calidad en reeducación cognitiva, sensorial y motora de forma integral. Nuestra vocación transdisciplinar se traduce en un equipo de profesionales en neuropsicología, logopedia, fisioterapia, terapia ocupacional, terapia familiar y psicoterapia, terapia visual, nutrición infantil, y catedráticos de psicología, que trabajamos de forma coordinada en neurorehabilitación infantil basada en la evidencia, sin olvidar la imprescindible labor de los familiares y el entorno más cercano del niño.

Además, el trabajo de nuestro equipo va más allá de la parte meramente asistencial encontrándonos inmersos en la actualidad en varios proyectos de innovación tecnológica junto con diversas empresas del ámbito privado, universidades e instituciones sanitarias. La realidad virtual, el uso de tablets, la implantación de sistemas aumentativos/alternativos de comunicación, el asesoramiento e implantación de sistemas de acceso o el desarrollo de un sistema de simulador equino son ejemplos de cómo aplicamos el potencial de las nuevas tecnologías a nuestro trabajo diario con los niños.

Palabras clave: Psicología, empresas basadas en la tecnología, neurorehabilitación infantil

Communication 10. The Institute of Child Neurorehabilitation, InPaula: science, innovation and love

Pilar Flores ^{2,3}, Rosa Cánovas ², Yasmina Medina²,
Rocío Ayala² y Fernando Sánchez-Santed ^{2,3}.

Abstract

The institute of child neurorehabilitation InPaula was founded in 2010, is a technology-based company (EBT) that links the university world with technological innovation in health and entrepreneurship.

Currently we are a benchmark in innovation and quality in cognitive, sensory and motor reeducation in an integral way. Our transdisciplinary vocation turn into a team of professionals in neuropsychology, speech therapy, physiotherapy, occupational therapy, family therapy and psychotherapy, visual therapy, child nutrition, and psychology professors, who work in a coordinated way in child neurorehabilitation based on evidence, without forget the essential work of the family members and the child's closest environment.

In addition, the work of our team goes beyond the purely assistance part, finding ourselves immersed in several technological innovation projects together with various private companies, universities and health institutions. Virtual reality, the use of tablets, the implementation of augmentative / alternative communication systems, advice and implementation of access systems or the development of an equine simulator system are examples of how we apply the potential of new technologies to our work daily with children.

Key words: Psychology, Technology-based business, child neurorehabilitation

Comunicación 11. Neurodigital technologies: tocar y sentir la realidad virtual

Francisco A. Nieto-Escámez ^{2,4}; Luis Castillo-López ⁴

Resumen

Una de las claves para el éxito de la Realidad Virtual recae en su capacidad para ofrecer experiencias totalmente interactivas y multisensoriales que proporcionen al usuario una potente sensación de “presencia” en el mundo virtual. La primera aproximación a la Realidad Virtual ha sido a través del sentido de la vista, haciendo posible que nos veamos inmersos en un número infinito de escenarios. Sin embargo, la mera estimulación visual no es suficientemente realista ya que el usuario no puede interactuar con los elementos virtuales de manera natural, utilizando sus propias manos y consiguiendo una sensación de tacto adecuada. NeuroDigital Technologies es una EBT de la Universidad de Almería formada por un equipo multidisciplinar de psicólogos/neurocientíficos, ingenieros, diseñadores gráficos... que ha desarrollado dos guantes hápticos: Gloveone y Avatar VR que permiten al usuario tocar y sentir con sus propias manos cualquier elemento digital que se muestra a través de unas gafas de Realidad Virtual o en una pantalla de TV u ordenador. Esta tecnología se ofrece y

utiliza en una amplia variedad de casos de uso, los más demandados actualmente son entrenamiento de profesionales, educación, entretenimiento, rehabilitación médica, turismo, museos... No obstante, hasta alcanzar el estado actual NeuroDigital Technologies ha pasado por diferentes fases propias de una "Startup", pivotando de modelo de negocio y evolucionando desde un prototipo de laboratorio a un producto final de mercado. En cada una de estas etapas han ido surgiendo nuevos retos y se han buscado diferentes soluciones, sirviendo dichas experiencias como aprendizaje para el emprendimiento.

Palabras clave: Realidad Virtual; Guante háptico; Gloveone; Avatar VR; Psicología; Emprendimiento

Communication 11. Neurodigital technologies: touching and feeling virtual reality

Francisco A. Nieto-Escámez ^{3,4} Luis Castillo-López ⁴

Abstract

One of the keys to the success of Virtual Reality lies in its ability to offer fully interactive and multisensory experiences that provide the user with a powerful sense of "presence" in the virtual world. The first approach to Virtual Reality has been through the sense of sight, making it possible for us to be immersed in an infinite number of scenarios. However, the mere visual stimulation is not realistic enough because the user cannot interact with the virtual elements in a natural way, using their own hands and getting an adequate sensation of touch. NeuroDigital Technologies is an EBT of the University of Almeria formed by a multidisciplinary team of psychologists / neuroscientists, engineers, graphic designers ... who has developed two haptic gloves: Gloveone and Avatar VR that allow the user to touch and feel with their own hands any digital element that is shown through Virtual Reality glasses or on a TV screen or computer. This technology is offered and used in a wide variety of use cases, the most demanded now are professional training, education, entertainment, medical rehabilitation, tourism, museums ... However, until reaching the current state NeuroDigital Technologies has gone through the different phases of a typical "Startup", pivoting on its business model and evolving from a laboratory prototype to a final market product. In each of these stages new challenges have emerged and different solutions have been sought, serving these experiences as learning for entrepreneurship.

Key words: Virtual Reality; Haptic glove; Gloveone; Avatar VR; Psychology; Entrepreneurship

Comunicación 12. Virtual dor: nuevas tecnología aplicadas a la salud y la educación

Adolfo J. Cangas², José Luis Rodríguez ⁵, José A. Piedra ⁶, César Bernal ⁷
Juan Jesús Ojeda⁶ y Diego Cangas⁸

Resumen

El mundo tecnológico relacionado con la Realidad Virtual, Serious games (videojuegos educativos), impresoras 3D, etc. ha experimentado un avance muy importante en los últimos años, existiendo hoy en día infinidad de aplicaciones en diversos campos. Virtual Dor, empresa de nueva creación, nace con la finalidad de especializarse particularmente en el sector educativo y sanitario, un ámbito en franca expansión y donde los integrantes del equipo (formado por informáticos, educadores y psicólogos de la Universidad de Almería) tienen amplia experiencia. Se ejemplificará con el software denominado Stigma-Stop, videojuego educativo desarrollado para sensibilizar a los jóvenes sobre los problemas de salud mental. Asimismo, se comentarán otros programas desarrollados, centrados en el consumo de sustancias, alteraciones de la imagen corporal, aprendizaje de las matemáticas, etc., para mostrar las posibilidades y también las dificultades de emprendimiento en este sector.

Palabras Clave: Psicología, Emprendimiento, Serious Games, Realidad Virtual.

Communication 12. Virtual Dor: New technology applied to Health and Education

Adolfo J. Cangas², José Luis Rodríguez ⁵, José A. Piedra ⁶, César Bernal ⁷,
Juan Jesús Ojeda⁶ and Diego Cangas ⁸

Abstract

The technological world related to Virtual Reality, Serious games (educational video games), 3D printers, etc have experienced a very important advance in recent years; there are now countless applications in various fields. Virtual Dor, a newly created company, was born with the aim of specializing in particular in the Education and Health sector, a field in frank expansion and where the team members (formed by computer engineers, educators and psychologists from the University of Almeria) have huge experience It will be exemplified with the software called Stigma-Stop, an educational videogame developed to sensitize young people about mental health problems. Likewise, other developed programs will be discussed, focused on the substances abuse, alterations of body image, learning of mathematics, etc., to show the possibilities and also the difficulties of entrepreneurship in this sector.

Keywords: Psychology, Entrepreneurship, Serious Games, Virtual Reality.

Simposio 4

Análisis psicológico del Emprendimiento

Comunicación 13. Identidad emprendedora e identificación de los incidentes críticos en la actividad profesional del emprendedor

Valencia, Alina y Monereo Font, Carles

Psicología de la Educación, Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España

E-mails: alina.valencia@e-campus.uab.cat; carles.monereo@uab.cat

Resumen

A pesar de la importancia del enfoque psicológico en los negocios y del rol de la identidad emprendedora para el éxito de la actividad empresarial, hay pocos estudios dedicados a la construcción de la identidad empresarial, debido a una carencia en la comprensión teórica de lo que se necesita para convertirse en emprendedor (Donnellon, etc., 2014). Con el objetivo de completar este vacío, proponemos utilizar una metodología basada en el estudio profundo de la identidad de los emprendedores, y en especial de sus posiciones del yo o *I-positions* que conforman la micro sociedad que es nuestra mente (Hermans, 2002), así como las estrategias elegidas por los empresarios frente a diferentes tipos de incidentes críticos que tienen un impacto significativo sobre su trayectoria profesional (Scartezini y Monereo, 2017). Para ello, elaboramos y aplicamos el cuestionario «Encuesta para emprendedores sobre incidentes críticos» en el que participaron 420 empresarios de diferentes países de la UE. Partimos de un diseño mixto que incluye el registro y análisis de datos cuantitativos y cualitativos. En nuestra investigación nos centramos en los dos tipos de incidentes críticos más frecuentes para los empresarios, aquellos que tienen un carácter individual y los que afectan a un colectivo. Las situaciones propuestas en la encuesta tratan principalmente el aspecto psicológico del comportamiento empresarial. Los principales resultados confirman la gran importancia de los incidentes críticos para la formación de la identidad empresarial y la existencia de cuatro perfiles de identidad que conducen a diferentes tipos de *I-positions* que los empresarios activan en un entorno empresarial real. El estudio muestra correlaciones positivas y negativas entre diferentes factores como son el género, la experiencia empresarial o el nivel educativo, y también expone cuales son las estrategias del comportamiento emprendedor y el impacto emocional de los incidentes críticos en su vida profesional.

Palabras clave: identidad, incidentes críticos, emprendedores, actividad profesional

Communication 13. Entrepreneurial identity and identification of critical incidents in professional performance of entrepreneur

Valencia, Alina and Monereo Font, Carles

Educational Psychology, Autonomous University of Barcelona, Barcelona, Spain

E-mails: alina.valencia@e-campus.uab.cat t; carles.monereo@uab.cat

Abstract

Despite the importance of psychological approach in business and leading role of entrepreneurial identity for the success of the business activity, there are few studies dedicated to entrepreneurial identity construction, due to a gap in theoretical understanding of what it takes to become an entrepreneur (Donnellon, etc., 2014). Targeting to solve this problem, we propose to use a methodology based on the profound study of entrepreneurs' identity including their I-positions which prove the self as a micro-society of I-positions (Hermans, 2002). Such strategies are chosen by entrepreneurs to face different types of critical incidents significant to a person and having a high impact on his personal or professional life (Monereo, 2015; Scartezini & Monereo, 2017). For this purpose, we have created and expanded the questionnaire «Survey for Entrepreneurs on Critical Incidents» which involved 420 participants, entrepreneurs from different EU countries. The design of the questionnaire includes quantitative data and qualitative data (open questions). In our research, we were focused on two types of critical incidents more typical for entrepreneurs: individual and collective cases. Situations proposed in the survey all mostly deal psychological aspect of entrepreneurial behavior. The main results confirm the high importance of critical incidents for the formation of entrepreneurial identity and existence of 4 identity profiles which lead to different types of I-positions that entrepreneurs choose and acting strategies according to these positions in a real business environment. In addition, study shows positive and negative correlations between different factors as gender, entrepreneurial experience, educational level and also show the strategies of entrepreneurial behavior and emotional impact of the critical incidents on their professional life.

Key words: identity; critical incidents; entrepreneurs; professional activity

Comunicación 14. Evidencias sobre el impacto de la Educación para el emprendimiento en Europa

Hervas-Torres, M., Herranz-Vazquez, I., Fernández-Martín, F. D., y Arco-Tirado, J. L.

Departamento Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Granada,
Granada, España

E-mails: miriamhervas@ugr.es ; iherranz@ugr.es ; fdfernan@ugr.es ; ilarco@ugr.es

Resumen

La reciente crisis económica y financiera ha tenido consecuencias muy negativas para el empleo y la inclusión social de los europeos en los últimos diez años, especialmente en los jóvenes y en mayor medida en los países del sur de Europa. Para hacer frente a estos efectos negativos la Comisión Europea ha puesto en marcha varias políticas de empleo tanto activas como pasivas entre las que destaca la Educación para el Emprendimiento. El objetivo de este estudio es analizar y sintetizar la información disponible sobre el desarrollo e impacto de la Educación para el Emprendimiento en Europa. Para ello se ha realizado una revisión no sistemática en la que se ha localizado, seleccionado, analizado y sintetizado la información tanto de fuentes primarias como secundarias con contenidos relacionados con la Educación para el Emprendimiento. El resultado principal ha sido la identificación de evidencias sobre el impacto de esta política y la necesidad de mejorar la calidad de dichas evidencias mejorando la potencia de los diseños de investigación evaluadora que utilizan los distintos estudios. En este sentido, este documento ofrece diferentes recomendaciones para fortalecer la capacidad de Europa para crear, aplicar y mediar conocimiento en esta área.

Palabras clave: educación para el emprendimiento; desempleo juvenil; políticas basadas en evidencias; prácticas basadas en evidencias

Comunicación 14. Evidences on the Impact of Entrepreneurship Education in Europe

Hervas-Torres, M., Herranz-Vazquez, I., Fernández-Martín, F. D., y Arco-Tirado, J. L.

Department of Developmental Psychology and Education, University of Granada,
Granada, Spain

E-mails: miriamhervas@ugr.es ; iherranz@ugr.es ; fdfernan@ugr.es ; ilarco@ugr.es

Abstract

The recent financial and economic crisis has had very negative consequences for employment and social inclusion of the European in the last ten years, especially in the young people and to a great extent in the countries of southern Europe. To deal with these negative effects, the European Commission has launched several employment policies, both active and passive. One of those has been Entrepreneurship Education. The objective of this study is to analyze and synthesize the available information on the development and impact of Entrepreneurship Education in Europe. A non-

systematic review has been conducted in order to locate, select, analyze and synthesize the information from primary and secondary sources on Entrepreneurship Education. The main result has been the identification of the evidences available on the impact of this policy and the need to improve the quality of such evidences by strengthening the evaluation of current and future studies' research designs. Accordingly, this paper provides different recommendations to strengthen Europe's capacity to create, apply, and mediate knowledge in this area.

Key words: entrepreneurship education; youth unemployment; policy-based evidence; practices based evidence.

Comunicación 15. Grit como predictor del Emprendimiento en Jóvenes

Arco-Tirado, J. L., Fernández-Martín, F. D., Hervás-Torres, M., y Herranz-Vazquez, I.,

*Departamento Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de
Granada, Granada, España*

E-mails:

ilarco@ugr.es; fdfernan@ugr.es; miriamhervas@ugr.es; iherranz@ugr.es

Resumen

El desempleo juvenil en Europa se ha disparado en los últimos años consecuencia de la fuerte crisis económica y financiera. Entre los múltiples factores asociados de esta condición, los factores personales incluidas las habilidades no-cognitivas son mencionadas a menudo como responsables de esta situación. Uno de estos rasgos específicos de personalidad que está recibiendo mayor atención en los últimos años es Grit. El objetivo de este trabajo es determinar la capacidad de Grit para predecir niveles de empleo y auto-empleo en una muestra representativa estratificada de 1000 jóvenes en España. La realización de distintos análisis descriptivos e inferenciales nos permitirá establecer conclusiones sobre la capacidad de este constructo para predecir distintas situaciones de empleo y autoempleo. Se realizarán diferentes recomendaciones a partir de los resultados encontrados.

Palabras clave: Grit, Emprendimiento, Autoempleo, Desempleo Juvenil, Personalidad, Educación para el Emprendimiento

Communication 15. Grit as predictor of Entrepreneurship among youth

Arco-Tirado, J. L., Fernández-Martín, F. D., Hervas-Torres, M., y Herranz-Vazquez, I.,

*Department of Developmental & Educational Psychology,
University of Granada, Spain*

ilarco@ugr.es; fdfernan@ugr.es; miriamhervas@ugr.es; iherranz@ugr.es

Abstract

Youth unemployment in Europe has experienced alarming levels in Europe in the last few years as a consequence of the economic and financial crisis. Among the different factors related to that condition, personal factors including no cognitive abilities have been mentioned often as responsible of such situation. One of the personality traits that is receiving increased attention in the last few years is Grit. The objective of this research is to determine the capacity of Grit to predict employment and unemployment levels among a representative and stratified sample of 1000 young people in Spain. After several descriptive and inferential analysis we will make some conclusions on the capacity of this construct to predict different situations of employment and unemployment. Several recommendations will be provided depending on the results obtained.

Key words: Grit, Entrepreneurship, Self-Employment, Youth Unemployment, Personality, Entrepreneurship Education

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. NEUROPSICOLOGÍA

Simposio 5

Nuevas herramientas para la evaluación y la intervención neuropsicológica

Pérez-García, M. (Coord.) *

**Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológico, Universidad de Granada, Granada, España*

Comunicación 16. BENCI: Una nueva herramienta para la evaluación neuropsicológica de niños

Pérez-García, M.* , Cruz-Quintana, F.* , Pérez-Marfil, M.N.* , Fernández-Alcantara, M.** , Hidalgo-Ruzzante, N.*** , Burneo-Garcés, C.* y Fasfous, A.****

**Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológico, Universidad de Granada, Granada, España*

***Departamento de Psicología de la Salud, Universidad de Alicante, Alicante, España*

****Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Granada, Granada, España*

*****Departamento de Ciencias Sociales, Universidad de Belén, Belén, Palestina*

E-mails: mperezg@ugr.es, fcruz@ugr.es, nperez@ugr.es, mfernandez@ua.es, nhidalgo@ugr.es, cburneo@ugr.es, afasfous@bethlehem.edu

Resumen

El desarrollo de instrumentos de evaluación neuropsicológica es fundamental para el trabajo del neuropsicólogo clínico. Sin embargo, el número de pruebas disponibles en nuestro contexto es muy limitada, especialmente en el caso de la evaluación neuropsicológica de niños. Además, el escaso número de pruebas está limitado a pruebas de lápiz y papel y el número de pruebas adaptado a nuevas tecnologías es muy escaso. Para paliar este déficit se ha creado la Batería de Evaluación Neuropsicológica Computerizada Infantil (BENCI) (Cruz et al. 2014). Esta batería contiene 14 pruebas neuropsicológicas que permiten evaluar seis dominios neuropsicológicos: velocidad de procesamiento, coordinación visomotora, atención, memoria, lenguaje y función ejecutiva. Todas las pruebas se administran a través de un iPad y tanto la presentación de las instrucciones, de los estímulos así como las respuestas de los niños son registradas por BENCI. La batería es de libre acceso para psicólogos a través del AppleStore. Por último, esta herramienta está disponible en inglés y árabe.

Palabras clave: evaluación neuropsicológica, niños, neuropsicología cultural.

Communication 16. BENCI: A new tool for the neuropsychological evaluation of children

Pérez-García, M.*, Cruz-Quintana, F.*, Pérez-Marfil, M.N.*, Fernández-Alcantara, M.**, Hidalgo-Ruzzante, N.***, Burneo-Garcés, C.* y Fasfous, A.****

**Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológico, Universidad de Granada, Granada, España*

***Departamento de Psicología de la Salud, Universidad de Alicante, Alicante, España*

****Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Granada, Granada, España*

*****Departamento de Ciencias Sociales, Universidad de Belén, Belén, Palestina*

E-mails: mperezg@ugr.es, fcruz@ugr.es, nperez@ugr.es, mfernandeza@ua.es,
nhidalgo@ugr.es, cburneo@ugr.es, afasfous@bethlehem.edu

Abstract

The development of neuropsychological assessment instruments is fundamental for the work of the clinical neuropsychologist. However, the number of tests available in our context is very limited, especially in the case of the neuropsychological evaluation of children. In addition, the limited number of tests is limited to pencil and paper tests and the number of tests adapted to new technologies is very limited. To alleviate this deficit, the Computerized Neuropsychological Assessment Battery for Children (BENCI) has been created (Cruz et al., 2014). This battery contains 14 neuropsychological tests that allow the evaluation of six neuropsychological domains: processing speed, visual-motor coordination, attention, memory, language and executive function. All tests are administered through an iPad and both the presentation of the instructions, the stimuli and the children's responses are registered by BENCI. The battery is freely available to psychologists through the Apple Store. Finally, this tool is available in English and Arabic.

Keywords: neuropsychological evaluation, children, cultural neuropsychology

Comunicación 17. CloudRehab: aplicación móvil para la práctica masiva de ejercicios de rehabilitación en entornos reales

Caracuel-Romero, A.*, Cuberos-Urbano, G.**

**Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Granada, Granada, España*

***Centro de Psicología y Neuropsicología Ramírez-Caracuel, Granada, España*
E-mails: acaracuel@ugr.es, gustarama@yahoo.es

Resumen

CloudRehab es una aplicación móvil para Android desarrollada en la Universidad de Granada. Permite a los pacientes llevar a cabo en casa entrenamiento de ejercicios terapéuticos individualizados que ha aprendido en el centro sanitario. Para cada ejercicio se graba, con la propia aplicación en el móvil, un video tutorial del paciente realizando la actividad y posteriormente, cuando la aplicación le indica que es el momento pautado para entrenar en casa, se activa el video tutorial que debe visualizar justo antes de practicar. A continuación, se graba realizando el ejercicio, con la opción de dividir la pantalla del dispositivo en dos partes: la mitad superior muestra la imagen actual capturada por la cámara frontal, mientras que la mitad inferior muestra de nuevo el vídeo tutorial. Al final, la grabación del ejercicio realizado se envía automáticamente al almacenamiento en la nube para que el profesional pueda valorarlo y devolver feedback en diferentes modalidades. La eficacia de esta aplicación como potenciadora de la rehabilitación neuropsicológica se sustenta, según la literatura y los propios estudios del equipo, en que el autovideofeedback que proporcionan el visionado de propio tutorial, su ejecución en tiempo real y a posteriori, facilita el aprendizaje óptimo y la consolidación de las secuencias. Otros factores relevantes en dicha eficacia, como el feedback del profesional, la práctica masiva en casa durante días sin tener que desplazarse al centro sanitario y la generalización por realizar entrenamiento de actividades con enfoque ecológico y en el contexto real del paciente. Para controlar los niveles de activación del paciente se monitoriza el pulso cardíaco mediante una banda torácica conectada por bluetooth con la aplicación. Si se registra que la tasa cardiaca del paciente ha alcanzado un nivel límite (definido individualmente para cada paciente), salta una alerta y un diálogo emergente ofrece diferentes opciones con el objetivo de reducir el nivel de estrés. Mostraremos diseños de investigación de caso único que han evidenciado la eficacia de cloudRehab utilizado por los distintos profesionales del equipo de rehabilitación y con pacientes con diversas patologías.

Palabras clave: rehabilitación neuropsicológica, adultos, daño cerebral

Communication 17. CloudRehab: Mobile application for the massive practice of rehabilitation exercises in real environments

Caracuel-Romero, A.*, Cuberos-Urbano, G.**

**Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Granada, Granada, España*

***Centro de Psicología y Neuropsicología Ramírez-Caracuel, Granada, España*
E-mails: acaracuel@ugr.es, gustarama@yahoo.es

Abstract

CloudRehab is a mobile application for Android developed at the University of Granada. It allows patients to carry out individualized therapeutic exercises at home that they have learned in the health center. For each exercise, a video tutorial of the patient performing the activity is recorded with the application on the mobile phone and later, when the application indicates that it is the scheduled time to train at home, the video tutorial is activated that must be visualized just before to practice. Next, the exercise is recorded, with the option of dividing the screen of the device into two parts: the upper half shows the current image captured by the front camera, while the lower half shows the video tutorial again. In the end, the recording of the exercise performed is automatically sent to the storage in the cloud so that the professional can evaluate it and return feedback in different modalities. The effectiveness of this application as an enhancer of neuropsychological rehabilitation is sustained, according to the literature and the team's own studies, in which the self-viewing feedback provided by the tutorial itself, its execution in real time and later, facilitates optimal learning and consolidation of the sequences. Other relevant factors in such efficacy, such as professional feedback, mass practice at home for days without having to travel to the health center and generalization to perform training activities with ecological focus and in the real context of the patient. To control the levels of activation of the patient, the cardiac pulse is monitored by a chest band connected by bluetooth with the application. If it is recorded that the patient's heart rate has reached a limit level (defined individually for each patient), an alert is triggered and an emerging dialog offers different options with the aim of reducing the level of stress. We will showcase unique case research designs that have demonstrated the effectiveness of cloudRehab used by different rehabilitation team professionals and patients with various pathologies.

Keywords: neuropsychological rehabilitation, adults, brain damage

Comunicación 18. VIRTRAEL: plataforma de evaluación y estimulación cognitiva para en el envejecimiento activo de las personas mayores

Caracuel-Romero, A., Rute-Pérez, S.*

**Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Granada, Granada, España*

E-mails: acaracuel@ugr.es, gustarama@yahoo.es, rutes@correo.ugr.es

Resumen

La OMS ha marcado como objetivo prioritario el envejecimiento satisfactorio o exitoso, entendido como el mantenimiento de un nivel alto de capacidades físicas y cognitivas con preservación de actividades sociales y productivas. El deterioro cognitivo crece a medida que aumenta la longevidad y supone una amenaza para el envejecimiento con éxito porque genera dependencia para las actividades cotidianas (cuidado de uno mismo, de su casa, de su dinero, de sus relaciones, etc.). La estimulación cognitiva, incluida su modalidad computerizada, está mostrando su eficacia como combatir el deterioro cognitivo. VIRTRA-EL es una plataforma online de evaluación y estimulación cognitiva desarrollada en la Universidad de Granada para contribuir al envejecimiento activo mediante la prevención y retraso del deterioro cognitivo en mayores. Es una plataforma gratuita que permite el uso independiente por los mayores pero que también puede usarse bajo la supervisión de un psicólogo. El uso desde internet permite el acceso a estimulación a personas mayores que viven alejadas de recursos asistenciales y con dificultades de desplazamiento. VIRTRA-EL tiene un módulo de evaluación que permite estimar el estado cognitivo y que puede ser usado a modo de screening por los usuarios o terapeutas. El programa de estimulación está prediseñado con una serie de sesiones en las que se combinan ejercicios destinados a distintas funciones cognitivas y que van aumentando en dificultad a medida que el usuario progresa en su rendimiento. Las pruebas de evaluación neuropsicológica y las estrategias de estimulación cognitiva son originales y han sido creadas tienen un enfoque ecológico con el fin de obtener una mejor estimación del grado de discapacidad y dependencia de la persona evaluada y como resultado final una disminución de éste. La configuración de VIRTRA-EL permite la administración, supervisión y monitorización en línea de las tareas, así como el seguimiento de su evolución.

Palabras clave: rehabilitación neuropsicológica, adultos, daño cerebral

Communication 18. VIRTRAEL: cognitive assessment and stimulation platform for active aging of the elderly

Caracuel-Romero, A., Rute-Pérez, S.*

**Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Granada, Granada, España*

E-mails: acaracuel@ugr.es, gustarama@yahoo.es, rutes@correo.ugr.es

Abstract

The WHO has marked as a priority the successful or successful aging, understood as the maintenance of a high level of physical and cognitive abilities with preservation of social and productive activities. Cognitive impairment grows as longevity increases and poses a threat to aging with success because it generates dependency for daily activities (taking care of oneself, one's home, one's money, one's relationships, etc.). Cognitive stimulation, including its computerized modality, is showing its effectiveness in combating cognitive deterioration. VIRTRA-EL is an online cognitive assessment and stimulation platform developed at the University of Granada to contribute to active aging through the prevention and delay of cognitive impairment in the elderly. It is a free platform that allows independent use by the elderly but that can also be used under the supervision of a psychologist. The use of the Internet allows access to stimulation to elderly people who live far from assistance resources and with travel difficulties. VIRTRA-EL has an evaluation module that allows estimating the cognitive state and that can be used as a screening by users or therapists. The stimulation program is predesigned with a series of sessions in which exercises aimed at different cognitive functions are combined and which increase in difficulty as the user progresses in his performance. Neuropsychological assessment tests and cognitive stimulation strategies are original and have been created have an ecological approach in order to obtain a better estimate of the degree of disability and dependence of the evaluated person and as a final result a decrease in it. The configuration of VIRTRA-EL allows the administration, supervision and online monitoring of tasks, as well as monitoring their evolution.

Keywords: neuropsychological rehabilitation, adults, brain damage

Comunicación 19. BELIEVE: Una nueva plataforma para la evaluación psicológica y neuropsicológica de mujeres víctimas de la violencia de género

Daugherty, J.*, Pérez-García, M.*, Hidalgo-Ruzzante, N.***, Bueso-Izquierdo, N.*

**Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológico, Universidad de Granada, Granada, España*

***Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Granada, Granada, España*

E-mails: juliadaugherty1@gmail.com, mperezg@ugr.es, nhidalgo@ugr.es,
natalia.bueso.izquierdo@gmail.com

Resumen

La violencia de género es un grave problema social y de salud pública. La Organización Mundial de la Salud (2013) la define como todo acto de violencia de género que resulte, o pueda tener como resultado un daño físico, sexual o psicológico para la mujer, inclusive las amenazas de tales actos, la coacción o la privación arbitraria de libertad, tanto si se produce en la vida pública como en la privada (Organización Mundial de la Salud, 2013). Las mujeres que han sufrido violencia de género padecen una multitud de problemas físicos, psicológicos, neurológicos y cognitivos. Los estudios sobre déficit neuropsicológicos han encontrado alteraciones graves relacionadas con memoria, atención y concentración, habilidades visoconstructivas, velocidad de procesamiento motor, fluidez verbal y función ejecutiva, consecuencia del maltrato físico. Hasta donde nosotros sabemos, no existe una batería de evaluación del conjunto de secuelas psicológicas y neuropsicológicas que sufren las mujeres víctimas. Por ello, se creó la plataforma BELIEVE (www.projecbelieve.info) que pretende paliar este déficit. En esta plataforma se ha incluido pruebas de evaluación de la severidad del abuso sufrido, de las secuelas psicopatológicas, de las alteraciones neuropsicológicas y de la presencia y severidad de daño cerebral. Las alteraciones neuropsicológicas se evalúan con una batería amplia que incluye la evaluación de los principales dominios neuropsicológicos como velocidad de procesamiento, coordinación visomotora, atención, memoria, lenguaje y función ejecutiva. Todas las pruebas incluidas son de libre acceso y pueden ser utilizadas de modo gratuito por los profesionales de la Psicología.

Palabras clave: violencia de género, evaluación neuropsicológica, mujer

Communication 19. BELIEVE: A new platform for the psychological and neuropsychological evaluation of women victims of gender violence

Daugherty, J.*, Pérez-García, M.*, Hidalgo-Ruzzante, N.***, Bueso-Izquierdo, N.*

**Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológico, Universidad de Granada, Granada, España*

***Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Granada, Granada, España*

E-mails: juliadaugherty1@gmail.com, mperezg@ugr.es, nhidalgo@ugr.es,
natalia.bueso.izquierdo@gmail.com

Abstract

Gender violence is a serious social and public health problem. The World Health Organization (2013) defines it as any act of gender violence that results in, or may result in, physical, sexual or psychological harm to women, including threats of such acts, coercion or arbitrary deprivation of freedom, whether it occurs in public or private life (World Health Organization, 2013). Women who have suffered gender violence suffer from a multitude of physical, psychological, neurological and cognitive problems. Studies on neuropsychological deficits have found serious alterations related to memory, attention and concentration, visuomotor abilities, speed of motor processing, verbal fluency and executive function, consequence of physical abuse. As far as we know, there is no battery of evaluation of the set of psychological and neuropsychological sequelae suffered by women victims. For this reason, the BELIEVE platform (www.projecbelieve.info) was created to alleviate this deficit. In this platform, evidence has been included to evaluate the severity of the abuse suffered, the psychopathological sequelae, the neuropsychological alterations and the presence and severity of brain damage. The neuropsychological alterations are evaluated with a wide battery that includes the evaluation of the main neuropsychological domains such as speed of processing, visual-motor coordination, attention, memory, language and executive function. All the included tests are freely available and can be used free of charge by professionals in Psychology.

