



interfaces11 **virtual en palermo**

**CONGRESO DE CREATIVIDAD, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
PARA LA CALIDAD EDUCATIVA**

**UNDECIMA EDICIÓN
DEL 25 AL 29 DE SEPTIEMBRE 2023**



**Facultad de Diseño
y Comunicación**

interfaces11

virtual en palermo

INTERFACES [11]. Congreso de Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa

Del 25 al 29 de septiembre 2023 se llevó a cabo la 11ª edición del Congreso Interfaces.

278 expositores de 12 países compartieron sus experiencias pedagógicas, reflexionaron sobre la escena educativa actual y debatieron sobre el presente y el futuro del ecosistema educativo de la región y España.

Esta edición del congreso se diseñó en modalidad virtual sincrónica.

La actividad se organizó en 31 comisiones de trabajo distribuidas en 4 núcleos temáticos: **1. Entornos digitales y tecnología;** **2. Creatividad: De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica;** **3. Pedagogía e Investigación Interdisciplinar: nuevas estrategias pedagógicas e investigación interdisciplinar;** **4. E-educadores de Perfil T del mundo.**

Las actividades comenzaron el lunes 25 en salas virtuales simultáneas, con actividades programadas en cuatro turnos por jornada y finalizaron el viernes 29.

Participaron en esta edición los siguientes docentes de la Facultad: **Mónica Antúnez:** Proyecto Integrador: Campaña Producto Premium con Responsabilidad Social; **Valeria Baudot:** El collage, como herramienta de evaluación diagnóstica; **Fabián Berini:** Visualización de datos: diferentes registros de representación con Python; **Flavio Bevilacqua:** Control y azar en la definición de la forma mediante la operación de diseño; **Noe Binda:** Habitar el espacio editorial en la era digital; **Sandra Cabrera:** El aula, escenario para trabajar en equipo; **Fernando Caniza:** Aula: de la competencia a la comunidad de intereses; Belén Castaldo: Cómo incentivar al estudiante y Pedagogía de la fotografía artística; **Valeria Delgado:** El desarrollo creativo real vs el ideal en la propuesta educativa en las escuelas medias técnicas dentro del campo del diseño; **Gimena Dusi:** Exposición de proyectos de cursada producción audiovisual II; **Victoria Florencia Gabriel:** Canva, una herramienta tecnológica que eligen los alumnos de Diseño de Indumentaria; **María Paula Gago:** Trabajo académico y elementos paratextuales: funciones del título y subtítulo; **Mariela L. Gallotti:** ZOOM: Desafiando el hastío de la clase; **Patricia Iurcovich:** El valor de la creatividad dentro del aula en la era de la tecnología; **Fabián Kesler:** El valor de la creatividad

dentro del aula en la era de la tecnología; **Mónica Lazzatti:** Escenografía para Diseñadores de interiores - Adaptando el escenario; **Marcelo Lo Pinto:** Desafíos tecnopedagógicos en la educación postpandémica; **Cristina Amalia López:** Enseñar desde las emociones y aprender juntos de experiencias compartidas; **Andrea López Lluch:** Cómo nos paramos los docentes frente a la Inteligencia Artificial; **Ana Mahon Clarke:** Del caos a la idea. La enunciación del tema de investigación; **Esteban Maioli:** ¿Qué espera la Generación Z de la educación universitaria?; **Verónica Méndez:** El abordaje del diseño para la innovación social desde las propuestas académicas para los Proyectos de Graduación; **Ana Lía Monfazani:** La Inteligencia Artificial como temática de reflexión transversal en proyectos de grado 2023; **Alejandra Navarro:** Una Experiencia Inclusiva con Niños Diversos en STEAM; **Gustavo Nieszawski:** Design Thinking - Pensamiento de Diseño en los Negocios; **Matías Riccardi:** Una motivación para soñadores audiovisuales; **Mariana Rossi:** Docentes y Alumnos con el rol de Antropólogos; **Romina Rovagnati:** Más allá del anuncio: El impacto cultural de la Publicidad y las Relaciones Públicas; **Cristian Secul Giusti:** Mentimeter: una herramienta interactiva para la educación superior; **María Laura Spina:** El alumno mentor. Retroalimentación entre pares; **Lorena Steinberg:** Análisis, desde la perspectiva de género, de la serie Queenmaker; **Daniela Wegbraut:** El trabajo de taller y el entorno digital; **Paula Trucci y Lorena Urcelay.**

En esta edición de Interfaces presentamos el Número LIII de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Esta publicación incluye artículos académicos de las ponencias y los casos presentados durante Interfaces 9 y 10.

Recordamos que la participación en el Congreso es libre y gratuita tanto para expositores activos como para audiencia en general.

La edición 12 de Interfaces se llevará a cabo desde el 23 hasta el 28 de septiembre 2024.

Informes e inscripción:

www.palermo.edu/interfaces

mail: interfacesdc@gmail.com

Facebook: [@colegiosdc-interfaces](https://www.facebook.com/colegiosdc-interfaces)

LinkedIn: [@interfaces](https://www.linkedin.com/company/interfaces)

interfaces 11

CONGRESO INTERFACES EN PALERMO

En su undécima edición el Congreso presentó 252 actividades distribuidas en comisiones de trabajo.

ÁREAS TEMÁTICAS:

1. ENTORNOS DIGITALES Y TECNOLOGÍAS

Comisiones [1.A] [1.B] [1.C] [1.D] [1.F]

2. CREATIVIDAD EN EL AULA

Comisiones [2.A] [2.B] [2.C] [2.D] [2.E] [2.F] [2.F] [2.G] [2.G] [2.H] [2.I] [2.I] C [2.J] [2.K] [2.L] [2.M] [2.N] [2.O]

3. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINAR

Comisiones [5.A] [5.B] [5.D] [5.D] [5.E] [5.F] [5.G] [5.H] [5.I] [5.I] [5.J] [5.K]

4. E-DUCADORES DE PERFIL T DEL MUNDO

1. ROBOT-T2 ES UN ROBOT EDUCATIVO REALIZADO POR ALUMNOS Y PROFESORES DE LA ESCUELA TÉCNICA Nº 2 INDEPENDENCIA DE CONCORDIA, ENTRE RÍOS *Ibar Federico Anderson* (*)

[Escuela Técnica Nº 2 "Independencia"]

[5.A] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Robot-T2: Es un robot educativo y didáctico para fines pedagógicos construido por la Escuela Técnica Nº 2 "Independencia" de la ciudad de Concordia, provincia de Entre Ríos, República Argentina. Participó del Concurso Nacional INNOVAR 2022 del Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Nación y quedó seleccionado para ser exhibido en Tecnópolis. Asimismo quedó en el catálogo oficial del MINCYT-Nación, se puede ver en la página nº 139 del siguiente link: https://www.innovar.mincyt.gob.ar/catalogos/catalogo_innovar_2022.pdf. Ver el reportaje periodístico al Profesor Luis Ponti y alumnos, del Canal de Youtube del medio periodístico Canal "Nueve Litoral" (Paraná, Provincia de Entre Ríos) en el enlace que figura en https://www.youtube.com/watch?v=ISfcM9_mfyU

(*) Profesor de Educación Tecnológica y Dibujo Técnico de Escuelas Técnicas graduado del Instituto Nº 17 de La Plata (Buenos Aires), Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), Master y Doctor de UNLP, Profesor e Investigador de la Secretaría de Ciencia y Técnica de la UNLP.

2. EL COLLAGE, COMO HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Valeria Baudot (*) [UP]

[5.H] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Cada cuatrimestre nos encuentra a los docentes, ávidos por conocer al grupo de alumnos con el que trabajaremos durante ese ciclo. Ya tenemos preparada nuestra planificación, el programa con las diferentes estrategias que abordaremos y los objetivos propuestos para el cumplimiento del Proyecto Integrador. Pero este punto de partida, es también un momento de observación inicial, de conocimiento del grupo en general y de cada alumno en particular. En donde mediante la puesta en común del contrato pedagógico, podemos conocer las expectativas, dificultades y conocimientos previos del curso. Es así, que con cierta cautela por parte de parte de los alumnos, damos inicio a esta etapa diagnóstica, de tanta riqueza e importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En esta oportunidad se presentará una experiencia áulica desarrollada en esta etapa inicial con alumnos de tercer año de la carrera de Diseño de Interiores. La propuesta es la realización de un esquizo en clase, la consigna es individual y se los invita a soltarse en la búsqueda y reconocimiento de las propias herramientas de diseño. Cabe mencionar que durante la producción de este trabajo incorporamos el celular como herramienta de búsqueda e inspiración.

(*) Arquitecta (UBA-FADU), actualmente es docente en Instituciones Académicas de nivel terciario y medio. Es docente de la Universidad de Palermo en la Carrera de Diseño de Interiores desde el año 2008. Perito judicial en la Ciudad de Buenos Aires desde hace más de 10 años. Referente en temas de accesibilidad y diseño universal. Desde su titulación en el año 1997 trabaja como asociada en estudios dedicados a la Arquitectura y el Diseño Interior en Argentina y en Estados Unidos. Participó de proyectos de gran envergadura como la torre Banco de Boston, Alvear Tower, Hotel Art Buenos Aires y el edificio La caja de Seguros-casa central, entre otros. Y tiene más de 20 notas publicadas en revistas especializadas de Diseño.

3. CONTROL Y AZAR EN LA DEFINICIÓN DE LA FORMA MEDIANTE LA OPERACIÓN DE DISEÑO

Flavio Bevilacqua (*) [Universidad Nacional de Río Negro]
[1.A] *Entornos digitales y tecnologías*

Se ilustran distintos aspectos del desarrollo de un estudio que indaga en la operación de diseño orientada a la obtención de forma para que ésta pueda ser estudiada en su condición ontológica de "forma entitativa. Esta operación, en la que se contempla la inclusión de instancias para que ocurra el azar, se sirve de software especializado para la generación de imágenes y modelos 3D, y es construida a partir de datos recuperados de relevamientos del cuerpo humano.

(*) Arquitecto, FADU UBA; Doctor en Diseño, Universidad de Palermo; Máster Diseño, gestión y desarrollo de nuevos productos, UPV, Valencia; Master in industrial design, SPD, Milán. Profesor universitario de diseño y representación gráfica CAD. Intern architect Zaha Hadid Cluster ZH CODE. Investigador independiente. Becario FNA.

4. DEJAR LAS PANTALLAS Y SEGUIR PROGRAMANDO

Lorena Bidegain (*) [Universidad de Palermo]
[5.G] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

La presente ponencia tiene como objetivo, compartir una forma de enseñar programación, sacando las pantallas y dispositivos, y poniéndolos en el lugar de herramientas. De este modo, los estudiantes, pueden usar el pensamiento lógico y computacional, para diseñar juegos en la vida real, recreando los pasos a seguir, de la virtual. Se presenta al finalizar un modelo de proyecto, experiencia que se lleva a cabo por segundo año consecutivo.

(*) Diseñadora Gráfica, Lic en Diseño de Packaging. Diseñadora Web. Profesora Universitaria, se desempeña en la Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, desde hace más de diez años ininterrumpidos. Asimismo, es

profesora en escuela secundaria, Tecnología de la Información e Informática. Dicta Taller de Medios de Comunicación y Taller de Microemprendimiento. Es coordinadora y referente ACAP. Desde hace muchos años tiene sus clientes particulares. @catedra_bidegain.

