

Diana MarÃ- n-Suelves

List of Publications by Year in descending order

Source: <https://exaly.com/author-pdf/4955642/publications.pdf>

Version: 2024-02-01

30
papers

126
citations

1683934

5
h-index

1588896

8
g-index

30
all docs

30
docs citations

30
times ranked

75
citing authors

#	ARTICLE	IF	CITATIONS
1	Future teachers facing the use of technology for inclusion: A view from the digital competence. Education and Information Technologies, 2023, 28, 9305-9323.	3.5	7
2	Prácticas docentes en la escuela digital: la inclusión como reto. Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa, 2022, 21, 43-55.	0.3	2
3	Los recursos educativos digitales en educación infantil.. Digital Education Review, 2022, , 44-64.	0.4	2
4	Escuela Digital: estrategias y materiales didácticos digitales en Educación Infantil y Primaria. Revista Iberoamericana De Educación, 2021, 85, 9-13.	0.2	1
5	Competencia digital ciudadana: análisis de tendencias en el ámbito educativo. RIED: Revista Iberoamericana De Educación A Distancia, 2021, 24, 329.	0.8	4
6	La elección de los grados de Maestro/a: análisis de tendencias e incidencia del género y la titulación. Educatio Siglo XXI, 2021, 39, 301-324.	0.4	1
7	Mapping of Scientific Production on Blended Learning in Higher Education. Education Sciences, 2021, 11, 494.	1.4	9
8	Aprendizajes para la vida a través de la implementación de estrategias didácticas digitales: un estudio comparativo de casos. Revista Iberoamericana De Educación, 2021, 85, 17-38.	0.2	2
9	Revisión bibliográfica y análisis sobre b-learning y la socialización del alumnado en educación primaria. Edutec, 2021, , 136-151.	0.2	0
10	Análisis del estado del arte sobre el uso de los videojuegos en Educación Infantil y Primaria. Innoeduca, 2021, 7, 4-18.	0.5	4
11	E-learning and development of key competencies: a bibliometric study. Edmetic: Revista De Educación Mediática Y TIC, 2021, 10, 106-138.	0.2	3
12	Videojuegos y educación: análisis de tendencias en investigación. Revista Colombiana De Educación, 2021, 1, .	0.0	3
13	The impact of sensory processing on executive and cognitive functions in children with autism spectrum disorder in the school context. Research in Developmental Disabilities, 2020, 96, 103540.	1.2	25
14	Investigación Bibliométrica en Aprendizaje Mediado por Tecnología con Alumnado de Altas Capacidades1,. Revista Brasileira De Educacao Especial, 2020, 26, 229-246.	0.4	2
15	La competencia digital en la formación inicial docente. Percepción de los estudiantes de Magisterio de la Universidad de Valencia. Ensayos, 2020, 35, 1-16.	0.2	4
16	Digital Competence in Schools: A Bibliometric Study. Revista Iberoamericana De Tecnologías Del Aprendizaje, 2020, 15, 381-388.	0.7	5
17	Percepción docente del aprendizaje mediado tecnológicamente en aulas italianas. Revista Interuniversitaria De Formación Del Profesorado, 2020, 34, .	0.2	6
18	Bibliometría aplicada a la gamificación como estrategia digital de aprendizaje. Revista De Educación A Distancia, 2019, 19, .	0.5	8

#	ARTICLE	IF	CITATIONS
19	Competencia digital e inclusi3n educativa. Visiones de profesorado, alumnado y familias. Revista De Educacion A Distancia, 2019, 19, .	0.5	5
20	Competencia digital transversal en la formaci3n del profesorado, an3lisis de una experiencia. Innoeduca, 2019, 5, 4.	0.5	6
21	Aprendizaje mediado por tecnolog3a en alumnado con TEA. Una revisi3n bibliogr3fica. 3tic@net, 2019, 19, .	0.1	3
22	Las visiones del alumnado sobre los Materiales Did3cticos Digitales en Espa3a. Educar Em Revista, 2019, 35, 79-94.	0.3	1
23	Elementos para la comunicaci3n en un caso de inflexibilidad autista. 3tic@net, 2019, 19, .	0.1	3
24	Editorial: Investigaci3n e innovaci3n sobre la Educaci3n Digit@l. @tic: Revista D'Innovaci3 Educativa, 2018, , 52.	0.3	0
25	Percepciones sobre materiales did3cticos y la formaci3n en competencia digital. @tic: Revista D'Innovaci3 Educativa, 2018, , 54.	0.3	2
26	Revisi3n y an3lisis de investigaci3n publicada sobre intervenci3n gamificada en discapacidad intelectual. 3tic@net, 2018, 18, .	0.1	7
27	Technologies for attention to diversity: a bibliometric study. , 0, , .		2
28	Materiales did3cticos digitales y coronavirus en tiempos de confinamiento en el contexto espa3ol. Praxis Educativa, 0, 15, 1-20.	0.1	8
29	Escape room in education: a bibliometric study. , 0, , .		1
30	Intervenciones para el aprendizaje de la lectura en alumnado con discapacidad inte-lectual: un estudio bibliogr3fico. Tendencias Pedag3gicas, 0, 36, 164-175.	0.6	0