Keywords: gender violence, neuropsychological evaluation, woman

Simposio 6

Virtual Reality Applications for (Neuro) psychological Assessment and Intervention: Applications and Implications

Diaz-Orueta, Unai (Symposium coordinator)

Department of Psychology, Maynooth University, Maynooth, Ireland

Boylan, Patrick

*School of Nursing and Human Sciences, Dublin City University,
Dublin, Ireland*

Rooney, Brendan

School of Psychology, University College Dublin, Ireland

Mejías, Miguel

*Nesplora Technology & Behaviour. Research & Development Department.
Spain.*

Commins, Sean

Department of Psychology, Maynooth University, Maynooth, Ireland

Abstract

The current symposium summarizes a series of achievements and developments performed within the latest research on Virtual reality based applications for neuropsychological assessment with children and adults, as well as for intervention in such a prominent area as pain distraction in different medical procedures. These symposium will aim to cover recently developed tools and virtual environments, emphasizing different levels of development, different outcomes in terms of acceptance by potential target end users, and some lessons learned in terms of good practices and what to do (and not to do) when developing virtual reality environment for specific assessment and intervention purposes.

Communication 20. Virtual Reality in psychology and neuropsychology: both sides of the story

Diaz-Orueta, Unai

Department of Psychology, Maynooth University, Maynooth, Ireland

E-mails: Unai.DiazOrueta@mu.ie

Abstract

Traditional paper and pencil tests lack ecological validity and generalizing its results to describe daily life cognitive functioning of individuals is controversial. In order to overcome this, and in parallel with development and cost decreases of virtual reality (VR) technology, integration of informatics and neuroscience is approaching the achievement of a more objective, precise, and ecologically valid neuropsychological assessment based on VR technology. Separately, VR as a tool for pain distraction has

gone through a process of understanding what the key features are that make it work regardless of the specific features of the virtual environment used for the intervention, such as active distraction, presence, immersion and flow. The current study shows both examples of best practices in VR for assessment and intervention: from the assessment side, the main features of AULA VR-based neuropsychological test are summarized, in terms of its sensitivity and specificity to differentiate ADHD from non-ADHD children, its ability to monitor pharmacological treatment, and its applications as a reliable information source for subsequent treatment and intervention planning in children with attention deficit conditions. From the intervention side, the pros and cons of a virtual reality environment for pain distraction (*Isla Calma*) in acute dental treatment and chronic pain conditions such as fibromyalgia are presented, summarizing what worked, what did not work and what could be improved for future VR environments addressing this type of intervention. This introductory paper also presents some other existing applications of VR and their implications for psychological practice.

Keywords: virtual reality; neuropsychological assessment; ecological validity; psychological intervention

Communication 21. Can the use of Active Distraction Techniques over Passive Distraction reduce the experience of an experimentally induced physical discomfort within a healthy adult population

Boylan, Patrick

School of Nursing and Human Sciences, Dublin City University, Dublin, Ireland

E-mail: Patrick.boylan@dcu.ie

Abstract

The research aimed to discover through the use of active and passive distraction techniques including Virtual Reality (VR) whether active distraction greater reduces physical discomfort in a healthy adult population. Participants were 27 students aged 18 and above, 14 females and 13- males, recruited from the authors' institution. The study was a mixed method within subject design consisting of 3 groups in which participants took part in 4 tasks, a baseline, watched a video clip, played a Lego computer game and explored a VR world using an Oculus Rift Head Mounted Display (HMD). In all four test conditions participants were asked to hold their non-dominant leg at a height of approximately 30cm from the floor, up to a maximum of 5 minutes while sitting on a chair. The discomfort tolerance scores demonstrated positive results in tasks requiring greater activity and involvement (presence), with the VR task having the greater effect. The evidence suggested that active distraction combined with higher levels of a sense of presence had the ability to greater reduce discomfort experienced by healthy adults undergoing a laboratory induced discomforting condition.

Keywords: virtual reality; pain distraction; presence; physical discomfort

Communication 22. Validating and piloting and a virtual-reality-based measure of social cognition.

Rooney, Brendan¹, Bálint, Katalin², Parsons, Thomas³, Broughan, John.¹, Redmond, David¹, & Strimbu, Nicole¹

¹*School of Psychology, University College Dublin, Ireland*

²*Tilburg School of Humanities, Department of Communication and Information Sciences, Tilburg University, Netherlands*

³*Computational Neuropsychology and Simulation (CNS) Lab, Department of Psychology, University of North Texas, Texas, USA.*

E-mail: brendan.rooney@ucd.ie

Abstract

Widely used measures of social cognition are based on simplified abstract tasks and often only tap into effortful social cognition ability. Yet little is known about individual tendency to mentalise (ascribe or model mental states of others; Theory of Mind) and how this might be prompted by salient social cues, such as eye-gaze behaviour, in a dynamic naturalistic interaction. This sort of research is hindered by the typical trade-off between ecological validity and experimental control. To address this, we have aimed to develop, pilot and validate a virtual reality based social interaction task to assess natural social cognition responses. As part of the procedure participants sit in a virtual reality café opposite a life-like character whose eye-gaze behaviour is systematically manipulated to prompt social cognition responses. Here we present three studies that aim to pilot and validate the procedure. The first study, to pilot the method, found that character eye-gaze significantly affected 103 participants' theory of mind towards the character. The second study, currently underway, seeks to validate the virtual eye-gaze task against standard measures of social cognition. Finally, the third study employs the virtual-reality-based method to explore mental health stigma and interpersonal engagement.

Key words: Social cognition; virtual reality; assessment.

Communication 23. Development of a Virtual Reality-based Continuous Performance Test for the assessment of attention in adults. Nesplora Aquarium.

Mejías, Miguel, Aierbe, Amaia, González, Mari Feli, & Moreno, Marta

Nesplora Technology & Behaviour. Research & Development Department. Spain.

Email: mmejias@nesplora.com

Abstract

Objective assessment of attentional processes has been a problem since lacking of sensitive neuropsychological measures in clinical adult population. Virtual Reality (VR) offers an opportunity to reproduce tested laboratory paradigms into a real simulated situation, providing better ecological validity to the measures collected. In

order to integrate a Continuous Performance Test (CPT) in a realistic situation, we created a virtual aquarium, where the subject should perform different “fish-control” tasks in his/her first working day at the aquarium. Visual stimuli consist on fishes which pass through two rocks of the main fish tank, and auditory stimuli are fish names said by the voice-over supervising the task. Pilot studies guided our team to create a task with visual and auditory stimuli where an AX learning paradigm and two Dual Execution assessment tasks are performed, all them integrated into a virtual aquarium. The test provides a complete attentional profile, including switching capacity, working memory and visual/auditory performance. VR technology provides the chance to measure motor activity during the task and the effect of environmental distractors in patient’s performance. Norms for Spanish population from 16 to 90 years old have already been collected (1486 subjects). Studies with depression, anxiety disorders, adult ADHD and schizophrenia patients are currently being performed in order to establish the clinical validity of the tool.

Key words: Attention; Virtual Reality; Continuous Performance Test; dual execution task.

Communication 24. NavWell: a potential tool to examine spatial navigation and memory impairments in patients with dementia and Alzheimer’s disease.

Commins, Sean

Department of Psychology, Maynooth University, Maynooth, Ireland

E-mail: Sean.Commins@mu.ie

Abstract

Currently there is no specific test for dementia or Alzheimer’s disease (AD). However, loss of navigational skills is increasingly being recognised as a potential early marker for disease and memory loss. Healthy older adults show a decline in navigational capabilities, often up to 10 years prior to cognitive deficits being picked up by standard tests. Despite this and evidence that AD results in substantial deterioration of the hippocampal brain structure, an area known to be critically involved in navigation, there is little use of navigational assessments in the clinic. Furthermore, there is currently no agreement on a standard test for human navigation. To address this, we have recently developed a computer-based navigation tool called NavWell. This tool is based on the gold standard test of animal navigation studies, the Morris water maze, and requires participants to navigate an arena using landmarks to find a hidden target. Preliminary pilot studies using NavWell on healthy young adults show good correspondence with previous animal studies. Further, results from both the virtual-reality (VR) and computer version of the NavWell task indicate that tool could potentially be used in the clinic to provide an early indication of navigational and memory impairments so that AD may be detected earlier.

Keywords: Memory; Navigation; Alzheimer’s disease; Maze

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD

Simposio 7

TICs y Psicología Clínica (I)

Comunicación 25. El uso de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación para el tratamiento de trastornos del espectro ansioso. Una revisión bibliográfica.

García- Pineda, Olalla*, Buesa García, Marta**, Ramírez Verdugo, Juan José***

*Departamento Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla, Sevilla, España.

**Hospital Universitario Virgen Macarena, Sevilla, España.

***Hospital Universitario Virgen del Rocío, Sevilla. España.
olallagpineda@hotmail.com

Resumen

El uso de nuevas tecnologías, ordenadores, teléfonos móviles o internet, además de constituir una importante y reciente innovación en el campo de la psicología clínica, han abierto nuevas posibilidades de tratamiento en el ámbito de la psicoterapia, constituyéndose en ocasiones como una alternativa y en otras como un complemento a intervenciones en vivo estándar (Botella et. al., 2009). En el presente trabajo, centrándonos en el tratamiento de trastornos del espectro ansioso mediante el uso de nuevas tecnologías de la comunicación y la información, nos planteamos los siguientes objetivos; por un lado, describir modalidades de intervención para trastornos del espectro ansioso que impliquen la inclusión de nuevas tecnologías de la información y de la comunicación; y por otro, sintetizar la evidencia empírica disponible al respecto. Para ello, se realiza una revisión bibliográfica a partir de la base de datos Psycinfo, consultando artículos escritos en inglés y español en esta última década. Se discuten los hallazgos encontrados y sus implicaciones más relevantes de cara a la práctica clínica señalando los principales logros y avances así como los obstáculos e inconvenientes más importantes. Se concluye que la evidencia empírica existente muestra indicios razonables acerca de la efectividad de la inclusión de estas nuevas tecnologías de la comunicación e información, si bien resulta necesario profundizar en futuras investigaciones que, entre otros, cuenten con protocolos de evaluación y análisis más sistematizados así como con tamaños muestrales mayores (García-García et al., 2011) (Page et al., 2013).

Palabras clave: NTIC, nuevas tecnologías, ansiedad, psicoterapia, psicología clínica.

Communication 25. The use of New Technologies of Information and Communication for the treatment of anxious spectrum disorders. A bibliographic review

García- Pineda, Olalla*, Buesa García, Marta**, Ramírez Verdugo, Juan José***

*Departamento Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla, Sevilla, España.

**Hospital Universitario Virgen Macarena, Sevilla, España.

***Hospital Universitario Virgen del Rocío, Sevilla. España.
olallagpineda@hotmail.com

Abstract

The use of new technologies, computers, mobile telephones or the Internet, besides being an important and recent innovation in the field of clinical psychology, have opened new possibilities for treatment in the field of psychotherapy, sometimes becoming an alternative and others as a complement to standard live interventions (Botella et al., 2009). In the present work, focusing on the treatment of anxious spectrum disorders through the use of new communication and information technologies, we set ourselves the following objectives; on the one hand, to describe intervention modalities for anxious spectrum disorders that imply the inclusion of new information and communication technologies; and on the other, synthesize the empirical evidence available in this regard. To do this, a literature review is made from the Psycinfo database, consulting articles written in English and Spanish in the last decade. We discuss the findings and their most relevant implications for clinical practice, pointing out the main achievements and advances as well as the most important obstacles and disadvantages. It is concluded that the existing empirical evidence shows reasonable indications about the effectiveness of the inclusion of these new communication and information technologies, although it is necessary to deepen in future investigations that, among others, have more systematized evaluation and analysis protocols. as with larger sample sizes (García-García et al., 2011) (Page et al., 2013).

Keywords: NTIC, new technologies, anxiety, psychotherapy, clinical psychology.

Comunicación 26. El uso de las nuevas tecnologías en la psicoterapia con adolescentes.

Buesa García, M.; Piña Ortega, M.D.; García Pineda, O.

Hospital Universitario Virgen Macarena, Sevilla, España

Universidad de Sevilla, Sevilla, España

Martabuesa@hotmail.com, lolypi2002@gmail.com, olallagpineda@hotmail.com

Resumen

Introducción: Más allá de las dificultades que internet, los videojuegos o los teléfonos móviles puedan crear, podemos hacer uso de estos mismos instrumentos para favorecer conductas deseables en los adolescentes. Para ellos es un elemento cotidiano altamente valorado y podría usarse para acercarnos y comunicarnos con ellos. Desde hace años se han venido desarrollando nuevas estrategias terapéuticas que usan la tecnología como apoyo, principalmente desde el enfoque cognitivo conductual.

Método: Búsqueda bibliográfica en bases de datos e internet.

Resultados: Se han elaborado distintas herramientas usando las nuevas tecnologías para la intervención en distintos trastornos, aconsejándose su uso como parte de un proceso terapéutico acompañado por un profesional, e incluso algunas de ellas pueden contribuir a la conclusión de un diagnóstico clínico y al seguimiento de la sintomatología en el periodo entre citas, de una manera más cercana y ecológica. Esto es especialmente interesante en el caso de que el paciente sea un adolescente, ya que el uso de la tecnología puede favorecer su adherencia al tratamiento. Existen instrumentos para trastornos de ansiedad, fobias, TOC, adicciones, trastornos de la conducta alimentaria, trastorno bipolar, déficit de atención, insomnio, trastornos de aprendizaje, para promover hábitos saludables entre otros.

Discusiones y conclusión: Consideramos que las nuevas tecnologías pueden convertirse en un poderoso aliado a la hora de acercarnos a los adolescentes, favoreciendo la comunicación con ellos, la motivación y la adherencia al tratamiento. Los propios adolescentes están de acuerdo con la utilidad de estas aplicaciones y se muestran dispuestos a recibir ayuda con estos medios. No obstante, la utilidad de estas técnicas está ligada a un encuadre terapéutico donde un profesional desarrolle un programa terapéutico más amplio. Serían una buena ayuda a la terapia, pero nunca un sustituto.

Palabras clave: psicoterapia, nuevas tecnologías, adolescentes

Communication 26. The use of new technologies in psychotherapy with adolescents.

Buesa García, M.; Piña Ortega, M.D.; García Pineda, O.

Hospital Universitario Virgen Macarena, Sevilla, España

Universidad de Sevilla, Sevilla, España

Martabuesa@hotmail.com, lolypi2002@gmail.com, olallagpineda@hotmail.com

Introduction: Beyond the difficulties that the internet, video games or mobile phones can create, we can make use of these same instruments to favor desirable behaviors in adolescents. For them it is a highly valued daily element and could be used to approach and communicate with them. For years, new therapeutic strategies have been developed that use technology as support, mainly from the cognitive behavioral approach.

Method: Bibliographic search in databases and internet.

Results: Different tools have been developed using the new technologies for the intervention in different disorders, advising their use as part of a therapeutic process accompanied by a professional, and even some of them can contribute to the conclusion of a clinical diagnosis and monitoring of the symptomatology in the period between appointments, in a closer and ecological way. This is especially interesting in the case that the patient is a teenager, since the use of technology can favor their adherence to treatment. There are instruments for anxiety disorders, phobias, OCD, addictions, eating disorders, bipolar disorder, attention deficit, insomnia, learning disorders, to promote healthy habits among others.

Discussions and conclusion: We believe that new technologies can become a powerful ally when it comes to approaching adolescents, encouraging communication with them, motivation and adherence to treatment. The adolescents themselves agree with the usefulness of these applications and are willing to receive help with these means. However, the usefulness of these techniques is linked to a therapeutic setting where a professional develops a broader therapeutic program. They would be a good help to therapy, but never a substitute.

Keywords: psychotherapy, new technologies, adolescents

Comunicación 71. Creación, desarrollo y adaptación de videojuegos terapéuticos para niños con fenilcetonuria

Rodolfo Ramos Alvarez

e-mail: rodolfo@ugr.es

*Doctor en Psicología en el Departamento de Psicología Social de la Facultad de Educación y Humanidades en el Campus de Melilla, Universidad de Granada.
Coordinador del Área de Nuevas Tecnologías del Consejo General de la Psicología.*

Resumen

La comunicación comienza explicando de forma breve las características más relevantes de la fenilcetonuria o PKU, así como sus graves consecuencias si los pacientes no se adhieren de forma rigurosa a la dieta baja en proteínas. En un segundo momento se exponen los entornos existentes más sencillos de usar para la creación y diseño de videojuegos con fines terapéuticos. En tercer lugar se detalla cómo los videojuegos facilitan la adherencia de niños con PKU a la dieta baja en fenilalanina. Finalmente se exponen diversos ejemplos de videojuegos educativos creados para esta metabolopatía, adaptados a menores de distintos países y usados en centros de referencia en España, Dinamarca, Estonia y Estados Unidos.

Palabras clave: Videojuegos, Fenilcetonuria (PKU), Terapia.

Abstract

The communication begins by explaining the most relevant characteristics of phenylketonuria or PKU, as well as its serious consequences if patients do not follow a strict adherence of the low protein diet. The second presentation exposes a few simple and free programming languages to create and design serious videogames for therapeutic purposes. The third presentation analyzes how videogames help to increase the adherence in children with PKU while they are following the low phenylalanine diet. Finally, it will be presented several examples of therapeutic videogames that are created for this metabolopathy by explaining the process of adaptation for different countries and how serious games are used in some Children's Hospitals in Spain, Denmark, Estonia and USA.

Key words: Serious Games, Phenylketonuria (PKU), Therapy.

Simposio 8

TICs y Psicología Clínica (II)

Comunicación 28. El uso de nuevas tecnologías en el abordaje de adultos con trastorno mental grave.

Ramírez Verdugo, JJ., García Pineda, O., Piña Ortega, MD.

Unidad de Gestión clínica de Salud Mental, Hospital Virgen del Rocío, Sevilla, España
E-mails: juaramver@hotmail.com, olallagpineda@hotmail.com, lolypi2002@gmail.com

Resumen

Los trastornos mentales graves, entre los que se encuentran la esquizofrenia, el trastorno bipolar, la depresión grave, el trastorno obsesivo-compulsivo y el trastorno límite de la personalidad, afectan de manera severa al pensamiento, al mundo emocional, a las habilidades de relación y al funcionamiento habitual de la persona. El uso de nuevas tecnologías ha resultado ser una estrategia eficaz de soporte social, proporcionando ventajas significativas para este tipo de trastornos, entre ellas la menor interferencia del estigma asociado a este tipo de cuadros a la hora de realizar un abordaje terapéutico. El objetivo de la presente comunicación es reflexionar acerca de las dificultades de las personas con trastorno mental grave en el acceso a las TICs, así como el uso de estas nuevas tecnologías como herramientas útiles en el abordaje terapéutico de este tipo de trastornos. Para ello, nos basamos en artículos relevantes a los que hemos podido acceder a través de una búsqueda bibliográfica en distintas bases de datos. Como ilustración describiremos algunas experiencias concretas que se han llevado a cabo, con resultados positivos y relevantes. El uso de las TICs en el ámbito de la salud mental es relativamente reciente y aún no ha sido suficientemente explorado ni utilizado, por lo cual esperamos que esta comunicación aporte a un incremento del uso de las nuevas tecnologías en la terapia de casos severos en el ámbito de la salud mental, con la consiguiente mejoría esperable de la intervención, que en todo caso consideramos que debe ser integral.

Palabras clave: TICs; trastorno mental grave; psicoterapia.

Communication 28. The use of new technologies in the approach of adults with severe mental disorder.

Ramírez Verdugo, JJ., García Pineda, O., Piña Ortega, MD.

Unidad de Gestión clínica de Salud Mental, Hospital Virgen del Rocío, Sevilla, España
E-mails: juaramver@hotmail.com, olallagpineda@hotmail.com, lolypi2002@gmail.com

Abstract

Serious mental disorders, including schizophrenia, bipolar disorder, severe depression, obsessive-compulsive disorder, and borderline personality disorder, severely affect thinking, the emotional world, relationship skills and the habitual functioning of the person. The use of new technologies has turned out to be an effective strategy of social support, providing significant advantages for this type of disorders, including the lesser interference of the stigma associated with this type of symptoms when it comes to a therapeutic approach. The objective of this communication is to reflect on the difficulties of people with severe mental disorder in access to ICTs, as well as the use of these new technologies as useful tools in the therapeutic approach of this type of disorders. For this, we rely on relevant articles that we have been able to access through a bibliographic search in different databases. As an illustration we will describe some concrete experiences that have been carried out, with positive and relevant results. The use of ICTs in the field of mental health is relatively recent and has not been sufficiently explored or used, so we hope that this communication will contribute to an increase in the use of new technologies in the treatment of severe cases in the mental health field, with the consequent expected improvement of the intervention, which in any case we consider should be comprehensive.

Keywords: TICs; severe mental disorder; psychotherapy.

Comunicación 29. El uso de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación para el tratamiento de diversos trastornos mentales en la infancia. Una revisión bibliográfica.

María Dolores Piña Ortega, Juan José Ramírez Verdugo, Marta Buesa García.

Hospital Universitario Virgen Macarena de Sevilla, España.
E-mails: lolypi2002@gmail.com, juaramver@hotmail.com, martabuesa@hotmail.com

Resumen

El cambio más radical de esta era en el tratamiento en psicología clínica viene de la mano de la explotación de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en diversos tratamientos basados en la evidencia. Uno de los grandes exponentes de esto, es su uso con la población infanto-juvenil, tanto en la aplicación de tratamientos psicológicos como en la promoción de la salud. Esto ha facilitado

enormemente el aprendizaje de competencias en esta población infanto-juvenil, donde las TICs suponen un motivador intrínseco en estos considerados “nativos digitales”. En este trabajo, se realiza una revisión de las principales aplicaciones de las TICs a la psicoterapia infantil en diversos trastornos y a la psicología de la salud aplicada a niños, con el objetivo de describir dichas aplicaciones y sintetizar la evidencia empírica disponible. Se realiza una revisión bibliográfica a partir de la base de datos Psycinfo, con artículos en inglés y español de estos últimos diez años. Se expone la información encontrada y las ventajas y limitaciones más relevantes respecto a su aplicación en clínica. Finalmente, se concluye que el binomio de TICs e infancia/adolescencia, sin duda, conlleva múltiples beneficios (Woo, White, & lai, 2016) y se muestra que los tratamientos psicológicos basados en la evidencia pueden ser transferidos con éxito a las TICs (Barak, Hen, Boniel-Nissim, & Shapira, 2008). Dada la gran relevancia de expandir esta temática, se proponen nuevas necesidades de investigación sobre lo que consideramos la principal línea de innovación en psicoterapia actualmente.

Communication 29. The use of New Technologies of Information and Communication for the treatment of various mental disorders in childhood. A bibliographic review

María Dolores Piña Ortega, Juan José Ramírez Verdugo, Marta Buesa García.

Virgen Macarena University Hospital of Seville, Spain. E-mails: lolypi2002@gmail.com ,
juaramver@hotmail.com , martabuesa@hotmail.com

Abstract

The most radical change of this era in the treatment in clinical psychology comes hand in hand with the exploitation of information and communication technologies (ICTs) in various evidence-based treatments. One of the great exponents of this, is its use with the child and adolescent population, both in the application of psychological treatments and in the promotion of health. This has greatly facilitated the learning of skills in this child-youth population, where ICTs are an intrinsic motivator in these considered "digital natives". In this work, a review of the main applications of ICTs to child psychotherapy in various disorders and to the psychology of health applied to children is carried out, with the aim of describing these applications and synthesizing the available empirical evidence. A literature review is made from the Psycinfo database, with articles in English and Spanish of the last ten years. The information found and the most relevant advantages and limitations regarding its clinical application are exposed. Finally, it is concluded that the binomial of ICTs and childhood / adolescence undoubtedly brings multiple benefits (Woo, White, & lai, 2016) and shows that psychological treatments based on evidence can be transferred successfully to ICTs (Barak, Hen, Boniel-Nissim, & Shapira, 2008). Given the great importance of expanding this topic, new research needs are proposed on what we consider the main line of innovation in psychotherapy today.

Comunicación 30. Innovando en el campo de la evaluación neuropsicológica: la batería EMBRACED

Ibanez-Casas, I.¹, Pérez García, M.¹, Puente, A.E.²

¹*Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológico, Universidad de Granada, España*

²*University of North Carolina Wilmington, U.S.A.*

E-mails: iibanez@ugr.es, mperezg@ugr.es, puente@uncw.edu

Resumen

Introducción: Actualmente estamos viviendo una explosión en el campo de la neuropsicología hacia la computarización de las herramientas de evaluación debido fundamentalmente a sus grandes ventajas, tales como la facilidad de uso, una mejor coste-efectividad y una reducción en el número de errores a la hora de administrar o corregir las pruebas. A pesar de ello, existen muy pocas baterías neuropsicológicas computarizadas con garantías psicométricas, y no existe ninguna que tenga en cuenta la cultura, tal y como recomienda el DSM-5.

Objetivos: El objetivo del proyecto EMBRACED ha sido desarrollar una batería completa y computarizada, con garantías psicométricas y que tenga en cuenta las variables culturales.

Método: Participantes: La muestra normativa de EMBRACED se compone de 1.920 participantes sanos, de edades entre 18 y 85 años, de ambos sexos y de todos los niveles educativos. Los datos serán recogidos en 8 países europeos así como en EEUU, en población Hispana y no Hispana. Medidas: La batería EMBRACED incluye tareas en los siguientes dominios: atención, funciones ejecutivas, lenguaje, memoria, motor, orientación, percepción y cognición social.

Procedimiento: La administración requiere de una mínima participación por parte del evaluador. Se administra en un iPad que proporciona las instrucciones y recoge las respuestas de los participantes. Como media, la administración dura alrededor de 90 minutos.

Resultados: Los análisis realizados con los datos recogidos hasta la fecha muestran unos buenos resultados psicométricos, incluso superiores a pruebas tradicionales de papel y lápiz. Asimismo, se han encontrado resultados significativos al comparar diferentes grupos culturales.

Conclusiones: EMBRACED es una batería neuropsicológica de alta calidad que permite su uso clínico en cualquier persona sospechosa de padecer daño cerebral o cognitivo y además, es sensible a variables culturales, lo que justifica disponer de normas específicas para cada cultura o país donde vaya a ser utilizada.

Palabras clave: neuropsicología, evaluación, pruebas computarizadas, cultura.

Communication 30. Innovating in the field of neuropsychological evaluation: the EMBRACED battery

Ibanez-Casas, I.1, Pérez García, M.1, Puente, A.E.2

1Department of Personality, Evaluation and Psychological Treatment, University
from Granada, Spain

2University of North Carolina Wilmington, U.S.A.

E-mails: iibanez@ugr.es, mperezg@ugr.es, puente@uncw.edu

Abstract

Introduction: We are currently experiencing an explosion in the field of neuropsychology towards the computerization of assessment tools due mainly to its great advantages, such as ease of use, better cost-effectiveness and a reduction in the number of errors in the time to administer or correct the tests. Despite this, there are very few computer-based neuropsychological batteries with psychometric guarantees, and there is none that takes into account the culture, as recommended by the DSM-5.

Objectives: The objective of the EMBRACED project has been to develop a complete and computerized battery, with psychometric guarantees and that takes into account the cultural variables.

Method: Participants: The normative sample of EMBRACED consists of 1,920 healthy participants, aged between 18 and 85 years, of both sexes and of all educational levels. The data will be collected in 8 European countries as well as in the US, in the Hispanic and non-Hispanic population. Measures: The EMBRACED battery includes tasks in the following domains: attention, executive functions, language, memory, motor, orientation, perception and social cognition.

Procedure: The administration requires a minimum participation by the evaluator. It is administered on an iPad that provides instructions and collects responses from participants. On average, the administration lasts about 90 minutes.

Results: The analyzes carried out with the data collected to date show good psychometric results, even higher than traditional paper and pencil tests. Likewise, significant results have been found when comparing different cultural groups.

Conclusions: EMBRACED is a high quality neuropsychological battery that allows its clinical use in any person suspected of suffering brain or cognitive damage and is also sensitive to cultural variables, which justifies having specific norms for each culture or country where it will be used.

Keywords: neuropsychology; evaluation; computerized tests; culture

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. CATÁSTROFES Y EMERGENCIAS

Simposio 9.

TICs y emergencias (I)

Comunicación 31. Intervención en emergencias a través de la plataforma MeFacilyta

Bernal, N., Fernández, G.

Sección de Crisis y Catástrofes del COPAO, Málaga, España

Emails: ditea@outlook.es

Resumen

La Fundación Vodafone junto a otras entidades, entre ellas la Orden Hospitalaria de San Juan de Dios han desarrollado la Plataforma M-Facilyta, cuyo objetivo es mejorar la calidad de vida y autonomía personal en el entorno cotidiano a través de su APP. En el ámbito colaborativo de los Proyectos de Transformación Digital de la Fundación, que buscan colaborar con entidades externas, la Sección de Crisis y Catástrofes del Colegio de Psicólogos de Málaga desarrolla un proyecto conjunto a través del cual pretende dar cobertura a la intervención en emergencias dentro del colectivo de la Diversidad Funcional. A través de la herramienta M-Facilyta, la cual permite elaborar contenidos accesibles para todos, se pretende la inclusión de estas personas en actividades como talleres formativos, simulacros y otras tareas cuyo fin sea la inclusión en la prevención y gestión de las emergencias. La creación de Apoyos técnicos que los usuarios podrían utilizar desde sus propios dispositivos móviles, facilitaría su comprensión y preparación para afrontar situaciones de crisis. Creemos que desarrollar acciones que permitan la accesibilidad cognitiva de todos es fundamental para prevenir y afrontar estas situaciones. Para complementar esta colaboración, también se contempla la posibilidad de hacer partícipes a los profesionales que trabajan en los servicios de Atención a la Diversidad, formándoles en la creación de los ya citados Apoyos técnicos.

Palabras clave: Diversidad Funcional, Apoyos, Emergencias, MeFacilyta, Accesibilidad Cognitiva.

Communication 31. Emergencies intervention with MeFacilyta tool

Bernal, N., Fernández, G.

Sección de Crisis y Catástrofes del COPAO, Málaga, España

Emails: ditea@outlook.es

Abstract

The Vodafone Foundation and others entities like the Orden Hospitalaria de San Juan de Dios, has developed the M-Facilyta platform whose aim is to improve the quality of life of the people and the personal autonomy in the daily surroundings through its APP. In the collaborative field of the Projects of Digital Transformation of the Foundation, that look for collaborate with external entities, the Sección de Crisis y Catástrofes del Colegio de Psicólogos de Málaga developes a conjoint Project wich pretends to give coverage to the intervention in emergencies in the Functional Diversity collective. With the M-Facilyta tool, wich allows to create accesible contents for everybody, we want to ensure the inclusión of these people in activities like formative workshops, simulations and other tasks whose end was the inclusión in the prevention and management of emergencies. The creation of Technical Supports that users can use from theri mobile devices, would facilitate their comprensión and preparation to face this situations. To complement this collaboration, we also contemplate the possibility to implicate the workers of the Attention to the Diversity, giving them formation in the creation of the technical supports already mentioned.

Key words: Functional Diversity, Technical Supports, Emergencies, MeFacilyta, Cognitive Accesibility

Key words: Functional Diversity, Technical Supports, Emergencies, MeFacilyta, Cognitive Accesibility

Comunicación 32. La tecnología al servicio de la Emergencia y la Discapacidad

Ana María Castaño Gómez

Asociación Educación, Discapacidad, Emergencia y Seguridad

<http://grupogedes12.blogspot.com.es>

Email: grupogedes@gmail.com

Resumen

Los avances de la sociedad y el alcance de grandes cotas de autonomía y participación social de las personas con discapacidad hacen que su vulnerabilidad y exposición a situaciones de urgencia/emergencia también sean mayores. Por otro lado los avances a niveles tecnológicos hacen que no podamos volver al espalda al uso de las nuevas tecnologías para facilitar la vida de los ciudadanos/as en general y de las personas con necesidades especiales en particular.

Es por ello que nuestra Asociación ha diseñado y desarrollado una Aplicación Informática gratuita dirigida a la población general y a los Servicios de Emergencia y Seguridad mediante la cual se pone a su disposición pautas y orientaciones para poder atender, en situaciones de urgencia/emergencia, a las personas con discapacidad en base a sus características específicas y a sus necesidades especiales.

Esta APP está disponible para sistemas ANDROID, IOS Y BLACKBERRY, pudiéndose descargar de manera gratuita en sus respectivas tiendas (Play Store, Apple Store y Amazon Store respectivamente), quedando, una vez descargada, residente en los dispositivos móviles, sin necesitar una posterior conexión a Internet para ser utilizada.

Las palabras clave para su descarga son: Emergencia y Discapacidad. Destacamos en ella, que a lo largo del desarrollo de sus contenidos, bajo el signo (+), se puede acceder a información complementaria y bancos de imágenes y pictogramas que se constituyen en herramientas muy útiles para ser usadas con las personas con discapacidad.

Esta APP tiene incorporada un sistema de locución de habilitación voluntaria que permite poder ser escuchados sus contenidos. Igualmente dispone de un acceso directo al 112 sin tener que volver al dispositivo para marcarlo.

Palabras clave: emergencia, discapacidad, necesidades especiales, atención.