5. INNOVAR PARA TRANSFORMAR. LAS ARTES VISUALES Y LAS TICS EN LA EDUCACIÓN ACTUAL

Cristina Adelaida Bosio Ferrer (*)
e-ducadores de Perfil T del mundo

Educar a través del Arte es un proceso mediante el cual hacemos posible un encuentro con la belleza, para desarrollar capacidades de percepción y creación, dentro de las mil posibilidades que encierran las artes en su conjunto y especificidades. Como docente de artes visuales y artista plástica me ha interesado fomentar el desarrollo de la creatividad a través de distintas propuestas y proyectos que giren alrededor de un contenido, en mi caso artístico, y que surja de una motivación desde el mundo de los sensibles, se transforme en ideas desde nuestros hemisferios del cerebro y pase a ser materia cuando lo plasmamos con distintos materiales y técnicas sobre un soporte físico. Con una óptica innovadora, junto a mis alumnos en escuelas de nivel secundario desarrollamos las TIC aplicando actividades curriculares e interdisciplinarias, relacionamos temas para observar, comprender, aprender y crear, con distintos lenguajes. En el transcurso de las épocas los artistas se han expresado utilizando diferentes materiales, soportes y herramientas. Hoy es el turno de las herramientas tecnológicas sumadas a todos los otros medios de expresión.

(*) Profesora de Artes Visuales egresada de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Nacional de Córdoba, ahora Facultad de Artes. Se desempeñó como docente de Artes Plásticas en escuelas secundarias públicas y privadas durante 35 años. Actuó como docente Leader del Proyecto Adobe Youth Voices y Adobe Train for Trainer Lead Educator. Es docente líder en Adobe Education: AEL y ACE. Facilitadora y coordinadora de proyectos cooperativos y colaborativos en iEARN y iEARN Latina. Red Telar Argentina y Fundación Evolución. Recibió la Mención Especial 2014 otorgada por el Rotary Club de Córdoba, "por su entrega y larga trayectoria en la enseñanza del Arte, con el fin de generar cambios en los jóvenes, promoviendo con su ejemplo cotidiano la investigación grupal, colaboración y respeto del trabajo comunitario" y en 2018 se le otorgó el Premio Internacional de Liderazgo iEARN Tonya Muro en Winchester, EE. UU.

6. LA GESTIÓN DEL CAMBIO COMO DISPOSITIVO DE FORMACIÓN DOCENTE EN EDUCACIÓN FÍSICA

Carolina Cortez Schall (*) y **Cora Alicia Mesa** [Instituto Universitario River Plate]

[5.E] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

La práctica educativa como objeto de la innovación es nuestro foco de estudio y abordaje para la mejora de los procesos educativos, a partir de la enseñanza sostenible y sustentable desde la prospectiva educativa. Por medio de la articulación de espacios académicos con anclaje en lo disciplinar, se presenta la gestión del cambio constante como herramienta de crecimiento. Repensar las prácticas educativas desde la propensión al cambio conceptual, la gestión de las emociones y la independencia intelectual en la resolución de problemas. Se trata de una mirada absolutamente crítica en el devenir del aprendizaje en la formación del profesorado en Educación Física.

(*) Licenciada en Educación Física (UMaza). Especialista en Gestión de la Educación Superior (RADU). Magíster en Educación Superior (UMaza). Maestranda en Género, Sociedad y Políticas (PRIGEPP-FLACSO). Doctoranda en Política y Gestión de la Educación Superior (UNTREF). Docente e investigadora (UMAZA, IURP, UNTREF, UNCuyo). Asesora de desarrollo estratégico e investigación (IURP).

7. EXPERIENCIA DE FORMACIÓN DOCENTE A DISTANCIA EN EDUCACIÓN FÍSICA

Carolina Cortez Schall (*) [Instituto Universitario River Plate]

[2.B] *Creatividad en el Aula*

La Educación Física como carrera posicionada desde la práctica, se ha visto forjada por cambios paradigmáticos sustentados en el avance científico y tecnológico sobre el cómo se aprende y por lo tanto cómo se enseña, con aportes de la psicología educativa hasta las neurociencias aplicadas al aprendizaje. En la actualidad pospandémica, los cambios han sido de gran impacto en el pensar a la Educación Física desde un lugar divergente al statu quo. Esto llevó a pensar en una formación por medio de la innovación educativa que experimente las diversas posibilidades dentro de una formación de competencias inherentes al Profesorado en EF.

(*) Licenciada en Educación Física (UMaza). Especialista en Gestión de la Educación Superior (RADU). Magíster en Educación Superior (UMaza). Maestranda en Género, Sociedad y Políticas (PRIGEPP-FLACSO). Doctoranda en Política y Gestión de la Educación Superior (UNTREF). Docente e investigadora (UMAZA, IURP, UNTREF, UNCuyo). Asesora de desarrollo estratégico e investigación (IURP).

8. ANALÍTICA, PROSPECCIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LAS VIDEOCONFERENCIAS

Miguel Duque (*) [UNELLEZ]

[1.C] *Entornos digitales y tecnologías*

Videoconferencias con funciones de analítica. La plataforma ofrece información sobre numerosas facetas de la comunicación, como los niveles de compromiso, la implicación y el comportamiento de los usuarios. Potente herramienta de transcripción que transcribe el mensaje de forma precisa y automática. Los modelos de IA de la plataforma pueden leer las emociones de los participantes, lo que puede ser útil para calibrar la reacción de los usuarios, los niveles de implicación y el procesamiento cognitivo. Proporciona contratos digitales y herramientas de firma, garantizando una mayor eficiencia y facilidad de uso.

(*) Profesor Instructor a tiempo parcial en la UNELLEZ, investigador y académico. Con formación en EdTech y Administración y Planificación de Empresas, ha ampliado su formación cursando actualmente estudios de doctorado en TIC. También forma parte del Grupo de Creación Intelectual del Observatorio Digital Latinoamericano y MADIBA donde se desempeña como asesor tecnológico.

9. PEDAGOGÍAS INTEGRALES. YOGA EN LA EDUCACIÓN

Anabela Fernández (*) [Colegio Maria Montessori- bilingüe]

[2.A] *Creatividad en el Aula*

Pedagogías Integrales. Integrando cuerpo, mente y emociones en el aula. En la actualidad sabemos que en el proceso de aprendizaje se incluye y determinan las posibilidades de aprender de un sujeto, su contexto sociocultural, la significatividad de los conocimientos, los intereses y motivaciones individuales y grupales. La forma como se enseña no se reduce a contenidos y procedimientos: expresa valores, actitudes, modos de establecer las relaciones interpersonales, etc. Es importante generar en cada clase, el clima y la predisposición necesaria del alumno en su totalidad ya que entendemos al aprendizaje como un proceso de reconstrucción personal de cada uno de los nuevos aprendizajes y de cada nuevo contenido, a partir de los aprendizajes previos. La pregunta es: ¿En qué puede ayudarnos el yoga en el contexto del aula? Entre las múltiples razones por las que el yoga se está convirtiendo en un elemento válido y útil dentro de nuestras aulas, está el hecho de que nuestro alumnado no ha desarrollado su inteligencia emocional correctamente. Esto conlleva un aumento de trastornos mentales como: depresión, estrés ante los exámenes, disfunciones alimenticias, obesidad y problemas de tipo psicosomático y/ o social como el "bullying, la auto marginación, la autoexclusión, etc. El yoga puede echarnos una mano frente a trastornos físicos (postura corporal), psíquicos e, igualmente, emocionales.

(*) Docente (informática) en todos los niveles desde 1995, Lic. en Análisis de Sistemas (UTN). Profesora de Yoga en Técnicas Satyananda Yoga otorgado por Patricia Vaglio, Sannyasin Sankalpa. Entrenadora en Técnicas de Yoga en Educación (RYE Uruguay Francia), Entrenadora en Técnicas de Relajación y Meditación en Educación (RYE Uruguay Francia). Coorganizadora junto a el grupo RYE Uruguay de la visita de Micheline Flak (Swami Yoga Bhakti) a la Argentina, presentándose en La Legislatura Porteña y en los Colegios Eccleston ante más de 200 personas. Especialista en Investigación de técnicas de Yoga en los procesos de aprendizaje, desde una mira científica, Asesora del área de Bienestar para instituciones educativas, Entrenadora en lecciones CoRT “Cognitive Research Trust” (investigación cognitiva confiable), Neuropsicoeducadora y Entrenadora en Cultura de Pensamiento – Proyecto Zero Universidad de Harvard por medio de Edu1stVess - Magister en Inteligencia emocional para la niñez y adolescencia, docentes y familias. Diplomada en Creatividad y Inteligencia Emocional Universidad de Salamanca.

10. LA INTERACCIÓN SOCIAL EN CONTEXTOS DE INTERNACIONALIZACIÓN DE LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Leidy Susana Fierro Escobar (*) [UNAD]

[1.B] *Entornos digitales y tecnologías*

La interacción social en el marco de la internacionalización de la educación superior enmarca la reflexión respecto de la configuración del sujeto y de la identidad, en la noción de ciudadanía global, pues si bien las políticas de internacionalización promueven las movilidades de estudiantes, profesores y administrativos a escala global, se identifican asimetrías de en el proceso de internacionalización a nivel local y regional.

(*) Socióloga, Administradora Pública, Abogada Maestrante en Derecho Público con énfasis en derecho constitucional Experiencia docente universitaria y en procesos de investigación.

11. CANVA, UNA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA QUE ELIGEN LOS ALUMNOS DE DISEÑO DE INDUMENTARIA

Victoria Florencia Gabriel (*) [UP]

[1.B] *Entornos digitales y tecnologías*

Como docente de Diseño de Indumentaria I y II de manera asincrónica y sincrónica, puedo ver las preferencias de mis alumnos a la hora de elegir aplicaciones para desarrollar sus proyectos integradores. Durante los últimos cuatrimestres, pude notar la gran utilización de la aplicación canva en mis alumnos. Ellos la eligen diariamente para realizar sus trabajos. Aunque para ejecutar sus paneles o moodboard les pido que utilicen photoshop o illustrator o corel ya que son herramientas muy importantes para los diseñadores, ellos eligen canva para

realizar sus presentaciones visuales. La aplicación les otorga muchos diseños que pueden relacionar a la perfección con sus conceptos. En la presentación de mi ponencia, me gustaría exponer varios trabajos donde mis alumnos relacionaron su concepto con la presentación visual que debían entregar como parte del proyecto integrador.

(*) Diseñadora de Indumentaria y Textil (UP, 2013). Producción de Modas (UP, 2012). Organización y Producción de Eventos (Universidad de Dalhart, Estados Unidos, 2020). Creación y Gestión de Viajes Turísticos Combinados y Eventos (Asesorías Empresariales Management & Consulting, 2019). Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica de la Facultad de Diseño y Comunicación (Capacitación Docente, UP). Curso de Ceremonial y Protocolo (UBA). Diplomado Internacional de Imagen, Branding y Coach (CEimagen, 2021). Actualmente trabajo como docente de la Universidad de Palermo en Diseño de Indumentaria I y II, Área de Moda y Tendencias de la Facultad de Diseño y Comunicación. También trabajo en el equipo de Comunicación del Gobierno de la Ciudad. Además, trabajo de manera independiente como Asesora de Imagen Personal y Empresarial.

