

# Interfaces. Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa de América Latina.

## Prólogo

María Elena Onofre<sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** El presente número de la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación es el primero en su tipo destinado a recopilar artículos académicos producidos por expertos, en el marco del **Congreso Interfaces: Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa**. Este volumen reúne reflexiones, dinámicas pedagógicas, secuencias didácticas, dispositivos e investigaciones sobre el ecosistema educativo de la región. Los ejes que nuclean el contenido son: a) Evaluación, b) STEM, c) Creatividad y narrativas transmedia, y d) Pedagogía: enfoques, perspectivas y estrategias.

**Palabras clave:** pedagogía - calidad educativa - STEM - creatividad - evaluación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 14]

---

<sup>(1)</sup> **María Elena Onofre.** Lic. en Gestión de la Educación (CAECE). Posgrado en Gestión Educativa FLACSO. Coordinadora Congreso Interfaces: Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa. Coordinadora del área Negocios y Gestión del Diseño en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Vigente desde 2013 el Congreso Interfaces de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, se consolida como el espacio de encuentro académico en el que convergen docentes, directivos, instituciones, profesionales y especialistas en capital humano vinculados al ecosistema educativo de la región. Interfaces integra actividades de capacitación y actualización sobre innovación educativa, entornos digitales, tecnologías, creatividad, comunicación, pedagogía, investigación interdisciplinaria, organización institucional, arte cultura y diseño.

Se trata de una semana intensa de actividades y reflexiones sobre las tendencias que impactan de manera directa o indirecta en el ámbito educativo, sus actores centrales y el contexto sociocultural.

Interfaces organiza sus actividades en tres grandes áreas de interés: 1. Entornos digitales y tecnologías; 2. Creatividad y 3. Pedagogía e investigación interdisciplinaria. Más de 400 expositores de 13 países protagonizan año a año este intercambio único de experiencias y enfoques en 45 comisiones de trabajo. En este sentido, Interfaces se constituye en un espa-

cio legítimo de validación de casos, experiencias pedagógicas significativas y tecnologías compartidas.

Este volumen reúne reflexiones, dinámicas pedagógicas, secuencias didácticas e investigaciones sobre el ecosistema educativo de la región. Los ejes que nuclean el contenido son: a) Evaluación, b) STEM, c) Creatividad y narrativas transmedia, y d) Pedagogía: enfoques, perspectivas y estrategias.

En el núcleo Evaluación, **Verónica Rafaelli**, autora de “Evaluación traductora en laboratorio de lenguas como clave de empoderamiento pedagógico”, explora las potencialidades pedagógicas de la integración de las Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) en una intervención didáctica orientada al desarrollo de las competencias traductoras específicas del área de la traducción literaria, en la etapa de la evaluación formativo-sumativa de microproyectos. Luego, el equipo conformado por **María Victoria Bohl**, **Flavia Ruiz Díaz** y **Rocío Valeria Sánchez**, aborda la problemática de la evaluación formativa en el aprendizaje basado en proyectos en su artículo “El trabajo por proyectos y la evaluación formativa como estrategia pedagógica en la virtualidad en Nivel Superior”. Esta exploración se enfoca en un escenario de aprendizaje por proyecto con retroalimentación formativa y fortalecimiento de competencias didácticas, comunicacionales y digitales. Por último **Leandro Dziej** en su artículo “Evaluación en tiempos de virtualidad, nuevas tecnologías”, utiliza el método de análisis fundamentado en la multirreferencialidad para analizar el impacto de la migración de la evaluación presencial a la evaluación virtual en período de pandemia.

El núcleo de exploración que aborda la perspectiva STEM [Science, Technology, Engineering, Mathematics] propone un enfoque educativo interdisciplinario centrado en los modelos de aproximación de las ciencias básicas, las tecnologías de la información, la matemática y la ingeniería. Esta perspectiva estimula el pensamiento computacional (Wing, 2006), que desarrolla habilidades como el diseño y la representación de procesos, la iteración para identificar soluciones efectivas, probar posibles caminos, reformular en función de la dinámica del contexto y volver a ejecutar procesos desde otro punto de partida. En este caso la flexibilidad, la adaptación y la iteración emergen como pilares del proceso de aprendizaje. En este escenario **Paola Dellepiane** propone la experiencia “Matemática y juego: secuencia didáctica en formación docente”. El caso en cuestión se contextualiza en la unidad curricular Matemática y su enseñanza, de los profesorados en Educación Inicial y Primaria, del Departamento de Educación, Facultad de Ciencias Sociales, de la Universidad Católica Argentina. La secuencia didáctica se enfoca en que los estudiantes incorporen los procesos del pensamiento matemático haciendo énfasis en los procedimientos, en el aprendizaje activo, en la resolución de problemas y en la relación de la matemática con el juego y la gamificación. En esta línea **Marcela Carrivale**, **Liliana Ortigoza**, y **Pablo Bongiovanni** presentan su trabajo “Implementación de rutinas de pensamiento en la enseñanza de la Física”. Esta investigación propone identificar y comprender los estilos de aprendizaje (EA) en dos escuelas secundarias en Santa Fe y evaluar cómo las Rutinas de Pensamiento (RdP) impactan en la enseñanza de la Física. Este núcleo se completa con la intervención de **Elizabeth Jiménez Rey** y **Arturo Servetto** que su artículo “Computación en Ingeniería: el diseño algorítmico para la codificación consciente” plantean con contundencia que la solución de problemas conjuga a la Algoritmia y a la Programación, sin

reducir la programación a una secuencia lógica de instrucciones. La premisa plantea que ingeniar un algoritmo es idear una estrategia: identificar objetivo y recursos (datos y funciones) del programa, analizar casos posibles y sintetizarlos en un procedimiento.