Communication 32. Technology in the service of the emergency and disability

Ana María Castaño Gómez

Asociación Educación, Discapacidad, Emergencia y Seguridad

<http://grupogedes12.blogspot.com.es>

Email: grupogedes@gmail.com

Abstract

The progress of society and the scope of large dimensions of autonomy and social participation of persons with disabilities make their vulnerability and exposure to emergency/emergency situations also higher. On the other hand advances to technological levels make that we can not go to the back to the use of new technologies to facilitate the lives of citizens in general and of persons with special needs in particular.

Is why our Association has designed and developed a free computer application addressed to the general population and the emergency and security services which it puts at your disposal guidelines and orientations to meet, in urgent/emergency situations, persons with disabilities based on their specific characteristics and their special needs.

This APP is available for ANDROID, IOS and BLACKBERRY, systems and can be downloaded free of charge in their respective tents (Play Store, Apple Store and Amazon Store respectively), and, once downloaded, resident on mobile devices, without need a subsequent Internet connection to be used. The key words for download are: emergency and disability. We highlight in it, that throughout the

development of their contents, under the sign (+), can be complementary information and banks of images and pictograms that are very useful tools to be used with persons with disabilities. This APP has built a system to locution of voluntary rating that allows to be heard its contents. It also has direct access to 112 without having to return to the device to mark it.

Keywords: emergency, disability, needs special attention.

Comunicación 33. Creación de microships subcutaneous de geolocalización. María Encarnación Santiago Toro

Simposio 9B.

TICs y emergencias (II)

Comunicación 34. FyT: app para filiación y triage psicológico

Santana Rubio, N. , Paredes Sevilla, M.E. , Postigo Martínez, J.

Colegio Oficial de Psicólogos de Andalucía Oriental, Málaga, España.

E-mails: nuriasantanarubio@gmail.com , al.catastrofes@cop.es,
javier_postigo@msn.com

Resumen

En una catástrofe, crisis o emergencia, existe un elemento común fácilmente identificable: el caos. Existe un caos generalizado tanto entre las propias víctimas de la catástrofe, crisis o emergencia, como entre los propios organismos que intervienen en el intento de la rápida y eficaz resolución de la misma. Un ejemplo de ello, lo encontramos en dos situaciones desgraciadamente repetidas, tanto en situaciones simuladas (simulacros), como en situaciones reales (incrementándose en casos de “grandes catástrofes”): la re-filiación, y la confusión en el triage y/o filiación psicológica del paciente.

Por este motivo, el presente trabajo, busca la presentación de una futura aplicación para plataformas móviles que permita agilizar las primeras actuaciones de los intervinientes, reduciendo al mismo tiempo su revictimización innecesaria, incidiendo sobre los principales aspectos sanitarios y psicológicos que deben tenerse en cuenta durante toda la intervención, siendo éstos recogidos tanto en el triage como en la filiación. A su vez, la gran novedad será, la disposición de los datos en tiempo real en el puesto de mando.

Cuando se produce una de estas situaciones, lo primero que perdemos son las comunicaciones, puesto que las antenas telefónicas se colapsan y cae la señal. Nuestra propuesta se centra en una app cuya vía de comunicación sea satélite y así poder trabajar cuando todas las demás alternativas han fallado.

Palabras clave: cibertraje, ciberfiliación, emergencia, catástrofe, tiempo real

Communication 34. App filiation and psychological triage

Santana Rubio, N. , Paredes Sevilla , M.E. , Postigo Martínez, J.

Official School of Psychologists of Eastern Andalusia, Malaga, Spain.

E-mails: nuriasantanarubio@gmail.com , al.catastrofes@cop.es ,
javier_postigo@msn.com

Abstract

In a catastrophe, crisis or emergency, there is a common element easily identifiable: chaos. There is widespread chaos among both the victims of the catastrophe, crisis or emergency, and among the agencies involved in the attempt to quickly and effectively resolve it. An example of this, we find it in two unfortunately repeated situations, both in simulated situations (simulacra), and in real situations (increasing in cases of "major catastrophes"): re-filiation, and confusion in the triage and / or psychological affiliation of the patient.

For this reason, the present work seeks the presentation of a future application for mobile platforms that allows to speed up the first actions of the interveners, while reducing their unnecessary revictimization, focusing on the main health and psychological aspects that must be taken into account during all the intervention, these being collected both in the triage and in the filiation. In turn, the great novelty will be the provision of data in real time at the command post.

When one of these situations occurs, the first thing we lose is communications, since the telephone antennas collapse and the signal falls. Our proposal focuses on an app whose communication path is satellite and thus be able to work when all other alternatives have failed.

Keywords: cybertriage, cyberfiliation, emergency, catastrophe, real time.

Comunicación 35. AYUDA: App para comunicación de malas noticias a la población adulta por colectivos intervinientes en emergencias

Santana Rubio N., Aguilar Agudo Y. , Doña Leiva A. , Lozano Barreales L. ,
Perea García P.

Colegio Oficial de Psicólogos de Andalucía Oriental , Málaga, España .

E-mails: nuriasantanarubio@gmail.com , yolanda.aguilar.agudo@gmail.com ,
aliciadoleiva@hotmail.com , ma.catastrofes@cop.es ,
patriciapsicologamalaga@gmail.com

Resumen

Las malas noticias son las informaciones que suponen consecuencias negativas y/o pérdida de estimulación gratificante a corto-medio plazo.

- Existe una necesidad de informar, esta necesidad está motivada por la Ley de Sanidad Española y la Carta de Derechos del paciente (BOE 102 de 29 Abril 1986).
- El objetivo es disminuir el coste psicológico para el profesional y para el receptor de la información.
- Dar una mala noticia y hacer que el nivel de ansiedad de la persona no se dispare, es un arte.
- Nadie nos prepara para un hecho tan impactante como es comunicar la muerte de un ser querido
- Las malas noticias son siempre malas noticias, desde la Psicología de Emergencias, no podremos eliminar el dolor, pero sí amortiguarlo

Palabras clave: malas noticias, comunicación, psicología de emergencias

Communication 35. APP for communication of bad news to the adult population by collective members in emergencies

Santana Rubio N. , Aguilar Agudo Y. , Doña Leiva A. , Lozano Barreales L. ,
Perea García P.

Official School of Psychologists of Eastern Andalusia, Málaga, Spain
E-mails: nuriasantanarubio@gmail.com , yolanda.aguilar.agudo@gmail.com ,
aliciadoleiva@hotmail.com , ma.catastrofes@cop.es ,
patriciapsicologamalaga@gmail.com

Abstract

The bad news is the information that supposes negative consequences and / or loss of rewarding stimulation in the short-medium term.

- There is a need to inform, this need is motivated by the Spanish Health Law and the Patient's Bill of Rights (BOE 102 of 29 April 1986).
- The objective is to reduce the psychological cost for the professional and for the recipient of the information.
- Give bad news and make the level of anxiety of the person does not shoot, is an art.
- No body prepares us for a fact as shocking as it is to communicate the death of a loved one
- The bad news is always bad news, we can not eliminate the pain it produces.
- The task of communicating them is difficult and it is not a pleasant thing to have it done. But if we learn some simple strategies, the psychological impact will be less.

Keywords: bad news, communication, emergencies

Comunicación 36. COMUNICA: App para la comunicación de malas noticias a colectivos vulnerables dirigida a colectivos de emergencias y población adulta.

Perea García, P., Aguilar Agudo M.Y., Doña Leiva A., Lozano Barreales L.,
Santana Rubio N.

Colegio Oficial de Psicólogos de Andalucía Oriental, Málaga, España.

E-mails: nuriasantanarubio@gmail.com , yolanda.aguilar.agudo@gmail.com ,
aliciadoleiva@hotmail.com , aspsicologa@gmail.com ,
patriciapsicologamalaga@gmail.com

Resumen

El colectivo vulnerable lo constituyen los niños hasta los 16 años, tercera edad y personas con trastorno psíquico o enfermedades que impliquen un trato especial.

- La necesidad de dar malas noticias está recogida en la Ley de Sanidad Española y la Carta de Derechos del paciente (BOE 102 de 29 Abril 1986).

- El objetivo es disminuir el impacto psicológico para el colectivo vulnerable y para el profesional que lo emite.

- Dar una mala noticia a este colectivo vulnerable implica una serie de pautas concretas a seguir y que estarían recogidas en esta app, facilitando al profesional su realización de forma correcta.

- Pretendemos que con esta app se llegue a sensibilizar a los profesionales que constantemente están implicados en la comunicación de malas noticias y de resaltar la necesidad de contar con la colaboración del psicólogo especialista en emergencias.

- Esta app no pretende ser un sustituto del psicólogo especialista en emergencias, que sería el encargado de comunicar las malas noticias, sino que supone un recurso a disposición de los otros profesionales de emergencias en caso necesario.

Palabras clave: malas noticias, comunicación, colectivo vulnerable, niños.

Communication 36. COMMUNICATE: App for the communication of bad news to vulnerable collectives aimed to emergency groups and adult population.

Perea García, P., Aguilar Agudo M.Y., Doña Leiva A., Lozano Barreales L.,
Santana Rubio, N.

Official School of Psychologists of Eastern Andalusia, Málaga, Spain
E-mails: nuriasantanarubio@gmail.com , yolanda.aguilar.agudo@gmail.com ,
aliciadoleiva@hotmail.com , aspsicologa@gmail.com ,
patriciapsicologamalaga@gmail.com

Abstract

The vulnerable group consists of children up to 16 years of age, seniors and people with psychiatric disorder or diseases that imply special treatment.

- The need to give bad news is included in the Spanish Health Law and the Patient's Bill of Rights (BOE 102 of 29 April 1986).

- The objective is to reduce the psychological impact for the vulnerable group and for the professional who issues it.

- Giving bad news to this vulnerable group involves a series of guidelines concrete steps to follow and that would be included in this app, facilitating the professional realization in the correct way.

- We intend that with this app we get to sensitize the professionals who are constantly involved in the communication of bad news and highlight the need to have the collaboration of the specialist psychologist in emergencies.

- This app is not meant to be a substitute for the emergency specialist psychologist,

- That would be responsible for communicating bad news, but it is a resource available to other emergency professionals if necessary.

Keywords: bad news, communication, vulnerable group, children

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. PSICOLOGÍA VIAL

Simposio 10

Comunicación 37. Hola soy el coche autónomo...¿hablamos?

José Ignacio Bermúdez Fernández.

*Asesor Psicólogo
Centro Superior de Educación Vial- DGT.
Salamanca-Madrid
jibermudez@dgt.es*

Resumen

La era digital, en la que ya estamos inmersos, sigue avanzando y ganando terrenos afectando ya a todo tipo de productos, servicios y organizaciones. El sector del automóvil, audaz como pocos en innovar e incorporar todo avance tecnológico que se presente, lleva en su ADN una capacidad de adaptación constante a los nuevos tiempos como garantía de supervivencia.

El sector automovilístico pulsa, tantea, valora constantemente las demandas ciudadanas e intenta posicionarse ante ellas como receptor y proyector de las mismas de manera que, conduciendo un automóvil, el usuario se sienta siempre a la vanguardia de todo aquello que el futuro le pueda ofrecer.

Baste pensar en cualquier aspiración ciudadana y social que tenga un reflejo tecnológico para contrastar de forma inmediata su aplicación en los vehículos que lo incorporarán ipso facto.

La conducción autónoma, la conducción inteligente se presenta así como un ineludible avance tecnológico cuya concreción supondrá enormes cambios en nuestra movilidad en un plazo muy breve de tiempo. Como bien dice Jim Hackett, CEO de Ford, *“el tema más candente del sector tecnológico es el futuro del coche autónomo”*.

El progreso es imparable y así como en su día se abandonó el caballo como forma universal de transporte el coche, tal y como hoy lo concebimos, será un referente de un pasado que hoy inunda nuestras ciudades y condiciona sobremanera nuestras vidas hasta límites insospechados.

Elon Musk, CEO de Tesla, lo expresa en estos términos: *“En menos de 20 años los coches serán totalmente autónomos. No tendrán volante. Tener un coche no autónomo será como tener un caballo. La gente tiene caballos, lo cual es genial. Habrá personas que tengan coches no autónomos, como hay personas que tienen caballos. Resultará inusual usar un coche no autónomo como un modo de transporte”*.

Tanto o más radical se muestra Bob Lutz, vicepresidente de General Motors, al señalar *“el coche particular ya no tendrá sentido, pues nos desplazaremos en módulos de conducción autónoma que nos llevarán de un lado a otro a más de 200 km/h en las autopistas. Una vez en destino, los dejaremos marchar y que vayan a por el siguiente transporte. Seguirá existiendo una pequeña fracción de módulos autónomos en semipropiedad y personalizados”*.

Sin restar mérito alguno a la capacidad visionaria manifestada por ambos lo cierto es que nos surge una duda: ¿qué opina el conductor?, ¿existe una demanda real absoluta de conducción autónoma o se quiere y se desea el progreso tecnológico pero sin sustraer al conductor las sensaciones propias de esta conducta?

Desde la convicción de que existe espacio para el consenso y la compatibilidad del progreso tecnológico y las sensaciones que acompañan al hecho de conducir sería bueno plantearse cómo articular esa convivencia.

Palabras clave: progreso tecnológico, conducción autónoma. conductor

Communication 37. Hi, I'm the autonomous car ... are we talking?

José Ignacio Bermúdez Fernández.

*Asesor Psicólogo
Centro Superior de Educación Vial- DGT.
Salamanca-Madrid
jibermudez@dgt.es*

Abstract

The digital era, in which we are already immersed, continues to advance and gain land affecting all kinds of products, services and organizations. The automotive sector, bold as few others in innovating and incorporating any technological advance that is present, carries in its DNA a capacity for constant adaptation to the new times as a guarantee of survival.

The automotive sector pulsates, gropes, constantly assesses citizen demands and tries to position itself as a receiver and projector of them, so that, driving a car, the user always feels at the forefront of everything that the future can offer. It is enough to think of any citizen and social aspiration that has a technological reflex to immediately contrast its application in the vehicles that will incorporate it ipso facto.

Autonomous driving, intelligent driving is presented as an inescapable technological advance whose realization will mean enormous changes in our mobility in a very short period of time. As Jim Hackett, CEO of Ford, says, "the hottest topic in the technology sector is the future of the autonomous car."

The progress is unstoppable and just as in his day the horse was abandoned as a universal form of transport the car, as we now conceive it, it will be a reference of a past that today floods our cities and greatly conditions our lives to unsuspected limits. Elon Musk, CEO of Tesla, expresses it in these terms: "In less than 20 years the cars will be totally autonomous. They will not have a flyer. Having a non-autonomous car will be like having a horse. People have horses, which is great. There will be people who have non-autonomous cars, as there are people who have horses. It will be unusual to use a non-autonomous car as a mode of transportation. "

As much or more radical is shown Bob Lutz, vice-president of General Motors, when indicating "the private car will no longer make sense, because we will move in autonomous driving modules that will take us from one side to another to more than 200 km / h in the highways Once at the destination, we will let you go and go for the

next transport. There will still be a small fraction of autonomous modules in semi-private and personalized ".

Without detracting any merit from the visionary capacity expressed by both, the truth is that a doubt arises: what does the driver think? Is there a real absolute demand for autonomous driving or do you want and want technological progress without subtracting the driver? the sensations of this behavior?

From the conviction that there is space for consensus and the compatibility of technological progress and the sensations that accompany the act of driving, it would be good to consider how to articulate this coexistence.

Keywords: technological progress, autonomous driving, driver

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. PSICOLOGÍA ONCOLÓGICA

Simposio 11

Comunicación 40. Psicoterapia Positiva grupal para supervivientes de cáncer: Online vs Presencial. Ensayo Controlado Aleatorizado (ECA)

Maria Lleras De Frutos y Dr. Cristian Ochoa Arnedo
Psicóloga Clínica
Hospital Duran i Reynals. Institut Català d'Oncologia

Resumen

Introducción/objetivo: La Psicoterapia Positiva para supervivientes de cáncer (PPC) se enfoca en los aspectos positivos del funcionamiento humano, como las emociones positivas, el crecimiento personal, las fortalezas y los significados individuales, en contraste con las terapias tradicionales cuyo foco es la reducción del estrés y la recuperación del estado emocional previo a la enfermedad. La PPC Presencial ha demostrado su eficacia en la reducción de la angustia en los supervivientes de cáncer a través de la promoción del crecimiento postraumático (CPT) (Ochoa et al., 2017). Las intervenciones psicológicas online podrían aumentar el acceso a tratamientos basados en evidencia en el cáncer, sin embargo aún son escasos los estudios que analizan estas intervenciones a través de Ensayos Controlados Aleatorizados (ECA). Por ello, nos proponemos comparar los resultados preliminares de un ECA de terapia grupal PPC en dos modalidades: Online (videoconferencia múltiple) (OPP) vs presencial (PPP) en reducción del malestar emocional y la promoción del CPT.

Metodología: El estudio se llevó a cabo entre 2015-2016 (registro ECA: NCT03010371). Una muestra de 101 mujeres supervivientes de una enfermedad oncológica fueron asignadas al azar al grupo control (PPP) o al grupo experimental (OPP) después de finalizar el tratamiento oncoespecífico primario. Todas las pacientes fueron evaluadas antes de participar en el programa (T0) y al finalizarlo (T1) y tres meses después de finalizar el tratamiento (T2). Los instrumentos utilizados para evaluar el malestar emocional fueron el *Posttraumatic Stress Disorder Checklist* (PCLC) y el *Hospital Anxiety and Depression Scale* (HADS), y para valorar el crecimiento postraumático el *Posttraumatic Growth Inventory* (PTGI).

Resultados: No se encuentran diferencias significativas entre los grupos de control y experimental en las variables analizadas. Ambas intervenciones, OPP y PPP, reducen significativamente el malestar emocional y los síntomas compatibles con estrés postraumático. De la misma forma, ambas modalidades promueven el aumento de CPT, manteniéndose esta tendencia beneficiosa en los seguimientos de tres meses. **Conclusiones:** La OPP grupal es tan eficaz como su formato presencial (PPP). De esta forma, el tratamiento en modalidad online parece ser una alternativa adecuada para los pacientes con dificultades moderadas y graves de adaptación a la enfermedad oncológica que puede contribuir a la mayor accesibilidad, aceptabilidad y rentabilidad de las intervenciones psico-oncológicas.

Palabras clave: psicoterapia positiva, cáncer, psicoterapia on line

Communication 40. Positive group psychotherapy for cancer survivors: Online vs Face-to-face. Randomized Controlled Trial (RCT)

Maria Lleras De Frutos y Dr. Cristian Ochoa Arnedo

Psicóloga Clínica

Hospital Duran i Reynals. Institut Català d'Oncologia

Introduction / objective: Positive Psychotherapy for cancer survivors (PCP) focuses on the positive aspects of human functioning, such as positive emotions, personal growth, strengths and individual meanings, in contrast to traditional therapies whose focus is reduction of stress and recovery of emotional state prior to the disease. The PPC Face-to-Face has demonstrated its effectiveness in reducing the anguish in cancer survivors through the promotion of post-traumatic growth (CPT) (Ochoa et al., 2017). Online psychological interventions may increase access to evidence-based treatments in cancer, however there are still few studies that analyze these interventions through Randomized Controlled Trials (RCTs). Therefore, we propose to compare the preliminary results of a PPC group therapy RCT in two modalities: Online (multiple videoconferencing) (OPP) vs face-to-face (PPP) in reducing emotional distress and CPT promotion.

Methodology: The study was carried out between 2015-2016 (ECA registry: NCT03010371). A sample of 101 women survivors of an oncological disease were randomly assigned to the control group (PPP) or the experimental group (OPP) after completing the primary onco-specific treatment. All the patients were evaluated before participating in the program (T0) and at the end (T1) and three months after finishing the treatment (T2). The instruments used to assess emotional distress were the Posttraumatic Stress Disorder Checklist (PCLC) and the Anxiety and Depression Scale Hospital (HADS), and to assess posttraumatic growth the Posttraumatic Growth Inventory (PTGI)

Results: No significant differences were found between the control and experimental groups in the variables analyzed. Both interventions, OPP and PPP, significantly reduce the emotional distress and symptoms compatible with post-traumatic stress. In the same way, both modalities promote the increase of CPT, maintaining this beneficial trend in the follow-ups of three months.

Conclusions: The group OPP is as effective as its face-to-face format (PPP). In this way, online treatment seems to be an adequate alternative for patients with moderate and severe difficulties of adaptation to the oncological disease that can contribute to the greater accessibility, acceptability and profitability of psycho-oncological interventions.

Keywords: positive psychotherapy, cancer, on-line psychotherapy

Comunicación 41. Psicooncología online: innovar para hacer más accesible un tratamiento psicooncológico de calidad.

Dr. Cristian Ochoa Arnedo y Maria Lleras De Frutos.

Psicólogo Clínico, experto en psicooncología. Hospital Duran i Reynals. Institut Català d'Oncologia. Profesor asociado Universidad de Barcelona.

Resumen

El diagnóstico y tratamiento oncológico provoca un enorme impacto psicosocial en las supervivientes de cáncer. Los tratamientos psicosociales en supervivientes de cáncer han demostrado ya su efectividad en disminuir el malestar emocional y mejorar la calidad de vida. Sin embargo, el acceso a un tratamiento psicosocial plantea todavía importantes barreras. Entre los principales obstáculos destacan: una pobre detección temprana, elevado tiempo de espera hasta una intervención y las restricciones por tiempo, trabajo, movilidad o económicas. Sin embargo, la actual digitalización del cribaje, monitorización y tratamiento psicosocial plantea una revolución en la mejora, implementación y coste-utilidad de esta atención. En esta presentación se presentarán los resultados de los 6 últimos años de la implementación de un programa asistencial de psicooncología online (ver en www.psicooncologiaonline.com). Este programa público cuenta con una comunidad de soporte psicosocial básico en cáncer de mama (tipo red social privada) y una plataforma de multi-videoconferencia para realizar grupos de terapia psicológica online. Se presentaran los resultados del primer ensayo clínico controlado y aleatorizado comparando terapia por multi-videoconferencia y terapia presencial en hospital. Por último, se mostrará el inicio de un proyecto de cribaje y monitorización psicosocial online con un tratamiento psicooncológico online escalonado.

Palabras clave: psicooncología, psicooncología on line, cáncer, monitorización psicosocial

Communication 41. Online psycho oncology: innovate to make quality psycho-oncological treatment more accessible.

Dr. Cristian Ochoa Arnedo y Maria Lleras De Frutos.

Psicólogo Clínico, experto en psicooncología. Hospital Duran i Reynals. Institut Català d'Oncologia. Profesor asociado Universidad de Barcelona.

Abstract

Diagnosis and cancer treatment causes a huge psychosocial impact on cancer survivors. Psychosocial treatments in cancer survivors have already demonstrated their effectiveness in reducing emotional distress and improving quality of life. However, access to psychosocial treatment still poses important barriers. Among the main obstacles stand out: poor early detection, long waiting time until an intervention and

restrictions for time, work, mobility or economic. However, the current digitization of screening, monitoring and psychosocial treatment poses a revolution in the improvement, implementation and cost-utility of this care. In this presentation the results of the last 6 years of the implementation of an online psycho-oncology assistance program will be presented (see www.psicooncologiaonline.com). This public program has a community of basic psychosocial support in breast cancer (type of private social network) and a multi-videoconference platform to carry out online psychological therapy groups. We present the results of the first controlled and randomized clinical trial comparing multi-videoconference therapy and face-to-face therapy in the hospital. Finally, the start of an online psychosocial screening and monitoring project with stepped online psycho-oncological treatment will be shown.

Keywords: psycho-oncology, on-line psycho-oncology, cancer, psychosocial monitoring

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. RECURSOS HUMANOS

Simposio 12.

Recursos humanos

C43. *La innovación tecnológica y el Big Data en el ámbito profesional de la Psicología de los Recursos humanos.* Alfonso Jurado Mesa (coord.).

e-mail: alfonso@estudiosnemos.es

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. PSICOLOGÍA DEL ENVEJECIMIENTO. GERONTOLOGÍA

Simposio 13

TICs y envejecimiento

Comunicación 48. *Efectividad de un Programa de Estimulación cognitiva empleando nuevas tecnologías en personas mayores.* Alvarez-Lombardía, Miguelsm Aritzeta

e-mail: jalvarez@grupossi.es

Comunicación 49. *Nuevas tecnologías en gerontología.* María del Mar Pérez Rodríguez, Juan de Dios Tejero Peregrina.UGR.

e-mail: jdt@correo.ugr.es

Comunicación 50. *Validación de un sistema informático de toma de decisiones para la planificación de la intervención en mayores institucionalizados.* María del Mar Pérez. e-mail: mar-perez-8@hotmail.com

Comunicación 51. *iPlanner: Un sistema inteligente de planificación de la intervención en Residencias de mayores basado en atención centrada en la persona*

Vera Martínez, M M.¹, Aleixandre Rico, M.¹, Fernández Jiménez, C.¹ Pérez Cobo, J.L.²

1.- *Departamento Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Granada, Granada, España.* 2.- *Colegio Oficial de Psicólogos de Andalucía Oriental*

E-mails: mmvera@cop.es; maleixan@ugr.es; carolina@ugr.es; jpc@cop.es

Resumen

Hoy en día, es un hecho aceptado que la intervención en Centros para mayores debe basarse en intentar dar respuestas a los intereses y preferencias de las personas que allí se encuentran, con actuaciones especializadas y específicas a sus necesidades particulares. Por desgracia, este modelo de actuación, en muchísimas ocasiones es

difícil de encajar con planteamientos economicistas, basados en modelos de atención que están principalmente enfocados a la gestión, donde la dinámica de trabajo se ve limitada a la actuación que se da en un momento específico, sin establecer más prioridades que las de dicha actuación y limitando la misma a los recursos disponibles en ese momento.

A fin de intentar paliar en lo posible este problema, hemos desarrollado un sistema inteligente de planificación de la intervención. Este software, realiza en primer lugar una evaluación inteligente del sujeto, determinando las áreas a explorar en función de criterios personales del residente, para posteriormente, y una vez obtenido el perfil crítico de necesidades del sujeto, determinar las áreas a intervenir y el tiempo a destinar a cada una en función de nuestras posibilidades y recursos. Así mismo, el sistema ubica al sujeto en un grupo de intervención en base a criterios de homogeneidad y realiza una predicción del éxito en función de los recursos temporales que hemos acordado destinar al usuario. De esta manera, optimizamos los recursos del Centro, interviniendo solo en las áreas realmente necesarias y priorizando en aquellas que van a ser realmente significativas para la mejora de la Satisfacción de la persona. Por otro lado, el hecho de poder tener una estimación de los resultados en función de los recursos asignados, nos permite realizar una intervención eficiente, no destinando más recursos de los realmente necesarios.

Palabras clave: Intervención; Gerontología; Planificación; Nuevas tecnologías

Communication 51. iPlanner: An intelligent system for planning intervention in nursing homes based on person-centered care.

Vera Martínez, M. M., Aleixandre Rico, M., Fernández Jiménez, C.; Pérez Cobo, J.L.

*Department of Educational and Developmental Psychology; School of Psychology.
University of Granada. Spain*

E-mails: mmvera@cop.es; maleixan@ugr.es; carolina@ugr.es; jpc@cop.es

Abstract

Nowadays, it is an accepted fact that the intervention in Centers for the elderly must be based on trying to respond to the interests and preferences of the people who are there, with specialized actions specific to your particular needs. Unfortunately, this model of action, on many occasions is difficult to fit with economic approaches, based on models of attention that are mainly focused on management, where the work dynamics is limited to the action that takes place at a specific time, without establishing more priorities than those of said action and limiting it to the resources available at that moment.

In order to try to alleviate this problem as much as possible, we have developed an intelligent intervention planning system. This software first performs an intelligent assessment of the subject, determining the areas to be explored based on the resident's personal criteria, for later, and once the critical profile of the subject's needs has been obtained, determine the areas to be intervened and the time to

allocate to each one according to our possibilities and resources. Likewise, the system locates the subject in an intervention group based on homogeneity criteria and makes a prediction of success based on the temporary resources that we have agreed to assign to the user. In this way, we optimize the resources of the Center, intervening only in the really necessary areas and prioritizing those that are going to be really significant for the improvement of the Person's Satisfaction. On the other hand, the fact that we can have an estimate of the results based on the allocated resources, allows us to make an efficient intervention, not allocating more resources than really necessary.

Key words: Intervention; Gerontology; Planning; New technologie

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. NEUROPSICOLOGÍA

Simposio 14

SEGG APP diagnóstica cognitiva y/o afectiva. Rosa López Mongil (coord.).

Simposio 15

STIMULUS. App de estimulación cognitiva. Emilio J. Checa Rodríguez (coord.).

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD.

Simposio 16. On line

C58. Mindfuness. App para los trastornos de la alimentación. Carmen Bayón. Hospital La Paz.

PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Simposio 17

Aplicación de diferentes TICs en el fomento de las competencias emocionales en infancia y adolescencia

Lidia Cobos Sánchez (Coord.)*.
Juan Miguel Fluja Contreras (Coord.) **.
Dyanne Ruiz Castañeda***
Inmaculada Gómez Becerra**.

*Delegación de Educación de Almería, Spain.

** Universidad de Almería, Spain.

*** Fundación de Investigación Biosanitaria Alejandro Otero – FIBAO, Spain

Email:

liadiacobos@yahoo.es

jfc397@ual.es

dyanneruiz@hotmail.com

igomez@ual.es

Resumen

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICs) y las tecnologías emergentes derivadas de la integración de las TIC con la bioingeniería permiten simular la realidad a través de programas informáticos, y con ayuda de diversos dispositivos de hardware que permiten la comunicación necesaria entre el usuario y el ordenador, o el robot, para generar la sensación de inmersión dentro del mundo virtual, o para el apoyo tecnológico en las actividades de la vida diaria. El uso de las nuevas tecnologías (NT) se ha aplicado al tratamiento de diferentes psicopatologías, como son las fobias, el estrés postraumático, los trastornos alimentarios, el dolor, el trastorno por déficit de atención e hiperactividad, etc. Así como se han aplicado diferentes estrategias (programas informáticos, juegos, pruebas de evaluación neuropsicológicas, robots, etc) en el ámbito de la neurorehabilitación para diferentes dificultades cognitivas y del aprendizaje y problemas psicoeducativos.

En base a estas aportaciones el presente simposio presenta una panorámica de diferentes programas y aplicaciones de TICs aplicadas a la psicología clínica y de la salud en el ámbito infanto-juvenil. Para ello se cuenta con cuatro trabajos, centrados en las competencias emocionales, indicando las últimas aportaciones científicas en este ámbito y debatiendo sobre los beneficios de la aplicación de estas estrategias.

Palabras clave: TICs, Psicología Clínica y de la Salud, Infancia y Adolescencia, Educación Emocional.

Application of different ICTs in the promotion of emotional competences in childhood and adolescence

Lidia Cobos Sánchez (Coord.)*.
Juan Miguel Fluja Contreras (Coord.) **.
Dyanne Ruiz Castañeda***
Inmaculada Gómez Becerra**.

*Delegación de Educación de Almería, Spain.

** Universidad de Almería, Spain.

*** Fundación de Investigación Biosanitaria Alejandro Otero – FIBAO, Spain

Email:

liidiacobos@yahoo.es

jfc397@ual.es

dyanneruiz@hotmail.com

igomez@ual.es

Abstract

Information and Communication Technologies (ICTs) and derived technologies from bioengineering, can simulate real word with some software and hardware that allow communication between user and computer to generate an immersion feeling of stay inside virtual word, or to support in daily life. The use of technology has been applied psychopathology, i.e., phobias, posttraumatic stress disorder, attention deficit and hyperactivity disorder, etc. Moreover, technology has applied various strategies (software, games, neuropsychological assessments, robots, etc.) in neurorehabilitation for cognitive, learning or psycho-educative difficulties.

Based on these contributions this symposium show a view of various software and applications with ICT applied in clinical and health psychology with child and adolescents. For this, four studies are presented, focused in emotional competences, showing last scientific contributions in this field and discussing about some advantages of use these strategies.

Keywords: ICTs, clinical and health psychology, child and adolescence, emotional education.

Comunicación 59. Las TIC en psicología clínica y de la salud: tipos y aplicaciones en el ámbito de la infancia y adolescencia.

Juan Miguel Fluja Contreras**.

Inmaculada Gómez Becerra**.

Resumen

La aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en el ámbito de Psicología clínica y de la salud está siendo un área innovadora y en continuo desarrollo (Fluja-Contreras & Gómez, 2017)

En la psicología las TICs están suponiendo un avance y ciertos beneficios tanto en la evaluación como en la intervención psicológica, tales como: (1) permite elaborar un contexto de intervención seguro, fortaleciendo así la adherencia al tratamiento; (2) en algunas circunstancias, la exposición en escenarios de realidad virtual puede ser más eficaz que la exposición en imaginación, ya que los efectos fisiológicos se acercan más a la vivencia real; (3) a largo plazo reduce costes, al permitir aplicar tratamiento psicológico con mayor amplitud y flexibilidad geográfica y/o temporal, así como facilita el acceso al tratamiento; y (4) mejora las propiedades psicométricas de la evaluación, al fomentar una evaluación ecológica.