12. PROGRAMACIÓN EN SCRATCH E INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PROPUESTAS PARA LA ESCUELA

Rosa Kaufman (*)

e-ducadores de Perfil T del mundo

Tanto con el uso de aplicaciones de IA (de estilo generativa) para producir imágenes, textos o sonidos, para su integración en los juegos programados en Scratch, pasando por la creación de chatbots usando este lenguaje, hasta la producción de ejemplos codificados a partir de elementos de IA ya entrenados, tipo reconocimiento de voz o facial, etc., los estudiantes adquieren conceptos de lo que es la IA y particularmente, nociones sobre el Machine Learning.

(*) Especialista Universitario en Informática Educativa (UNED, España) Profesora de Matemática y Matemática Aplicada (INSPT, Argentina) Autora de un “Método de enseñanza con nuevas tecnologías” formado por libros, y materiales didácticos sobre uso de las TICs en la educación, como programación con Scratch, aplicaciones con Office, Arte Digital, SIG, Web 2.0, aplicaciones en Flash, Python y JavaScript. Autora de Microdocumentales sobre Alfabetización Digital, para docentes, para la Televisión abierta, Canal 7. Profesora de Informática del Ciclo de Capacitación laboral del Inst.Pringle Morgan y asesora de Informática en Nivel Primario y Secundario. Asesora en Tecnología educativa en Colegios primarios, secundarios y de Recuperación, desde 1984. Especialista en Capacitación docente y conferencista en Congresos de Educación y Nuevas tecnologías desde 1983. Autora de “Tecnología

logía creativa", libro y universo digital para docentes y niños, publicado en 2020. Reconocimiento obtenido por Whos Who in the World, desde 2008.

13. HELEN KELLER, UNA LECTURA QUE ABRE MUNDOS

Natalia Longobucho Losada (*) [Instituto Glaux]

[2.B] *Creatividad en el Aula*

Este proyecto anual se lleva a cabo en Villa del Parque, CABA, con segundo año de nivel medio en la materia Inglés. Este recorrido se centra en la lectura de la autobiografía de Helen Keller, recorriendo en su análisis los 6 principios de lectura que propone Jeremy Harmer en su libro *How to Teach English*. El objetivo es incentivar la lectura y la investigación de condiciones similares a las que sufría Helen, así como concientizar al alumnado al respecto. Como cierre del proyecto, recibimos la visita de Fundasor y los/as alumnos/as realizan una campaña de concientización sobre la sordoceguera. La implementación de este proyecto estimula el uso de las TICs y, a su vez, le permite al alumnado apropiarse de una mirada distinta de la lectura que les permite empatizar y ayudar a quienes sufren alguna discapacidad/condición. Palabras claves: lectura, concientización, TICs, discapacidad

(*) Traductora Pública de Inglés (UBA), Profesora de Inglés (USAL). Estudiante de Lengua de Señas (forma particular). Desempeño docente en el nivel medio y CECIE. Experiencia como coordinadora de taller de inglés, nivel primario.

14. DEL CAOS A LA IDEA. LA ENUNCIACIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN

Ana Mahon Clarke (*) [Universidad de Palermo]

[5.E] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

La enunciación del tema de investigación en el título y subtítulo de un Proyecto de Graduación, es la primera aproximación a la propuesta de trabajo. En esta enunciación la delimitación semántica, temporal o geográfica permite formular una perspectiva de investigación; un punto de vista único y particular sobre una problemática que buscará realizar un aporte al área disciplinar de pertenencia.

(*) Magister en Análisis del Discurso (UBA). Licenciada en Publicidad (UCES). Docente en la Universidad de Palermo, en la Facultad de Diseño y Comunicación en el área de Investigación y Expresión.

15. MAPA DE LENGUAS: INTERVENCIÓN POÉTICA PARA VISIBILIZAR REPERTORIOS INTER CULTURALES EN UNA ESCUELA SECUNDARIA DE CABA

Manuel Martínez (*) [Liceo Nro. 1 DE 2]

[5.H] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Se describe un proyecto pedagógico interdisciplinario realizado en una escuela pública de CABA. Desde una mirada atenta a los repertorios comunicativos, se pone el foco en relevar y visibilizar las lenguas y representaciones sociolingüísticas de la comunidad educativa. Se da cuenta de los logros de aprendizaje alcanzados, los instrumentos de recolección de datos construidos, las consignas y los dispositivos de evaluación diseñados.

(*) Licenciado y Profesor en Letras (orientación en lingüística) por la Universidad de Buenos Aires. Realicé formaciones de posgrado y una maestría en Educación por la Universidad de San Andrés. En mi tesis estudié las formas de transmisión de oficios en escuelas técnicas de CABA. Poseo experiencia en trabajos de investigación y docencia en grado (UBA, UNLAM, UNM). De manera freelance participé en consultorías como redactor, editor y corrector para instituciones y ONGs: CEPAL, FLACSO, UNICEF, entre otras. Trabajo como asesor de diseño de prácticas educativas en el Ministerio de Educación de CABA.

16. MOVIMIENTO INTERNACIONAL DE LA EDUCACIÓN VITAL

Miguel Alexis Mederos Pérez (*)

e-ducadores de Perfil T del mundo

Compartir brevemente la experiencia del movimiento internacional de la Educación Vital en tres continentes. Invitación a los participantes para participar en el mismo.

(*) Maestro de la escuela pública en Las Islas Canarias, España y creador del movimiento educativo internacional de la Educación Vital. Acreditado en mediación escolar y en competencia digital docente, Nivel B1, por la Consejería de Educación de Canarias. Curso superior universitario en convivencia por la Universidad de La Laguna. Conferenciante internacional, asesor y formador de maestros y maestras. Premiado en varias ocasiones con el proyecto de la Educación Vital.

17. EXPERIENCIAS SUBJETIVANTES CON ENTORNOS VIRTUALES EN LA FORMACIÓN SUPERIOR EN EDUCACIÓN FÍSICA

Cora Alicia Mesa (*) y **Carolina Cortez Schall**

[Instituto Universitario River Plate]

[5.J] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Esta propuesta pedagógica intercátedra surge cuando los docentes se posicionan en el campo de lo grupal con la intencionalidad de incomodar dando la palabra, de provocar el encuentro de miradas, de sensibilizar la conciencia corporal, de explorar herramientas en Chrome Music Lab: Kandisky, de argumentar desde las perspectivas disciplinares y transformar la experiencia en una experiencia narrada. Desde los

marcos disciplinares de Psicología del desarrollo y Cuerpo y Movimiento, se propone un dispositivo colaborativo innovador en la transformación de la formación en el nivel superior en Educación Física.

(*) Licenciada en Psicología UBA. Magister en Educación UBA Profesora Nacional en Ed Física INEF Dr. Romero Brest. Titular Cátedras de Psicología I y II.

18. EL VODCAST COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL AULA DE CLASE

Jhon Esteban Morales Quintero (*), **Jimena Isaza Álvarez**
[Universidad Católica Luis Amigó]
[2.D] Creatividad en el Aula

Esta ponencia presenta una revisión y recopilación sobre investigaciones acerca del diseño, elaboración, producción y aplicación del podcast/vodcast en entornos educativos. Para esto, se revisa la literatura que se ha desarrollado respecto al podcast/vodcast educativo desde el momento de su creación hasta el año 2022, utilizando el estado del arte como metodología de investigación. Se tiene como hallazgo la falta de procesos investigativos respecto a la conceptualización de podcasts/vodcasts educativos y la medición de impacto del uso de estos contenidos multimedia como herramientas didácticas en el aula de clase.

(*) Técnico en Electrónica Digital con Énfasis en Telecomunicaciones, Tecnólogo en Producción Multimedia, Ingeniero de Sonido, Especialista en Pedagogía y Didáctica y Magister en Educación. Docente del programa de Publicidad de la Universidad Católica Luis Amigó Medellín. Coordinador del Semillero de Investigación Émico del programa de Publicidad.

19. DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE RECORRIDOS VIRTUALES 360° PARA EL APRENDIZAJE

Lorna Muñoz (*), **Daniel Alejandro Monsalves Vargas**
[Pontificia Universidad Católica de Chile]
[2.G] Creatividad en el Aula

La experiencia contempla un modelo para el desarrollo de innovaciones educativas a través de tecnología inmersiva de realidad virtual (Recorrido en 360), que fue desarrollada para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en un curso de aprendizaje en terreno. Se plantea un modelo de trabajo que considera los objetivos de aprendizajes y contexto del curso, los procesos de producción del recurso y las posibles estrategias metodológicas para su implementación en Educación Superior.

(*) Comunicadora Audiovisual. Profesora de Lenguaje y Comunicación. Con experiencia en docencia desde niveles escolares, secundarios y Educación Superior, así como desarrollo

de recursos audiovisuales para la educación. Ha trabajado en coordinación, gestión y producción de proyectos con enfoque inclusivo y mejora continua de la enseñanza por medio de recursos innovadores.

20. PSICOPROFILAXIS

Julio Manuel Pereyra (*) [Escuelita Ambulante Caminos de Tiza]
[2.D] Creatividad en el Aula

Diseños y estrategias artesanales de biosimulación como anticipadores clínico-médicos complementarios/alternativos a pictogramas, como reductores de estresores y preventivos de saturación sensorial en casos de Diversidad Funcional/ Discapacidad. Material ideo-visual y tacto perceptivo para explicación, descripción y ejemplificación para consentimiento informado y capacidad instalada. Diseños para usos Clínicos y/o Terapéuticos- Pedagógicos.

(*) Educador Comunitario. Activista Inclusión Educativa Coordinador Pedagógico

21. DISEÑOS DE ENSEÑANZA INCLUSIVA: DIDÁCTICA ARTESANAL

Julio M. Pereyra (*) [Escuelita Ambulante Caminos de Tiza]
[2.G] Creatividad en el Aula

Diseños de enseñanza de bajo/nulo costo con elementos reciclados, tacto-interactivos, ideo-visuales, dinámicos y estáticos, para estudiantes ciegos, sordos, Autistas (TEA), con Trastornos del Lenguaje (TEL) y Dislexia (por ejemplo). Elementos de verosimilitud para procesos explicativos, descriptivos, ejemplificativos y conceptuales diacrónicos y sincrónicos, para accesibilidad cognitivo/cognoscitiva.

(*) Activista. Educador Comunitario. Investigador Independiente. Didacta

22. ONTOGÉNEIS DIDÁCTICA EN/PARA DISEÑOS DE ENSEÑANZA

Julio M. Pereyra (*) [Escuelita Ambulante Caminos de Tiza]
[2.B] Creatividad en el Aula

Consideraciones funcionales, de accesibilidad cognitiva/cognoscitiva, usabilidad y de alternancia/complemento de orden ideo-visual o lingüístico para estudiantes con Diversidad Funcional/Discapacidad/Neurodivergencias. Contrastes, ubicuidas, tipografías, relieves, aplicados al diseño de estrategias y recursos didácticos (como metodología de enseñanza).

(*) Activista. Investigador Independiente. Educador Comunitario. Didacta

23. DESAFÍO BEBRAS - PENSAMIENTO COMPUTACIONAL**Andrea Rocca** (*) [Chicos.net]*[1.A] Entornos digitales y tecnologías*

Una de las herramientas esenciales para desarrollar las habilidades del siglo XXI y alcanzar la alfabetización digital es el pensamiento computacional. Bebras ofrece una forma lúdica y divertida de ejercitar este tipo de pensamiento a través de desafíos basados en historias cercanas a los estudiantes. Esta actividad, que se lleva a cabo durante todo el año, culmina en un desafío a nivel mundial en el cual niños, niñas y adolescentes resuelven entre 12 y 15 “misiones” en tan solo 45 minutos. En 2022, Argentina participó por primera vez en este evento.

