

Fecha CV	18/10/2024
----------	------------

Parte A. INFORMACIÓN PERSONAL

Nombre	Carina Soledad		
Apellidos	González González		
Sexo		Fecha de nacimiento	
Número de identificación Social Seguridad, Pasaporte			
URL Web	https://carinagonzalez.es		
Dirección de correo electrónico	cjgonza@ull.edu.es		
ORCID	0000-0001-5939-9544		
Puesto	Directora		
Fecha de inicio	2021		
Institución	Universidad de La Laguna		
Departamento / Centro	/ Instituto de Estudios de la Mujer		
País		Número de teléfono	
Palabras clave			

A.3. Educación

Licenciatura/Máster/Doctorado	Universidad / País	Año
Doctor en Ciencias Sociales y Educación	Universidad de Huelva	2020
Doctor en Física e Informática	Universidad de La Laguna	2001

Parte B. RESUMEN DEL CV

Carina es Doctora en Informática (2001) por la Universidad de La Laguna (España) y Doctora en Ciencias Sociales y de la Educación (2020) por la Universidad de Huelva (España). Licenciada en Informática (1995) por la Universidad Nacional del Nordeste (Argentina), certificada como Ingeniera en Informática por el Ministerio de Educación de España (1999). También está certificada en "Early Childhood Technology" por Tufts University (USA) (2018) y en Human Computer- Interaction por el Massachusetts Institute of Technology (USA) (2020).

Es Profesora Titular de Tecnología de Arquitectura de Computadores en el Departamento de Ingeniería Informática y de Sistemas de la Universidad de La Laguna (España). Desarrolla su actividad docente de forma interdisciplinar en la Escuela de Ingeniería y Tecnología, en la Facultad de Educación, en la Facultad de Bellas Artes y en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la Universidad de La Laguna.

Dirige el grupo de investigación Interacción, TIC y Educación (ITED). Carina es Catedrática del Instituto de Investigación de Estudios de la Mujer (ULL). Catedrática de Cultura Digital de la Universidad de La Laguna. También ha sido Directora de Innovación y Tecnología Educativa (2011; 2015-2019).

Miembro fundador y responsable del Servicio de Enseñanza Virtual de la Universidad de La Laguna (2005-2011; 2015-2019). Responsable de la creación del Campus Virtual y de diferentes servicios y plataformas como el Centro de Producción de Contenidos Digitales (ULLMEDIA), OCW, CampusMOOC (basado en Open edX), CampusMedia (basado en Kaltura), entre otros servicios de apoyo a la docencia virtual.

Ha dirigido diferentes másteres online como el Experto en uso de las TIC como apoyo a la atención educativa en hospitales, el Máster Online Interuniversitario en Creación de Videojuegos (UOC/ ULL), y el Experto en Diseño y Animación 3D (ULL). Es profesora del MOOC "Inteligencia Artificial y Educación" y Directora Académica del MOOC "Aulas Hospitalarias y TIC" ambos en la plataforma Miriadax. Además, es miembro del consejo académico del Máster Oficial en Educación y TIC (MeduTIC), entre otras titulaciones.

Es Presidenta de la Asociación Académica Red Universitaria de Campus Virtuales formada por investigadores y profesores de universidades españolas y latinoamericanas. Es miembro de las juntas directivas de AIPO (Asociación Interacción Persona-Ordenador) y ADIE (Asociación para el Desarrollo de la Informática Educativa). Además, es miembro de diferentes comités académicos, editoriales y congresos académicos nacionales e internacionales. Participa activamente en el IEEE (IEEE Senior Member), principalmente con el Capítulo de Educación siendo Editora en Jefe del IEEE Journal of Latin-American Learning Technologies (IEEE-RITA) y Editora Asociada del IEEE Transactions on Education Journal, entre otras revistas internacionales. Asimismo, es miembro de AMIT (Asociación Española de Mujeres Investigadoras y Tecnólogas).