Existe un amplio abanico de herramientas o técnicas basadas o apoyadas en TICs en la evaluación e intervención psicológica, pero en este trabajo se describen y analizan las siguientes:

(1) Estrategias de *realidad virtual*, basadas en un espacio virtual en el que la persona tiene la sensación de que se encuentra inmerso y puede interactuar con diferentes objetos del escenario (Riva, 2009).

(2) La *tele-psicología*, basada en la administración de salud o apoyo a distancia entre el servicio y el usuario; va desde el tratamiento a través de internet en formato autoaplicado hasta el uso de la videoconferencia como medio aplicación de la intervención (Barak, Klein, & Proudfoot, 2009).

(3) Los *serious games*, se trata de una herramienta atractiva y motivante para la población infanto-juvenil; se define como un *software* con formato de juego comercial con objetivos más allá del entretenimiento o la diversión, ya que tiene una finalidad educativa, preventiva o de intervención (Bellotti, Kapralos, Lee, Moreno-Ger, & Berta, 2013).

Comunicación 60. Academia espacial TIC e ilustración de una intervención psicológica para niños y adolescentes hospitalizados a través de realidad virtual y telepsicología.

Inmaculada Gómez Becerra**.
Juan Miguel Fluja Contreras**.
Dyanne Ruiz Castañeda***

Resumen

Fundamentos: las enfermedades de larga duración suponen una serie de repercusiones de carácter psicológico que afectan tanto al niño o adolescente como a su entorno socio-familiar (Flujas-Contreras, Ruiz-Castañeda, Botella, & Gómez, 2017; Quesada Conde, Justicia-Díaz, Romero López, & García Berbén, 2014).

Objetivo: proporcionar una intervención psicológica para el afrontamiento del dolor y la ansiedad en pacientes infanto-juveniles de larga hospitalización a través de un programa (video-juego) de Realidad Virtual y una plataforma de tele-psicología de tratamiento online.

Participantes: La muestra está compuesta por 10 pacientes del área de pediatría, oncológicos o de diálisis, con una edad media de 12.5 (DT=3.2).

Instrumentos: Los efectos del tratamiento se evalúan a través de diferentes instrumentos de ansiedad (STAIC-C/A), dolor (Escala Visual de Dolor), estado emocional (PANAS), perfiles psicológicos (CBCL y Youth Self-Report), personalidad (EPQ-J) y resiliencia. Además, se realiza una valoración del tratamiento y de los estilos educativos de los padres.

Procedimiento: Se realiza una descripción del tratamiento a través de sus diferentes módulos de intervención. El tratamiento surge de la adaptación de dos plataformas de tratamiento: el programa MARTE de realidad virtual y la plataforma de telepsicología TEO-*Terapia Emocional Online*.

La adaptación de los programas de Realidad Virtual y telepsicología han dado como resultado la Academia Espacial, un programa que emplea las TICs para la intervención psicológica en niños y adolescentes hospitalizados a través de 5 módulos (3 módulos presenciales y 2 módulos online) con la finalidad de mejorar el afrontamiento de la ansiedad, el dolor y el estado emocional de los pacientes. Los módulos de intervención pretenden fomentar el conocimiento de la enfermedad y de las fortalezas psicológicas (módulos 1 y 2), mejorar las competencias emocionales (módulos 3 y 4) e impulsar la resiliencia, aceptación y acciones en dirección a valores (módulo 5).

La aplicación de las TICs ha aportado una nueva perspectiva de intervención psicológica, aportando diferentes beneficios a la psicología clínica. En el ámbito infanto-juvenil las nuevas tecnologías aumentan la motivación y la adherencia al tratamiento.

Comunicación 61. Intervención en educación emocional en infancia y adolescencia en el ámbito educativo apoyado con TICs.

Lidia Cobos Sánchez*.
Juan Miguel Fluja Contreras**.
Dyanne Ruiz Castañeda***
Inmaculada Gómez Becerra**.

Resumen

Fundamentos: el interés en la intervención en *competencias emocionales e inteligencia emocional* en los contextos educativos ha crecido en los últimos años. Desde la perspectiva contextual, la prevención estará encaminada a promover *flexibilidad psicológica* (Cobos-Sánchez, Fluja-Contreras, & Gómez-Becerra, 2017).

Objetivos: valorar la efectividad de un programa de intervención en flexibilidad psicológica en adolescentes.

Diseño: A-B-A con replicación intra-sujeto, tras una toma de datos en línea base (A) se realiza una intervención psicológica (B) y toma de datos al finalizar al tratamiento (A).

Participantes: En esta serie de casos participaron 26 alumnos (53.8% mujeres) de un centro de educación secundaria, con edades comprendidas entre 13 y 15 años (M=13).

Instrumentos: Las variables dependientes del estudio fueron; inteligencia emocional, medida a partir de *Trait Meta-Mood Scale* (TMMS-24), evitación experiencial y fusión cognitiva medida con el *Avoidance and Fusion Questionnaire for Youth* (AFQ-Y), aceptación evaluada con *Willingness & Action Measure for Children and Adolescents* (WAM-C/A) e impulsividad con la *Escala de Impulsividad de Barratt* (BIS-11-A).

Procedimiento: La intervención consistió en 9 sesiones de una hora de duración y con frecuencia semanal con un programa de intervención basado en la *Terapia de Aceptación y Compromiso*, *Mindfulness* y la *Terapia Dialectico Comportamental*.

Durante la toma de datos en línea base el 50% de los participantes mostraban rangos de evitación experiencial y fusión cognitiva a los eventos privados. Se encuentran cambios significativos en atención emocional ($Z=-2.29$; $a<.05$), inteligencia emocional percibida ($Z=-3.14$; $a<.01$) y evitación experiencial/fusión cognitiva ($Z=-3.55$; $a<.01$).

Al finalizar la intervención los niveles de evitación experiencial y fusión cognitiva han reducido significativamente en los participantes. Igualmente, la atención emocional se ha reducido significativamente, en estudios anteriores estas variables se han señalado como predictora de la fusión cognitiva. Por tanto, el programa de intervención ha favorecido el distanciamiento cognitivo de los alumnos y reducido la evitación experiencial.

Comunicación 62. El ecosistema de la vida: Serious Games de educación y regulación emocional e ilustración en un caso clínico.

Inmaculada Gómez Becerra*.

Lidia Cobos Sánchez**.

Juan Miguel Fluja Contreras*.

Resumen

Fundamentos: El “ECOSISTEMA DE LA VIDA” es un serious game diseñado a partir de las necesidades clínicas en el tratamiento de adolescentes con problemas emocionales y de malestar de carácter crónico. Esta TIC ofrece diferentes componentes o recursos terapéuticos fundamentados en las terapias de tercera generación; concretamente, ACT y DBT (García-Palacios, 2006; Hayes, Villatte, Levin, & Hildebrandt, 2011; Pérez-Álvarez, 2006)

Objetivo: Se ilustra su aplicación y efectividad en un estudio de caso clínico.

Participante: Una menor de 12 años que mostraba un patrón de trastorno evitativo tras una experiencia traumática sufrida tres meses atrás.

Procedimiento: se emplean a través de la metáfora del “Ecosistema de la Vida” diferentes estrategias y componentes terapéuticos (clarificación de valores, aceptación de eventos privados, desesperanza creativa, superación de barreras psicológicas y acciones dirigidas a valores) representados a través de diferentes recursos TICs: la bombona de oxígeno, el descanso del guerrero (a su vez compuesto por ejercicios de mindfulness, de la mente sabia, y metáforas de crecimiento personal), la caja de las fortalezas psicológicas y el tren de los valores y la flexibilidad psicológica.

Tras varias sesiones de trabajo, la alumna pudo incorporarse a sus rutinas extraescolares (clases de guitarra e inglés) y comenzó a asistir a tutorías individualizadas con tres profesores. No presentó sintomatología si se trataba de asistir a las sesiones con la profesional. A los tres meses de intervención se incorporó a su grupo y comenzó a desarrollar el curso con integración completa.

Parece evidenciarse la eficacia de la combinación de diversos componentes de las terapias de tercera generación en sintomatología de evitación en adolescentes.

Simposio 18

Evaluación adaptativa dinámica informatizada de procesos lectores: Desarrollo e aplicación experimental de la batería EDPL-BAI*

Navarro, J.J. (Coord.)^{1,2}

Mourgues-Codern³, C., Guzmán, E.⁴, Rodríguez-Ortiz, I.R.⁵, Conejo, R.⁴, Sánchez-Gutiérrez, C.H.⁶, de la Fuente, J.^{7, 2}, Martella, D.⁸, y Saracostti, M.⁹

¹Depto. de Psicología y Sociología, Universidad de Zaragoza, España; ²Universidad Autónoma de Chile, Santiago, Chile; ³Paris Descartes University, Paris, France; ⁴Depto. de Lenguajes y Ciencias de la Computación, Universidad de Málaga, España; ⁵Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla, España; ⁶Spanish & Portuguese Department, University of California, Davis, USA; ⁷Depto. de Psicología (Evolutiva y de la Educación), Universidad de Almería, España; ⁸Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Chile, Temuco, Chile; ⁹Universidad de la Frontera, Temuco, Chile.

E-mail: jjnh@unizar.es

Resumen

En este simposio se presenta una batería de evaluación adaptativa/dinámica informatizada de procesos lectores. Este dispositivo contempla distintos procesos implicados en la lectura y distintos niveles de dificultad, así como un sistema de ayudas graduadas asociadas a cada ítem de la prueba. Su característica esencial consiste en la adaptación dinámica de estos elementos al nivel de competencia progresivo que va mostrando el estudiante. El sistema permite registrar la secuencia de acciones realizadas y los tiempos de ejecución. Su aplicación permite obtener información adicional a la ofrecida por pruebas estáticas, información relativa a (a) los niveles de dificultad mostrados durante la resolución de distintas tareas, (b) el nivel de conocimiento estimado con base en un modelo de evaluación adaptativa, así como (b) al tipo y grado de apoyo requeridos para resolver las tareas con éxito. En este sentido, el dispositivo permite la individualización del proceso de evaluación, lo que no impide que puedan establecerse parámetros que permiten la comparabilidad entre los resultados mediante el uso de métodos derivados de la Teoría de Respuesta al Ítem (TRI). De este modo, la información ofrecida contemplaría datos sobre ayudas y mediaciones que se habrían mostrado eficaces durante el proceso, lo que permitiría inferir pautas de intervención exitosas y orientadas a la mejora. El simposio presenta resultados de una investigación en la que participaron 1688 estudiantes de 13 escuelas públicas de tres regiones de Chile. En esta investigación se ha desarrollado la batería de evaluación adaptativa/dinámica de procesos lectores (EDPL-BAI). Se expone en primer lugar el modelo teórico utilizado para desarrollar la propuesta, así como el desarrollo inicial del dispositivo; se especifica posteriormente el proceso de calibrado de ítems mediante la TRI y la configuración adaptativa de los tests, incluyendo las ayudas graduadas. Finalmente, se muestran algunos resultados de la aplicación experimental de EDPL-BAI.

Palabras clave: comprensión lectora, evaluación dinámica, teoría de respuesta al ítem, tests adaptativos informatizados

Computerized dynamic adaptive assessment of reading processes: Development and experimental application of the EDPL-BAI battery

Navarro, J.J. (Coord.)^{1,2}

Mourgues-Codern³, C., Guzmán, E.⁴, Rodríguez-Ortiz, I.R.⁵, Conejo, R.⁴, Sánchez-Gutiérrez, C.H.⁶, de la Fuente, J.^{7,2}, Martella, D.⁸, y Saracostti, M.⁹

¹Depto. de Psicología y Sociología, Universidad de Zaragoza, España; ²Universidad Autónoma de Chile, Santiago, Chile; ³Paris Descartes University, Paris, France; ⁴Depto. de Lenguajes y Ciencias de la Computación, Universidad de Málaga, España; ⁵Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla, España; ⁶Spanish & Portuguese Department, University of California, Davis, USA; ⁷Depto. de Psicología (Evolutiva y de la Educación), Universidad de Almería, España; ⁸Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Chile, Temuco, Chile; ⁹Universidad de la Frontera, Temuco, Chile.

E-mail: jjnh@unizar.es

Abstract

In this symposium a computerized adynamic adaptive assessment battery of reading processes is presented. This battery contemplates different processes involved in reading and different levels of difficulty, as well as a system of graduated prompts associated with each item of the test. Its essential characteristic consists of the dynamic adaptation of these elements to the level of progressive competence that the student is showing. The system allows recording the sequence of actions performed and execution times. Its application allows obtaining information additional to that offered by static tests, information related to (a) the levels of difficulty shown during the resolution of different tasks, (b) the level of knowledge estimated based on an adaptive assessment model, as well as (b) the type and degree of support required to solve the tasks successfully. In this sense, the device allows for the individualization of the evaluation process, which does not prevent that parameters can be established that allow the comparability between the results by using methods derived from the Item Response Theory (IRT). In this way, the information offered would contemplate data on aids and mediations that would have been effective during the process, which would allow inferring successful intervention guidelines and aimed at improvement. The symposium presents the results of a research involving 1688 students from 13 public schools in three regions of Chile. In this research the battery of adaptive / dynamic assessment of reading processes (EDPL-BAI) has been developed. Firstly, the theoretical model used to develop the proposal is exposed, as well as the initial development of the device; the item calibration process is then specified by the IRT and the adaptive configuration of the tests, including the graduated prompts. Finally, some results of the experimental application of EDPL-BAI are shown.

Key words: computerized adaptive tests, dynamic assessment, item response theory, reading comprehension

Comunicación 64. Bases teóricas para una evaluación dinámica/adaptativa en los procesos lectores

Mourgues-Codern³, C., Guzmán, E.⁴, Navarro, J.J.^{1,2}, Rodríguez-Ortiz, I.R.⁵, Sánchez-Gutiérrez, C.H.⁶, Martella, D.⁸, Saracostti, M.⁹, de la Fuente, J.^{7,2}, y Conejo, R.⁴

¹Depto. de Psicología y Sociología, Universidad de Zaragoza, España; ²Universidad Autónoma de Chile, Santiago, Chile; ³Paris Descartes University, Paris, France; ⁴Depto. de Lenguajes y Ciencias de la Computación, Universidad de Málaga, España; ⁵Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla, España; ⁶Spanish & Portuguese Department, University of California, Davis, USA; ⁷Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Almería, España; ⁸Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Chile, Temuco, Chile; ⁹Universidad de la Frontera, Temuco, Chile.

Resumen

En las últimas décadas se han producido cambios significativos en la conceptualización de la lectura, así como en la percepción de cómo debe ser evaluada esta actividad. El interés en el análisis de procesos ha provocado la aparición de nuevos modelos explicativos. En paralelo, se han producido avances notables en los procedimientos de medición, especialmente en relación a los modelos basados en la *Teoría de Respuesta al Ítem* (IRT), así como en la capacidad y prestaciones de programas de software específicos que permiten gestionar y analizar datos. Estos cambios han contribuido significativamente al desarrollo de procedimientos evaluativos adaptativos informatizados. No obstante, el desarrollo de pruebas adaptativas dinámicas ha mostrado un menor grado de avance, debido en parte a las dificultades técnicas, pero también a las decisiones teóricas que deben tomarse en relación al tipo e intensidad de la mediación entregada por el sistema o el evaluador. La incorporación de elementos propios de la Evaluación dinámica (ED), como las ayudas que son ofrecidas gradualmente, podría incrementar las ventajas de la evaluación adaptativa informatizada, permitiendo obtener información adicional sobre el tipo y grado de apoyo que requiere el estudiante para optimizar su rendimiento. Es precisamente esta conjunción de las aportaciones provenientes de la ED y de la evaluación adaptativa informatizada, la que otorgaría a estos modelos el carácter de evaluación orientada a la intervención. De este modo, es posible obtener información sobre el proceso seguido por el estudiante durante la resolución de una prueba, así como sobre su potencial para adquirir nuevos conocimientos y habilidades. En este sentido, la información que ofrecerían estos procedimientos contemplaría datos sobre las ayudas y mediaciones que se habrían mostrado eficaces durante el proceso, lo que permitiría inferir pautas de intervención exitosas y orientadas a la mejora.

Palabras clave: comprensión lectora, evaluación adaptativa, potencial de aprendizaje, teoría de respuesta al ítem

Communication 64. Theoretical bases for a dynamic adaptive assessment in reading processes

Mourgues-Codern³, C., Guzmán, E.⁴, Navarro, J.J.^{1,2}, Rodríguez-Ortiz, I.R.⁵, Sánchez-Gutiérrez, C.H.⁶, Martella, D.⁸, Saracostti, M.⁹, de la Fuente, J.^{7,2}, y Conejo, R.⁴

¹Depto. de Psicología y Sociología, Universidad de Zaragoza, España; ²Universidad Autónoma de Chile, Santiago, Chile; ³Paris Descartes University, Paris, France; ⁴Depto. de Lenguajes y Ciencias de la Computación, Universidad de Málaga, España; ⁵Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla, España; ⁶Spanish & Portuguese Department, University of California, Davis, USA; ⁷Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Almería, España; ⁸Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Chile, Temuco, Chile; ⁹Universidad de la Frontera, Temuco, Chile.

E-mail: jjnh@unizar.es

Abstract

In recent decades there have been significant changes in the conceptualization of reading, as well as in the perception of how this activity should be evaluated. The interest in the analysis of processes has led to the emergence of new explanatory models. In parallel, there have been notable advances in measurement procedures, especially in relation to models based on the Item Response Theory (IRT), as well as in the capacity and performance of specific software programs that allow to manage and analyze data. These changes have contributed significantly to the development of computerized adaptive testing procedures. However, the development of dynamic adaptive tests has shown a lower degree of progress, due in part to the technical difficulties, but also to the theoretical decisions that must be made in relation to the type and intensity of the mediation delivered by the system or the evaluator. The incorporation of elements of the Dynamic Assessment (DA), such as the aids that are offered gradually, could increase the advantages of the computerized adaptive assessment, allowing to obtain additional information about the type and degree of support that the student needs to optimize their performance. It is precisely this conjunction of the contributions coming from the DA and the computerized adaptive assessment, which would grant these models the character of evaluation oriented to the intervention. In this way, it is possible to obtain information about the process followed by the student during the resolution of a test, as well as its potential to acquire new knowledge and skills. In this sense, the information that these procedures would offer would contemplate data on the aids and mediations that would have been effective during the process, which would allow inferring successful intervention guidelines and aimed at improvement.

Key words: adaptive assessment, item response theory, learning potential, reading comprehension.

Comunicación 66. Procesos implicados en la lectura y pautas de mediación utilizadas en la batería adaptativa informatizada EDPL-BAI

Rodríguez-Ortiz, I.R.⁵, Sánchez-Gutiérrez, C.H.⁶, Conejo, R.⁴, de la Fuente, J.^{7,2}, Mourgues-Codern³, C., Martella, D.⁸, Saracostti, M.⁹, Guzmán, E.⁴, y Navarro, J.J.^{1,2}

¹Depto. de Psicología y Sociología, Universidad de Zaragoza, España; ²Universidad Autónoma de Chile, Santiago, Chile; ³Paris Descartes University, Paris, France; ⁴Depto. de Lenguajes y Ciencias de la Computación, Universidad de Málaga, España; ⁵Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla, España; ⁶Spanish & Portuguese Department, University of California, Davis, USA; ⁷Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Almería, España; ⁸Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Chile, Temuco, Chile; ⁹Universidad de la Frontera, Temuco, Chile.

Resumen

La batería EDPL-BAI es un dispositivo adaptativo/dinámico informatizado de evaluación de procesos lectores. Contempla Los siguientes procesos lectores: procesos psicológicos subyacentes y funciones ejecutivas, asociación grafema-fonema, procesos léxico-morfológicos, procesos morfosintácticos, procesos de integración textual, procesos implicados en la integración texto-conocimientos, procesos metacognitivos, y procesos de ajuste personal-social. Contempla así mismo distintos niveles de dificultad asociados a cada ítem de la prueba, así como un sistema de sugerencias graduadas en función de las respuestas que durante la ejecución de la prueba va ofreciendo el estudiante. Estas ayudas graduadas se ajustan a las posibles respuestas del estudiante en función de la dificultad que entrañan los ítems. La secuencia general establecida para otorgar las ayudas está basada en el criterio: (a) ayudas puntuales y generales, (b) ayudas metacognitivas, y (c) ayudas específicamente relacionadas con las dificultades que entraña el constructo evaluado. Este proceso de mediación puede servir para: (a) orientar al estudiante en su respuesta, (b) ofrecerle sugerencias graduadas que permitan aproximarse a la respuesta correcta, (c) retroalimentar el proceso seguido, (d) informar acerca del error cometido, (e) ofrecer una guía en el proceso a seguir en una actividad, o (f) reforzar positivamente y confirmar la respuesta del estudiante. El sistema adopta un enfoque cuantitativo y cualitativo, pudiendo incluir la mediación y valoración del aplicador, y permite registrar la secuencia de acciones realizadas, así como los tiempos de ejecución. La información adicional que es posible obtener se relacionaría esencialmente con: (a) los niveles de dificultad inicial y final; (b) aciertos obtenidos en función de los intentos realizados, (c) número y tipología de errores cometidos; (d) número y tipo de ayudas requeridas, y (e) tiempo de ejecución. Se presentan y discuten los mecanismos que permiten la individualización del proceso de evaluación, y la obtención de puntuaciones dinámicas, definidas considerando la información anterior.

Palabras clave: ayudas graduadas, comprensión lectora, evaluación dinámica, procesos lectores

Communication 66. Reading processes and mediation guidelines used in the computerized adaptive dynamic assessment

Rodríguez-Ortiz, I.R.⁵, Sánchez-Gutiérrez, C.H.⁶, Conejo, R.⁴, de la Fuente, J.⁷, Mourgues-Codern³, C., Martella, D.⁸, Saracostti, M.⁹, Guzmán, E.⁴, y Navarro, J.J.^{1,2}

¹Depto. de Psicología y Sociología, Universidad de Zaragoza, España; ²Universidad Autónoma de Chile, Santiago, Chile; ³Paris Descartes University, Paris, France; ⁴Depto. de Lenguajes y Ciencias de la Computación, Universidad de Málaga, España; ⁵Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla, España; ⁶Spanish & Portuguese Department, University of California, Davis, USA; ⁷Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Almería, España; ⁸Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Chile, Temuco, Chile; ⁹Universidad de la Frontera, Temuco, Chile.

Abstract

The EDPL-BAI battery is a dynamic adaptive computerized test for the assessment of reading processes. Contemplate The following reading processes: underlying psychological processes and executive functions, grapheme-phoneme association, lexical-morphological processes, morphosyntactic processes, textual integration processes, processes involved in text-knowledge integration, metacognitive processes, and personal-social adjustment processes . It also contemplates different levels of difficulty associated to each item of the test, as well as a system of graduated prompts based on the answers that the student is offering during the execution of the test. These graduated prompts are adjusted to the possible answers of the student according to the difficulty that the items involve. The general sequence established to grant the aids is based on the criteria: (a) punctual and general aids, (b) metacognitive aids, and (c) aids specifically related to the difficulties involved in the evaluated construct. This mediation process can serve to: (a) guide the student in his / her response, (b) offer graduated prompts that allow the correct answer to be approximated, (c) feedback the process followed, (d) inform about the error, (e) offer a guide across the process to follow in an activity, or (f) positively reinforce and confirm the student's response. The system adopts a quantitative and qualitative approach, being able to include the mediation and evaluation of the applicator, and allows registering the sequence of actions carried out, as well as the execution times. The additional information that can be obtained would essentially relate to: (a) the initial and final difficulty levels; (b) successes obtained based on the attempts made, (c) number and type of errors committed; (d) number and type of aid required, and (e) execution time. The mechanisms that allow the individualization of the evaluation process and the obtaining of dynamic scores, defined considering the previous information, are presented and discussed.

Key words: dynamic assessment, graduated prompts, reading comprehension, reading processes

Comunicación 67. Proceso de informatización, procesamiento de datos y configuración adaptativa de la batería EDPL-BAI

Guzmán, E.⁴, Conejo, R.⁴, de la Fuente, J.^{7,2}, Navarro, J.J.^{1,2}, Martella, D.⁸, Saracostti, M.⁹, Mourgues-Codern³, C., Sánchez-Gutiérrez, C.H.⁶, y Rodríguez-Ortiz, I.R.⁵

¹Depto. de Psicología y Sociología, Universidad de Zaragoza, España; ²Universidad Autónoma de Chile, Santiago, Chile; ³Paris Descartes University, Paris, France; ⁴Depto. de Lenguajes y Ciencias de la Computación, Universidad de Málaga, España; ⁵Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla, España; ⁶Spanish & Portuguese Department, University of California, Davis, USA; ⁷Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Almería, España; ⁸Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Chile, Temuco, Chile; ⁹Universidad de la Frontera, Temuco, Chile.

Resumen

Esta comunicación describe el proceso de informatización de los ítems que conforman la batería EDPL-BAI. Este proceso requirió la adaptación, redefinición y ampliación del conjunto de ítems integrados en el dispositivo original EDPL. Ha sido necesario diseñar el contenido, formato y estructura de los ítems partiendo del dispositivo original, en el que se utilizaba un formato de lápiz y papel. En una primera fase, los tests fueron administrados convencionalmente en 13 escuelas primarias de Chile, a un total de 1688 estudiantes de entre 8 y 12 años. Para este propósito, se utilizó la plataforma Siette, que permite la creación de ítems y tests, así como su administración online. Esa primera aplicación permitió estimar el conocimiento de los estudiantes y realizar el proceso de calibrado de ítems. En general, la calibración se llevó a cabo con el programa MULTILOG, aunque también se ha utilizado JICS. En relación con las opciones consideradas, se utilizó un modelo dicotómico de tres parámetros: (a) Discriminación, (b) Dificultad y (c) Azar. Posteriormente, y teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se diseñaron e incorporaron ayudas graduadas a los ítems computarizados. Estas ayudas son utilizadas a modo de andamiaje y están inspiradas en el concepto de *Zona de Desarrollo Próximo* de Vygotsky. Al mismo tiempo, se diseñó un modelo para la administración adaptativa de los tests. Este modelo selecciona el ítem más adecuado para ser administrado y, además, la intervención que mejor se ajusta al estado de conocimiento del alumno. Durante este proceso, un modelo basado en la IRT estima el conocimiento del alumno. Este modelo debía gestionar el desafío de usar la IRT cuando el nivel de conocimiento no es invariable durante la administración de la prueba. En una segunda etapa, estas pruebas adaptativas construidas fueron aplicadas nuevamente en las escuelas primarias de Chile.

Palabras clave: comprensión lectora; evaluación dinámica; teoría de respuesta al ítem; tests adaptativos informatizados

Communication 67. Computerization process, data processing and adaptive configuration of the EDPL-BAI battery

Guzmán, E.⁴, Conejo, R.⁴, de la Fuente, J.⁷, Navarro, J.J.^{1,2}, Martella, D.⁸, Saracostti, M.⁹, Mourgues-Codern³, C., Sánchez-Gutiérrez, C.H.⁶, y Rodríguez-Ortiz, I.R.⁵

¹Depto. de Psicología y Sociología, Universidad de Zaragoza, España; ²Universidad Autónoma de Chile, Santiago, Chile; ³Paris Descartes University, Paris, France; ⁴Depto. de Lenguajes y Ciencias de la Computación, Universidad de Málaga, España; ⁵Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla, España; ⁶Spanish & Portuguese Department, University of California, Davis, USA; ⁷Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Almería, España; ⁸Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Chile, Temuco, Chile; ⁹Universidad de la Frontera, Temuco, Chile.

Abstract

This research work started describes the process of test item computerization which required the adaptation, redefinition and extension of a set of items integrated in EDPL device. The item pool construction required the design of content, format and structure of the computerized items taken from the original EDPL pool where items were designed for being administrated in a paper and pencil format. In a first stage, those computerized tests were administrated in 13 Primary Schools of Chile following a standard procedure; 1688 students aged between 8 and 12 years took the tests. For this purpose, we used the Siette system which allows the item and test elicitation and the administration of tests through the Internet. That first administration was conducted with the goal of collecting student knowledge evidence to perform the item calibration. In general, the calibration has been carried out with the MULTILOG program, although JICS has also been used. In relation to the options considered, a three-parameter dichotomous model has been used: (a) Discrimination, (b) Difficulty, and (c) random. Posteriorly, and taking into the account the analyses performed on those previous results, graduated prompts were designed and incorporated to the computerized items. These aids are used as scaffolding to improve the student knowledge and are inspired in the Vygotsky's Zone of Proximal Development Theory. At the same time, a model for adaptive test administration was designed. This model selects the most suitable item to be administered and, furthermore, the intervention that best fits to the student knowledge state. During this adaptive item administration process, an IRT-based model estimates the student knowledge. This model must deal with the challenge of using the IRT when the knowledge level is not invariant during the test administration. In a second stage, adaptive tests constructed were administrated again in Primary Schools of Chile.

Key words: computerized adaptive tests, dynamic assessment, item response theory, reading comprehension

Comunicación 68. Evaluación orientada a la intervención: algunos resultados iniciales de la aplicación de la batería EDPL-BAI

Conejo, R.⁴, Navarro, J.J.^{1,2}, C., Sánchez-Gutiérrez, C.H.⁶, Mourgues-Codern³, Martella, D.⁸, Saracostti, M.⁹, de la Fuente, J.^{7,2}, Rodríguez-Ortiz, I.R.⁵, y Guzmán, E.⁴

¹Depto. de Psicología y Sociología, Universidad de Zaragoza, España; ²Universidad Autónoma de Chile, Santiago, Chile; ³Paris Descartes University, Paris, France; ⁴Depto. de Lenguajes y Ciencias de la Computación, Universidad de Málaga, España; ⁵Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla, España; ⁶Spanish & Portuguese Department, University of California, Davis, USA; ⁷Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Almería, España; ⁸Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Chile, Temuco, Chile; ⁹Universidad de la Frontera, Temuco, Chile.

Resumen

En esta comunicación se presentan resultados de la aplicación experimental de la batería EDPL-BAI una vez configurados los tests adaptativos e incorporadas las ayudas graduadas. La ventaja esencial de integrar las aportaciones provenientes de la Evaluación Dinámica (ED) y de la evaluación adaptativa informatizada, radica en que permite construir modelos de evaluación que facilitan la extracción de información sobre el estudiante más allá de su nivel de conocimiento. De este modo, es posible obtener información sobre el proceso seguido durante la resolución de una prueba, así como sobre su potencial para adquirir nuevos conocimientos y habilidades. En este sentido, la información que ofrecen estos procedimientos contempla datos sobre las ayudas que se habrían mostrado eficaces durante el proceso, lo que permitiría inferir pautas de intervención exitosas. Es precisamente la conjunción de estos aspectos, la que otorgaría a estos modelos evaluativos su carácter de evaluación orientada a la intervención. La propuesta se enmarca en un modelo de ED de dominios específicos, incluyendo tareas contextualizadas estrechamente relacionadas con contenidos escolares, y considera asimismo esencial la contextualización del proceso de evaluación. En esta fase 2 del estudio participaron 1316 estudiantes (46% chicas) de 8 escuelas públicas de 3 regiones de Chile. Se utilizó un diseño quasi-experimental. Los resultados mostraron valores predictivos significativos sobre la comprensión lectora, así como una validez incremental en relación con la predicción realizada en base a las pruebas estáticas de criterio. Asimismo, los resultados mostraron que las ayudas ofrecidas resultaron eficaces para mejorar el rendimiento, y que los puntajes dinámicos obtenidos en base a la cantidad de ayudas graduadas requeridas por los estudiantes, también predicen el rendimiento en la comprensión lectora. Se discuten las implicaciones educativas para la evaluación psicopedagógica y la intervención, especialmente en relación a las dificultades de aprendizaje en lectura.

Palabras clave: comprensión lectora, evaluación dinámica, tests adaptativos informatizados, validez incremental

Communication 68. Assessment Intervention-Oriented: some initial results for the EDPL-BAI battery

Conejo, R.⁴, Navarro, J.J.^{1,2}, C., Sánchez-Gutiérrez, C.H.⁶, Mourgues-Codern³, Martella, D.⁸, Saracostti, M.⁹, de la Fuente, J.⁷, Rodríguez-Ortiz, I.R.⁵, y Guzmán, E.⁴

¹Depto. de Psicología y Sociología, Universidad de Zaragoza, España; ²Universidad Autónoma de Chile, Santiago, Chile; ³Paris Descartes University, Paris, France; ⁴Depto. de Lenguajes y Ciencias de la Computación, Universidad de Málaga, España; ⁵Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla, España; ⁶Spanish & Portuguese Department, University of California, Davis, USA; ⁷Depto. de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Almería, España; ⁸Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Chile, Temuco, Chile; ⁹Universidad de la Frontera, Temuco, Chile.