(*) Especialista en educación y TIC. Diplomada universitaria en robótica educativa. Analista de sistemas. Tecnología educativa. Inventora. Escritora. Maker. Coordinadora del área de pensamiento computacional en Chicos.net, incluyendo el programa de docentes remotos de pensamiento computacional “Plan Ceibal” y el desafío Bebras. Contenidista y tallerista virtual.

24. EXPERIENCIAS INMERSIVAS DESDE DE LA ANTROPOLOGÍA FÍSICA Y ARQUEOLOGÍA FUNERARIA**Irene Salinero** (*), **Pedro Antonio Suárez López**

[Universidad Rey Juan Carlos, España]

[5.J] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Esta comunicación pretende mostrar el proceso desde la digitalización de elementos antropológicos, hasta su uso didáctico en aulas universitarias mediante las denominadas como “experiencias inmersivas”. Así se hace accesible al alumnado, y tener un primer acercamiento a la Antropología física sin necesidad de tener los restos óseos in situ. Las aulas destinadas a la Arqueología funeraria tienen un complemento visual usando las TIC. El proceso se realiza empleando software libre para ser replicable y fomentar competencias digitales de ciencia abierta. Los resultados permiten mostrar la importancia de la creación de contenidos con fotogrametría, realidad virtual y aumentada o web XR.

(*) Graduada en Historia, Máster en Arqueología y Gestión del Patrimonio en el Interior Peninsular y Doctora con Mención Internacional en Arqueología por la Universidad de Alcalá. Actualmente es profesora asociada en el Área de Arqueología en la Universidad Rey Juan Carlos.

25. UN ENFOQUE PRÁCTICO Y TRANSVERSAL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN Y CORRECCIÓN DE ERRORES EN LA LECTOESCRITURA A TRAVÉS DEL USO DE LA MÚSICA**Juan Pedro Tamburelli** (*) [Audinos Música]*[2.A] Creatividad en el Aula*

En esta ponencia se presentará un enfoque práctico y transversal para mejorar la comprensión y corrección de errores en la lectoescritura a través del uso de la música. Se destacan elementos clave como el ritmo, las pausas, los silencios, los acentos y la mejora de la escucha atenta y la diferenciación de sonidos en la lectura. Se analiza cómo la música puede contribuir a la discriminación de sonidos, la identificación de patrones rítmicos y el desarrollo de la entonación y fluidez en la lectura.

(*) Profesor de Música y docente de nivel inicial y primario con experiencia en dirección de coros y orquesta. Apasionado del piano, la programación y la robótica. Residencia actual: Santa Rosa, La Pampa.

26. LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA**Álvaro Vásquez** (*) [Colegio Bicentenario Darío Salas de Chillán Viejo]*[1.B] Entornos digitales y tecnologías*

Como seres humanos aprendemos a través del juego desde nuestra infancia. Aprendemos a seguir reglas, ejecutar diversas acciones, perfeccionarnos en la actividad que realizamos e incluso podemos explicarla con facilidad cuando otra persona desea participar de ella. Por eso la gamificación es una excelente oportunidad para motivar a nuestras y nuestros estudiantes en el manejo de diversas habilidades, que les permiten ir avanzando (subiendo de nivel o dificultad) a medida que las van dominando. El presente trabajo pretende mostrar los diversos usos pedagógicos que puede brindarnos esta estrategia metodológica.

(*) Licenciado en Educación (2006). Universidad del Bío-Bío Profesor de Historia y Geografía (2007) Universidad del Bío-Bío. Magíster en Educación mención Gestión y Docencia Universitaria (2020) Universidad Pedro de Valdivia. Mentor Educativo (2022) Universidad de Concepción

27. APROXIMACIÓN AL DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO PARA SISTEMAS DE AUTOGESTIÓN UNIVERSITARIA**Caso: Aplicación móvil UCSE DAR****Gabriel Juani** (*), **Cristian Baronetti** [Universidad Católica de Santiago del Estero-Departamento Académico Rafaela]*[1.D] Entornos digitales y tecnologías*

Esta comunicación recupera los resultados de un trabajo de investigación realizado en el ámbito académico del Departamento Académico Rafaela de la Universidad Católica de Santiago del Estero (UCSE DAR). El mismo tuvo como principal objetivo la definición de pautas de diseño para la interfaz de usuario de la aplicación móvil del sistema de autogestión de

dicha institución. Para ello se llevó a cabo un estudio de casos locales y nacionales desde categorías teóricas provenientes del Diseño de Comunicación Visual y del Diseño de Interacción. Como resultado se obtuvo una serie de lineamientos visuales mediante una propuesta concreta de diseño del sistema de interfaces.

(*) Licenciado en Diseño de la Comunicación Visual. Magíster en Docencia Universitaria. Docente e investigador categorizado. Profesor Asociado de las cátedras de Semiótica I y II, Diseño Gráfico II y Optativa I: Esquemática en Universidad Católica de Santiago del Estero (Dpto. Académico Rafaela).

28. INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO EN UNICOC COLOMBIA

Evi Dukaba Divali Martínez Flórez (*) [Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz, Colombia]
[2.B] *Creatividad en el Aula*

Uno de los principales elementos innovadores y detonantes que promueven y mejoran los procesos de enseñanza-aprendizaje en Colombia, son aquellos relacionados con la educación popular, que, en el contexto colombiano, van de la mano de reconocer los derechos de diversos sectores sociales que se han visto históricamente marginados como producto del conflicto interno armado del país, como las poblaciones campesinas. En esta ocasión se plantean alternativas que se han desarrollado en Unicoc para enfocar la enseñanza del derecho desde una postura crítica y emancipadora.

29. DEL CUCHARÓN A LA OLLA: APRENDIZAJES AL CONSTRUIR COMUNIDAD

Evi Dukaba Divali Martínez Flórez (*) [Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz, Colombia]
[2.B] *Creatividad en el Aula*

Los conceptos de aula expandida planteados por Jesús Martín Barbero permiten evidenciar cómo los aprendizajes se pueden llevar a diferentes lugares de nuestra cotidianidad como lo es la construcción que hacemos a nivel local al transitar y compartir con los demás. En esta ocasión se relacionan los conceptos de aula expandida con las experiencias que de las personas en "Somos los del Chorizo" del Barrio el Ruby. En este contexto se ponen en marcha ollas comunitarias, actividades de baile, presentaciones, juegos y dinámicas que integran y construyen comunidad.

30. CONSTRUYENDO EL JUSTO COMUNITARIO DESDE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA

Evi Dukaba Divali Martínez Flórez (*) [Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz, Colombia]
[2.B] *Creatividad en el Aula*

Las narrativas transmedia son herramientas de gran importancia que utilizadas en la educación permiten potenciar alternativas de aprendizaje, así como el reconocimiento de experiencias, sentires y saberes desde la diversidad. En conjunto con las tecnologías de la información y la comunicación, permiten llegar a más personas. Se explica cómo se acude a estos conceptos para abordarlos desde el justo comunitario.

31. ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO EN LA JUSTICIA DE PAZ

Evi Dukaba Divali Martínez Flórez (*) [Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz, Colombia]
[2.A] *Creatividad en el Aula*

En la presente ponencia se plantean elementos del análisis crítico del discurso y del pensamiento sur, sobre aquellos aspectos relacionados con la justicia de paz. Se aborda de manera específica las formas en las que se puede difundir y enseñar más sobre esta figura para que la comunidad pueda acceder a los diferentes beneficios que brinda como método alternativo de resolución de conflictos.

(*) **Evi Dukaba Divali Martínez Flórez**. Jueza de paz y de reconsideración, educadora popular del Centro de Pensamiento Sentipensante Sueños con la Paz. Estudiante de derecho de Unicoc y sentipensante.

32. LA EDUCACIÓN FÍSICA Y EL DESAFÍO DE BRINDAR UNA EDUCACIÓN A DISTANCIA

Virginia Ana Monasterio (*), **Carlos Javier Di Salvo** [Instituto Universitario River Plate] Tierra del Fuego
[5.F] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

En el marco de la escasa oferta de universidades en nuestro país, generamos una ventana de oportunidad para aquellos que no pueden acceder a una carrera presencial por la dificultad de traslado a los centros urbanos. Por ello creamos la carrera de Prof. de Educación Física, en la modalidad "a distancia" con todo lo que eso significa a la hora de generar aprendizajes en las prácticas deportivas, comunitarias y ambientales. Comenzamos por el lugar más austral de nuestro país: Tierra del Fuego. Nuestro objetivo: que el acceso a la formación profesional forme parte del derecho a educarse y no de un privilegio económico.

(*) Magister en Gestión de Proyectos Educativos. Directora del Departamento de Educación y Deporte

33. MOTUS: PROYECTO LÚDICO-DIDÁCTICO PARA PREVENIR CONSUMOS PROBLEMÁTICOS DE SUSTANCIAS

Agustina Zanelli (*), **Luisina Médici** [Santa Fe]
[2.J] *Creatividad en el Aula*

El presente proyecto es un dispositivo lúdico-didáctico destinado al nivel secundario de escuelas públicas de Santa Fe para prevenir consumos problemáticos de sustancias psicoactivas. Se trata de un proyecto integral preventivo que potencia el análisis, el debate y la reflexión del tema mediante el desarrollo de una serie de naipes que contienen información científica sobre las sustancias, sus orígenes, efectos, mitos y las motivaciones que ayudan a evitar su consumo, promoviendo una vida saludable. Además, cuenta con elementos complementarios como fichas y stickers para expresar emociones, como una forma de dejar un registro personal de la experiencia en el aula. Palabras clave: Prevención de consumos problemáticos, Salud, Educación, Lúdico, Didáctico.

(*) Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual por la Universidad Nacional del Litoral, recibida con tesina en co-autoría sobre prevención de consumos problemáticos en el área educativa. Ilustradora freelance nacional e internacional. Co-coordinadora de actividad participativa para prevención de consumos problemáticos en la Escuela de Comercio Domingo Guzmán Silva.

34. LA EDUCACIÓN POPULAR EN JURISDICCIÓN ESPECIAL DE PAZ

Evi Dukaba Divali Martínez Flórez (*) [Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz]

[1.D] *Experiencias pedagógicas en entornos digitales*

Como bien es sabido la jurisdicción especial de paz está encaminada en construir comunidad a partir del justo comunitario, en esta ocasión se establece una relación entre esta jurisdicción y la educación popular, ya que, se acude a la horizontalidad para la resolución de conflictos y a propuestas que vengan de la mano de la comunidad para generar espacios de encuentro, esparcimiento, debate, entre otros que permitan establecer relaciones y promuevan cambios desde las estructuras.

35. EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EN LA CONSTRUCCIÓN DE COMUNIDAD EN EL AMAZONAS

Evi Dukaba Divali Martínez Flórez (*), **Noris Faridatofe**

[Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz]

En este espacio se comparten experiencias educativas que se han vivido en el amazonas colombiano relacionadas con la construcción de comunidad, en las que se reconoce la horizontalidad, la participación activa y el apoyo mutuo. Las experiencias tienen un enfoque en las actividades que realizan las comunidades indígenas de este territorio.