Ganadora de varios premios, como el Premio AIPO Mari Carmen Marcos (2021) en Engendering Technologies, Premio AIPO Jesús Lores al mejor trabajo de investigación (2021), Premio IEEE Meritorious Service Award (EDUCON) (2020, 2018), Premio del Instituto Universitario de Estudios de la Mujer de la Universidad de La Laguna (2020), Mejor MOOC, Telefónica Educación Digital, Premio Plataforma MIRIADAX (Accesit) (2019), o el Premio del Ministerio de Ciencia e Innovación a la Mejor práctica de transferencia tecnológica (2009), entre otros reconocimientos. Durante más de 20 años, su investigación se ha centrado en el campo de la Informática aplicada a la Educación y la Salud y la Interacción Persona-Ordenador (Sistemas Tutoriales Inteligentes, Interfaces Adaptativas, y Personalizables, Videojuegos Educativos, Gamificación en Educación, e-learning, cultura digital), participando en diferentes proyectos de investigación y publicando ampliamente sobre estos temas. Indicadores:

Nº Citas (total): 10090 Índice h: 48 Índice

i10: 168

Nº Sexenios: 5 (último 2020)

Palabras clave: Factores Humanos, Interacción Persona-Ordenador, Interfaces Inteligentes, AI en Educación, Inclusión y Diversidad, Juegos Serios, Gamificación,

Parte C. LOGROS RELEVANTES

C.1. Publicaciones más importantes en revistas nacionales o internacionales revisadas por pares, libros y conferencias.

AC: autor correspondiente. (nº x / nº y): posición / total autores. Si procede, indique el número de citas

- 1 Artículo científico. Pablo V. Torres Carrión; (2/4) Carina Soledad González González (AC); César Bernal Bravo; Alfonso Infante Moro. 2021. Interacción gestual y habilidades lectoras: un estudio de caso en personas con síndrome de Down. Acceso Universal en la Sociedad de la Información. Springer. pp.1-12. <https://doi.org/10.1007/s10209-021-00855-7>
- 2 Ponencia científica. Diego Medel Canales; (2/3) Carina Soledad González González (AC); Silvana V. Aciar. 2021. Relaciones y Métodos Sociales en los Sistemas de Recomendación: Una Revisión Sistemática. Revista Internacional de Multimedia Interactiva e Inteligencia Artificial. REVISTA INTERNACIONAL DE MULTIMEDIA INTERACTIVA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL. UNIR. pp.1-12. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2021.12.004>
- 3 Artículo científico. (1/5) Carina S- González-González (AC); Verónica Violant-Holz; Alfonso Infante-Moro; Lorena Cáceres García; María Dolores Guzmán Franco. 2021. ROBÓTICA EDUCATIVA EN CONTEXTOS INCLUSIVOS: EL CASO DE LAS AULAS HOSPITALARIAS. EDUCACIÓN XXI. UNED. 24-1. ISSN 1139-613X. <https://doi.org/10.5944/educXX1.27047>
- 4 Artículo científico. 2024. Subtítulos automáticos en las videollamadas: una necesidad para los m a y o r e s . Acceso universal en la sociedad de la información. Springer.
- 5 Artículo científico. 2024. Pensamiento complejo y adopción de herramientas de inteligencia artificial: un estudio de estudiantes universitarios. Fronteras de la Educación. Fronteras.