Abstract

In this communication, results of the experimental application of the EDPL-BAI battery are presented once the adaptive tests have been configured and the graduated prompts have been incorporated. The essential advantage of integrating the contributions from the Dynamic Assessment (DA) and the computerized adaptive testing, consists that it allows the construction of assessment models that facilitate the extraction of information about the student beyond their level of knowledge. In this way, it is possible to obtain information about the process followed during the resolution of a test, as well as about its potential to acquire new knowledge and skills. In this sense, the information offered by these procedures includes data on the aids that would have been effective during the process, which would allow us to infer successful intervention guidelines. It is precisely the combination of these aspects, which would grant these assessment models their intervention-oriented nature. The proposal is part of an DA model of specific domains, including contextualized tasks closely related to school content, and also considers the contextualization of the evaluation process essential. In this phase 2 of the study, 1316 students (46% girls) from 8 public schools from 3 regions of Chile participated. A quasi-experimental design was used. The results showed significant predictive values on reading comprehension, as well as an incremental validity in relation to the prediction made based on the static criteria tests. Likewise, the results showed that the offered aids were effective to improve the performance, and that the dynamic scores obtained based on the amount of graduated aids required by the students, also predict the performance in reading comprehension. The educational implications for psychoeducational assessment and intervention are discussed, especially in relation to learning difficulties in reading.

Key words: computerized adaptive tests, dynamic assessment, incremental validity, reading comprehension

Simposio 19

TICs y Necesidades Educativas Especiales /Atención a la diversidad funcional

Comunicación 69. Classdojo y Google Docs: herramientas para gestión del comportamiento para un alumno con Síndrome de Asperger en Educación Primaria

Barranco Domínguez, Ana María

Consejería de Educación, Junta de Andalucía, Málaga, España

E-mails: aprende.emprende.tic@gmail.com

Resumen

La diversidad es una realidad de las aulas ordinarias de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. En nuestro caso planteamos un estudio de caso de un alumno de 5º de Educación Primaria con Síndrome de Asperger, el cual manifiesta con alta frecuencia conductas disruptivas en el aula ordinaria, dificultado el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto da lugar a la aplicación de dos herramientas tecnológicas: ClassDojo y Google Docs, para trabajar la gestión de las conductas en el aula, no sólo con dicho alumno, sino con todo el grupo clase, 13 discentes, de manera que se sienta incluido. El propósito es mostrar como en un breve período de tiempo, el 1º trimestre, se logran cambios en la conducta del alumnado, reduciendo la aparición de conductas disruptivas en el aula. El estudio se centra en la observación participante en el grupo-clase.

Palabras clave: Classdojo, GoogleDocs, conductas disruptivas, comportamiento

Communication 69. Classdojo and Google Docs: tools for behavior management for students with Asperger's Syndrome in Primary Education

Barranco Domínguez, Ana María

Consejería de Educación, Junta de Andalucía, Málaga, Spain

E-mails: aprende.emprende.tic@gmail.com

Abstract

Diversity is a reality of the ordinary classrooms of Primary Education in the Andalusia. In our case, we propose a case study of 5th of Primary Education with Asperger's Syndrome, who shows a high frequency of disruptive behaviors in the ordinary classroom, which is a detrimental aspect that it difficults the teaching-learning process. We have worked through two technological tools for the behavior management in the classroom. We have used the tools with all student of the class room, 13 students, including the student with Asperger's Syndrome, feeling included in this way. The objective is to show how, in a short period of time, the 1st trimester, the behavior of the student can be changed, reducing the appearance of disruptive

behaviors in the classroom. The study focuses on participant observation in the class group.

Key words: Classdojo, Google Docs, disruptive conduct, behavior

Comunicación 70. Los futuros maestros prefieren el uso de las nuevas tecnologías y destacan la importancia de su transferencia. Irene León. UAL.

Comunicación 72. Aplicaciones para Móviles y Tablet as en el Abordaje de los Trastornos de la Comunicación en Niños/as. Sánchez Sánchez, L.C. y García, A. UAL.

3. TALLERES

PSICOLOGÍA, INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

Taller 1. Elaboración de Proyectos y Contratos colaborativos. Fernando Diánez y Beatriz Cantón. OTRI UAL.
e-mail: bcanton@ual.es

Taller 2. *Experiencias y resultados del Proyecto Psicoemprendedores "Escuela de Negocios de Psicología" una necesidad en los Colegios Profesionales de Psicología.* Pilar del Pueblo.
e-mail: pilarpdp@cop.es

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. NEUROPSICOLOGIA

Taller 3. VRMIND: Desarrollo de herramientas de evaluación neuropsicológica en Realidad Virtual. Nesplora.

Mejias, M. (Coord.), Climent, G., González, M., Moreno, M., Aierbe, A.
Departamento I+D, Nesplora S.L., Donostia - San Sebastián, España

E-mails: mmejias@nesplora.com, gcliment@nesplora.com, mgonzalez@nesplora.com,
mmoreno@nesplora.com, aaierbe@nesplora.com

Resumen

Introducción. La prevalencia de los trastornos mentales se estima en un 20% a nivel mundial. El proyecto VRMIND, cofinanciado por el programa Horizon 2020 de la Unión Europea, aborda la evaluación de dichos trastornos.

Objetivos. El objetivo de este proyecto es crear una plataforma de herramientas de evaluación neuropsicológica en Realidad Virtual, tanto para población infantil como adulta.

Método. Con las herramientas desarrolladas se realizan tres tipos de estudios: (1) Los Field Trials buscan identificar errores de diseño, de usabilidad y de medición de las variables; (2) Los estudios normativos, que establecen la curva de ejecución normal para cada franja de edad y género; (3) El objetivo de los estudios clínicos radica en determinar la sensibilidad y especificidad de los test en diferentes patologías. La muestra es recogida y analizada por Nesplora y por colaboradores independientes que participan en el proyecto y representan tres regiones: Europa, Latinoamérica y Estados Unidos.

Resultados. Dentro de este proyecto se van a desarrollar 4 herramientas de evaluación neuropsicológica en RV: Nesplora Aula School: aporta información fiable y objetiva del perfil atencional de escolares de entre 6 y 16 años. El informe recoge orientaciones psicopedagógicas en función del perfil. Nesplora Aquarium: evalúa la atención y memoria de trabajo en personas mayores de 16 años mediante tareas de ejecución continua basadas en paradigmas XnoDual. Nesplora Ice Cream: evalúa funciones ejecutivas en adultos. Por último, Nesplora Suite evalúa los procesos mnésicos y de aprendizaje también en adultos.

Conclusiones. Los datos obtenidos hasta ahora muestran buena disposición por parte de la gente ante la RV y se ha comprobado que es aplicable tanto en población clínica como en la no patológica. Este sistema, además de datos objetivos, aporta validez ecológica a las pruebas.

Palabras clave: evaluación neuropsicológica, realidad virtual, infancia, adultez

Workshop 3. VRMind: Development of neuropsychological assessment tools in Virtual Reality

Mejias, M., Climent, G., Gonzalez, M., Moreno, M., Aierbe, A.
R+D department, Nesplora S.L., Donostia - San Sebastián, España

Mails: mmejias@nesplora.com , gcliment@nesplora.com , mgonzalez@nesplora.com ,
mmoreno@nesplora.com , aaierbe@nesplora.com

Abstract

Introduction. The prevalence of mental disorders is estimated at 20% worldwide. The VRMIND project, co-founded by the Horizon 2020 program of the European Union, addresses the evaluation of these disorders.

Objectives. The objective of this project is to create a platform for neuropsychological evaluation tools in Virtual Reality (VR), both for children and adults.

Method. With the developed tools, three types of studies are carried out: (1) The Field Trials seek to identify errors in design, usability and measurement of the variables; (2) Normative studies, which establish the normal execution curve for each age group and gender; (3) The objective of clinical studies is to determine the sensitivity and specificity of the tests in different pathologies. The sample is collected and analyzed by Nesplora and by independent collaborators who participate in the project and represent three regions: Europe, Latin America and the United States.

Results. Within this project, 4 neuropsychological evaluation tools in RV will be developed Nesplora Aula School: it provides reliable and objective information on the attentional profile of schoolchildren between 6 and 16 years old. The report includes psycho-pedagogical guidelines based on the profile. Nesplora Aquarium: evaluates attention and working memory in people over 16 years of age through continuous execution tasks based on XnoDual paradigms. Nesplora Ice Cream is a test that is performed by the executive in adults. Finally, Nesplora Suite evaluates memory and learning processes.

Conclusions. The data obtained up to now show good disposition on the part of the people before the RV and it has been proven that it is applicable in both clinical and non-pathological population. This system, in addition to objective data, provides ecological validity to the tests.

Keywords: neuropsychological evaluation, virtual reality, childhood, adulthood

Taller 11. Mementia, plataforma de estimulación para la prevención y ralentización del deterioro cognitivo.

Atienza, M^a Ángeles., Cuadros, Alfonso y Villalobos, María Dolores.

Cognitiva Unidad de Memoria, Madrid, España
E-mail: dirgranada.cognitiv@unidadmemoria.com

Resumen

Entre los tratamientos no farmacológicos para la intervención en el deterioro cognitivo y las enfermedades neurodegenerativas, la estimulación cognitiva es la herramienta más empleada. En los últimos años ésta se realiza también mediante el uso de las nuevas tecnologías, obteniendo resultados muy prometedores. Mementia® es una plataforma de estimulación cognitiva desarrollada por Cognitiva Unidad de Memoria específicamente para esta población, la cual es utilizada por los usuarios que acuden a los centros, así como de forma ambulatoria en el domicilio. Mediante la realización de actividades específicamente diseñadas por profesionales expertos, las cuales entrenan las diferentes funciones cognitivas, los usuarios realizan un entrenamiento cognitivo individualizado y adaptado a sus características, que está proporcionando resultados muy positivos.

Palabras clave: nuevas tecnologías, estimulación cognitiva, envejecimiento

Workshop 11. Mementia, stimulation platform for the prevention and slowing of cognitive deterioration.

Atienza, M^a Ángeles., Cuadros, Alfonso and Villalobos, María Dolores.

Cognitive Memory Unit, Madrid, Spain
E-mail: dirgranada.cognitiv@unidadmemoria.com

Abstract

Among the non-pharmacological treatments for the intervention in cognitive deterioration and neurodegenerative diseases, cognitive stimulation is the most used tool. In recent years this is also done through the use of new technologies, obtaining very promising results. Mementia® is a cognitive stimulation platform developed by Cognitive Memory Unit specifically for this population, which is used by users who go to the centers as well as on an outpatient basis at home. By performing activities specifically designed by expert professionals, who train the different cognitive functions, users perform an individualized cognitive training adapted to their characteristics, which is providing very positive results.

Keywords: new technologies, cognitive stimulation, aging

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. IGUALDAD DE GÉNERO

Taller 5. *Psico Woman. Las Tics como herramienta de transformación social y de género*

Isa Duque, creadora de Psico Woman
Psicóloga, Sexóloga y Terapeuta sistémica familiar
(Premio Innovación 2016 de la Consejería de Igualdad. Junta de Andalucía)

Resumen

Las redes sociales y las aplicaciones móviles se han instaurado, especialmente en la población joven, como espacios de relación, espacios de encuentro colectivo que ofrecen nuevas formas de lenguaje, de comunicación y de interacción.

En una edad dónde se es de vital importancia la relación con las amistades, la reafirmación de la identidad, la intensidad de los vínculos amorosos, la admiración por tus ídolos/as... Las TRICS (Tecnologías de la Relación, Información y Comunicación) son clave.

En el entorno virtual, YouTube e Instagram son dos de las herramientas que más se utilizan. Youtube es un portal de internet dónde la gente sube y visualiza vídeos. Se ha convertido en el más grande, importante y principal canal de comunicación y promoción de videos, y en uno de los iconos de referencia de la web social.

Youtube se ha transformado en la mayor biblioteca audiovisual de la historia de la humanidad, se considera como el mejor medio de difusión y conocimiento, ya que es un servicio que permite de forma gratuita a cualquier usuario encontrar información contenida dentro de los videos.

Cada minuto se suben 300 horas de video a YouTube. Se ven 3.25 mil millones horas de video al mes. Mucha de la población joven comenta que ya no ven la TV, sino que YouTube ha pasado a formar parte de ser su medio preferido, dónde se pueden pegar muchas horas al día, sobre todo desde los dispositivos móviles. En YouTube encontramos contenido muy diverso: vídeos tutoriales de cómo hacer (casi) de todo, videoclips, vídeos promocionales de marcas, y los/as youtubers: chicos y chicas que suben vídeos sobre diversas temáticas.

Los/as youtubers pueden subir contenido sobre lo que hacen en su día a día: vloggers (vídeo bloggers), pueden ser gamers (personas que se graban jugando a videojuegos mientras hablan de la partida), pueden hacer tutoriales de belleza, covers (realizar una versión propia de una canción famosa), unboxing (desempaquetar productos en directo), etc.

Los/as youtubers crean un auténtico fenómeno fan entre sus suscriptores/as (seguidores/as). Los/as seguidores/as pueden dejar comentarios, mandar regalos a sus ídolos/as e interactuar a través de sus otras redes sociales (twitter, Instagram...) Según el número de seguidores/as que tenga un/a Youtuber y de la interacción de éstos/as, se puede recibir una compensación económica a través de los anuncios que ponen en los vídeos o de las marcas que patrocinan. De forma que muchos/as youtubers, empezaron en esta plataforma como hobby convirtiéndose en la actualidad en su fuente de ingresos.

El fenómeno youtuber es muy fuerte, encontrando desde aulas de primaria, a chicos y chicas que tienen claro lo que quieren ser de mayor: youtuber.

Los/as youtubers suben contenido muy diverso a la plataforma Youtube. Si analizamos a los/as más seguidos por la población española, podemos observar cómo, además de hablar sobre sus vidas, de videojuegos, o de un peinado, lanzan mensajes estereotipados, a veces cargados de violencias contra las mujeres.

En general, se suele dar una imagen de mujer o “it girl” muy preocupada siempre por su imagen, gastándose mucho dinero en productos de belleza y realizando tips o consejos sobre cómo poder estar más guapa.

Los youtubers suelen ser valorados por los chistes que realizan. Muchas veces éstos chistes van cargados de mensajes homófobos (odio o rechazo a personas homosexuales), lesbófobos (odio o rechazo a mujeres lesbianas), xenófobos (rechazo a personas extranjeras), misóginos (odio a mujeres), etc. Es importante que podamos darnos cuenta de que los chistes que fomentan opresiones son agresiones, repercutiendo negativamente en nuestra sociedad.

Pero Youtube también puede ser un portal de difusión de valores como el respeto, la empatía, la equidad, los buenos tratos... O de acercar la psicología y sexología a la gente joven.

La Psico Woman llega en 2015 a esta plataforma con la idea de dar respuestas a todas las necesidades sobre educación sexual/consumo/relaciones...que tienen los/as jóvenes y que el sistema educativo no da respuesta. Con vídeos frescos y atractivos va creando contenido según las preguntas que más recibe de la población joven. Isa Duque (Psico Woman) después de llevar doce años dando clase decide dar el salto al entorno virtual para poder crear contrainformación desde los mismos códigos y herramientas (Youtube, Facebook Instagram).

Palabras clave: redes sociales, género, Youtube, youtubers

Workshop 5. Psico woman. Tics as a tool for social and gender transformation

Isa Duque, creadora de Psico Woman
Psicóloga, Sexóloga y Terapeuta sistémica familiar
(Premio Innovación 2016 de la Consejería de Igualdad. Junta de Andalucía)

Abstract

Social networks and mobile applications have been established, especially in the young population, as spaces for relationships, spaces for collective encounters that offer new forms of language, communication and interaction.

In an age where it is of vital importance the relationship with friendships, the reaffirmation of identity, the intensity of the bonds of love, the admiration for your idols / as ... The TRICS (Technologies of the Relationship, Information and Communication) are key .

In the virtual environment, YouTube and Instagram are two of the most used tools. Youtube is an internet portal where people upload and watch videos. It has become the largest, most important and main channel of communication and promotion of videos, and one of the reference icons of the social web.

YouTube has become the largest audiovisual library in the history of humanity, is considered the best means of dissemination and knowledge, as it is a service that allows any user to find information contained within the videos.

Every minute 300 hours of video are uploaded to YouTube. You see 3.25 billion hours of video per month. Many of the young population says that they no longer watch TV, but YouTube has become part of being their preferred medium, where they can stick many hours a day, especially from mobile devices.

On YouTube we find very diverse content: tutorial videos of how to do (almost) everything, video clips, promotional videos of brands, and youtubers: boys and girls who upload videos on various topics.

Youtubers can upload content about what they do in their day to day: vloggers (video bloggers), they can be gamers (people who are recorded playing videogames while they talk about the game), they can do beauty tutorials, covers (perform an own version of a famous song), unboxing (unpacking products live), etc.

Youtubers create an authentic fan phenomenon among your subscribers (followers). Followers can leave comments, send gifts to their idols and interact through their other social networks (twitter, Instagram ...)

Depending on the number of followers that a Youtuber has and the interaction between them, financial compensation can be received through the advertisements that they post on the videos or the brands they sponsor. So many youtubers, started on this platform as a hobby becoming currently their source of income.

The youtuber phenomenon is very strong, finding from primary school classrooms, boys and girls who are clear about what they want to be when they grow up: youtuber. The youtubers upload very diverse content to the Youtube platform. If we analyze the most followed by the Spanish population, we can see how, in addition to talking about their lives, video games, or a hairstyle, they launch stereotyped messages, sometimes charged with violence against women.

In general, it is usually given an image of a woman or "it girl", always very concerned about her image, spending a lot of money on beauty products and making tips or advice on how to be more beautiful.

Youtubers are usually valued for the jokes they make. Many times these jokes are loaded with homophobic messages (hate or rejection of homosexuals), lesbophobes (hate or rejection of lesbian women), xenophobic (rejection of foreign people), misogynists (hatred of women), etc. It is important that we can realize that jokes that foment oppression are aggressions, negatively impacting our society.

But YouTube can also be a portal for the dissemination of values such as respect, empathy, equity, goodwill ... Or to bring psychology and sexology closer to young people.

Psico Woman arrives in 2015 to this platform with the idea of giving answers to all the needs on sexual education / consumption / relationships ... that young people have and that the educational system does not respond. With fresh and attractive videos, it creates content according to the questions it receives the most from the young population. Isa Duque (Psycho Woman) after taking twelve years teaching class decides to jump into the virtual environment to create counter-information from the same codes and tools (YouTube, Facebook Instagram).

Keywords: social networks, genre, Youtube, youtubers

Taller 6. Recurso de innovación Tecnológica del IAM para la previsión de la violencia de género: APP DETECTAMOR.

Eva María de la Peña y Francisca Serrano Dueñas

mail: direcciondeva@gmail.com

¿Qué es la App DetectAmor? Una aplicación para teléfonos inteligentes o smartphone de carácter lúdico y dirigida principalmente a adolescentes. Los 10 juegos que componen la App abordan temas como el amor, las relaciones de parejas adolescentes, etc. que son atractivos para las y los jóvenes, lo que la convierte en un recurso de sensibilización y prevención de la violencia machista en el noviazgo.

Pero además, el valor añadido de esta App DetectAmor es que está basada en los actuales y rigurosos datos del estudio Andalucía Detecta (enlace) sobre el diagnóstico actual de la juventud en cuanto a sexismo interiorizado, mitos de amor romántico y percepción de abuso y riesgo de violencia machista.

De esta forma cada uno de los juegos incide de forma "camuflada" en los datos más relevantes y preocupantes que arrojó la investigación, abordando de forma directa y concreta los errores, mitos, estereotipos y déficits que la juventud presenta, aportando información y recursos, por lo que se convierte en una herramienta didáctica, útil y cercana.

Palabras clave: innovación tecnológica, app, violencia de género, juventud

Workshop 6. Technological innovation resource of the IAM for the prevention of gender violence: APP DETECTAMOR.

Eva María de la Peña y Francisca Serrano Dueñas

mail: direcciondeva@gmail.com

What is the DetectAmor App? An application for smartphones or smartphone of a playful nature and aimed primarily at teenagers. The 10 games that make up the App address topics such as love, teen relationships, etc. which are attractive for young people, which makes it a resource for raising awareness and preventing sexist violence in courtship.

But in addition, the added value of this App DetectAmor is that it is based on the current and rigorous data of the Andalucía Detecta study (link) on the current diagnosis of youth in terms of internalized sexism, romantic love myths and perception of abuse and risk of macho violence.

In this way each of the games affects in a "camouflaged" way in the most relevant and worrying data that the investigation showed, directly and concretely addressing the errors, myths, stereotypes and deficits that youth present, providing information and resources, so it becomes a didactic tool, useful and close.

Keywords: technological innovation, app, gender violence, youth

Taller 7. Sapiensex, Juega y aprende sobre sexualidad. Una experiencia innovadora y emprendedora de educación sexual con la juventud

R. Carmona Horta

Comisión de Igualdad de Género de del COPAO Andalucía.

Resumen

Tras un análisis desde la perspectiva de género sobre el tipo de formación que se ofrece en los institutos de educación secundaria, la cantidad de embarazos no deseados, el miedo a las ITS y el desentendimiento existente entre mujeres y varones con respecto al sexo, surge la necesidad de plantear otra forma de hacer educación afectivo sexual. Así es como, ya hace 7 años, nace el juego de educación afectivo sexual: "*Sapiensex; juega y aprende sobre sexualidad*", una forma innovadora y emprendedora para llegar a la juventud en un asunto de vital importancia.

Desde entonces se ha llevado a cabo un proceso de investigación, acción y desarrollo, a nivel personal y en colaboración con profesionales de otros sectores: educación, informática, sociología sobre todo, y por supuesto desde la psicología.

En este congreso pretendo dar a conocer el origen y desarrollo del juego así como su metodología para que sirva como herramienta a todas y todos aquellos profesionales que lo deseen.

Palabras clave: educación sexual, género, innovación

Workshop 7. Sapiensex, Play and learn about sexuality. An innovative and entrepreneurial experience of sex education with youth

R. Carmona Horta

Comisión de Igualdad de Género de del COPAO Andalucía.

After an analysis from a gender perspective on the type of training offered in secondary education institutes, the number of unwanted pregnancies, the fear of STIs and the lack of understanding between men and women with regard to sex, the need to propose another way of doing sexual affective education. This is how, 7 years ago, the game of sexual affective education was born: "Sapiensex; play and learn about sexuality ", an innovative and enterprising way to reach youth in a matter of vital importance.

Since then a process of research, action and development has been carried out, at a personal level and in collaboration with professionals from other sectors: education, computer science, sociology above all, and of course from psychology. In this congress I intend to make known the origin and development of the game as well as its methodology so that it serves as a tool to all those professionals who wish it.

Keywords: sexual education, gender, innovation

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD

Taller 8. *Salud sin Bulos*. Agencia de comunicación COM SALUD.

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. PSICOLOGÍA DEL DEPORTE

Taller 9. *Taller demostración: Sistema Biathlon trainer*.

Victoria Padial Hernández OLY, Alexandre Nappa

e-mail: info@victoriapadial.es

Resumen

Desde nuestra experiencia como biathleta y entrenador en una disciplina muy exigente a nivel físico y psicológico, y en paralelo a nuestra carrera deportiva, hemos estudiado y desarrollado en estos últimos años, una innovación tecnológica para dar respuesta a la falta de infraestructuras de biathlon y al actual entrenamiento de tiro en seco, exento de realismo y de trabajo psicológico. De esta necesidad, nace una realidad: biathlon trainer es un sistema electrónico inalámbrico que ayuda al deportista a entrenar en total inmersión diferentes variables psicológicas para mejorar su rendimiento deportivo.

Palabras clave: deporte, psicología, innovación tecnológica, entrenamiento

Workshop 9. *Demonstration workshop: Biathlon trainer system*

Victoria Padial Hernández OLY, Alexandre Nappa

e-mail: info@victoriapadial.es

Abstract

From our experience as a biathlete and coach in a very demanding physical and psychological discipline, and in parallel to our sports career, we have studied and developed in recent years, a technological innovation to respond to the lack of biathlon infrastructures and current dry-shooting training, free of realism and psychological work. From this need, a reality is born: biathlon trainer is a wireless electronic system that helps the athlete to train in total immersion different psychological variables to improve their sports performance.

Keywords: sport, psychology, technological innovation, training

Taller 12. *Software GRADIOR*. Yolanda Bueno Aguado. Valladolid.

Taller 10. *Máquinas de reconocimiento de conductores*. Asunción Tárrago (Coord. Área COPAO)

PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN

Taller 13. Asesoramiento vocacional a través de las nuevas tecnologías: uso del EXPLORA (Cuestionario de Orientación Vocacional y Profesional)

José Manuel Martínez Vicente

Profesor Titular de Psicología Evolutiva y de la Educación.

Facultad de Psicología. Universidad de Almería

e-mail: jvicente@ual.es

Resumen

EXPLORA es una herramienta diseñada para ayudar a las personas a identificar los campos profesionales que más están en consonancia con sus intereses, habilidades y características personales. A través de ella se evalúan las preferencias por seis grandes campos profesionales vinculados a la teoría tipológica de Holland (1992, 1997): Técnico-Manual, Científico-Investigador, Artístico-Creativo, Social-Asistencial, Empresarial-Persuasivo y Oficina-Administración. Su aplicación permite señalar al evaluado aquellos estudios y profesiones que más se ajustan a sus intereses, habilidades y las características personales. Como aspecto novedoso, el perfil de resultados obtenido tras la aplicación del EXPLORA, ofrece seis grandes bloques de información (inconsistencias, dudas, perfil global, código sumario, perfiles específicos, índices complementarios e intereses expresados) que resultan muy útiles para el desarrollo de la labor de orientación y asesoramiento. Los objetivos de este taller son: dar a conocer las características del EXPLORA en relación con la evaluación de las preferencias vocacionales y ofrecer información sobre el uso de la plataforma web que permite su aplicación on line y la obtención de informes interpretativos, con el fin de emplearlos para realizar un adecuado asesoramiento y orientación vocacional.

Palabras clave: Evaluación intereses vocacionales, orientación vocacional, asesoramiento vocacional, toma de decisiones vocacionales, elección vocacional

Workshop 13. Vocational counseling through new technologies: use of the EXPLORA (Professional and Vocational Guidance Questionnaire)

José Manuel Martínez Vicente

Profesor Titular de Psicología Evolutiva y de la Educación.

Facultad de Psicología. Universidad de Almería

e-mail: jvicente@ual.es

Abstract

EXPLORA is a tool designed to help people identify the professional fields that are most in line with their interests, abilities and personal characteristics. Through it, preferences are evaluated for six major professional fields linked to Holland's typological theory (1992, 1997): Technical-Manual, Scientific-Researcher, Artistic-Creative, Social-Assistance, Persuasive-Business and Office-Administration. Its application allows the evaluation of those studies and professions that best suit their interests, abilities and personal characteristics. As a novel aspect, the results profile obtained after the application of the EXPLORA, offers six large blocks of information (inconsistencies, doubts, global profile, summary code, specific profiles, complementary indices and expressed interests) that are very useful for the development of the Guidance and counseling vocational. The objectives of this workshop are: to make known the characteristics of the EXPLORA in relation to the evaluation of vocational preferences and to offer information on the use of the web platform that allows its online application and the obtaining of interpretive reports, in order to use them to carry out an adequate advice and vocational guidance.

Key words: Vocational interest assessment, vocational guidance, vocational counseling, career decision making, vocational choice

Taller 14. Las TICs como recursos de atención a la diversidad y herramientas de inclusión educativa

Pilar Sánchez-López

Delegada del Rector para la Atención a la Diversidad. Universidad de Almería.

psanchez@ual.es

Resumen

En el taller propuesto se describe la contribución de las TICs a una educación inclusiva y cómo el no tenerlas en consideración puede llegar a constituir un elemento de marginación, la denominada e-exclusión de colectivos separados por una brecha digital invisible. Se presentan asimismo los conceptos de Accesibilidad y Diseño para todos. La primera hace referencia a la adaptación de los espacios web a unos estándares que permitan diversificar las formas de acceso comunicativo, mientras que la segunda contempla que en la creación de cualquier elemento físico o virtual hay que considerar diferencia, de modo que el propio diseño no se convierta en una barrera.

Son herramientas facilitadoras de procesos de interacción e integración ya que permiten a los estudiantes con discapacidad superar o minimizar limitaciones de todo tipo, ya sean sensoriales, cognitivas, motóricas o comunicativas, al tiempo que posibilitan a sus usuarios interactuar con otras personas, con la información y con el entorno físico. Se revisan las múltiples aplicaciones de las TIC para distintas discapacidades (ya sean sintetizadores de voz, tableros de comunicación, navegadores web, visualizadores de voz y habla, etc.)

Palabras Clave: TICs, discapacidad, accesibilidad

Workshop 14. The ICTs as a resource for attention to diversity and educational inclusion tool

Pilar Sánchez-López

Delegada del Rector para la Atención a la Diversidad. Universidad de Almería.

psanchez@ual.es

Abstract

The proposed workshop describes the contribution of the ICTs to inclusive education and how not taking them into account can become an element of discrimination, the so-called E-exclusion of collectives separated by an invisible digital gap. It also introduces the concepts of Accessibility and Design. The former concerns the adaptation to standards of web spaces which allow the diversification of communicative access forms, while the latter faces the consideration of diversity in the creation of any physical or virtual element so the design itself does not become a barrier.

These resources are facilitating tools of interaction and integration processes as they allow the students with Disability to overcome or minimize limitations of any

types, whether Sensory, cognitive, Motor or communicative, while enhance the users the interaction with other persons, with information and the physical environment. The multiple ICTs applications for different disabilities are reviewed (such as voice synthesizers, dashboards of communication, browsers Web, voice and speech visualizers, etc.)

Keywords: ICTs, disability, accesibility

Taller 15. Características, estructura y efectos de una herramienta en línea para la mejora de la competencia para la interacción con el alcohol en adolescentes: el Programa ALADO

Jesús de la Fuente¹ (Coord.).
Inmaculada Cubero¹ (Coord.)
Francisco Javier Peralta Sánchez¹
Mari Carmen Sánchez¹
José Luis Salmerón Valverde²
Jorge Amate Romera³

¹ Departamento de Psicología. Facultad de Psicología. Universidad de Almería (España)

² Centro Educativo Agave. Psicólogo Educativo. Almería (España)

³ Consejería de Educación y Ciencia. Profesor de Educación Infantil. Almería (España)

Resumen

El objetivo de este informe de investigación es presentar las características, la estructura y los efectos de una innovación tecnológica psicoeducativa, denominada Programa ALADO para la prevención del consumo de alcohol en adolescentes. Con base en el modelo de Competencia para la interacción con el alcohol, este programa consta de un total de 24 lecciones que promueven el aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal, en formato TIC (www.alado.es). La hipótesis de esta investigación estableció que los adolescentes tratados con el programa mejorarían sus niveles de competencia y su comportamiento de interacción con el alcohol, en interacción con su nivel personal de autorregulación. Participaron un total de 148 adolescentes de 12 a 16 años de tres centros educativos españoles con diferentes contextos socioculturales. Se utilizó una metodología cuasi-experimental con medidas repetidas y uso de análisis inferencial. Los resultados muestran un efecto principal de la variable de tratamiento, del nivel de autorregulación de los adolescentes, así como un efecto de interacción del tratamiento x la autorregulación. Un efecto diferencial del e-tratamiento apareció en los tipos de aprendizaje mejorado y en el comportamiento de la interacción con el alcohol. Los resultados se discuten a la luz de los nuevos desarrollos tecnológicos que permiten la evaluación e intervención en la prevención del consumo de alcohol en adolescentes, así como las implicaciones para futuras investigaciones.

Palabras clave: prevención de consumo de alcohol, modelo de competencia, adolescencia, e-Programa, utilidad tecnológica.

Workshop 15. Characteristics, Structure and Effects of an on-line tool for the Improvement of the Competence for Interaction with Alcohol to adolescents: the ALADO Program

Jesús de la Fuente¹ (Coord.).
Inmaculada Cubero¹ (Coord.)
Francisco Javier Peralta Sánchez¹
Mari Carmen Sánchez¹
José Luis Salmerón Valverde²
Jorge Amate Romera³

¹ Departamento de Psicología. Facultad de Psicología. Universidad de Almería (España)

² Centro Educativo Agave. Psicólogo Educativo. Almería (España)

³ Consejería de Educación y Ciencia. Profesor de Educación Infantil. Almería (España)

Abstract

This research report aims to present the characteristics, structure and effects of a psychoeducational technological innovation, called the ALADO Program for the prevention of alcohol intake in adolescents. Based on the Competency model for interaction with alcohol, this program consists of a total of 24 lessons that promote conceptual, procedural and attitudinal learning, in ICT format (www.alado.es). The hypothesis of this research established that adolescents treated with the program would improve their levels of competence and their interaction behavior with alcohol, in interaction with their personal level of self-regulation. A total of 148 adolescents from 12 to 16 years of age from three Spanish educational centers with different sociocultural contexts participated. A quasi-experimental methodology with repeated measures and use of inferential analysis was used. The results show a main effect of the treatment variable, of the self-regulation level of the adolescents, as well as an interaction effect of treatment x self-regulation. A differential effect of the e-treatment appeared in the types of improved learning and in the behavior of interaction with alcohol. The results are discussed in the face of new technological developments that allow the evaluation and intervention in the prevention of alcohol intake with adolescents, as well as the implications for future research.