(*) **Evi Dukaba Divali Martínez Flórez.** Jueza de paz y de reconsideración, educadora popular del Centro de Pensamiento Sentipensante Sueños con la Paz. Estudiante de derecho de Unicoc y sentipensante.

36. LAS CLASES SIMULADAS COMO DISPOSITIVOS PARA LAS PRÁCTICAS DE LA ENSEÑANZA Y LA FORMACIÓN DE PROFESIONALES REFLEXIVOS/AS

Carina Pérez Dib (*) [Instituto de Formación Docente Continua San Luis. IFDCSL]

[2.A] *Creatividad en el Aula*

Este artículo parte de las experiencias vivenciadas en el marco del espacio curricular de Práctica de la enseñanza, Profesores para la Educación Secundaria en Historia, Geografía y Ciencia Política, correspondiente al tercer año. IFDCSL. Desde este espacio, se ha resignificado el uso del dispositivo didáctico pedagógico que llamamos "Clase simulada", en vinculación con prácticas de la enseñanza reflexivas. Teniendo en cuenta que la simulación es una estrategia didáctica que permite a los/as estudiantes acercarse a situaciones similares a la realidad pero en forma ficcional. Es una experiencia que ayuda a desarrollar la confianza y seguridad necesaria para pararse frente a un grupo y "actuar" como profesor/a en un contexto artificial.

(*) Mg y Esp. Profesora en Ciencias de la Educación, egresada de la Universidad Nacional de Entre Ríos (2004). Especialista en Ciencias Sociales y Humanidades. UNQ (2017). Magister en Educación con Especialidad en Educación Superior (Universidad Internacional Iberoamericana). (UNNI Puerto Rico) (2018) y Especialista en "Organización y Gestión de los Centros Educativos" (UNNI Puerto Rico) (2018). Máster en Educación en Universidad Europea del Atlántico. UEA (2018). Profesor/a de Enseñanza Primaria con Especialización. (1997). Se desempeña actualmente como Prof. Responsable en el Prof. de Cs Política, Historia y Geografía en el Campo de las Prácticas principalmente. Y en el ámbito privado se desempeña como Colaborador, Tutor y Directora de Trabajos Finales y de tesis en Fundación Iberoamericana (FUNIBER). Ha trabajado en el Nivel Secundario, Superior y Universitario en diferentes provincias argentinas. Además de haber participado en diversos congresos, compartiendo experiencias y avances de Investigación. Ha escrito diversos artículos relacionados con el Campo de las prácticas así como desde el Análisis Institucional, y libros vinculados con el campo profesional mencionado.

37. APRENDO A MI RITMO

Cintia Carbone (*) [UNLAM]

[2.D] *Creatividad en el Aula*

El presente trabajo presenta un proyecto para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y trabajar en equipo creando espacios de apoyo escolar dentro de las aulas.

(*) Lic. En psicopedagogía. Orientadora educacional, maestra integradora, acompañante terapéutico (presencial y virtual). Desarrollo actividades en diferentes instituciones y niveles

educativos. Ayudante de cátedra en la materia diagnóstico y tratamiento en el instituto 46, de Ramos Mejía. Participación activa en distintas ediciones del Congreso Interfaces. Cursos en ABC. Cursos en Escenarios Saludables, con la Dra Altavilla. Especializaciones online en autismo y deterioro del desarrollo cognitivo.

38. DISEÑO DE ACTIVIDADES EVALUATIVAS EN LOS CURSOS VIRTUALES

Liliana Casar (*), **Manuel Villanueva Betancourt**

[Universidad de las Ciencias Informáticas]

[5.J] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

En este trabajo se argumenta la importancia de un buen diseño didáctico de las actividades evaluativas en los cursos virtuales. Se explica el lugar que ocupa la evaluación en los modelos de diseño instruccional. Se ofrecen además sugerencias para diseñar las actividades evaluativas y seleccionar las actividades que ofrece MOODLE en correspondencia con los contenidos y habilidades a evaluar.

(*) Profesora Titular del Centro Nacional de Educación a Distancia, Universidad de las Ciencias Informáticas, La Habana, Cuba. Graduada de Licenciada en Lengua Inglesa en la Universidad de La Habana. Máster en Ciencias de la Educación Superior, Universidad de La Habana y Doctora en Ciencias Pedagógicas, Universidad de La Habana.

39. LA HETEROGENEIDAD COMO ENFOQUE PARA EL DISEÑO DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA.

Verónica Lescano Galardi (*) [Facultad de Derecho-UBA]

[1.A] *Entornos digitales y tecnologías*

En los últimos tiempos y, a propósito del impacto causado por la pandemia de Covid-19 se visibilizó, con mayor fuerza, la necesidad de repensar todos los aspectos y factores que conforman el proceso educativo y, en nuestro caso, el universitario. En torno a ello, mirar lo diverso no solo constituye una mirada jurídica del acceso de todas las personas a la educación sino de pensar, desde la docencia, cómo habremos de diseñar nuestras propuestas para la construcción colectiva de saberes. En tal sentido, la heterogeneidad ingresa en nuestras vidas laborales no ya para entender que los auditorios son diversos y en ello maximizar el enriquecimiento sino que también en aquella se habrán de inscribir nuestros diseños de secuencias didácticas que atenderán, entonces, a una diversidad que contrasta significativamente con la rigidez y uniformidad que generalmente empleamos en nuestras propuestas. Una reflexión en torno a la axiología que implica la mirada heterogénea en nuestros diseños docentes es la propuesta que traemos para compartir.

(*) Doctora de la Universidad de Buenos Aires. Facultad de Derecho. Especialista en Diseño de la Enseñanza con Tecnologías en el Nivel Superior. Rectorado. Universidad de Buenos Aires. Diploma Superior en Historia argentina del siglo XIX. Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales. UCES. Especialista Docente en TIC y Ciencias Sociales. Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación. Abogada. Pontificia Universidad Católica Argentina. Profesora adjunta regular en Historia del Derecho. Facultad de Derecho. Universidad de Buenos Aires.

40. EL DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO-DIDÁCTICO COMO MEDIADOR EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Rafael Martínez (*) [Universidad Autónoma de Occidente]

[5.B] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Se presenta la reflexión derivada de la participación en tres proyectos de diseño de material lúdico didáctico para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en niños, realizado en Cali, Colombia. El texto realiza una revisión de los aportes obtenidos alrededor de propuestas metodológicas implementadas, productos físicos elaborados, trabajo interdisciplinar, conclusiones para futuros proyectos y finaliza con un conjunto de directrices derivadas de la experiencia a manera de aportes a la disciplina específicos para el ámbito de proyectos de diseño de material didáctico.

(*) Diseñador industrial Especialista en Diseño y desarrollo de Producto y Magister en Creatividad e Innovación en las Organizaciones, con experiencia profesional en formulación y ejecución de proyectos de transferencias tecnológicas, gestión de diseño e innovación y desarrollo de producto. Con experiencia académica en investigaciones alrededor del rol del diseño como potenciador de transformaciones significativas. Docente de la Universidad Autónoma de Occidente en áreas de gestión del diseño, creatividad, innovación y futuros posibles.

41. EL BORDADO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

Angélica Mariana Mejía Méndez (*) [CUN Corporación Unificada Nacional de Educación Superior]

[2.E] *Creatividad en el Aula*

El proyecto “El bordado como herramienta pedagógica” promueve actividades artesanales y hechas a mano en el semillero “Los Hilos que nos conectan” en Neiva. Destaca su impacto positivo en el medio ambiente, en lo social, en lo económico y en lo pedagógico. Frente a la sostenibilidad muestra cómo estas actividades son más amigables con el medio ambiente. El enfoque artesanal fomenta el uso consciente de recursos, reduce residuos y reutiliza materiales, contribuyendo a la preservación del entorno. Además, genera oportunidades

económicas y fortalece la identidad cultural en comunidades locales. En el ámbito educativo, se utiliza el semillero como espacio de aprendizaje, transmitiendo conocimientos y fomentando la creatividad y el trabajo en equipo.

(*) Evaluador en RREDCOLSI, nodo Huila y líder del semillero “Los Hilos que nos Conectan” en Neiva. Mi trayectoria se enfoca en la exploración de nuevas tendencias y la aplicación de técnicas innovadoras que impulsan la creatividad y la excelencia por medio de técnicas artesanales.

42. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN EN LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DE NARIÑO SECCIONAL IPIALES

Johanna Elizabeth Montenegro Bonilla (*) [Corporación Universitaria Autónoma de Nariño]

[5.A] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

La Pedagogía e investigación a nivel institucional se ha propuesto enmarcar el proceso investigativo en tres líneas de investigación. Una de ellas hace énfasis al Desarrollo Tecnológico, que propende por fortalecer y promover desde la investigación en sentido estricto y formal; otra refiere a aquellas propuestas y trabajos que se encaminan a generar un desarrollo social desde lo tecnológico y que se conviertan en soporte para la realización de nuevos procesos que enriquezcan el aprendizaje, el quehacer docente, el desempeño profesional y el entorno regional; aportando desde su naturaleza a las competencias del saber, el saber hacer y el ser, del estudiante, del egresado y del docente.

(*) Economista. Magister en Administración de Organizaciones. Magister en educación Mediada por las TIC. Docente Investigadora. Líder Grupo de Investigación G-IDER. Cabrera Rodríguez, Carmen Ester. Revisor Fiscal y Mastrante en Auditoría Internacional y negocios Empresariales. Especialista en Iso 45001.

43. PRÁCTICAS DE FORMACIÓN DOCENTE EN ARTES: UN POSIBLE MARCO TEÓRICO PARA PROBLEMATIZAR LOS CONDICIONANTES DIDÁCTICOS

Pablo Muruaga (*) [Universidad Nacional de Tucumán - Facultad de Artes. Instituto Superior de Música de la UNT]

[2.D] *Creatividad en el Aula*

Tanto el conocimiento de la pedagogía del arte, como las singularidades de las prácticas de formación docente en artes en la actualidad, toman relevancia en el debate educativo contemporáneo. Sobre este conocimiento y estas prácticas se apoyan las elecciones de los profesores de arte en el complejo acto de la enseñanza. En este sentido, nos proponemos ensayar un posible marco teórico indagando en las decisiones didácticas de los formadores, en las se entretejen constructos

y acciones desde condicionantes vinculados a los contextos institucionales, las prescripciones curriculares, los supuestos de la enseñanza y el ideario del docente respecto de los lenguajes artísticos.

(*) Profesor de Teatro (U.N.T.) y Especialista en Curriculum y Prácticas Escolares (FLACSO). Docente de las Cátedras “Didáctica General” y “Educación Artística” del Profesorado Universitario de Teatro de la F.A.U.N.T. y del Instituto Superior de Música de la UNT. Docente del nivel terciario y capacitador de formación docente. Curriculista a nivel provincial.