Cuando avanzamos en el recorrido, la creatividad emerge como portadora de nuevos y mejores posibles en el campo de la pedagogía en particular y de la educación en general. Tal como plantea Csikszentmihalyi (1998) en su enfoque socio-cognitivo-interactivo del problema, la creatividad es un proceso que modifica un campo simbólico dentro de una cultura. Es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo (p. 46). El autor identifica tres elementos o nodos que son centrales en cualquier consideración de la creatividad: a) La persona o talento individual; b) El campo o disciplina en que ese individuo se desempeña; c) El ámbito circundante que emite juicios de valor sobre la calidad de los individuos y productos. Quedan aquí representados los actores centrales del proceso de aprendizaje.

En este sentido, **Silvia Torres Luyo** y **Emiliano Torres** explicitan el impacto de la creatividad en el marco de los proyectos vinculados a la extensión e investigación situada: “Diseño de dispositivos lúdico didácticos: aproximaciones a la construcción del relato visual”. Esta propuesta pedagógica propone la creación de estrategias de expansión de las narrativas transmediáticas. Por medio de un libro de cuentos pop up desarrollado con realidad aumentada, los autores presentan secuencias que combinan teoría y práctica con resultados que promueven la autonomía, la creatividad y la innovación. En esta misma línea **Danilo G. Mettini** comparte en detalle las secuencias propias de la narrativa transmedia en el documental de no ficción “El Futuro Está en el Monte”. Este dispositivo, tiene como objetivo identificar audiencias, construir una agenda común, conectar y desarrollar contenidos adecuados. La narrativa transmedia captura datos, interpreta y genera nuevos escenarios, los narra y los sistematiza.

Ya en el núcleo Pedagogía: enfoques y estrategias, **Claudia Carolina Neder** enriquece la escena del ecosistema pedagógico cuando interpela al modelo en su abordaje “¿Puede un estudiante de nivel Primario acceder a la lectura epistémica de hipertextos?”. El análisis se realiza en el marco del trabajo de investigación “La interacción discursiva y la construcción del conocimiento en el aula” realizado en la Maestría en Educación en Ciencias experimentales y tecnología, de la Facultad de Ciencias Exactas Físicas y Naturales de la Universidad Nacional de Córdoba. Esta aproximación propone una reflexión teórica sobre la posibilidad de acceso a la lectura epistémica de hipertextos en el Nivel Primario. Ya en el ámbito de las experiencias pedagógicas significativas en nivel universitario, **María Belén Martínez** indaga sobre la dinámica y los resultados del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la Universidad Nacional de Río Negro. Luego, **Pamela Vestfrid**, **María Victoria Martín** y **Lourdes Juanes** reflexionan sobre los datos recogidos en las dos cohortes del “Taller de estrategias de trabajo colaborativo con redes sociales virtuales y otros asistentes online” en el ciclo superior del Profesorado y Licenciatura de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata, (FPyCS, UNLP) durante el período de aislamiento y distanciamiento social. Y **Fernando R. Ferreyra**, en “Más allá de una enseñanza de (o con meros) pasos”, da cuenta del recorrido pedagógico-didáctico y sus fundamentos en las carreras de formación docente en las que la perspectiva dialógica emerge como un tópico impostergable.

## Referencias bibliográficas

- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flow y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- Wing, J. (2006). Computational Thinking. *Communications of the ACM* 49(3):33-35. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/274309848\\_Computational\\_Thinking](https://www.researchgate.net/publication/274309848_Computational_Thinking)

---

**Abstract:** This issue of Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación is the first of its kind aimed at compiling academic papers produced within the framework of the “Interfaces Congress: Creativity, technologies and innovation for educational quality”. This journal gathers reflections, didactic sequences, devices and research on the educational ecosystem of the region. The content is organised into four work axes: a) Evaluation, b) STEM, c) Creativity and transmedia narratives, and d) Pedagogy: approaches, perspectives and strategies.

**Keywords:** pedagogy - educational quality - STEM - creativity - evaluation

**Resumo:** Este número da série Cuadernos do Centro de Estudos de Design e Comunicação é o primeiro do género que visa compilar artigos académicos produzidos no âmbito do Congresso Interfaces: Criatividade, tecnologias e inovação para a qualidade educativa. Este volume reúne reflexões, dinâmicas pedagógicas, sequências didáticas, dispositivos e pesquisas sobre o ecossistema educacional da região. Os eixos que reúnem o conteúdo são: a) Avaliação, b) STEM, c) Criatividade e narrativas transmídia e d) Pedagogia: abordagens, perspectivas e estratégias.

**Palavras-chave:** pedagogia - qualidade educacional - STEM - criatividade - avaliação

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---