Keywords: prevention of alcohol intake, competence model, adolescence, e-Program, Technological utility.

Taller 16. Nesplora Aula School: desarrollo de una herramienta neuropsicologica para el ámbito educativo

Mejias, M., Redondo, M., Moreno, M., Aierbe, A. González, M.,
Departamento I+D, Nesplora S.L., Donostia - San Sebastián, España

E-mails: mmejias@nesplora.com, mredondo@nesplora.com,
mmoreno@nesplora.com, aaierbe@nesplora.com, mgonzalez@nesplora.com

Resumen

Introducción. Para configurar el aprendizaje de la forma que mejor encaje en el desarrollo del cerebro e incorporar las tecnologías como herramientas válidas para mediar en el aprendizaje se ha desarrollado, Nesplora Aula School, una herramienta de evaluación de los procesos atencionales en realidad virtual dirigida al ámbito educativo y cuyo origen es una herramienta neuropsicológica estandarizada.

Objetivos. El objetivo de este proyecto es conocer el perfil atencional del alumnado, sus fortalezas y debilidades y aportarles estrategias que faciliten su aprendizaje.

Además se pretende realizar una detección precoz de problemas atencionales que permitan realizar una intervención temprana ajustada a las necesidades del alumnado.

Método. Nesplora Aula School parte de la herramienta Nesplora Aula pero ha sido necesario realizar una revisión bibliográfica, desarrollo de nuevos baremos y búsqueda de colaboradores del ámbito educativo.

Por otro lado se ha llevado a cabo un estudio piloto test - retest, recogiendo datos de un total de 113 alumnos/as en 2 ocasiones para comprobar la estabilidad del perfil y la viabilidad de la implantación de la prueba en un centro escolar.

Resultados. Este proceso ha dado como resultado una herramienta de evaluación que emite un informe de manera automática en el que se incluyen los resultados de las tareas atencionales, un apartado de descripción del perfil atencional del niño o niña y estrategias psicopedagógicas acordes a este perfil.

Conclusiones. Nesplora Aula School supone un avance en la educación que va a permitir que tanto las familias, como el alumnado y el profesorado tengan información relevante sobre el alumnado para orientar su proceso de aprendizaje aprovechando al máximo sus fortalezas. Además la herramienta va a permitir realizar una detección precoz de dificultades atencionales desde el primer curso de Educación Primaria.

Palabras clave: aprendizaje, realidad virtual, evaluación de procesos atencionales

Workshop 16. Nesplora Aula School: development of a neuropsychological tool for the educational field

Mejias, M., Redondo, M., Moreno, M., Aierbe, A. González, M.,
R+D department, Nesplora S.L., Donostia - San Sebastián, Spain

E-mails: mmejias@nesplora.com, mredondo@nesplora.com,
mmoreno@nesplora.com, aaierbe@nesplora.com, mgonzalez@nesplora.com

Abstract

Introduction. To configure learning in the way that best fits the development of the brain and incorporate technologies as valid tools to mediate learning, Nesplora Aula School has been developed, a tool for evaluation of attentional processes in virtual reality aimed at the educational field and whose origin is a standardized neuropsychological tool.

Objectives. The objective of this project is to know the attentional profile of the students, their strengths and weaknesses and provide them with strategies that facilitate their learning. It is also intended to perform an early detection of attentional problems that allow an early intervention adjusted to the needs of students.

Method. Nesplora Aula School is part of the Nesplora Aula tool, but it has been necessary to carry out a literature review, develop new scales and search for collaborators in the educational field. On the other hand, a test - retest pilot study was carried out, collecting data from a total of 113 students on 2 occasions to check the stability of the profile and the feasibility of implementing the test in a school.

Results. This process has resulted in an evaluation tool that issues an automatic report that includes the results of the attention tasks, a section describing the child's attentional profile and psychopedagogical strategies according to this profile.

Conclusions. Nesplora Aula School involves a progress in education that will allow families, students and teachers to have relevant information about students to guide their learning process by making the most of their strengths. In addition, the tool will allow early detection of attention difficulties from the first year of Primary Education

Keywords: learning, virtual reality, evaluation of attention processes

4. POSTERS

PSICOLOGÍA, INNOVACION Y EMPRENDIMIENTO

Póster 1. Promoción del Emprendimiento y la Innovación desde la Psicología

Piña-Ortega, M.D; Marta Buesa-García, M.
Hospital Universitario Virgen Macarena, Sevilla, España
Lolypi2002@gmail.com; Martabuesa@hotmail.com

Resumen

Introducción: La Psicología ha dedicado esfuerzo a estudiar los conceptos de Innovación y Emprendimiento con la intención de facilitar la adaptación de las personas a los nuevos retos sociales que se presentan y de educar a las nuevas generaciones dotándoles de recursos con los que afrontarlos. En este sentido desde la Psicología se han buscado nuevas definiciones tratando de acotar cuáles son las competencias de las personas emprendedoras y así poder trabajar desde la escuela estos aspectos.

Método: Búsqueda bibliográfica en bases de datos e internet.

Resultados: El emprendimiento es un concepto multidimensional en el que los factores contextuales operan al lado de los psicológicos. La LOMCE establece nuevas asignaturas optativas relacionadas con el emprendimiento, la empresa y la economía, para favorecer el desarrollo de la competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, entre otras. Existen además programas en distintas comunidades autónomas que merece la pena reseñar. Además la Psicología de la Innovación y el Emprendimiento se ha esforzado por analizar las características comportamentales propias de la competencia para la Innovación y el Emprendimiento, entendiendo que se trata de una actitud ante la vida antes que una serie de conocimientos adquiridos pasivamente. Se han detectado variables psicológicas que inciden en la conducta innovadora y emprendedora.

Discusiones y conclusión: En Europa se reconoce la necesidad de dotar las nuevas generaciones de competencias y de estimular una cultura empresarial para afrontar los nuevos retos sociales y laborales. La educación juega un papel fundamental en la preparación de los jóvenes para abordarlos. La educación debería ser instrucción y formación del carácter, dotando a los alumnos de estos valores y capacidades. Esto supone un cambio en el papel que ha desempeñar el profesor y en las tecnologías utilizadas para hacerlo.

Palabras clave: innovación, emprendimiento, cultura empresarial

Poster 1. Promotion of Entrepreneurship and Innovation from Psychology

Piña-Ortega, M.D; Marta Buesa-García, M.
Hospital Universitario Virgen Macarena, Sevilla, España
Lolyp2002@gmail.com; Martabuesa@hotmail.com

Abstract

Introduction: Psychology has devoted effort to study the concepts of Innovation and Entrepreneurship with the intention of facilitating the adaptation of people to the new social challenges that arise and to educate the new generations by providing them with resources with which to face them. In this sense, from the Psychology, new definitions have been sought, trying to define what are the competences of the entrepreneurs and thus be able to work from the school these aspects.

Method: Bibliographic search in databases and internet.

Results: Entrepreneurship is a multidimensional concept in which contextual factors operate alongside psychological factors. The LOMCE establishes new optional subjects related to entrepreneurship, business and economics, to favor the development of competence in the sense of initiative and entrepreneurial spirit, among others. There are also programs in different autonomous communities that are worth reviewing. In addition, the Psychology of Innovation and Entrepreneurship has endeavored to analyze the behavioral characteristics of the competition for Innovation and Entrepreneurship, understanding that it is an attitude towards life rather than a series of passively acquired knowledge. Psychological variables have been detected that affect innovative and entrepreneurial behavior.

Discussions and conclusion: Europe recognizes the need to provide new generations with skills and to stimulate a business culture to face new social and labor challenges. Education plays a fundamental role in preparing young people to address them. Education should be instruction and character formation, equipping students with these values and capabilities. This implies a change in the role that the professor has to play and in the technologies used to do so.

Keywords: innovation, entrepreneurship, business culture

Póster 2. Diseño de una herramienta online de evaluación y mejora de la creatividad en el alumnado de Educación Primaria

Martínez, C.

Facultad de Psicología, Universidad de Almería, España

E-mails: cristimatina@gmail.com

Resumen

El propósito de este trabajo es el diseño de una herramienta tecnológica para la evaluación y mejora de la creatividad. Para ello se ha llevado a cabo la propuesta de una aplicación para el dispositivo móvil bautizada como CREApp®, destinada al alumnado entre los 8 y 11 años. Consta de un test inicial llamado PIC-N, quince actividades que optimizan el pensamiento creativo, y un post-test compuesto por el test CREA y el test TAEC. Al finalizar las actividades propuestas por la aplicación, el alumnado habrá mejorado en su habilidad mental para el pensamiento creativo, su autoconcepto, autonomía, flexibilidad de pensamiento, e imaginación entre otras variables.

Palabras clave: creatividad, Apps, pensamiento divergente

Poster 2. Design of an online device for evaluation and improvement of creativity in Primary School children

Martínez, C

Department of Psychology, University of Almería, Spain

E-mails: cristimatina@gmail.com

Abstract

The purpose of this project is the design of a technological device for evaluation and improvement of creativity. For this, the idea of an application for the mobile device called CREApp® which is intended for children between 8 and 11 years. It consists of an initial test called PIC-N, fifteen activities that optimize creative thinking, and a post-test composed of the CREA test and the TAEC test. On completion of the activities proposed by the application, the child will have improved in his mental ability for creative thinking, his self-concept, autonomy, flexibility of thought, and imagination among other variables.

Key words: creativity, Apps, lateral thinking

Póster 21. Implementación de nuevos métodos emergentes: modelo de red como complemento para desarrollar y evaluar las propiedades de los tests.

Godoy-Giménez, M¹., González-Rodríguez, A¹., Cañadas, F²., Estévez, F. A²., Sayans-Jiménez, P¹

¹ *Departamento de Psicología, Universidad de Almería, 04120 Almería, España*

² *CERNEP Research Center, Universidad de Almería, 04120 Almería, España*

E-mails: mgj605@ual.es; mafernan@ual.es; psj242@ual.es

Resumen

Los modelos de redes empíricas (MRE) están en expansión gracias a su utilidad para el estudio de las relaciones entre los síntomas asociados a trastornos mentales. Estos modelos analizan las relaciones únicas entre todas y cada una de las variables que componen un trastorno o un cuestionario, sin la necesidad de asumir la existencia de variables latentes. Gracias a su potencial (analizar estas relaciones), los MRE podrían usarse donde los modelos de medida tradicionales muestran limitaciones, como, por ejemplo, en el estudio de a) relaciones individuales entre ítems, b) la importancia relativa de cada ítem dentro de un conjunto y c) las subestructuras que conforman los ítems y de las vías de conexión entre ellas (i.e., ítems puente entre subestructuras). Nuestro propósito en este trabajo es presentar las ventajas del uso combinado de los modelos de medida tradicionales (análisis factorial —AF— y teoría de respuesta al ítem—TRI) con los MRE, aplicados al Broad Phenotype Questionnaire (BAPQ), un cuestionario que mide el Fenotipo Ampliado del Autismo (FAA). Según estudios previos con modelos de AF y TRI, una de las tres dimensiones del BAPQ, pragmática del lenguaje, muestra deficiencias psicométricas. Para detectar las causas de su mal funcionamiento, se aplicaron MRE sobre los ítems del Broad Autism Phenotype Questionnaire (BAPQ) en una muestra de 349 estudiantes. Los resultados describen el solapamiento entre los ítems de pragmática de lenguaje con los de las otras dos dimensiones del BAPQ y muestran una mayor concordancia con la nueva definición del DSM-V que con la definición clásica del FAA. Finalmente, se discutirán las principales ventajas del uso de MRE para la construcción y evaluación de test y se sugerirán pasos específicos aplicados a la construcción de un nuevo test para la evaluación de FAA.

Esta investigación cuenta con la ayuda de una beca (PSI2015-65248-P) del Ministerio de Economía y Competitividad, cofinanciada con fondos FEDER.

MGG cuenta con una beca predoctoral del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (FPI2015-01562).

Palabras clave: Fenotipo Ampliado del Autismo (FAA); Broad Autism Questionnaire (BAPQ); Modelos de redes empíricas

Poster 21. Implementation of new emerging methods: network model as a complement to develop and assess test properties.

Godoy-Giménez, M¹., González-Rodríguez, A¹., Cañadas, F²., Estévez, F. A²., Sayans-Jiménez, P¹

¹ *Departamento de Psicología, Universidad de Almería, 04120 Almería, España*

² *CERNEP Research Center, Universidad de Almería, 04120 Almería, España*

E-mails: mgi605@ual.es; mafernan@ual.es; psj242@ual.es

Abstract

Network analyses are growing since they are highly useful for studying the symptoms interrelationship in mental disorders. These analyses examine the single relationship among each and every one of the variables involving a disorder or a questionnaire, without assuming the existence of latent variables. Thanks to their possibilities (i.e., analyze these relationships), network models attempt to overcome traditional measurement models' limitations, such as, when studying a) individual relationships among items, b) the relative importance of each item within a set and c) the substructures that comprise the items and the connecting roads among them (i.e., bridge items between substructures). In this study, we aim to expose the advantages of combining traditional measurement models (factor analysis -AF- and item response theory -TRI) with network modelling in analysing the Broad Phenotype Questionnaire (BAPQ) properties, a questionnaire that assess the Broad Autism Phenotype (BAP). According to previous studies with models of AF and TRI, one of the three dimensions of the BAPQ, pragmatic of the language, shows psychometric problems. In order to identify the causes of its malfunctioning, network model was applied on the items of the Broad Autism Phenotype Questionnaire (BAPQ) in a sample of 349 undergraduates. The results (i) describe a overlap among the pragmatic language items with those of the other two factors of the BAPQ, and (ii) show more coherence with the new definition of the DSM-V than with the initial BAP definition proposed by the authors. Finally, we will discuss and suggest following steps to build a new test for the BAP assessment.

This research was supported by a grant (PSI2015-65248-P) from the Spanish Ministry of Economy and Competitiveness, co-funded with ERDF funds.

MGG is supported by a pre-doctoral grant by the Ministry of Education, Culture and Sport (FPU2015-01562)

Key words: Broad Autism Phenotype (BAP); Broad Autism Phenotype Questionnaire (BAPQ); Empirical network analysis.

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. NEUROPSICOLOGÍA

Póster 3. Evaluando el espacio visitable y no visitable: Un estudio piloto sobre dos formas equivalentes de medir memoria espacial con realidad virtual

Tascón, L. y Cimadevilla, J. M.

Departamento de Psicología
Universidad de Almería

Resumen

La realidad virtual nos da la oportunidad de crear entornos modificables que se asemejan a la actividad que experimentamos en nuestra vida cotidiana. La habitación de las Cajas es un ejemplo de ello (Cánovas, 2008). Sin embargo es bien sabido que la concepción del espacio puede variar en función de la experiencia que tengamos con el contexto. Así, el aprendizaje de un entorno suele ser mejor cuando el sujeto explora directamente el mismo. El objetivo del presente estudio es realizar una comparación entre un test navegable (la Habitación con cajas) con una nueva tarea donde el participante tiene un punto de vista fijo y no se le permite desplazarse a través de él. Para obligar el uso de estrategias de tipo aloécnicas el entorno se rota a lo largo de la tarea.

Palabras clave: memoria espacial, realidad virtual, evaluación memoria espacial

Poster 3. Evaluating the visitable and nonvisitable space: A pilot study on two equivalent ways of measuring spatial memory with virtual reality

Tascón, L. and Cimadevilla, J. M.

Department of Psychology
University of Almería

Abstract

Virtual reality gives us the opportunity to create modifiable environments that resemble the activity we experience in our daily lives. The room of the Savings Banks is an example of this (Cánovas, 2008). However, it is well known that the conception of space can vary depending on the experience we have with the context. Thus, the learning of an environment is usually better when the subject directly explores it. The aim of the present study is to make a comparison between a navigable test (the Room with boxes) with a new task where the participant has a fixed point of view and is not allowed to move through it. To force the use of allocentric type strategies the environment is rotated throughout the task.

Keywords: spatial memory, virtual reality, spatial memory evaluation

Póster 4. cloudRehab: aplicación para potenciar el esfuerzo rehabilitador de los pacientes con daño cerebral adquirido y del equipo de profesionales

Cuberos-Urbano, G.^{1,2}; Ariza-Vega, P.³, Ruiz-Soriano, E.³,
Abanades-Mozo.^{1,3} y Caracuel, A.²

¹ *Fundación para la Investigación FIBAO, Granada, España*

² *Centro de Investigación Mente, Cerebro y Comportamiento CIMCYC, Universidad de Granada, Granada, España*

³ *Hospital Universitario Virgen de las Nieves, Granada, España*

E-mails: gustarama@yahoo.es; pariza@ugr.es; elenaruso@hotmail.com;
iamozo@ugr.es; acaracuel@ugr.es

Resumen

Introducción: cloudRehab® es una aplicación móvil para Android desarrollada en la Universidad de Granada para potenciar la rehabilitación mediante el entrenamiento ecológico de ejercicios terapéuticos individualizados basados en actividades diarias en el contexto cotidiano de los pacientes.

Objetivo: determinar la eficacia de cloudRehab para la rehabilitación de pacientes con daño cerebral distintas actividades frecuentes en los campos de actuación de los profesionales que trabajan en los equipos.

Método: Profesionales de Neuropsicología, Logopedia, Terapia Ocupacional y Fisioterapia utilizaron cloudRehab para potenciar el aprendizaje y entrenamiento de diferentes actividades de sus respectivas disciplinas con 6 pacientes con daño cerebral adquirido en fase de rehabilitación subaguda ambulatoria. Todas las actividades habían sido previamente entrenadas pero no llegaron a adquirirse satisfactoriamente o estaban en rehabilitación con resultados lentos (vestirse utilizando el brazo hemipléjico, realizar un patrón de marcha adecuado, transferencias autónomas, pronunciación eficiente, reducir fallos de memoria prospectiva, etc.). Se realizó un diseño de investigación de caso único con línea de base y de tratamiento para cada caso y actividad.

Resultados: se aplicó el método de la banda de dos desviaciones estándar a los resultados obtenidos por los pacientes mediante una evaluación ciega y se obtuvieron mejoras en la ejecución de los pacientes en la fase de intervención con cloudRehab.

Conclusiones: cloudRehab® facilita y acelera la rehabilitación llevada a cabo por las principales disciplinas que intervienen tras el daño cerebral. Hipotetizamos que la eficacia se fundamenta en los distintos procesos de autovideofeedback que se ponen en marcha con el visionado de los ejercicios grabados, la generalización por practicar en los contextos de la vida real y la seguridad de entrenar de forma masiva y libre pero bajo supervisión remota del profesional responsable. Los beneficios repercuten en pacientes y familiares, así como en el propio sistema sanitario por la reducción de las visitas y sesiones.

Palabras clave: app , daño cerebral, intervención en daño cerebral, rehabilitación

Poster 4. cloudRehab: application to enhance the rehabilitation effort of patients with acquired brain damage and the team of professionals

Cuberos-Urbano, G.^{1,2}; Ariza-Vega, P.³, Ruiz-Soriano, E.³,
Abanades-Mozo.^{1,3} y Caracuel, A.²

¹ *Fundación para la Investigación FIBAO, Granada, España*

² *Centro de Investigación Mente, Cerebro y Comportamiento CIMCYC, Universidad de Granada, Granada, España*

³ *Hospital Universitario Virgen de las Nieves, Granada, España*

E-mails: gustarama@yahoo.es; pariza@ugr.es; elenaruso@hotmail.com;
amozo@ugr.es; acaracuel@ugr.es

Summary

Introduction: cloudRehab® is a mobile application for Android developed at the University of Granada to promote rehabilitation through the ecological training of individualized therapeutic exercises based on daily activities in the daily context of patients.

Objective: to determine the effectiveness of cloudRehab for the rehabilitation of patients with brain damage, different activities frequent in the fields of action of the professionals working in the teams.

Method: Professionals of Neuropsychology, Speech Therapy, Occupational Therapy and Physiotherapy used cloudRehab to enhance the learning and training of different activities of their respective disciplines with 6 patients with acquired brain damage in subacute subacute rehabilitation phase. All the activities had been previously trained but were not satisfactorily acquired or were in rehabilitation with slow results (dressing using the hemiplegic arm, performing an appropriate walking pattern, autonomous transfers, efficient pronunciation, reducing failures of prospective memory, etc.). A unique case study design was made with baseline and treatment for each case and activity.

Results: the band method of two standard deviations was applied to the results obtained by the patients through a blind evaluation and improvements were obtained in the execution of the patients in the intervention phase with cloudRehab.

Conclusions: cloudRehab® facilitates and accelerates the rehabilitation carried out by the main disciplines that intervene after brain damage. We hypothesize that the effectiveness is based on the different processes of autovideofeedback that are launched with the viewing of the recorded exercises, the generalization to practice in real-life contexts and the security of training in a massive and free way but under remote supervision of the responsible professional. The benefits affect patients and family members, as well as in the health system itself due to the reduction of visits and sessions.

Keywords: app, brain damage, intervention in brain damage, rehabilitation

P5. Validación de las pruebas de evaluación de VIRTRA-R para valoración on-line del estado cognitivo. Sandra Rute Pérez.

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD

Póster 6. Recursos lúdicos tecnológicos para la mejora del bienestar en hospitalización oncológica pediátrica

Montoya-Castilla, I., Carrion-Plaza, A., Jaen, J.

Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos, Universitat de Valencia,
España.

E-mail: aliciacarrionplaza@hotmail.com

Resumen

El juego permite abordar la problemática psicológica de los niños con cáncer, ya que favorece el desarrollo intelectual, afectivo y social. Según los últimos estudios de resiliencia en niños con cáncer, estos aspectos son clave para su recuperación. Tradicionalmente los recursos utilizados para este fin han sido no tecnológicos como libros, papeles, lápices de colores con los que se proponían diferentes actividades según el rango de edad de los niños. El hospital La Fe de Valencia, en el área clínica Infantil, facilita a los niños ingresados numerosas herramientas con las que mejorar su estado emocional (sala con decoración y mobiliario adaptado; unidad pedagógica; juguetes, libros y medios audiovisuales; payasos, mago y eventos múltiples (cuentacuentos, taller de ciencias, proyecto Can de la Mano, etc). El objetivo del presente estudio es conocer qué recursos son los que utilizan con mayor frecuencia los pacientes oncológicos pediátricos hospitalizados en la Unidad de Oncología pediátrica del Hospital La Fe de Valencia, como medio de diversión y relajación para afrontar la hospitalización. Tras firmar el consentimiento informado se realizó el pase de un cuestionario a 27 pacientes, 18 niños y 9 niñas, con edades comprendidas entre 1 y 16 años y una media de 7,78 años (DT=4.12). El cuestionario constaba de un listado de quince recursos lúdico-educativos tecnológicos y tradicionales pertenecientes a la Unidad, con una escala de respuesta tipo Likert de 4 puntos. Entre los resultados destacamos que los recursos más utilizados por los pacientes son: a) la televisión (M=1,41), el móvil o tableta (M=1,22) y la Unidad pedagógica (M=1.07); b) el total de recursos utilizados es del 51%; c) las niñas, dicen usar más recursos (59%) que los niños (48%); d) los adolescentes dicen usar menos recursos (39%) que los niños de primaria (59%) e infantil (52%); e) se usan más recursos tecnológicos (58%) que tradicionales (47%); f) los que usan más recursos tecnológicos son los pacientes de primaria (67%) y los que menos los de infantil (50%). Concluimos que existen evidencias del uso de las nuevas tecnologías en el hospital y del gran atractivo que estas presentan para los jóvenes de hoy en día. Señalamos la necesidad de atender a la innovación en herramientas tecnológicas de juego, de manera que se pueda mejorar la sintomatología asociada a los tratamientos.

Palabras clave: hospitalización, cáncer infantil, recursos lúdicos, tecnología.

Poster 6. Technological leisure resources for the improvement of well-being in pediatric oncological hospitalization

Montoya-Castilla, I., Carrion-Plaza, A., Jaen, J.

Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos, Universitat de Valencia,
España.

E-mail: aliciacarrionplaza@hotmail.com

Abstract

The game allows to address the psychological problems of children with cancer, since it favors intellectual, emotional and social development. According to the latest studies of resilience in children with cancer, these aspects are key to their recovery. Traditionally, the resources used for this purpose have been non-technological such as books, papers, colored pencils with which different activities were proposed according to the age range of the children. La Fe Hospital in Valencia, in the Children's Clinic area, provides the children hospitalized with numerous tools to improve their emotional state (room with adapted decoration and furniture, pedagogical unit, toys, books and audiovisual media, clowns, magician and events multiple (storytelling, science workshop, Can de la Mano project, etc.) The objective of this study is to find out which resources are most frequently used by pediatric oncology patients hospitalized in the Pediatric Oncology Unit of La Fe Hospital in Valencia As a means of entertainment and relaxation to face hospitalization, after signing the informed consent, a questionnaire was sent to 27 patients, 18 children and 9 girls, aged between 1 and 16 years and an average of 7.78 years. (DT = 4.12) The questionnaire consisted of a list of fifteen technological and traditional educational and traditional resources belonging to the Unit, with a Likert type response scale of 4 points. Among the results we highlight that the resources most used by patients are: a) television (M = 1.41), mobile or tablet (M = 1.22) and pedagogical unit (M = 1.07); b) the total resources used is 51%; c) girls, say they use more resources (59%) than children (48%); d) adolescents say they use fewer resources (39%) than primary school children (59%) and children (52%); e) more technological resources are used (58%) than traditional resources (47%); f) those who use more technological resources are primary patients (67%) and those who are less children (50%). We conclude that there is evidence of the use of new technologies in the hospital and of the great attraction they present for young people today. We point out the need to address innovation in technological gaming tools, so that the symptomatology associated with treatments can be improved.

Keywords: hospitalization, childhood cancer, recreational resources, technology.

Póster 7. Aplicación lúdica para reducir la ansiedad en cuidadores de pacientes oncológicos pediátricos.

Montoya-Castilla, I., Carrion-Plaza, A., Jaen, J.

Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos, Universitat de Valencia,
España.

E-mail: aliciacarrionplaza@hotmail.com

Resumen

El cáncer infanto-juvenil, es una de las enfermedades que más tasa de incidencia tiene en niños y adolescentes. Cursa con largas hospitalizaciones, y tratamientos invasivos, que son una fuente de estrés, tanto para los pacientes como para sus cuidadores. Existe evidencia de la transmisión de emociones entre cuidador y paciente, mostrándose que a mayor ansiedad de los cuidadores se dan reacciones más intensas previas al tratamiento en los pacientes. Tradicionalmente, se ha estudiado la terapia de juego, como un recurso para reducir niveles de ansiedad en niños. El objetivo del presente estudio es analizar el impacto de una aplicación móvil de juego, en la ansiedad experimentada por los cuidadores durante la hospitalización en la Unidad de Oncología pediátrica del Hospital La Fe de Valencia. Tras firmar el consentimiento informado se realizó la evaluación a 24 cuidadores, en el momento del ingreso y a las 48 horas. Los participantes fueron divididos en grupo control (n=22), el 70% mujeres y el 30% hombres, con edades comprendidas entre 25 y 64 años (M=40, DT=8,65); y grupo experimental (n=12), el 60% mujeres y el 40% hombres, con edades comprendidas entre los 30 y los 52 años (Media= 40.58, DT=6.14). El grupo control, no utilizó la aplicación y un grupo experimental recibió una sesión 30 minutos de juego. La variable estudiada fue ansiedad, por medio del cuestionario de Ansiedad estado-rasgo (STAI). Se realizó una ANOVA de medidas repetidas pre y post. Entre los resultados, destacamos que, partiendo de un nivel de ansiedad similar al ingreso, se observa una reducción significativa en el grupo experimental sobre el control. Mostrando que el grupo experimental presenta una ansiedad menor tras la utilización de la aplicación. En este sentido, señalamos la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas para reducir los niveles de ansiedad y mejorar el bienestar de los cuidadores, dada la influencia emocional que ejercen sobre los pacientes oncológicos pediátricos.

Palabras clave: ansiedad, cuidadores, cáncer infantil, juego, tecnología

Poster 7. Playful application to reduce anxiety in caregivers of pediatric cancer patients.

Montoya-Castilla, I., Carrion-Plaza, A., Jaen, J.

Department of Personality, Evaluation and Treatments, University of Valencia, Spain.

E-mail: aliciacarrionplaza@hotmail.com

Abstract

Child-juvenile cancer is one of the diseases with the highest incidence rate in children and adolescents. It goes through long hospitalizations, and invasive treatments, which are a source of stress for both patients and their caregivers. There is evidence of the transmission of emotions between caregiver and patient, showing that the greater anxiety of the caregivers gives more intense reactions prior to treatment in patients. Traditionally, play therapy has been studied as a resource to reduce levels of anxiety in children. The aim of the present study is to analyze the impact of a mobile gaming application on the anxiety experienced by caregivers during hospitalization in the Pediatric Oncology Unit of La Fe Hospital in Valencia. After signing the informed consent, 24 caregivers were evaluated at the time of admission and at 48 hours. Participants were divided into a control group ($n = 22$), 70% women and 30% men, aged between 25 and 64 years ($M = 40$, $SD = 8.65$); and experimental group ($n = 12$), 60% women and 40% men, aged between 30 and 52 years ($Mean = 40.58$, $SD = 6.14$). The control group did not use the application and an experimental group received a session 30 minutes of play. The variable studied was anxiety, by means of the State-trait Anxiety Questionnaire (STAI). A pre and post repeated measures ANOVA was performed. Among the results, we highlight that, starting from a similar level of anxiety at admission, a significant reduction was observed in the experimental group over the control. Showing that the experimental group has a lower anxiety after using the application. In this regard, we point out the need to incorporate technological tools to reduce levels of anxiety and improve the welfare of caregivers, given the emotional influence they exert on pediatric cancer patients.

Keywords: anxiety, caregivers, childhood cancer, game, technology

Póster 9. Terapias *online* y encuadre terapéutico

Ramírez Verdugo, JJ., Buesa García, M., García Pineda, O.

Unidad de Gestión clínica de Salud Mental, Hospital Virgen del Rocío, Sevilla, España

E-mails: juaramver@hotmail.com, martabuesa@hotmail.com,
olallagpineda@hotmail.com

Resumen

Internet supone un espacio de conexión entre millones de personas, que está cambiando nuestra forma de pensar, de relacionarnos y de vivenciar nuestra propia identidad, dando lugar a una nueva subjetividad. La terapia presencial y la terapia *online* no son dos tipos de terapia diferentes, sino que suponen el uso de herramientas comunicativas distintas. Antes de comenzar una terapia *online* es necesario plantearse por qué elegimos esta modalidad en lugar de la presencial. Algunos de nuestros objetivos son: definir el concepto de terapia *online*; tomar conciencia de las ventajas y de los inconvenientes de este nuevo formato de terapia; analizar las singularidades que conlleva la elección del formato *online* a la hora de plantear el encuadre terapéutico, así como los aspectos transferenciales y la alianza terapéutica; abordar aspectos éticos que surgen de la práctica de la terapia *online*. El método empleado ha sido una revisión bibliográfica de artículos de los últimos 10 años, a través de la base de datos de Psycinfo. De la revisión realizada podemos llegar a algunas conclusiones, como que la terapia de elección debe ser la presencial, y que la terapia *online* debe iniciarse en determinadas circunstancias que concretaremos, siendo en todo caso más aconsejable un formato mixto, por ser más eficaz; asimismo, es importante tener en cuenta que la comunicación no verbal se ve limitada en el abordaje *online*, y con ello los aspectos relacionales y emocionales, por lo que habrá que incidir en aquellos aspectos más racionales y teóricos de la terapia.

Palabras clave: terapia online, encuadre, transferencia, eficacia terapéutica.

Poster 9. Online therapy and therapeutic Framework

Ramírez Verdugo, JJ., Buesa García, M., García Pineda, O.