- 6 Artículo científico. 2024. Alfabetización digital en salud y atención centrada en la persona: un curso online masivo y abierto (MOOC) para mujeres con cáncer de mama. BMJ Evidence-Based Medicine.
- 7 Artículo científico. 2024. Potenciación de habilidades blandas en niños con TDAH a través de la co-creación de juegos de mesa tangibles. Acceso universal en la sociedad de la información. Springer.
- 8 Artículo científico. 2024. La transformación del panorama educativo por la Inteligencia Artificial Generativa: El caso de ChatGPT. Cuadernos de Pedagogía. Arazandi La Ley.
- 9 Artículo científico. 2023. Impacto del bloqueo COVID-19 sobre la actividad física, el insomnio y la soledad en mujeres y hombres españoles. Informes científicos. Nature. 13-2912.
- 10 Artículo científico. (1/4) Carina Soledad González González; Vanesa Muñoz Cruz; Pedro A. Toledo Delgado; Eduardo Nacimiento García. 2023. Gamificación Personalizada para el Aprendizaje: Una Propuesta de Arquitectura Chatbot Reactiva. Sensores. MDPI. <https://doi.org/10.3390/s23010545>
- 11 Artículo científico. Romero Freire; Lynn Alves; (3/3) Carina Soledad González González. 2022. ColaborAtiva: Una Plataforma Basada en Prácticas Colaborativas Gamificadas para Prevenir Lesiones por Presión en Usuarios de Sillas de Ruedas. Sensores. MDPI. 22-5, pp.2738. <https://doi.org/10.3390/s22051738>
- 12 Artículo científico. 2022. Cocreación de Cursos Online Masivos Abiertos para Mejorar la Alfabetización en Salud Digital en Diabetes: Estudio Piloto de Métodos Mixtos. JMIR. JMIR. 2, pp.913. <https://doi.org/10.2196/30603>
- 13 Ponencia científica. Sandra Cano; (2/4) Carina Soledad González González; Rosa M. Gil Iranzo; Diego Abiol Pérez. 2021. Comunicación afectiva de robots de asistencia social (SARs) para niños con trastorno del espectro autista: Una Revisión Sistemática. Sensores. MDPI. 21, pp.5166. <https://doi.org/10.3390/s21155166>
- 14 Artículo científico. (1/3) Carina Soledad González González; Verónica Violant Holz; Rosa M. Gil Iranzo. 2021. Robots sociales en hospitales: Una Revisión Sistemática. Ciencias Aplicadas. MDPI. 11-13, pp.5976. <https://doi.org/10.3390/app11135976>
- 15 Artículo científico. Lilibeth Perestelo-Perez; Alezandra Torres; (3/12) Carina S. González González; et al; Pedro Serrano-Aguilar. 2020. Proyecto IC-Health: Desarrollo de MOOCs para promover la alfabetización digital en salud: Primeros Resultados y Retos de Futuro. Sostenibilidad. MDPI. 12-16, pp.6642. ISSN 2071-1050. <https://doi.org/10.3390/su12166642>
- 16 Ponencia científica. Nazaret Gómez del Río; (2/6) Carina Soledad González González (AC); Raquel Martín González; Vicente Navarro Adelantado; Pedro Toledo Delgado; Francisco García Peñalvo. 2019. Efectos de un Programa Educativo Gamificado en la Nutrición de Niños con Obesidad. Revista de sistemas médicos. Springer Nature. 43-198. <https://doi.org/10.1007/s10916-019-1293-6>
- 17 Capítulo de libro. 2023. Game-Based Co-creation for Children and Adolescents with Complex Health Conditions. Springer Nature. 13869.
- 18 Capítulo del libro. Verónica Violant Holz; Carina Soledad González-González; Sarah Muñoz-Violant. 2021. PEDAGOGÍA HOSPITALARIA: UN RESUMEN DE 26 AÑOS DE HISTORIA. Tendencias sobre Investigación en Pedagogía Hospitalaria. Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva (CELEI).
- 19 Capítulo del libro. Carina González; Nazaret Gómez. 2015. Evaluación emocional de la intervención educativa en el aula hospitalaria. Uso de las TIC para la Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria. McGrawHill.
- 20 Libro científico o monografía. Carina González; Verónica Violant. 2015. USO DE LAS TIC PARA LA ATENCIÓN EDUCATIVA HOSPITALARIA Y DOMICILIARIA. McGrawHill.

C.3. Proyectos y contratos de investigación

- 1 Proyecto. PID2022-136779OB-C33, Experiencias Lúdicas con Agentes Sociales Interactivos y Robots: Aspectos sociales y de comunicación (PLEISAR-Social). Ministerio de Ciencia e Innovación. Carina González-González. (Ministerio de Ciencia e Innovación). 01/09/2023-30/09/2026. 209.625 €. Investigadora principal.
- 2 Proyecto. Stars EU - Alianza estratégica para la transición regional. (Unión Europea). 01/09/2023- 30/09/2026. 12,4 €.