44. LUZ CÁMARA E INCLUSIÓN: DIVERSIDAD Y EQUIDAD **Claudio Gonzalo Peña** (*) [Escuela Dr José Vicente Zapata] [2.E] *Creatividad en el Aula*

La presente experiencia se lleva a cabo en la provincia de Mendoza, organizada por la Escuela Dr. José Vicente Zapata. La misma consiste en la organización de un Festival de cortometrajes y fotografía denominada: “Luz, Cámara e Inclusión”. Cabe destacar que en todas las ediciones anteriores (11) el festival fue declarado de interés educativo por la Dirección General de Escuelas y de Interés legislativo por la Municipalidad de Capital de Mendoza y la Legislatura de Mendoza. El proyecto intenta escuchar que están tratando de decir nuestros alumnos, a través de sus historias, sus relatos, sus vivencias respecto a diferentes temáticas relacionadas con su propia actualidad, utilizando las artes audiovisuales. Con la implementación de este proyecto nos proponemos, que la utilización de las Tics facilite la tarea pedagógica, mejorando la calidad de la educación y ampliando las oportunidades de acceso al conocimiento. Se propone la utilización del arte audiovisual como herramienta para la producción en forma colaborativa. En esta edición nos proponemos implementar la onceava edición, invitando a todo tipo de institución a producir cortos y fotos sobre experiencias o vivencias que reflejen acciones actitudes sobre el deporte como vía de inclusión y bienestar. Acerca de la temática: En esta nueva edición para el 2023, nos proponemos trabajar sobre la Inclusión, Diversidad y Equidad. Inclusión: Con este eje pretendemos potenciar proyectos que trabajen para la promoción de los derechos por parte de toda la ciudadanía, eliminando las barreras y disminuyendo las desigualdades que atentan contra un acceso equitativo a las oportunidades. La inclusión de todas personas con discapacidad, la tercera edad y el colectivo de LGTB son temáticas propuesta para este eje. La inclusión consiste en que todas las personas se sientan bienvenidas y valoradas. Aceptación y empatía son temáticas a trabajar. Diversidad: la diversidad es la presencia de la diferencia. En el contexto del compromiso cívico, la diversidad suele referirse a la representación de diferentes identidades a través de rasgos como la raza, la identidad de género, la etnia, el estatus socioeconómico

y la (dis)capacidad (entre otras muchas características). Buscamos proyectos que muestre un mundo sin etiquetas, libres de preconceitos y estereotipos. Equidad: El término equidad alude a una cuestión de justicia: es la distribución justa de los recursos y del poder social en la sociedad; se refiere a la justicia en el tratamiento de hombres y mujeres, según sus necesidades respectivas. Se llama equidad a la creación condiciones que favorezcan la igualdad de oportunidades de las personas históricamente discriminadas (mujeres, grupos étnicos, personas con diversidad funcional o intelectual), para que puedan integrarse a la sociedad en forma igualitaria, con respeto y autonomía

(*) Mgter. en Planificación y Gestión de Procesos Comunicacionales (Universidad Nacional de La Plata) Lic. en Comunicación Social (UNC). Profesor en Comunicación Social (UNC). Postítulo en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO). Especialización en Política y Educación por el BID (Banco Iberoamericano de Desarrollo). Director Titular por Concurso de la Escuela Dr. José Vicente Zapata (Mendoza). Presidente de APRODEME (Asociación Profesional de Directores de Educación Media de Mendoza). Obtuvo el Segundo Puesto del Premio Maestros Argentino en el 2016 otorgado por el Ministerio de Educación y Deporte de la Nación con el Proyecto Luz Cámara Inclusión. Se desempeñó como: Sub Director de Educación Secundaria en la Dirección de Educación Secundaria (DGE) en el 2013. Coordinador en Mendoza del Programa Escuela y Medios (2005). Experto Curriculista por Comunicación en la Comisión Curricular y Transformación Educativa (DGE). Regente Escuela Arq Carlos Thays (2006). Director Escuela Antonio Sarelli (2008-2011) Coordinador de proyectos de investigación relacionados con Educación y consumos juveniles: Hiperconectados y Enredados Conectados e Incluidos. Expositor y Disertante en Congresos, Seminarios y Jornadas a nivel Internacional, Nacional y Provincial. Jurado por elección de sus pares en el Concurso de Jerarquía Directiva del Nivel Secundario Organizado por la Dirección General de Escuelas. Jurado del Concurso Nacional Maestros Argentino en el 2017 organizado por el Ministerio de Educación y Deporte. Obtuvo Premio y distinción por la Universidad de Palermo. 30 años de docencia secundaria. 15 años de Gestión Directiva.

45. PODCAST: LA NATURALEZA, UN MEDIO PARA COMPARTIR

Eduardo San Rufo Ecay (*), **Héctor Gil Vitoria** [Asociación Indismatic]

[2.M] *Creatividad en el Aula*

La naturaleza, un medio para compartir un Podcast educativo donde se dan a conocer en profundidad diferentes especies animales que se pueden encontrar en la zona con el fin de hacerlo atractivo. Contado de jóvenes para jóvenes, ya que

conocer nuestro entorno ayuda a la sensibilización del mismo. (*) Profesor de nuevas tecnologías. Informático en la Universidad Internacional de La Rioja. Presidente Asociación Indismatic. Grado en Educación Primaria. Grado en Ingeniería Informática. Máster de profesorado.

46. LA ADULTEZ EN TIEMPOS DE SOCIALIZACIÓN TECNOLÓGICA. UN ESTUDIO DE CASO SOBRE EL PROGRAMA UPAMI EN LA CIUDAD DE OLAVARRÍA

María de los Milagros Telechea (*) [Facultad de Ciencias Sociales]

[1.B] *Entornos digitales y tecnologías*

La Universidad Para Adultos Mayores Integrados (UPAMI) es un espacio de educación formal que ofrece el Instituto Nacional de Servicios Sociales para Jubilados y Pensionados (INSSJP- PAMI), para que sus afiliados/as puedan acceder a cursos y talleres gratuitos que se llevan a cabo por una iniciativa desarrollada por la Facultad de Ciencias Sociales de Olavarría. Tercera edad, educación y socialización tecnológica son los ejes de análisis principales de la ponencia realizada; esa vinculación analítica se pone en juego a la hora de utilizar técnicas propias de la Antropología como la observación participante y la realización de entrevistas de tipo antropológico.

(*) Profesora de Antropología, graduada en la Facultad de Ciencias Sociales ubicada en la ciudad de Olavarría, que corresponde a la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Actualmente me estoy desempeñando como docente en el Programa Plan Fines. Materias Pendientes, en la materia Historia. Geografía.

47. LUDIFICACIÓN DESDE UN JUEGO DE ROL EN TALLERES DE DISEÑO

Silvia Torres Luyo (*), **Camila Arias** [Universidad Nacional del Litoral]

[5.E] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

En el marco del CAID "Diseño de dispositivos lúdico didácticos: aproximaciones a la construcción del relato visual", se explicita un dispositivo lúdico para estudiantes de las carreras Arquitectura y Urbanismo, Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual y Licenciatura en Diseño Industrial, FADU UNL, en dos niveles: Taller introductorio. Diseño básico. Comisión Torres Luyo y Taller de Diseño III. Cátedra Gorodischer. La propuesta pedagógica abordó una ludificación desde un juego de rol, donde los objetivos rondaron en trabajar la creatividad, desbloquear los procesos de diseño además de abordar la representación espacial esquemática y topográfica desarrollando principios del relato visual.

(*) Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual (FADU, UNL). Ludotecaria. Diseñadora de juegos y juguetes (Yuguets, Buenos Aires) Docente (Adjunta exclusiva: Talleres de diseño II, II y IV Gorodischer – Taller introductorio, Optativa: Diseño de juegos, FADU), Investigadora (CT. III) y extensionista. Directora y codirectora de cientibecarios, tesinistas y becarios universitarios.

48. LA ERGONOMÍA COGNITIVA COMO FACTOR DE ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD DE LOS PROCESOS EDUCATIVOS EN LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE (AVA)

Jorge Ruben Varas (*) [Universidad Nacional de la Patagonia Austral]

[5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La integración de las nuevas aplicaciones de la red asociadas a la Web 2.0 ofrecen otras posibilidades para los procesos educativos, en ese contexto la Ergonomía Cognitiva define los elementos para realizar el análisis de las interfaces que permitan un mejor procesamiento de información por el sistema cognitivo del usuario (perceptivos, atencionales, de memoria). Para la presente ponencia se realiza el análisis basado en la Ergonomía Cognitiva del aula virtual de la asignatura "Ergonomía y Condiciones de Trabajo" que se dicta en modalidad blended learning desde el año 2006 en la Universidad Nacional de la Patagonia Austral, Argentina en el entorno virtual institucional Unpabimodal, basado en Moodle.

(*) Profesor Adjunto Área Ergonomía y Psicosociología del Trabajo (Antigüedad en docencia universitaria, 25 años). Director/Co-Director de Proyectos de Investigación en el área de Factores Humanos y Organizacionales, Ergonomía y Educación a distancia en la Universidad Nacional de la Patagonia Austral Unidad Académica Caleta Olivia, Patagonia ARGENTINA. Cuenta con publicaciones en eventos nacionales e internacionales.

49. MODELOS PEDAGÓGICOS BASADOS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA LA FORMACIÓN CONTINUA DE RECURSOS HUMANOS EN LOS SISTEMAS DE SALUD

Gabriela Vilanova (*) [Universidad Nacional de la Patagonia Austral]

[1.A] Entornos digitales y tecnologías

La presente investigación tiene el propósito de brindar aportes para lograr conocer, entender los cambios en las situaciones didácticas debido a las innovaciones pedagógicas, tales como metodologías para el aprendizaje en red, estrategias centradas en el alumno, estrategias basadas en proyectos, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en investigación social y trabajo colaborativo. Se pretende como resultado

final del proceso de investigación generar un Framework de Modelos pedagógicos y estrategias para el desarrollo de competencias digitales en modelos blended learning, m-learning, y otros emergentes, para ambientes virtuales de enseñanza y aprendizaje en el ámbito de los sistemas de salud, considerando el modelo DIGCOMP.

(*) Licenciada en Ciencias de la Computación (UNPSJB). Tesista Master en Educación en Entornos Virtuales Universidad Nacional de la Patagonia Austral. Doctorado en ciencias de la computación (UNCPBA) Adeuda tesis. Posgrado en Bioinformática - Hospital Italiano CABA. Prof. Asociada por concurso ordinario. Área Sistemas. Ingeniería de Software. (Antigüedad en docencia universitaria, 34 años). Directora de Grupo de investigación GIEAVA (Grupo de innovación en educación en ambientes virtuales de aprendizaje) Universidad Nacional de la Patagonia Austral.

50. DIÁLOGOS INTER-ESCOLARES MEDIADOS POR PROYECTOS TRANSDISCIPLINARES

Piren Benavidez Ortiz (*) [Universidad Nacional de Tres de Febrero]

[5.K] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Mala Praxis es un proyecto educativo transdisciplinario de la UNTREF que actúa como puente de articulación entre la universidad y las escuelas secundarias públicas desde hace 12 años. La ponencia en cuestión pretende socializar estrategias y actividades pedagógicas donde se conjugan distintos campos disciplinares. Las propuestas implementadas fueron desarrolladas en las escuelas de Hurlingham, Caseros, M. Coronado y Ciudadela durante el período 2022-2023. Su desarrollo, es parte de las acciones interrelacionadas que favorecen aprendizajes significativos y situados, identificando la continuidad de las trayectorias formativas de los estudiantes como una acción plausible en sus futuros proyectos de vida.

(*) Licenciada y Profesora en Gestión e Historia del Arte con una Especialización en Curaduría del Arte Contemporáneo y Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas. Actualmente cursa el Doctorado en Arte y Tecnoestéticas y Coordinadora Académica del Proyecto Mala Praxis y docente en la UNTREF.