Unidad de Gestión clínica de Salud Mental, Hospital Virgen del Rocío, Sevilla, España

E-mails: juaramver@hotmail.com, martabuesa@hotmail.com,
olallagpineda@hotmail.com

Internet is a space of connection between millions of people, which is changing our way of thinking, relating and experiencing our own identity, giving rise to a new subjectivity. Face-to-face therapy and online therapy are not two different types of therapy, but involve the use of different communication tools. Before starting an online therapy it is necessary to consider why we choose this modality instead of the face-to-face one. Some of our objectives are: to define the concept of online therapy; become aware of the advantages and disadvantages of this new therapy format;

analyze the singularities involved in choosing the online format when proposing the therapeutic framework, as well as the transferential aspects and the therapeutic alliance; address ethical issues that arise from the practice of online therapy. The method used was a bibliographic review of articles of the last 10 years, through the Psycinfo database. From the review we can reach some conclusions, such as that the therapy of choice should be face-to-face, and that online therapy should start in certain circumstances that we will specify, being in any case more advisable a mixed format, for being more effective; likewise, it is important to bear in mind that non-verbal communication is limited in the online approach, and with it the relational and emotional aspects, for which reason it will be necessary to influence those more rational and theoretical aspects of the therapy.

Keywords: online therapy, framing, transfer, therapeutic efficacy.

Póster 10. Uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTICs) en Psicología Clínica: Logros y Riesgos.

Olalla García-Pineda, Juan José Ramírez Verdugo, María Dolores Piña Ortega.

Introducción. La innovación en el marco de la Psicología Clínica desde el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTICs) ha sido fundamental para el avance en los tratamientos psicológicos.

La realidad virtual, las interacciones basadas en internet, las aplicaciones móviles y diversos “juegos virtuales” en investigación y tratamiento, son el principal objetivo de examen y valoración en el presente trabajo, por su gran relevancia para aplicar tratamientos al alcance de cualquier persona con problemas psicopatológicos.

Método. Búsqueda bibliográfica en bases de datos e internet.

Resultados. Se debutó con aplicaciones de la Terapia Virtual con simulación de ambientes (Realidad Virtual o Realidad Ampliada) para el tratamiento de Trastornos Fóbicos; Telepsicología encaminada al uso de terapia a distancia mediante chats, videoconferencias, smartphones y tablets para habilitar apps psicoterapéuticas, webs para tratamientos basados en la evidencia, algún proyecto piloto en sanidad pública en nuestro país,... hasta conformar la actualmente conocida como Psicoterapia Asistida por Ordenador (PAO) que engloba cualquier sistema informático que ayude a los profesionales a diseñar y/o aplicar tratamientos psicoterapéuticos que se ejecuten mediante dispositivos electrónicos.

Discusiones y conclusión. Se discuten ventajas y limitaciones concluyendo que las principales ventajas del uso de las NTICs serían el control sobre variables de difícil manejo en la realidad, la gradación de intensidad, la posibilidad de aparición a demanda de estímulos fóbicos, la confidencialidad, el acercamiento a personas en espacios aislados y la comodidad de aplicación de algunos tratamientos pudiendo aliviar así listas de espera. Esto ha de ser confrontado con los inconvenientes derivados del costo elevado de algunas modalidades de tratamiento que se muestran como muy efectivas (como la Realidad Virtual y la Realidad Ampliada), y el necesario incremento de investigaciones fiables acerca del considerado principal factor de éxito en cualquier tratamiento, la alianza terapéutica, para realizar una adecuada valoración de la aportación de estas NTICs al tratamiento psicoterapéutico actual.

Palabras clave: TICs, realidad virtual, realidad ampliada, tratamiento psicoterapéutico

Poster 10. Use of the New Technologies of Information and Communication (NICTs) in Clinical Psychology: Achievements and Risks.

Olalla García-Pineda, Juan José Ramírez Verdugo, María Dolores Piña Ortega.

Introduction. Innovation within the framework of Clinical Psychology from the use of New Information and Communication Technologies (NICTs) has been fundamental for the advancement in psychological treatments.

Virtual reality, Internet-based interactions, mobile applications and various "virtual games" in research and treatment, are the main objective of examination and assessment in this work, for its great relevance to apply treatments available to anyone with psychopathological problems.

Method. Bibliographic search in databases and internet.

Results It debuted with applications of Virtual Therapy with simulation of environments (Virtual Reality or Extended Reality) for the treatment of Phobic Disorders; Telepsychology aimed at the use of distance therapy through chats, videoconferences, smartphones and tablets to enable psychotherapeutic apps, websites for evidence-based treatments, a pilot project in public health in our country, ... to form the currently known as Computer-Assisted Psychotherapy (PAO) that includes any computer system that helps professionals to design and / or apply psychotherapeutic treatments that are executed by electronic devices.

Discussions and conclusion. Advantages and limitations are discussed concluding that the main advantages of the use of NICTs would be the control over variables that are difficult to handle in reality, the intensity gradation, the possibility of on-demand appearance of phobic stimuli, confidentiality, the approach to people in isolated spaces and the convenience of applying some treatments can thus alleviate waiting lists. This has to be confronted with the drawbacks derived from the high cost of some treatment modalities that are shown to be very effective (such as Virtual Reality and Expanded Reality), and the necessary increase of reliable research about the considered main factor of success in any treatment, the therapeutic alliance, to make an adequate assessment of the contribution of these NICTs to the current psychotherapeutic treatment.

Keywords: TICs, virtual reality, extended reality, psychotherapeutic treatment

Póster 11. Prevención del suicidio a través de la tecnología BIG DATA. Mariángeles Castillo Díaz.

Póster 12. Abordaje terapéutico del TEPT a través de las nuevas TICs. Francisca Ruiz Begas.

Póster 13. DivérSame, una app psicoeducativa. Carmen María Rull Galdeano et al. e-mail: voc.igualdad.copao@cop.es

Póster 22. Parámetros éticos y deontológicos en terapias online, páginas y aplicaciones Webs en la innovación y emprendimiento relacionados con la psicología. Propuesta de criterios básicos de desarrollo científico.

Cruzado Bravo, Juan Francisco de Asís

Miembro Titular de la Sección Profesional de la Intervención Psicológica en Catástrofes, Crisis y Emergencias del Ilustre Colegio Oficial de Psicología de Andalucía Oriental

E-mails: jfcb1972@hotmail.com

Resumen

Las nuevas tecnologías han supuesto un avance importante en la relación de los psicólogos con la ciudadanía en general y una oportunidad única de acercar al ciudadano de a pie a el conocimiento teórico-práctico del conocimiento científico de la psicología. Sin embargo realizar una búsqueda de Webs, terapias online o aplicaciones, por citar algunas, que se alejan mucho de lo que conocemos como método científico, amén de muchas que muestran una visión distorsionada de la figura del psicólogo, reduciendo su visión de actividad en un dispensador de citas y consejos pseudocientíficos, por no decir literarios. No obstante lo anterior sí existen otras muchas ocasiones en las que se puede observar una gran rigurosidad en la información, formación e intervención que se ofrecen, por lo que, a mi entender, es necesario arbitrar medidas para establecer unos parámetros básicos y científicos, que abarquen los principios éticos y deontológicos a seguir a la hora de innovar con el desarrollo de las nuevas tecnologías. Desde la Sección Profesional de la Intervención Psicológica en situaciones de Catástrofes, Crisis y Emergencias consideramos el proceso de innovación tecnológica como una oportunidad única de acercar el conocimiento de nuestro trabajo al ciudadano, pero también que el desarrollo de aplicaciones o páginas webs debe poseer unos parámetros básicos de calidad ética y deontológica, así como un respaldo científico de la utilidad de las mismas.

Palabras clave: Innovación, tecnología, ética, código deontológico.

Poster 22. Ethical and deontological parameters in online therapies, pages and applications Webs in innovation and entrepreneurship related to psychology. Proposal of basic criteria of scientific development.

Cruzado Bravo, Juan Francisco de Asís

Full Member of the Professional Section of the Psychological Intervention in Catastrophes, Crises and Emergencies of the Illustrious Official College of Psychology of Eastern Andalusia

E-mails: jfcb1972@hotmail.com

Abstract

The new technologies have represented an important advance in the relationship of psychologists with the general public and a unique opportunity to bring the ordinary citizen closer to the theoretical-practical knowledge of the scientific knowledge of psychology. However, perform a search of websites, online therapies or applications, to name a few, that are far from what we know as scientific method, in addition to many that show a distorted view of the figure of the psychologist, reducing their vision of activity in a dispenser of appointments and pseudoscientific advice, not to mention literary. Notwithstanding the foregoing, there are many other occasions in which we can observe a great rigor in the information, training and intervention that is offered, for which, in my opinion, it is necessary to arbitrate measures to establish basic and scientific parameters, which encompass ethical and deontological principles to follow when innovating with the development of new technologies. From the Professional Section of the Psychological Intervention in situations of Catastrophes, Crisis and Emergencies we consider the process of technological innovation as a unique opportunity to bring the knowledge of our work to the citizen, but also that the development of applications or web pages must have some parameters basic ethical and deontological quality, as well as a scientific endorsement of their usefulness.

Keywords: Innovation, technology, ethics, deontological code

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. EMERGENCIAS

Póster 14. El Gipce desde el punto de vista organizacional. Estructura jerárquica en Catástrofes

López, M.T y Conde, M. P.

Colegio Oficial de psicología de Andalucía Oriental, Sección de Intervención en Crisis y Emergencias, Málaga, España

E-mails: maitelopez@ocr-abm.com , mconcolm10@cop.es

Resumen

El trabajo realizado por el Grupo de Intervención Psicológica en Catástrofes y Emergencias (GIPCE) afecta a individuos y a grupos que componen las estructuras sociales y políticas que vertebran la organización normativa en dicha área. No debemos desatender la doble función inherente a nuestra particular tarea, atención a las víctimas y paralelamente informar al mando directo de la situación que nos está envolviendo. La app sobre jerarquía en una catástrofe facilitará nuestra labor alertándonos sobre la misión de informar y guiándonos en el tipo de datos a transmitir. Este instrumento disminuiría la saturación de comunicaciones y la descoordinación. Por último se discuten los posibles motivos de su uso y se reflexiona sobre el impacto que podría causar su empleo.

Palabras clave. Jerarquía, Gipce, acciones ordenadas, comunicación.

Abstract

The work carried out by the Group of Psychological Intervention in Catastrophes and Emergencies (GIPCE) affects individuals and groups that make up the social and political structures that form the normative organization in that area. We must not neglect the dual function inherent to our particular task, attention to the victims and at the same time inform the direct command of the situation that is enveloping us. The app on hierarchy in a catastrophe will facilitate our work alerting us about the mission of informing and guiding us in the type of data to be transmitted. This instrument would for its use are discussed and reflection on the impact that its use could cause.

Key words. Hierarchy, Gipce, ordered actions, communication.

Póster 15. *Intervención en emergencias a través de la plataforma MeFacilita.* Gloria Fernández Hernández.

Póster 16. *App para la comunicación de malas noticias a colectivos vulnerables.* Nuria Santana Rubio et al. e-mail: nuriasantanarubio@gmail.com

Póster 17. *App para filiación y triage psicológico.* Nuria Santana Rubio. e-mail: nuriasantanarubio@gmail.com

Póster 18. AYUDA: App para comunicación de malas noticias a la población adulta por colectivos intervinientes en emergencias. Nuria Santana Rubio et al. e-mail: nuriasantanarubio@gmail.com

Póster 19. App para intervinientes de emergencias y catástrofes. María del Pilar Conde Colino.

PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Póster 20. Recursos tecnológicos para prevenir el cyberbullying durante la adolescencia: el programa cyberprogram 2.0 y el videojuego cybereduca cooperativo 2.0

Garaigordobil, M., y Martínez-Valderrey, V.
Universidad del País Vasco (UPV/EHU)
E-mail: maite.garaigordobil@ehu.eus

Resumen

En este trabajo se describe una propuesta de intervención, configurada con un programa (Cyberprogram 2.0. Garaigordobil & Martínez-Valderrey, 2014) y con un videojuego (Cybereduca cooperativo 2.0. Garaigordobil & Martínez-Valderrey, 2016) que tiene como finalidad prevenir y reducir el cyberbullying durante la adolescencia y que ha sido validada experimentalmente. El programa se configura con 25 actividades distribuidas en 3 módulos: conceptualización e identificación de roles; consecuencias derechos y responsabilidades; y estrategias de afrontamiento. Las actividades se llevan a cabo en el aula y el video-juego online es la última actividad, que representa el cierre del programa de intervención. El video-juego es un trivial con preguntas y respuestas que giran en torno al bullying/cyberbullying (www.cybereduca.com). El video-juego contiene 120 preguntas que giran en torno a 5 temas: cyberfenómenos y acoso, informática y seguridad, cybersexualidad, consecuencias del bullying/cyberbullying, y afrontamiento del bullying/cyberbullying. Para la validación de la propuesta de intervención se utilizó un diseño cuasi-experimental de medidas repetidas pretest-posttest con grupos de control. En la fase pretest y posttest se administraron 8 instrumentos de evaluación. Los experimentales, asignados aleatoriamente, recibieron la propuesta de intervención que consistió en una sesión semanal de 1 hora de duración durante un curso escolar. Los resultados obtenidos con los análisis de varianza realizados en base a los datos recogidos antes y después de la intervención en los grupos experimentales y control, evidenciaron que la propuesta potenció significativamente en los experimentales: (1) una disminución de las conductas de bullying cara-a-cara y de cyberbullying, de distintos tipos de violencia escolar, de la agresividad premeditada e impulsiva, del uso de estrategias de resolución de conflictos agresivas; y (2) un aumento de conductas sociales positivas, de la autoestima, de estrategias de resolución de conflictos cooperativas, y de la capacidad de empatía. Los resultados aportan evidencia empírica a la propuesta.

Palabras clave: bullying, cyberbullying, intervención, adolescencia, video-juegos.

Poster 20. Technological resources to prevent cyberbullying during adolescence: the cyberprogram 2.0 program and the cooperative cybereduca 2.0 videogame

Garaigordobil, M., and Martínez-Valderrey, V
University of the Basque Country (UPV/EHU).
E-mail: maite.garaigordobil@ehu.eus

Abstract

This article describes an intervention proposal, made up of a program (Cyberprogram 2.0 Garaigordobil & Martínez-Valderrey, 2014) and a video game (Cybereduca cooperativo 2.0 Garaigordobil & Martínez-Valderrey, 2016) which aims to prevent and reduce cyberbullying during adolescence and which has been validated experimentally. The program contains 25 activities distributed in 3 modules: conceptualization and identification of roles; consequences, rights, and responsibilities; and coping strategies. The activities are carried out in the classroom, and the online video is the last activity, which represents the end of the intervention program. The videogame is a trivial pursuit game with questions and answers related to bullying/cyberbullying (www.cybereduca.com). This cybernetic trivial pursuit is organized around a fantasy story, a comic that guides the game. The videogame contains 120 questions about 5 themes: cyberphenomena and harassment, computer technology and safety, cybersexuality, consequences of bullying/cyberbullying, and coping with bullying/cyberbullying. For the validation of the intervention proposal, a quasi-experimental design, with repeated pretest-posttest measures and control groups, was used. During the pretest and posttest stages, 8 assessment instruments were administered. The experimental group randomly received the intervention proposal, which consisted of one weekly 1-hour session during a school year. The results obtained with the analyses of variance of the data collected before and after the intervention in the experimental and control groups showed that the proposal significantly promoted the following aspects in the experimental group: (1) a decrease in face-to-face bullying and cyberbullying behaviors, in different types of school violence, premeditated and impulsive aggressiveness, and the use of aggressive conflict resolution strategies; and (2) an increase of positive social behaviors, self-esteem, cooperative conflict resolution strategies, and the capacity of empathy. The results provide empirical evidence for the proposal.

Key words: bullying, cyberbullying, intervention, adolescence, videogame.

5. DEMOSTRACIONES TECNOLÓGICAS

PSICOLOGÍA, INNOVACIÓN Y EMPREDIMIENTO

Demos 6. *Question. Plataforma de apoyo a la comunidad científica, para la generación, baremación y explotación de test psicotécnicos.*

Victor Cintas. INDICUS
e-mail: victor.cintas@indicus.es

Question es una plataforma de servicios de apoyo a la comunidad científica de Psicólogos que permite la generación, baremación y explotación de test psicotécnicos asegurando una herramienta ágil, un sistema trazable y preservando los derechos de autor.

Demos 6. Question. Platform of support to the scientific community, for the generation, scoring and exploitation of psychotechnical tests.

Victor Cintas. INDICUS
e-mail: victor.cintas@indicus.es

Question is a platform of support services for the scientific community of Psychologists that allows the generation, scaling and exploitation of psychometric tests, ensuring an agile tool, a traceable system and preserving copyright.

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD. NEUROPSICOLOGÍA

Demo 1. *CogniFIT*. Estefanía Egea Miguel. Neuropsicóloga. Unidad de Evaluaciones Cognitivas. E-mail: e.egea@cognifit.com

Demo 2. VRMIND: Desarrollo de herramientas de evaluación neuropsicológica en Realidad Virtual. Nestplora.

Mejias, M. (Coord.), Climent, G., González, M., Moreno, M., Aierbe, A.
Departamento I+D, Nesplora S.L., Donostia - San Sebastián, España

E-mails: mmejias@nesplora.com, gcliment@nesplora.com, mgonzalez@nesplora.com,
mmoreno@nesplora.com, aaierbe@nesplora.com

Resumen

Introducción. La prevalencia de los trastornos mentales se estima en un 20% a nivel mundial. El proyecto VRMIND, cofinanciado por el programa Horizon 2020 de la Unión Europea, aborda la evaluación de dichos trastornos.

Objetivos. El objetivo de este proyecto es crear una plataforma de herramientas de evaluación neuropsicológica en Realidad Virtual, tanto para población infantil como adulta.

Método. Con las herramientas desarrolladas se realizan tres tipos de estudios: (1) Los Field Trials buscan identificar errores de diseño, de usabilidad y de medición de las variables; (2) Los estudios normativos, que establecen la curva de ejecución normal para cada franja de edad y género; (3) El objetivo de los estudios clínicos radica en determinar la sensibilidad y especificidad de los test en diferentes patologías. La muestra es recogida y analizada por Nesplora y por colaboradores independientes que participan en el proyecto y representan tres regiones: Europa, Latinoamérica y Estados Unidos.

Resultados. Dentro de este proyecto se van a desarrollar 4 herramientas de evaluación neuropsicológica en RV: Nesplora Aula School: aporta información fiable y objetiva del perfil atencional de escolares de entre 6 y 16 años. El informe recoge orientaciones psicopedagógicas en función del perfil. Nesplora Aquarium: evalúa la atención y memoria de trabajo en personas mayores de 16 años mediante tareas de ejecución continua basadas en paradigmas XnoDual. Nesplora Ice Cream: evalúa funciones ejecutivas en adultos. Por último, Nesplora Suite evalúa los procesos mnésicos y de aprendizaje también en adultos.

Conclusiones. Los datos obtenidos hasta ahora muestran buena disposición por parte de la gente ante la RV y se ha comprobado que es aplicable tanto en población clínica como en la no patológica. Este sistema, además de datos objetivos, aporta validez ecológica a las pruebas.

Palabras clave: evaluación neuropsicológica, realidad virtual, infancia, adultez

Demo 2. VRMind: Development of neuropsychological assessment tools in Virtual Reality

Mejias, M., Climent, G., Gonzalez, M., Moreno, M., Aierbe, A.
R+D department, Nesplora S.L., Donostia - San Sebastián, España

Mails: mmejias@nesplora.com , gcliment@nesplora.com , mgonzalez@nesplora.com ,
mmoreno@nesplora.com , aaierbe@nesplora.com

Abstract

Introduction. The prevalence of mental disorders is estimated at 20% worldwide. The VRMIND project, co-founded by the Horizon 2020 program of the European Union, addresses the evaluation of these disorders.

Objectives. The objective of this project is to create a platform for neuropsychological evaluation tools in Virtual Reality (VR), both for children and adults.

Method. With the developed tools, three types of studies are carried out: (1) The Field Trials seek to identify errors in design, usability and measurement of the variables; (2) Normative studies, which establish the normal execution curve for each age group and gender; (3) The objective of clinical studies is to determine the sensitivity and specificity of the tests in different pathologies. The sample is collected and analyzed by Nesplora and by independent collaborators who participate in the project and represent three regions: Europe, Latin America and the United States.

Results. Within this project, 4 neuropsychological evaluation tools in RV will be developed Nesplora Aula School: it provides reliable and objective information on the attentional profile of schoolchildren between 6 and 16 years old. The report includes psycho-pedagogical guidelines based on the profile. Nesplora Aquarium: evaluates attention and working memory in people over 16 years of age through continuous execution tasks based on XnoDual paradigms. Nesplora Ice Cream is a test that is performed by the executive in adults. Finally, Nesplora Suite evaluates memory and learning processes.

Conclusions. The data obtained up to now show good disposition on the part of the people before the RV and it has been proven that it is applicable in both clinical and non-pathological population. This system, in addition to objective data, provides ecological validity to the tests.

Keywords: neuropsychological evaluation, virtual reality, childhood, adulthood

Demo 3. Aportación del entrenamiento cognitivo computarizado y la inteligencia artificial (IA) en el proceso de rehabilitación neuropsicológica.

¹ Sincrolab, S.L.

² Laboratorio de Neurociencia Cognitiva y Computacional. Centro de Tecnología Biomédica de Madrid. UPM

E-mail: nacho@sincrolab.es

Resumen

Introducción. Las herramientas de estimulación cognitiva computerizadas, configuradas con un motor de IA, para la rehabilitación neuropsicológica permiten al paciente/usuario y al terapeuta un método de trabajo que facilita la exactitud en la planificación y registro del entrenamiento.

El conocimiento sobre estas herramientas facilita la implantación de métodos más flexibles que permiten atender al sujeto en su diversidad frente a la etiqueta diagnóstica inicial, permitiendo entrenamientos personalizados y comparaciones ajustadas respecto a su grupo normativo. Así mismo, nuestro empeño en construir una herramienta con tareas de estimulación multidominio proviene de la evidencia basada en los estudios de conectividad cerebral.

Entrenamiento y rehabilitación a través de un sistema computerizado e inteligente. Durante más de 10 años de práctica clínica hemos realizado entrenamientos analógicos basados en fichas. Los problemas que detectamos y quedan corregidos con la neurorehabilitación digital e inteligente son: adaptación de la herramienta al sujeto y no a la inversa, registros del rendimiento más precisos, adherencia al tratamiento, recursividad de los entrenamientos, disminución de costes directos para el paciente e indirectos para el terapeuta.

La utilidad de la IA en la rehabilitación neuropsicológica. La IA es una herramienta esencial para la personalización de los entrenamientos. A través del aprendizaje de los patrones de actuación del sujeto genera entrenamientos con un nivel de reto óptimo que, por ejemplo, en los niños favorece el concepto de desarrollo próximo. Otra de sus utilidades es que permite que los entrenamientos no sean módulos estancos sino que cada variable que lo compone pueda trabajar de forma relacional con el resto. Esto favorece que diferentes partes componentes de la tarea puedan trabajar diferentes dominios cognitivos y se puedan modular de manera individual al tiempo que se evalúa su rendimiento en relación a otro/s componente/s que trabaja/n otro/s dominio/s.

Implantación y eficacia. El sistema se validó en un ensayo clínico en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). Así mismo, este sistema está instaurado en territorios de toda España, México y Argentina. Los niveles de satisfacción nos indican que la herramienta cubre una necesidad y permite al clínico una mayor eficiencia en sus intervenciones dentro el proceso de neurorehabilitación

Palabras clave: IA, entrenamiento cognitivo computarizado, rehabilitación neuropsicológica.

Demo 3. Contribution of computerized cognitive training and artificial intelligence (AI) in the neuropsychological rehabilitation process

Ignacio De Ramón^{1,2}

Rafael Medina¹

¹ Sincrolab, S.L.

² Laboratory of Cognitive Neuroscience and Computational Neuroscience.
Biomedical Technology Center of Madrid. UPM

E-mail: nacho@sincrolab.es

Abstract

Introduction. The computerized cognitive stimulation tools, based on AI engines, for neuropsychological rehabilitation, allow patients / users and therapists a method that facilitates accuracy in planning and recording of their neurocognitive trainings.

Knowledge about these tools facilitates the implementation of flexible methods allowing personalized training and adjusted comparisons with respect to its normative group. This kind of new methods allows attend to patients focusing on their diversity instead of a diagnosis label. Based on studies of brain connectivity we have developed a tool with multidomain stimulation tasks.

Cognitive Training through a digital intelligent system. Our digital and intelligent system covers many needs that we have been suffering from decades ago: adaptation of the tool to the subject, records precisely the patient performance, treatment compliance, trainings recurrence, reduction of direct costs for the patient and indirect costs for the therapist.

AI in neuropsychological rehabilitation. Now the AI can be an essential tool for the customization of training. The machine learning algorithms learn the performance patterns of the patient training and propose an appropriate level of difficulty for this patient. Besides, they allow trainings to be open and that each one of them can work in a relational way with others. AI can work with many different cognitive domains at the same time which can individually modulated while evaluating their performance in relation to other component(s).

Implementation and effectiveness. Our system has been validated in a clinical trial in children with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD). Likewise, this system is installed in Spain, Mexico and Argentina. Professional's feedback indicates how Sincrolab allows enhancing the efficiency of their cognitive interventions within their patient's neurorehabilitation processes.

Keywords: AI, computerized cognitive training, cognitive domains, neuropsychological rehabilitation.

PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Demo 4. La utilidad *e-Afrontamiento del Estrés Académico* para universitarios y opositores como Desarrollo tecnológico

de la Fuente, J.¹, Martínez-Vicente, J.M.¹, Peralta-Sánchez, F.J.¹, González-Torres, M.C.², Garzón-Umerenkova, A.³ y Amate, J.¹

¹ Departamento de Psicología, Universidad de Almería, Almería, España

² Departamento de Currículum, Universidad de Navarra, Pamplona, España

³ Fundación Universitaria Konrad Lorenz, Colombia

E-mail: jfuente@ual.es

Resumen

Introducción. La comprensión de las nuevas *habilidades y meta-habilidades* implicadas en el estrés académico permite al Psicólogo Educativo evaluar e intervenir, utilizando eficazmente las tecnologías de la comunicación, para ayudar a los estudiantes a mejorar su salud mental. Nuestro deseo de innovar con los estudiantes universitarios, para mejorar su salud mental, parte de la evidencia empírica de cómo las emociones académicas negativas interfieren en el proceso y los resultados del aprendizaje en el alumnado universitario.

Evaluación y asesoramiento a través de un sistema de TIC. Durante mucho tiempo hemos realizado tareas de evaluación y asesoramiento en formato presencial (cuestionarios y entrevistas), hasta que hemos probado la utilidad de un sistema de apoyo de auto-ayuda en línea. Este sistema es más objetivo, rápido, personalizado y versátil.

La utilidad *e-Afrontamiento del Estrés Académico*. Es una herramienta esencial para que los estudiantes participen en la autoevaluación de sus problemas emocionales académicos y, a continuación, en la auto-mejora, en diferentes momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, permite a los profesores entender lo que los niveles de estas variables se reflejan en su clase y en sus estudiantes, para que puedan hacer mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La estructura es diferente para los estudiantes y profesores (<http://estres.investigacion-psicopedagogica.com/english/seccion.php?Idseccion=7?>):

Experiencia de innovación. Realizamos una experiencia innovadora en dos universidades, una pública aconfesional y otra privada confesional, como una forma de mejorar la salud mental. Los estudiantes participaron voluntariamente como un ejercicio de prácticas de Psicología. Después de completar el cuestionario y la recepción de la información de autoayuda, informaron de su grado de satisfacción con esta actividad. Nuestra experiencia con el uso de esta utilidad es bastante satisfactoria y los resultados de los estudiantes encuestados así lo confirman.

Palabras clave: e-Afrontamiento, auto-ayuda, auto-evaluación, auto-mejora, estrés académico

Nota. El manual de la utilidad se puede descargar en:

https://www.researchgate.net/publication/319998462_COMPETENCIA_PARA_APRENDER_ESTUDIAR_Y_RENDIR_BAJO_ESTRES_GUIA_DE_AUTO-AYUDA_PARA_UNIVERSITARIOS_ESTUDIANTES_Y_OPOSITORES

This research was funded through the R&D Project, ref. EDU2011-24805 (2012–2015) of the Ministry of Science and Innovation (Spain), and with Federal Funds from the European Union

Demo 4. The *e-Coping with Academic Stress* utility for University students and Professional Exam Candidates as Technological development

de la Fuente, J.¹, Martínez-Vicente, J.M.¹, Peralta-Sánchez, F.J.¹, González-Torres, M.C.², Garzón-Umerenkova, A.³ y Amate, J.¹

¹ Departamento de Psicología, Universidad de Almería, Almería, España

² Departamento de Currículum, Universidad de Navarra, Pamplona, España

³ Fundación Universitaria Konrad Lorenz, Colombia

E-mail: jfuente@ual.es

Abstract

Introduction. An understanding of the new skills and meta-skills involved in academic stress allows the Educational Psychologist to assess and intervene to help students improve their mental health, while making effective use of communications technology. Our desire to innovate with university students, in order to improve their mental health, is based on empirical evidence of how negative achievement emotions interfere in the learning process and learning outcomes.

Assessment and advising through an ICT system. For a long time we had carried out assessment and advising tasks in a face-to-face format (questionnaires and interviews), until proving the utility of an online self-help support system. This system is more objective, faster, more personalized and versatile.

The e-Coping with Academic Stress utility. This is an essential tool for students to participate in self-assessment of their achievement-related emotional issues, and subsequently in self-improvement, at different moments in the teaching-learning process. Additionally, it allows teachers to understand the levels of these variables that are represented in their class and their students, in order to make improvements to the teaching-learning process. The structure is different for students and teachers (<http://estres.investigacion-psicopedagogica.com/english/seccion.php?Idseccion=7?>):

Innovation experience. As a way of improving mental health, we carried out an innovation experience at two universities: one public, secular university and one private university with a religious affiliation. Students participated voluntarily as a Psychology lab exercise. After completing the questionnaire and receiving the self-help information, they reported their degree of satisfaction with this activity. Our experience with the use of the utility is quite satisfactory and the results from students surveyed confirmed this.

Key words: e-Coping, self-help, self-assessment, self-improvement, academic stress

Note. The utility manual can be downloaded at:

https://www.researchgate.net/publication/320851702_COMPETENCY_FOR_STUDYING_LEARNING_AND_PERFORMING_UNDER_STRESS_SELF-HELP_GUIDE_FOR_UNIVERSITY_STUDENTS_GRADUATES_AND_PROFESSIONAL_EXAMINATION_CANDIDATES

This research was funded through the R&D Project, ref. EDU2011-24805 (2012–2015) of the Ministry of Science and Innovation (Spain), and with Federal Funds from the European Union

Demo 5. NEOTRIE VR: Un nuevo entorno multijugador de realidad virtual para la enseñanza de las matemáticas

José Luis Rodríguez, Diego Cangas, Antonio Zarauz y Adolfo J. Cangas

Universidad de Almería

NeoTrie VR es un nuevo software de realidad virtual, disponible para HTC Vive y Oculus Rift, que está siendo desarrollado por Virtual Dor y la Universidad de Almería. Dicho software permite a alumnado de todas las edades crear, manipular e interactuar con figuras geométricas y objetos 3D en general, de varios tipos. También incluye actividades y juegos para resolver problemas lógicos y geométricos en 3D de distintos niveles. Las primeras versiones de NeoTrie han sido premiadas en Ciencia en Acción (Algeciras 2016, Eibar-Ermua 2017).

NeoTrie se está probando en centros de enseñanza Primaria y Secundaria, dentro de un proyecto educativo europeo en Scientix. Estamos verificando que NeoTrie ayuda a los estudiantes a desarrollar artesanías y habilidades visuales en 3D, estimula las habilidades deductivas e inductivas y resalta el trabajo cooperativo y la interdependencia positiva.

Uno de los logros más interesantes de NeoTrie es la modalidad de multijugador. La posibilidad de que los estudiantes puedan jugar y aprender en el mismo escenario virtual nos parece fantástica, y abre nuevas y prometedoras vías de aprendizaje colaborativo en un ámbito internacional.

En el siguiente enlace encontrará más información del proyecto <http://www.virtualdor.com/en/NeoTrie-VR/>

Palabras clave: Geometría, Realidad Virtual, 3D, Educación, Matemáticas, Diseño 3D, Arte 3D

Demo 5. NEOTRIE VR: A new virtual reality environment for teaching mathematics

José Luis Rodríguez, Diego Cangas, Antonio Zarauz y Adolfo J. Cangas
Universidad de Almería

NeoTrie VR is a new software package, available for HTC Vive and Oculus Rift, which is currently being developed by Virtual Dor and the University of Almería, that enables pupils of all ages to create, manipulate, and interact with 3D geometrical objects and 3D models in general, of several types. It also includes activities and games to solve 3D logical and geometric problems of distinct levels. Previous versions of this software have been awarded in the Iberoamerican contest of Science on Stage (Algeciras 2016, Eibar-Ermua 2017).