- 3 Proyecto. Evaluación del Uso de Robots Sociales y Sistemas Conversacionales en Residencias y Centros de Día para Promover el Envejecimiento Saludable (C-ING- 179-UGR23). Proyectos de investigación Aplicada del Plan Propio de Investigación y Transferencia de la Universidad de Granada 2023. Patricia Paderewski. (Universidad de Granada). 2023-2026.
- 4 Proyecto. Alfabetización digital y STEAM en edades tempranas: propuesta coeducativa inclusiva (Fundación Caja Canarias y Fundación La Caixa). 01/03/2021- 30/03/2023. 57.000 €.
- 5 Proyecto. Eficacia y eficiencia de una intervención escolar para la prevención primaria de los trastornos alimentarios (PRETA). Carina González. (Fundación Canaria de Investigación Sanitaria). 2022-2023.
- 6 Proyecto. Infancia y pantallas digitales: Análisis y propuestas para el uso educativo de las TIC en la escuela y el hogar en Canarias. Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI). Manuel Area Moreira. (Universidad de La Laguna). 2020-2021. 61,1 €.
- 7 Proyecto. DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE JUEGO PERVASIVAS USANDO ASISTENTES VIRTUALES PARA PROMOVER EL ENVEJECIMIENTO ACTIVO EN PERSONAS MAYORES DENTRO DEL ENTORNO DEL HOGAR DIGITAL. REF: RTI2018-096986-B-C32. Carina Soledad González González. (Ministerio de Ciencia e Innovación. Universidades). 2019-2021. 80.000 €.
- 8 Proyecto. Respuestas psicológicas, estrategias de afrontamiento y actividad física durante la pandemia de COVID-19: Un estudio comparativo de múltiples países.. Ming-Kai Chin (EEUU), Jingzhen (Ginger) Yang (EEUU) amp; Kele Ding (EEUU). (Universitat de Barcelona). 01/04/2020-31/12/2020.
- 9 Proyecto. Mejora de la alfabetización sanitaria digital en Europa. IC-Health. Horizonte H2020. Carmen Mora. (Consejería de Sanidad del Gobierno de Canarias). 06/07/2016- 06/07/2018. 1.974.187,5 €.
- 10 Proyecto. PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA UTILIZANDO VIDEOJUEGOS ACTIVOS Y JUEGOS MOTORES PARA EL APOYO AL TRATAMIENTO AMBULATORIO DE LA OBESIDAD (PROVITAO). Fundación CajaCanarias. (Universidad de La Laguna. Hospital Universitario de Canarias). 01/01/2014-01/01/2017. 40.000 €.
- 11 Proyecto. SALUD-IN. Plataforma de Rehabilitación Virtual Interactiva basada en Videojuegos Sociales para la Salud y la Educación Física y en Técnicas de Interacción Natural Número de referencia: ProID20100218. Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información. PROYECTOS DE I+D PARA GRUPOS DE INVESTIGACIÓN Y PARA EMPRESAS COFINANCIADOS CON FONDOS FEDER. CONVOCATORIA 2010. Carina Soledad González González. (Universidad de La Laguna). 2011-2012. 17.500 €.
- 12 Proyecto. "Proyecto SAVEH: Servicio de Apoyo Virtual Socio-Educativo a las Aulas Hospitalarias". MAC/1/C100. MAC-Interreg. Fondos FEDER. Carina Soledad González González. (UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA, UNIVERSIDAD DE AZORES, HOSPITAL UNIVERSITARIO DE CANARIAS, CARSA CONSULTORÍA TECNOLÓGICA.). 2009- 2012. 497.000 €.
- 13 Proyecto. Desarrollo y evaluación de una intervención sobre Atención Centrada en la Persona y Alfabetización Digital en Salud en Cáncer de Mama. FUNDACIÓN CANARIA DE INVESTIGACIÓN Y SALUD (FUNCIS). Yolanda Álvarez Pérez. (Servicio Canario de la Salud). A partir de 2020. 17.419,61 €.
- 14 Proyecto. Ref. 20111205, ACCIÓN POR LA SALUD. Reducción de las desigualdades en salud: preparación de planes de acción y proyectos de fondos estructurales. Programa de salud de la UE. (Programa de salud de la UE.). A partir de 2014.