51. TALLER DE MORFOLOGÍA: TRADUCCIONES ENTRE VOLUMEN Y ESPACIO

Matías Benítez (*) [Universidad de Palermo]

[2.L] Creatividad en el Aula

El curso desarrolla una atención sobre la organización de la forma arquitectónica a partir de procesos sucesivos de análisis, construyendo una sensibilidad hacia las formas compa-

rativas y descriptivas más que hacia la identificación de paradigmas organizativos genéricos. Entendemos a los sistemas gráficos de representación como construcciones fundadas en la traducción de información empleando procedimientos indirectos. En este sentido, proponemos abordar la relación prefiguración-proyecto como el emergente de un permanente proceso de pasajes entre notaciones. El curso se funda en emplear esos modos de práctica en una serie de temas particulares y acumulativos, que permiten incorporar instrumentos y conceptos para abordar la relación entre representación y prefiguración como un proceso analítico, creativo y determinado. Los temas iniciales establecen ese proceso de abstracción hacia elementos simples de geometría y sus modos de asociación: punto-línea, línea-superficie, superficie-volumen. El curso asocia dos clases de materiales fundamentalmente unificados en sí mismos (volumen y espacio), a partir de la delimitación de la forma y el deslinde interior-exterior.

(*) Arquitecto (UBA 2018) Programa de Posgrado de Arquitectura y Tecnología, Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos, Universidad Torcuato Di Tella (2018). Docente en el área de morfología en FADU-UBA en la cátedra Lombardi desde 2012. Investigador en el proyecto de investigación Clorindia Doméstica. Docente en el área de proyecto y representación en la Universidad Nacional de San Martín de 2016 a 2022. Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Morfología de la Facultad de Diseño y Comunicación.

52. EXPERIENCIA SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA PARA LA PRODUCCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

Lisy Maday López Lugo (*) [Centro Nacional de Educación a Distancia]

[1.F] *Entornos digitales y tecnologías*

El sistema para la producción de recurso educativos digitales proporciona la estructura organizativa, los procesos, los procedimientos y las herramientas para implementar las tareas necesarias para alcanzar recursos educativos de calidad que impartan en el aprendizaje de los estudiantes. La investigación tiene como objetivo describir las experiencias de la implementación del sistema para la producción de recursos educativos digitales en el Centro Nacional de Educación a Distancia. A partir de esta experiencia se logró seleccionar el personal capacitado del equipo de producción, se definieron los procesos y flujos de trabajo.

(*) Graduada de Ingeniería en Ciencias Informáticas en la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI) en el año 2017. Obtuvo el grado científico de Máster en Ciencias en el año 2022. En el Centro Nacional de Educación a Distancia (CENED) donde actualmente se desempeña como especialista, se encarga del diseño y producción de recursos educativos digitales.

53. BÚSQUEDA BIBLIOGRÁFICA ONLINE

Victoria Matozo (*) [UP-UBA- Lenguas Vivas]

Este trabajo presenta estrategias de búsqueda y fichado bibliográfico de manera online, aprovechando las potencialidades del uso de Internet y el uso de motores de búsqueda. La ponencia expone potencialidades, consejos, experiencias previas realizadas en clase y limitaciones que la tecnología propone para la confección de los apartados de antecedentes y marco teóricos de trabajos prácticos, TIF y Tesis.

(*) Doctora en Ciencias Sociales UBA. Lic. y Prof. en Ciencias de la Comunicación Social UBA. Diplomada en Metodología para el Análisis de las Desigualdades sociales (Universidad Autónoma de Barcelona). Becaria postdoctoral CONICET en el Grupo de Investigación en Desigualdad y Movilidad Social del Instituto de Investigaciones Gino Germani (UBA).

54. ECOSISTEMA DIGITAL DE APRENDIZAJE PARA LA FORMACIÓN A DISTANCIA

Lázara Dalía Monteagudo Campos (*) [Centro Nacional de Educación a Distancia]

[5.I] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

En el Centro Nacional de Educación a Distancia se encuentra inmerso en un proyecto la mejora continua de la formación de postgrado a distancia en la Universidad de las Ciencias Informáticas basado en el Modelo de Educación a Distancia de la Educación Superior Cubana. El objetivo es integrar en un ecosistema digital de aprendizaje las herramientas digitales para la formación posgraduada del profesional. Para lograr este objetivo, se ha realizado un estudio exploratorio descriptivo. La propuesta de innovación busca diseñar un Ecosistema Digital de Aprendizaje para la formación continua y aprovechar las ventajas de la educación digital.

(*) Graduada de Ingeniería en Ciencias Informáticas de la Universidad de las Ciencias Informáticas desde el 2017. Especialista en el Centro Nacional de Educación a Distancia, se encuentra inmersa en el Proyecto: Estrategia para la mejora continua de la formación de postgrado a distancia en la Universidad de las Ciencias Informáticas.

55. INSPIRAR PARA MEJORAR NUESTRAS PROPUESTAS DE ENSEÑANZA EN EL AULA Y VOLVERLAS EXTRAORDINARIAS, TOMANDO EN CUENTA ALGUNOS RASGOS COMUNES DE LA CULTURA DIGITAL ACTUAL

Gisela Mariel Muñoz (*), **María Laura Del Franco**

[Independiente]

[1.D] *Entornos digitales y tecnologías*

¿Qué características de la cultura digital están presentes en nuestras propuestas de enseñanza? Ubicuidad, multitasking, on demand, customización son experiencias que se volvieron cotidianas a partir de la expansión de las tecnologías digitales. Estas características de nuestra cultura contemporánea pueden ser inspiración para re-diseñar una enseñanza que incorpore en sus propuestas diversas experiencias cotidianas atravesadas por tecnologías.

(*) Lic. y Prof. en Cs. de la Comunicación y Especialista Tecnologías Educativas UBA. Además tiene una especialización UNGS/CEM en Nuevas Infancias y Juventudes. Se desempeña como tecnóloga educativa en una institución privada de la Ciudad de Buenos Aires. Es tutora y autora de diversas propuestas virtuales de formación docente vinculadas al campo de la tecnología educativa..

56. UNA EXPERIENCIA INCLUSIVA CON NIÑOS DIVERSOS EN STEAM

Alejandra Navarro (*), **Pablo Cardoso** [Colegio Del Sur Secundario]

[2.M] *Creatividad en el Aula*

Mi experiencia con STEAM como herramienta educativa ha sido gratificante. Trabajo con niños de diversas edades, neurotípicos y atípicos. La plataforma ha demostrado ser altamente inclusiva, brindando una variedad de recursos y juegos adecuados para cada niño. A través de STEAM, he visto cómo los niños desarrollan habilidades sociales, cognitivas y de resolución de problemas. Además, la interacción conjunta con niños neurotípicos fomentó el respeto, la empatía y el entendimiento mutuo. STEAM ha sido una valiosa herramienta para el aprendizaje en un ambiente verdaderamente inclusivo.

(*) Apasionada por tecnología y la innovación. Experta en Arduino, Electrónica Analógica e Impresión 3D. Formación en Academias de Innovaciones y Desarrollos Tecnológicos. Cursos realizados: Introducción a HTML5, CSS, Python, Diseño con SketchUp y Automatización low-cost para viveros en la Universidad Tecnológica Nacional. Tierra del Fuego.

57. DESIGN THINKING - PENSAMIENTO DE DISEÑO, EN LOS NEGOCIOS

Gustavo Nieszawski (*) [UP]

[2.J] *Creatividad en el Aula*

El Design Thinking es un enfoque centrado en el usuario para la resolución de problemas y la creación de soluciones innovadoras. En el contexto del desarrollo de nuevos negocios, implica identificar las necesidades y deseos del cliente, generar ideas creativas, prototipar soluciones y probar iterativamente. Este enfoque fomenta la empatía con los usuarios,

permitiendo a los equipos comprender mejor sus necesidades y diseñar productos o servicios que realmente satisfagan esas necesidades

(*) Profesional en Ciencias Económicas, Contador Público, Post grado en Management Estratégico y Comercio Internacional, Coach Profesional ICC- IAC. Con trayectoria en empresas industriales, comerciales y de servicios, con amplia experiencia en Estrategia y Modelos de Negocios.

58. OBRADOIROS ARQUEOPEQUES: UNA ARQUEOLOGÍA EN COMUNIDAD EN MINIATURA.

Celtia Rodríguez González (*) [Universidad de Santiago de Compostela]

[5.B] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

La arqueología en comunidad es aquella disciplina que trata de hacer formar parte a cualquier comunidad local de su patrimonio a través de una serie de iniciativas que tienen que ver con la didáctica y la difusión del conocimiento. En este sentido, se presenta aquellas iniciativas llevadas a cabo por el grupo Sputnik Labrego en la Comarca de Valdeorras (Ourense, Galicia, España) y la Sierra de Gata (Cáceres, Extremadura, España), lugares muy diferentes geográficamente que tienen en común un despoblamiento del rural a causa de la centralización del territorio en las grandes ciudades.

(*) Arqueóloga e investigadora posdoctoral de la Universidad de Santiago de Compostela. Especialista en arqueología medieval y de género. Me encargo de las tareas de difusión y divulgación del patrimonio dentro del proyecto Sputnik Labrego a través de talleres infantiles y charlas amenizadas para los más pequeños.

59. MODELADO DE UN SISTEMA DE GESTIÓN ORIENTADO A OBJETOS CON UML. TECNOLOGÍAS Y RECURSOS APLICADOS EN EL PROCESO

Luciana Terreni (*), **Franco Robles**, **Bianca Quiroga**

[Instituto Sedes Sapientiae]

[1.A] *Entornos digitales y tecnologías*

El presente trabajo expone la experiencia desarrollada en el espacio Práctica Profesionalizante II del segundo año de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de SW. Considerando la necesidad de generar un sistema de gestión de turnos médicos, se aplicó el paradigma orientado a objetos con uso de UML para el análisis y diseño de un modelo solución. En el proceso de planificación y producción del proyecto se han integrado TIC, TAC y TEP tanto para las especificaciones del mismo como para el proceso de trabajo colaborativo.

(*) Magíster en Educación en Entornos Virtuales - UNPA Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías - FLACSO Especialista en Políticas y Programas Socioeducativos - MEN Ingeniera en Sistemas de Información - UTN Profesora de Enseñanza Superior en Sistemas de Información - UCU Profesora de enseñanza media y superior. Coordinadora de Prácticas Profesionalizantes.

60. SOBRE LA ASESORÍA PEDAGÓGICA Y LA CREATIVIDAD

María Valeria Tuozzo (*) [UP]

[5.G] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Esta ponencia indaga sobre el rol del asesor pedagógico, los alcances de sus funciones en la institución educativa y las acciones necesarias para desempeñar con creatividad dicho rol. Partiendo de las particularidades de la institución y su historia, el contexto y la comunidad educativa la labor de la asesoría pedagógica constituye un pilar para un efectivo desarrollo de la institución y el cumplimiento de sus objetivos.

(*) Licenciada y Profesora en Sociología por la UBA. Asesora pedagógica (FICDE) diplomada en las áreas de conducción y comunicación de las instituciones educativas cómo en construcción de la ciudadanía y Subjetividad en UCES. Docente en UVA, UP e instituciones de formación técnica profesional.