NeoTrie is being tested in schools and high schools as an European educational project in Scientix. We are checking out that NeoTrie helps students to develop handicrafts and 3D visual skills, stimulates deductive and inductive reasoning skills, and highlights cooperative work and positive interdependence.

One of the most interesting achievements of NeoTrie is its multiplayer modality. The possibility that students can play and learn in the same virtual scenario seems to be fantastic and opens up new and promising avenues of international collaborative learning.

Please check this link for more information <http://www.virtualdor.com/en/NeoTrie-VR/>

Keywords: Geometry, Virtual Reality, 3D, Education, Mathematics, 3D design, 3D Art

Demos 7. Confluencia I+D+i y empresa de contenidos en el diseño de Apps para el aprendizaje de la matemática temprana. Mera, C., Ruiz, G., Aguilar, M., Aragón, E., Delgado, C., Menacho, I., Marchena, E., García, M., Navarro, J.I. (Universidad de Cádiz). e-mail: estivaliz.aragon@uca.es

ANEXO I. MISCELÁNEA I+D+I

Comunicación 74. Toma de decisiones y comportamiento de riesgo en la conducción

Grupo de investigación CTS 176 de la UGR

En esta ponencia se presentan diversos resultados de las investigaciones desarrolladas por el grupo de investigación CTS 176 de la UGR sobre la Psicología del tráfico y la conducción vial, en concreto sobre los factores que determinan el comportamiento de los conductores en situaciones de riesgo, con el fin de desarrollar técnicas efectivas de control para lograr una conducción más segura. Se han investigado los aspectos físicos y emocionales implicados en las conductas de riesgo, incidiendo en la diferenciación entre conductas evaluativas y urgentes en situaciones de tráfico, con especial énfasis en jóvenes conductores cuando van solos y acompañados. Se está elaborando un perfil psicológico, conductual y neural de conductor arriesgado y desarrollando técnicas técnicas de modificación conductual y aprendizaje para incrementar su cambio hacia una conducción más prudente.

Communication 74. Decision making and risk behavior in driving

Grupo de investigación CTS 176 de la UGR

In this paper several results of the research developed by the research group CTS 176 of the UGR on the Psychology of traffic and road driving, in particular on the factors that determine the behavior of drivers in situations of risk, are presented. to develop effective control techniques to achieve safer driving. The physical and emotional aspects involved in risk behavior have been investigated, emphasizing the differentiation between evaluative and urgent behavior in traffic situations, with special emphasis on young drivers when they are alone and accompanied. A psychological, behavioral and neural profile of a risky driver is being developed and technical techniques of behavioral modification and learning are developed to increase their shift towards a more prudent driving.

Comunicación 75. La escuela de rugby del Club Deportivo Universidad de Granada

Martín, I.¹, González, M.², Pérez, A.¹, Romero, J.M.¹ y Carreras, D.³

¹*Departamento de Metodología de las CC Comportamiento. Instituto Mixto Universitario Deporte y Salud (IMUDS). Universidad de Granada*

²*TAFAD. Instituto Hermenegildo Lanz. Granada.*

³*Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC)*

imartin@ugr.es

Resumen

Presentamos el proyecto del CDU Granada en la sección de Rugby que lleva poniéndose en marcha desde hace dos temporadas. El proyecto deportivo pretende un desarrollo integral de los deportistas como tales y como miembros de una comunidad utilizando el rugby como una herramienta para su evolución. Su puesta en marcha se hace desde tres grandes áreas: a) Desarrollo deportivo en el que se desarrolla un plan de formación de jugadores y entrenadores en Rugby con una atención especial a las áreas técnicas, tácticas, física y cognitiva-mental; b) Desarrollo integral del deportista por medio de la formación en valores, seguridad en la práctica, implicación familiar y desarrollo de hábitos saludables; y c) Desarrollo social en la comunidad con lazos afectivos dentro del club, con la universidad y con la comunidad próxima por medio de modelado y con una amplia difusión de las actividades en los medios de comunicación. Los datos relativos a licencias muestran un paulatino incremento a través de las distintas temporadas, sobre todos en las categorías con los deportistas más pequeños.

Palabras clave: Escuela Deportiva, Rugby Unión, Universidad de Granada

Communication 75. The rugby school of the Sports Club University of Granada

Martín, I.¹, González, M.², Pérez, A.¹, Romero, J.M.¹ y Carreras, D.³

¹*Departamento de Metodología de las CC Comportamiento. Instituto Mixto Universitario Deporte y Salud (IMUDS). Universidad de Granada*

²*TAFAD. Instituto Hermenegildo Lanz. Granada.*

³*Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC)*

imartin@ugr.es

Abstract

We present the CDU Granada project in the Rugby section that has been running for two seasons. The sports project pretends to reach an integral development of the athletes as themselves and as members of a community using Rugby as a tool for their evolution. Its implementation is made from three large areas: a) Sports Development in which is developed a formation plan of players and trainers

in Rugby with a special attention to technical, tactical, physical and cognitive-mental areas; b) Integral Development of the athlete through values formation, safety in practice, family involvement and development of healthy habits; c) Social Development in the community with affective ties within the club, with the university and with the close community through modeling and a wide activities diffusion in mass media. Data concerning to licenses show a gradual increase through the different seasons, especially in the younger athletes categories.

Key words: Sports School, Rugby Union, University of Granada

Comunicación 76. Estudio de las fuerzas G mediante dispositivos WIMU en dos equipos en categoría sub-12 en un torneo de rugby

Martín, I.¹, Ibáñez, S.J.², García-Rubio, J.², Romero, J.M.¹ y Pérez, A.¹

¹*Departamento de Metodología de las CC Comportamiento. Instituto Mixto Universitario Deporte y Salud (IMUDS). Universidad de Granada*

²*Grupo de Optimización del Entrenamiento y el Rendimiento Deportivo (GOERD). Universidad de Extremadura*

imartin@ugr.es

Resumen

En rugby no existen estudios que hayan analizado las fuerzas G en deportistas en categoría benjamín o sub 12 durante una competición. En este estudio, mediante dispositivos WIMU (Wireless Inertial Measurement Units) que combinan en un único dispositivo las funciones de detección del movimiento, procesamiento y comunicación (Gaffney et al., 2011) se realiza un análisis de tales fuerzas a las que son sometidos los 25 jugadores de dos equipos en una competición en la que juegan cuatro partidos cada equipo. Los resultados muestran diferencias en las fuerzas G encontradas en los distintos rangos estudiados (3-5; 5-8 y más de ocho) en la interacción entre los dos equipos y los cuatro partidos evaluados. No se encuentran diferencias en función del puesto de juego (delanteros y tres cuartos) ni en los factores principales de equipo o partido. Un mayor conocimiento de las demandas de este deporte en las etapas iniciales permitiría la propuesta de reglas y la confección de programas de entrenamiento más acordes con las características de los jugadores de estos niveles.

Palabras clave: Rugby Union, Fuerzas G, Dispositivos WIMU, sub 12

Communication 76. Study of the G forces by means of WIMU devices in two teams in category sub-12 in a rugby tournament

Martín, I.¹, Ibáñez, S.J.², García-Rubio, J.², Romero, J.M.¹ y Pérez, A.¹

¹*Departamento de Metodología de las CC Comportamiento. Instituto Mixto Universitario Deporte y Salud (IMUDS). Universidad de Granada*

²*Grupo de Optimización del Entrenamiento y el Rendimiento Deportivo (GOERD). Universidad de Extremadura*

imartin@ugr.es

Abstract

There are not studies about assessing G force in Benjamin or U12 rugby athletes during competition. In this study, using WIMU (Wireless Inertial Measurement Units) gadgets which combines in one gadget different functions such as movement detection, processing, and communication (Gaffney et al., 2011). We have analyzed these forces to which the 25 athletes of two teams are exposed in the four matches of a tournament. And the results have shown differences between the different ranges of G force studied (3-5, 5-8, over 8) during the four matches and the two teams interaction assessed. There are not differences between the athletes positions (forwards and backs) neither between the match or team main factors. A better knowledge of the demands of this sport in the initial stages, would let us suggest rules and create training programs appropriate to the features of the athletes in this level.

Keywords: Rugby Union, G force, WIMU gadgets, U1

ANEXO II. PROGRAMA



CIPi 2018

I INTERNATIONAL CONGRESS OF PSYCHOLOGY, TECHNOLOGICAL
INNOVATION AND ENTREPRENEURSHIPI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGIA, INNOVACION
TECNOLOGICA Y EMPRENDIMIENTO

Paraninfo de la Universidad de Almería, 19-21 de Abril de 2018

PROGRAMA DEFINITIVO

Web:

<http://cipi2018.copao.com/es/>

Associated Research Topic:

<https://www.frontiersin.org/research-topics/7229/psychology-technological-innovation-and-entrepreneurship>**1. CONFERENCIAS/TALLERES/ SIMPOSIO PLENARIOS****CONFERENCIAS PLENARIAS**

1. Conferencia plenaria 1. *Innovación y Emprendimiento: Una alianza estratégica imprescindible en Psicología.* Juanma García. Emprénde RTVE. **19.04.18.** Paraninfo UAL, 10.30-11.30 h

2. Conferencia plenaria 2. *¿Por qué la Psicología y los profesionales psicólogos necesitamos la Innovación y el Emprendimiento (Cadena de Valor I+D+I)?* Jesús de la Fuente. Catedrático de Psicología. Universidad de Almería. **20.04.18.** Paraninfo UAL, 10.30-11.30 h.

TALLERES PLENARIOS

3. Taller plenario 1. *Realidad virtual y aumentada: aportaciones para la práctica psicológica.* Unai Díaz-Orueta. Maynooth University, Maynooth, Ireland. **19.04.18.** Paraninfo UAL, 16.00 -17.00 h

4. Taller plenario 2. *Las TICs en Psicología Clínica: atendiendo a todos de forma eficaz y eficiente.* Cristina Botella. Catedrática de Psicología. Universidad de Valencia. **20.04.18.** Paraninfo UAL, 16.00 -17.00 h

5. Taller plenario 3. *Innovaciones profesionales basadas en las TICs: presente y futuro de la Psicología.* Silvia Leal. Emprande RTVE. **21.04.18.** Paraninfo UAL, 12.00 -13.00 h

SIMPOSIOS PLENARIOS

6. Simposio plenario 1. *Estado actual de la Innovación en los Colegios de Psicólogos de España.* Rodolfo Ramos. Consejo General de la Psicología de España. **19.04.18.** Paraninfo UAL, 12.00 -13.00 h

7. Simposio plenario 2. *La Innovación y el Emprendimiento como oportunidad para la Profesión Psicológica.* Manuel Aleixandre (Coord.) COPAO. **21.04.18.** Paraninfo UAL, 10.30 -11.30 h

2. SIMPOSIOS

PSICOLOGIA, INNOVACION Y EMPRENDIMIENTO (AREA I+D+I)

Simposio 1. Jesús de la Fuente y Mariano Vera (coords.) **Adapting the R&D&I value chaing in the sphere of Psychology.** e-mail: jfuente@ual.es; mmvera@gmail.com

C1. *The new R&D&I value chain in the Psychology.* Jesús de la Fuente et al.

C2. *R&D&I Projects as tools for Scientific/Technology Innovation (Research).* José Manuel Martínez Vicente et al.

C3. *RDI Departments as a tool for Professional development (Technological Development)* Mariano Vera et al.

C4. *Technology-Based Companies as tools for transferring innovation (Innovation).* Lucía Zapata et al.

Simposio 2. Jesús de la Fuente y Manuel García-Torrecillas y (coord.) **Innovation in the analysis of data for the construction of epidemiological models with BIG DATA** jfuente@ual.es; garcia.torrec@yahoo.es;

C5. *Innovation in the analysis of data for the construction of epidemiological and predictive models with BIG DATA. Application to colorectal models.* Juan Manuel García-Torrecillas et al.

C6. *Empirical model (SEM) of Stroke Mortality in Spanish intra-hospital settings: the role of Individual and Contextual factors.* Jesús de la Fuente et al.

C7. *From data to information: robust logistic modeling and transference to an App in estimating the risk of stroke mortality in the emergency department.* Juan Manuel García-Torrecillas et al.

C8. *R & D Department as tools for transferring innovation of BIG DATA analysis.* Jesús de la Fuente et al.

Simposio 3. Fernando Diánez. OTRI (coord.) University spin-off as a key element in the transfer of research. e-mail: fdianez@ual.es

C9. *Spin-off from the area of Psychology at the University of Almería.* Fernando Diánez. UAL

C10. *The Institute of Child Neurorehabilitation, InPaula: science, innovation and love.* Pilar Flores. UAL

C11. *Neurodigital technologies: touching and feeling virtual reality.* Francisco Nieto. UAL

C12. *Virtual Dor: New technology applied to Health and Education.* Adolfo Cangas. UAL

Simposio 4. Análisis psicológico del Emprendimiento. Comunicaciones

C13. *Identidad emprendedora e identificación de los incidentes críticos.* Alina Valencia y Carles Monereo. U. A. Barcelona

C14. *Evidencias sobre el impacto de la Educación para el emprendimiento en Europa.* Miriam Hervás.

C15. *Grit como predictor del Emprendimiento en Jóvenes.* José Luis Arco Tirado. UGR

Simposio 20. Presentación de la plataforma on-line del COP de España. Manuel Mariano Vera. Secretario del Consejo General de la Psicología de España (Coord.) y Omar Najid, Docline Connecting.

AREA PSICOLOGIA CLINICA Y DE LA SALUD:

Simposio 5. Nuevas tendencias en Neuropsicología. Miguel Pérez-García, M. (coord.) AREA DE NEUROPSICOLOGIA. e-mail: mperezg@ugr.es

C16. *BENCI: Una nueva herramienta para la evaluación neuropsicológica de niños.* Miguel Pérez García et al. UGR

C17. *cloudRehab: aplicación móvil para la práctica masiva de ejercicios de rehabilitación en entornos reales.* A. Caracuel-Romero; G. Cuberos-Urbano. UGR

C18. *VIRTRAEL: plataforma de evaluación y estimulación cognitiva para en el envejecimiento activo de las personas mayores.* A. Caracuel-Romero; S. Rute-Pérez. UGR

C19. *BELIEVE: Una nueva plataforma para la evaluación psicológica y neuropsicológica de mujeres víctimas de la violencia de género.* J. Daugherty

Simposio 6. Virtual Reality Applications for (Neuro) psychological Assessment and Intervention: Applications and Implications. Unai Díaz (coord.) NEUROPSICOLOGÍA e-mail: unai.diazorueta@mu.ie

C20. *Virtual Reality in psychology and neuropsychology: both sides of the story.* Unai Diaz-Orueta. Maynooth University, Maynooth, Ireland

C21. *Can the use of Active Distraction Techniques over Passive Distraction reduce the experience of an experimentally induced physical discomfort within a healthy adult population.* Patrick Boylan, Dublin City University, Dublin, Ireland

C22. *Validating and piloting a virtual-reality-based measure of social cognition.* Brendan Rooney et al., University College Dublin, Ireland

C23. *Development of a Virtual Reality-based Continuous Performance Test for the assessment of attention in adults.* Nesplora Aquarium. Miguel Mejías, Nesplora Technology & Behaviour.

C24. *NavWell: a potential tool to examine spatial navigation and memory impairments in patients with dementia and Alzheimer's disease.* Sean Commins, Maynooth University, Maynooth, Ireland

Simposio 7. TICs y Psicología clínica. AREA DE PSICOLOGIA CLINICA (I).

C25. *El uso de las TICs para el tratamiento de trastornos del espectro ansioso. Una revisión bibliográfica.* Olalla García Pineda.

C26. *El uso de las TICs en la psicoterapia con adolescentes.* Marta Buesa. U. de Sevilla

C71. *Videojuegos y terapia psicológica.* Rodolfo Ramos.

Simposio 8. TICs y Psicología clínica. AREA DE PSICOLOGIA CLINICA (II)

C28. *El uso de las TICs en el abordaje de adultos con trastorno mental grave.* J. J. Ramírez Verdugo. Hospital Virgen del Rocío de Sevilla

C29. *El uso de las TICs para el tratamiento de diversos trastornos mentales en la infancia.* Una revisión. M^a Dolores Piña Ortega

C30. *Innovando en el campo de la evaluación neuropsicológica.* La batería EMBRACED. I. Ibáñez-Casas

Simposio 9. Tics y emergencias (I). AREA DE CATASTROFES Y EMERGENCIAS (I)

C31. *Intervención en emergencias a través de la plataforma MeFacilyta.* Bernal, N. y Fernández, G.

C32. *La tecnología al servicio de la Emergencia y la discapacidad.* Asociación GEDES

C33. *Creación de microships subcutáneos de geolocalización.* María Encarnación Santiago Toro

Simposio 9B. Tics y emergencias (II). AREA DE CATASTROFES Y EMERGENCIAS (II)

C34. *FyT: App para afiliación y triaje psicológico.* Nuria Santana Rubio

C35. *App para la comunicación de malas noticias a la población adulta por colectivos intervinientes en emergencias.* Nuria Santana Rubio

C36. *App Comunica: Cómo dar malas noticias a la población en general y colectivo vulnerable dirigida al personal de emergencias.* Patricia

Simposio 10. Comunicaciones. AREA DE PSICOLOGIA VIAL

C37. *Hola soy el coche autónomo, ¿hablamos?* José Bermúdez. Dirección General de Tráfico. Madrid

Simposio 11. AREA DE PSICOLOGIA ONCOLOGICA

C40. Psicoterapia positiva grupal para supervivientes de cáncer. Online vd Presencial

C41. *Psicooncología online: innovar para hacer más accesible un tratamiento psico-oncológico de calidad.* Cristian Ochoa y María Lleras De Frutos.

Simposio 12. *La innovación tecnológica y el Big Data en el ámbito profesional de la Psicología de los Recursos humanos.* Alfonso Jurado Mesa (coord.). **ÁREA DE RECURSOS HUMANOS**

e-mail: alfonso@estudiosnemos.es

Simposio 13. *TICS y envejecimiento.* **AREA DE PSICOLOGIA DEL ENVEJECIMIENTO. GERONTOLOGÍA**

C48. *Efectividad de un Programa de Estimulación cognitiva empleando nuevas tecnologías en personas mayores.* Alvarez-Lombardía, Miguelesm Aritzeta; e-mail: jalvarez@grupossi.es

C.49. *Nuevas tecnologías en gerontología.* María del Mar Pérez Rodríguez, Juan de Dios Tejero Peregrina.UGR. e-mail: jdt@correo.ugr.es

C.50. *Validación de un sistema informático de toma de decisiones para la planificación de la intervención en mayores institucionalizados.* María del Mar Pérez. mar-perez-8@hotmail.com

C51. *iPlanner: Un sistema inteligente de planificación de la intervención en Residencias de mayores basado en atención centrada en la persona.* Vera Martínez, M M., Aleixandre Rico, M., Fernández Jiménez, C.; Pérez Cobo, J.L. mmvera@cop.es ; [maleixan@ugr.es](mailto:malexan@ugr.es) ; carolina@ugr.es ; jpc@cop.es

Simposio 14. *SEGG APP diagnóstica cognitiva y/o afectiva.* Rosa López Mongil (coord.). e-mail: **AREA DE NEUROPSICOLOGÍA.**

Simposio 15. *STIMULUS. App de estimulación cognitiva.* Emilio J. Checa Rodríguez (coord.). **AREA DE NEUROPSICOLOGÍA.**

Simposio 16. On-line

C58. *Mindfuness. App para los trastornos de la alimentación.* Carmen Bayón. Hospital La Paz.

AREA DE LA PSICOLOGIA EDUCATIVA:

Simposio 17. *Aplicación de diferentes TICs en el fomento de las competencias emocionales en infancia y adolescencia.* Lidia Cobos e Inmaculada Gómez Becerra (coord.) e-mail: Lidiacobos@yahoo.es; lgomez@ual.es

C59. *Las TICs en Psicología Clínica y de la Salud: tipos y aplicaciones en el ámbito de la infancia y de la adolescencia.* Juan Miguel Fluja Contreras; Inmaculada Gómez Becerra

C60. *Academia Espacial. TIC e Ilustración de una nueva intervención Psicológica para niños y adolescentes hospitalizados a través de realidad virtual y telepsicología.* I. Gómez Becerra, Juan Miguel Flujas Contreras, Dyanne Ruiz Castañeda

C61. *Intervención en Educación Emocional en Infancia y Adolescencia en el ámbito educativo apoyado en TICS.* Lidia Cobos Sánchez, Juan Miguel Flujas Contreras, Dyanne Ruiz Castañeda, Inmaculada Gómez Becerra

C62. *El ecosistema de la vida: Serious Games de educación y regulación emocional e ilustración de un caso clínico.* Inmaculada Gómez Becerra, Lidia Cobos Sánchez, Juan Miguel Flujas Contreras

Simposio 18. Evaluación adaptativa/dinámica informatizada de procesos lectores: Desarrollo y aplicación experimental de la batería EDPL-BAI. Juan José Navarro Hidalgo (coord.)

e-mail: jjnh@unizar.es

C63. *Computerized dynamic adaptive assessment of reading processes: Development and experimental application of the EDPL-BAI battery.* J. J. Navarro et al. (Universidad de Zaragoza; U. A. Chile)

C64 *Theoretical bases for a dynamic adaptive assessment in reading processes.* Mourgues-Codern, C. (Paris Descartes University) et al.

C66. *Reading processes and mediation guidelines used in the computerized adaptive dynamic assessment.* Rodríguez-Ortiz, I.R. (U. de Sevilla) et al.

C67. *Computerization process, data processing and adaptive configuration of the EDPL-BAI battery.* Guzmán, E. (Universidad de Málaga) et al.

C68. *Assessment Intervention-Oriented: some initial results for the EDPL-BAI battery.* Conejo, R. (Universidad de Málaga) et al.

Simposio 19. COMUNICACIONES. TICS Y NEE.

C69. *Classdojo y Google Docs: Herramientas para la gestión del comportamiento para un alumno con Síndrome de Asperger en Educación primaria.* Ana María Barranco

C70. *Los futuros maestros prefieren el uso de las nuevas tecnologías y destacan la importancia de su transferencia.* Irene León. UAL.

C72. *Aplicaciones para Móviles y Tabletas en el Abordaje de los Trastornos de la Comunicación en Niños/as.* Sánchez Sánchez, L.C. y García, A. UAL.

3. TALLERES

AREA 1, PSICOLOGIA, INNOVACION Y EMPRENDIMIENTO

Taller 1. *Elaboración de Proyectos y Contratos colaborativos.* Fernando Diáñez y Beatriz Cantón. OTRI. UAL. e-mail: fdianez@ual.es ; bcanton@ual.es

Taller 2. *Experiencias y resultados del Proyecto Psicoemprendedores "Escuela de Negocios de Psicología" una necesidad en los Colegios Profesionales de Psicología.* Pilar del Pueblo. e-mail: pilarpdp@cop.es

PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD

Taller 3. VRMIND: Desarrollo de herramientas de evaluación neuropsicológica en Realidad Virtual Mejías, M. et al. Departamento de Investigación y Desarrollo, Nestplora Technology & Behaviour, España. AREA DE NEUROPSICOLOGIA. mmejias@nestplora.com

Taller 5. Taller Psico-Woman. Las Tics como herramienta de transformación social y de género. Isa Duque. (Premio Innovación 2016 de la Consejería de Igualdad. Junta de Andalucía). AREA DE IGUALDAD DE GÉNERO. e-mail:

Taller 6. Recurso de innovación Tecnológica del IAM para la previsión de la violencia de género: APP DETECTAMOR. Eva María de la Peña y Francisca Serrano Dueñas. AREA DE IGUALDAD DE GÉNERO e-mail: direcciondeva@gmail.com

Taller 7. Taller Sapiensex, Juega y aprende sobre sexualidad. R. Carmona Horta. Comisión de Igualdad de Género de del COPAO Andalucía. AREA DE IGUALDAD DE GÉNERO. e-mail:

Taller 8. Salud sin Bulos. Agencia de comunicación COM SALUD. AREA DE PSICOLOGIA DE PSICOLOGÍA CLINICA Y DE LA SALUD. e-mail:

Taller 9. Taller demostración: Sistema Biathlon trainer. Victoria Padial Hernández OLY, Alexandre Nappa. PSICOLOGÍA DEL DEPORTE. e-mail: info@victoriapadial.es

Taller 11. Plataforma de estimulación cognitiva MEMENTIA. M^a Ángeles Atienza Maldonado (Directora de Instituto para la excelencia profesional), Alfonso Cuadros, Alfonso y María Dolores Villalobos. NEUROPSICOLOGÍA. e-mail: dirgranada.cognitiv@unidadmemoria.com

Taller 12. Software GRADIOR. Yolanda Bueno Aguado. Valladolid.

Taller 10. Máquinas de reconocimiento de conductores. Asunción Tárrago (Coord. Área COPAO). AREA DE PSICOLOGÍA VIAL.

PSICOLOGIA DE LA EDUCACION

Taller 13. Asesoramiento Vocacional a través de la Nuevas tecnologías: Uso del EXPLORA (Cuestionario de Orientación Vocacional y Profesional). J. M. Martínez Vicente. UAL. e-mail: jvicente@ual.es

Taller 14. *Atención a la Diversidad mediante recursos tecnológicos.* Pilar Sánchez (Delegada del Rector para la Diversidad). UAL. e-mail: psanchez@ual.es

Taller 15. *Características, estructura y efectos de una herramienta en línea para la mejora de la competencia para la interacción con el alcohol en adolescentes: el Programa ALADO.* Jesús de la Fuente e Inmaculada Cubero (coord.), UAL. e-mail: jfuente@ual.es; icubero@ual.es

Taller 16. *Nesplora Aula School: desarrollo de una herramienta neuropsicológica para el ámbito educativo.* Miguel Mejías. Nesplora. e-mail: mmejias@nestplora.com

4. PÓSTERS

PSICOLOGIA, INNOVACION Y EMPRENDIMIENTO

P1. *Promoción del Emprendimiento y la Innovación desde la Psicología.* Marta Buesa García, Piña-Ortega, M.D. e-mail: Lolyp2002@gmail.com

P2. *Diseño de una herramienta online de evaluación y mejora de la creatividad en el alumnado de Educación Primaria.* Cristina Matina. e-mail: cristinamatina@hotmail.com

P21. *Aplicaciones para métodos de reciente aparición: modelos de redes empíricas como complemento para la construcción y evaluación de test.* Godoy-Giménez, M., González-Rodríguez, Cañadas, Estévez, F. Sayans-Jiménez. mgi605@ual.es ; mafernan@ual.es ; psj242@ual.es

PSICOLOGIA CLINICA Y DE LA SALUD

NEUROPSICOLOGIA

P3. *Evaluando el espacio visitable y no visitable: Un estudio piloto sobre dos formas equivalentes de medir memoria espacial con realidad virtual.* Tascón y J. M. Cimadevilla. e-mail: jcimadev@ual.es

P4. *cloudRehab: aplicación para potenciar el esfuerzo rehabilitador de los pacientes con daño cerebral adquirido y del equipo de profesionales.* Alfonso Caracuel. e-mail: gustarama@yahoo.es

P5. *Validación de las pruebas de evaluación de VIRTRA-R para valoración on-line del estado cognitivo.* Sandra Rute Pérez.

P23. *Eficacia de VIRTRA-EL (Virtual Training in the Elderly) para mejora el estado cognitivo en personas mayores".* Rute, S., Caracuel, A., Pérez, M. gustarama@yahoo.es

PSICOLOGIA CLINICA Y DE LA SALUD

P6. *Recursos lúdicos tecnológicos para la mejora del bienestar en hospitalización oncológica pediátrica.* **Montoya-Castilla, I.** e-mail: aliciacarrionplaza@hotmail.com

P7. *Aplicación lúdica para reducir la ansiedad en cuidadores de pacientes oncológicos pediátricos.* **Montoya-Castilla, I.,** e-mail: aliciacarrionplaza@hotmail.com

P8. *Recursos lúdicos tecnológicos para la mejora del bienestar en hospitalización oncológica pediátrica.* **Montoya-Castilla, I.** e-mail: aliciacarrionplaza@hotmail.com

P9. *Terapias online y encuadre terapéutico.* **Ramírez Verdugo, J. J.,** e-mail: juaramver@hotmail.com

P10. *Uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTICs) en Psicología Clínica: Logros y Riesgos.* **Olalla García-Pineda.** e-mail:

P11. *Prevención del suicidio a través de la tecnología BIG DATA.* **Mariángeles Castillo Díaz.** e-mail:

P12. *Abordaje terapéutico del TEPT a través de las nuevas TICs.* **Francisca Ruiz Begas.** e-mail:

P13. *DivérSame, una app psicoeducativa.* Carmen María Rull Galdeano et al. e-mail: voc.igualdad.copao@cop.es

EMERGENCIAS

P14. *El Gipce desde el punto de vista organizacional. Estructura jerárquica en Catástrofes*

López, M.T. e-mail: maitelopez@ocr-abm.com , mconcolm10@cop.es

P15. *Intervención en emergencias a través de la plataforma MeFacilita.* Gloria Fernández Hernández. e-mail:

P16. *App PARA LA COMUNICACIÓN DE MALAS NOTICIAS A COLECTIVOS VULNERABLES.* Nuria Santana Rubio et al. e-mail: nuriasantanarubio@gmail.com

P17. *App PARA FILIACIÓN Y TRIAGE PSICOLÓGICO.* e-mail: nuriasantanarubio@gmail.com

P18. *AYUDA: App PARA COMUNICACIÓN DE MALAS NOTICIAS A LA POBLACIÓN ADULTA POR COLECTIVOS INTERVINIENTES EN EMERGENCIAS.* Nuria Santana Rubio et al. e-mail: nuriasantanarubio@gmail.com

P19. *App para intervinientes de emergencias y catástrofes.* María del Pilar Conde Colino

P22. *Parámetros éticos y deontológicos en terapias online, páginas y aplicaciones Webs en la innovación y emprendimiento relacionados con la psicología. Propuesta de criterios básicos de desarrollo científico.* Cruzado Bravo, Juan Francisco de Asís. Sección de Emergencias, COPAO. e-mail: jfcb1972@hotmail.com

PSICOLOGIA EDUCATIVA

P20. *Recursos tecnológicos para prevenir el cyberbullying durante la adolescencia: el programa cyberprogram 2.0 y el videojuego cybereduca cooperativo 2.0.* Maite Garaigordobil. e-mail: maite.garaigordobil@ehu.es

6. DEMOSTRACIONES TECNOLÓGICAS (PARTICULARES Y EMPRESAS)

PSICOLOGIA, INNOVACION Y EMPRENDIMIENTO

Demostración 6. *Question. Plataforma de apoyo a la comunidad científica, para la generación, baremación y explotación de test psicotécnicos.* INDICUS. Victor Cintas. E-mail: victor.cintas@indicus.es

PSICOLOGIA CLINICA Y DE LA SALUD

Demostración 1. *cogniFIT.* Estefanía Egea Miguel. Neuropsicóloga. Unidad de Evaluaciones Cognitivas. **AREA DE NEUROPSICOLOGIA.** E-mail: e.egea@cognifit.com

Demostración 2. *Plataforma VRMind. Desarrollo tecnológico una batería de evaluación neuropsicológica portátil en realidad virtual.* Mejías, M. et al. Departamento de Investigación y Desarrollo, Nesplora Technology & Behaviour, España. **AREA DE NEUROPSICOLOGIA.** mmejias@nestplora.com

Demostración 3. *Aportación del entrenamiento cognitivo computarizado y la inteligencia artificial (IA) en el proceso de rehabilitación neuropsicológica.* Ignacio De Ramón y Rafael Medina. E-mail: nacho@sincrolab.es **AREA DE NEUROPSICOLOGIA.**

PSICOLOGIA EDUCATIVA

Demostración 4. *Utilidad e-Afrontamiento del Estrés Académico.* Jesús de la Fuente et al., UAL. e-mail: jfuente@ual.es.

Demostración 5. *NEOTRIE VR: A new virtual reality environment for teaching mathematics. Juegos en realidad virtual.* José Luis Rodríguez, Diego Cangas, Antonio Zarauz y Adolfo J. Cangas (UAL). e-mail: acangas@ual.es.

Demostración 7. *Confluencia I+D+i y empresa de contenidos en el diseño de Apps para el aprendizaje de la matemática temprana.* Mera, C., Ruiz, G., Aguilar, M., Aragón, E., Delgado, C., Menacho, I., Marchena, E., García, M., Navarro, J.I. (Universidad de Cádiz). e-mail: estivaliz.aragon@uca.es



Ilustre Colegio Oficial
de **Psicología**
DE ANDALUCÍA ORIENTAL

25 años
1993 | 2018
UNIVERSIDAD
DE ALMERÍA

GI HUM 746

Vicerrectorado de Investigación,
Desarrollo e Innovación
UNIVERSIDAD DE ALMERÍA