61. UBICACIÓN TEXTIL. MAPEANDO TRAYECTOS EN SOPORTES BLANDOS

Marlin Velasco (*) [Universidad Nacional de tres de Febrero]

[5.K] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Ubicación Textil comprende indagaciones sobre la electrónica textil y la cartografía sensible, comprendidas en mi práctica artística y docente dentro del Proyecto Mala Praxis. En la implementación de este proyecto, el encuentro con estudiantes supuso el desafío de transmitir las inquietudes y memorias de mi labor como artista, a la vez que escuchaba activamente las experiencias compartidas por los alumnos sobre sus recorridos por el barrio. El acompañamiento de la docente a cargo del curso propició los cruces disciplinares que permitieron realizar trazados de los alrededores de la escuela, contemplando no sólo la urbanística, sino también combinando textiles y componentes electrónicos.

(*) Licenciada en Artes Plásticas con orientación en escultura, docente de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas y tutora artística del proyecto Mala Praxis de la Untref.

62. FUENTES ALTERNATIVAS EN LÍNEA: UNA PROPUESTA PARA CREAR RECURSOS DIDÁCTICOS

Facundo Julián Matías Velázquez (*) [Universidad Nacional de La Plata]

[5.G] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Desde el vuelco compulsivo hacia los contenidos digitales, producto de la experiencia pandémica, la información disponible en las páginas web ha sido una fuente para nada desdeñable. En sintonía con este contexto se plantea la viabilidad de nuevas propuestas didácticas que busquen apoyo en contenidos disponibles en línea, para constituir nuevos dispositivos didácticos más vinculados con la heterogeneidad de enfoques que en determinar enunciados cuasi enciclopédicos. Ofrecer un sinnúmero de piezas de información para que el estudiante constituya a su criterio su dimensión conceptual del tema abordado. Así, a través de recorridos siempre diversos, se habilitan conocimientos significativos y duraderos.

(*) Especialista en Docencia Universitaria - UNLP (2018). Arquitecto FAU-UNLP (1998). Cursando Maestría en Conservación, Restauración e Intervención del Patrimonio FAU-UNLP. Docente de la FAU-UNLP desde 1998. Actualmente ejerce en el Área de Comunicación y en el Área de Ciencias Aplicadas. Participa en proyectos de Extensión e Investigación.

63. UN DISPOSITIVO ARTIVISTA PARA PROFESIONALIZAR EL CAMPO LABORAL ARTÍSTICO

Rosalba Zoccali (*) [Facultad de Artes UNLP]

[2.N] *Creatividad en el Aula*

Arte es Trabajo es la primera academia de formación profesional para artistas, trabajadores de la cultura y oficios conexos de todas las disciplinas artísticas, en materia económica, legal y organizacional. El objetivo es monetizar, proteger y organizar la profesión artística. Esta formación fue impartida en universidades nacionales de Argentina y para asociaciones y colectivos de arte en Argentina y Latinoamérica. Además, fue impartido en forma virtual a más de 300 alumnos a través de su cuenta de instagram @arte.es.trabajo. Cuenta con el apoyo del Fondo Nacional de las Artes, como Formación Cultural y fue convocado por Buchaca Revista de Arte Contemporáneo de Costa Rica, por su labor en Argentina. Entre sus casos más notorios, puedo mencionar la formación que impartí para el Colectivo de Trabajadoras Técnicas del Carnaval Uruguayo, a partir de la cual no solo aprendieron a cotizar, presupuestar y fundamentar correctamente sus trabajos sino que comprendieron cuales son las distintas figuras contractuales que podrían implementar para formalizar sus relaciones comerciales con los organizadores del Carnaval, en condiciones equitativas para todas las partes involucradas.

(*) Licenciada en Artes Visuales (UNLP), Artista Escenógrafa y Abogada (UBA). Desde hace más de diez años me dedico a las artes y el diseño. Antes de esta experiencia, ejercí la profesión de abogada en estudios jurídicos de primera línea. Incursionar en el campo laboral artístico, me hizo reconocer la situación de precarización que impera colectivamente. Este contexto me motorizó a implementar herramientas que provienen tanto del campo de la abogacía, como de la economía, de las finanzas, de los procesos organizacionales y de la sociología del arte para organizar mi propia profesión creativa. Hoy combino estos saberes y brindo mi experiencia en formaciones profesionales donde cada participante pueda desarrollar su profesión artística, dominando las herramientas que le permita materializar sus proyectos en relaciones justas y equilibradas, para todas las partes intervinientes.

64. HABITAR EL ESPACIO EDITORIAL EN LA ERA DIGITAL

Analia Noemí Binda (*) [Universidad de Palermo]

[2.A] *Creatividad en el Aula*

En la asignatura Taller III nos gusta pensar el libro como refugio y objeto de diseño. En este contexto de pantallas y comunicaciones virtuales, el libro de papel se redefine con un rol significativo que se fundamenta en tres ejes: como comunicador de contenidos; como recurso donde se ubica su morfología y materialidad; y como objeto de diseño. Tapa, contratapa, solapas, portadilla, portada, créditos, legales, prólogo, dedicatoria, agradecimientos, índice y contenidos; todo esto conforma el objeto libro. También se puede completar el sistema editorial con la presencia de una caja contenedora, una sobrecubierta, una faja o una bolsa, todo sirve a la hora de obtener una pieza de diseño con carácter innovador e irremplazable. Vamos a compartir proyectos integrales de diseño de libros realizados desde la mirada de jóvenes estudiantes de diseño e ilustración.

(*) Directora de Arte. Diseñadora en Comunicación Visual (UNLP) especializada en proyectos educativos y gestión editorial. Profesora de diseño editorial en la Universidad de Palermo. Participante en el Congreso Interfaces y en el Foro de Cátedras Innovadoras del Encuentro Latinoamericano de Diseño. Tallerista y desarrolladora de proyectos editoriales.

65. LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE PEDAGOGÍA BÁSICA. ESTUDIO DE CASO EN LA UNIVERSIDAD DE ATACAMA

Carmen Burgos (*), **Sergio Leonardo Burgos Videla**

[Universidad de Atacama]

[5.D] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

La presentación muestra los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba verbal de creatividad 4 de Juan E. Jime-

nez Gonzalez et. al. a una población de 30 estudiantes de la carrera de pedagogía básica de la universidad de Atacama que cursan 6° semestre. Los resultados indican los niveles de los indicadores de creatividad fluidez, originalidad, flexibilidad, imaginación. Una vez socializados los resultados se espera que los estudiantes comprendan la importancia de la creatividad y su impacto en otras áreas de la vida y de su desarrollo.

(*) Académica de la Universidad de Atacama en Chile-Coipapó. Directora del Semillero de Investigación de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Atacama. Coordinadora área pedagógica del Magíster en Educación de la Universidad de Atacama. Investigadora del Instituto de Investigaciones en Ciencias Sociales y Educación de la Universidad de Atacama. Perteneció a distintos núcleos de Investigación en Chile. Ha participado en variados congresos como ponente, ha escrito varios artículos como autora y coautora, capítulos de libros, libro de autor. Adjudicado más de tres proyectos de investigación, ha participado en otros proyectos como co-investigadora, realizado asesorías en el área curricular, adjudicado la de Doctorado en CONICYT. Chile. Es miembro de la red de investigadores de CONOCYT Chile. Licenciada en Educación, profesora de Educación General Básica por la Universidad Tecnológica Metropolitana de Chile. Maestría en Ciencias de la Educación, diseño curricular y Dra. Licenciada en Ciencias de la Educación por la Universidad de la Frontera de Chile. Sus intereses van por la línea curricular- teoría pedagógica y creatividad.

66. RETOS DE UN VOLUNTARIADO SOCIAL Y CONTABLEMENTE PRODUCTIVO

Jose Rodolfo Cabezas Preciado (*), **Bertha Lucia Ortiz Lozano**, **Martha Cecilia Badiel Bedoya** [Corporación

Universitaria Minuto de Dios]

[2.F] *Creatividad en el Aula*

Derivado del proyecto social "Modelo contable y de gestión administrativa para las entidades sin ánimo de lucro específicamente en agrupaciones con característica de asociación", se inician las actividades de voluntariado con las ESAL de la zona de influencia de la corporación universitaria Minuto de Dios. El programa de contaduría pública realizó el primer voluntariado en el segundo semestre de 2021-2, informando a los estudiantes sobre el mismo, establecimiento de los interesados y la idea de cada uno de los proyectos del voluntariado para que le sume no solo a los beneficiados (empresa) sino a los estudiantes (conocimiento y práctica) en cada uno de los procesos que se realizan bajo la norma contable, tributaria y fiscal. Se da inicio con la visita a la fundación para conocer las necesidades tanto contables como administrativas y establecer el plan de acción a seguir, posteriormente se realiza la socialización de las actividades del voluntariado contable

con los estudiantes, en aras de buscar su participación en el proceso, se establecen actividades, funciones, y el cronograma. Llega el momento de realizar las acciones contables, durante las cuales se contó con la participación de los estudiantes, integrantes de la fundación y docentes del programa, posteriormente se trabajó en la sistematización de los datos encontrados para entregar el informe final contable de las acciones realizadas. Los procesos contables de voluntariado son sensibles primero a la realidad económica de la empresa (microempresa), a la organización contable que puedan tener, respecto a lo cual se ha encontrado que no se cuenta con la estructura contable necesaria y requerida por la norma contable y tributaria vigente. Situación que deriva muchos cuestionamientos respecto a la constitución de empresa, contrastado a la necesidad en unos casos de la generación de ingresos y en otros como en las entidades sin ánimo de lucro (ESAL) en cuanto al sentido social de ayuda a la misma comunidad.

(*) En la corporación universitaria Minuto de Dios, sede Buga (Colombia) los programas académicos realizan actividades como la de voluntariado que se deriva de la función sustantiva de proyección social, particularmente el programa de contaduría pública es nuevo en este proceso, se han realizado actividades de voluntariado contable direccionadas a las entidades sin ánimo de lucro, es importante realizar la sistematización de estas técnicas para tener la historia y resaltar las experiencias logradas, establecer posibles rutas de trabajo y realizar mejoras. Se cuenta con los aportes de los involucrados (empresarios del sector), la coordinadora del programa, docentes y estudiantes voluntarios.

67. RETOS DE UN VOLUNTARIADO SOCIAL Y CONTABLEMENTE PRODUCTIVO

Jose Rodolfo Cabezas Preciado (*) [Corporación Universitaria Minuto de Dios]
[2.A] *Creatividad en el Aula*

Derivado del proyecto social "Modelo contable y de gestión administrativa para las entidades sin ánimo de lucro específicamente en agrupaciones con característica de asociación", se inician las actividades de voluntariado con las ESAL de la zona de influencia de la corporación universitaria Minuto de Dios. El programa de contaduría pública realizó el primer voluntariado en el segundo semestre de 2021-2, informando a los estudiantes sobre el mismo, establecimiento de los interesados y la idea de cada uno de los proyectos del voluntariado para que le sume no solo a los beneficiados (empresa) sino a los estudiantes (conocimiento y práctica) en cada uno de los procesos que se realizan bajo la norma contable, tributaria y fiscal. Se da inicio con la visita a la fundación para conocer las necesidades tanto contables como administrativas y establecer el plan de acción a seguir, posteriormente se realiza

la socialización de las actividades del voluntariado contable con los estudiantes, en aras de buscar su participación en el proceso, se establecen actividades, funciones, y el cronograma. Llega el momento de realizar las acciones contables, durante las cuales se contó con la participación de los estudiantes, integrantes de la fundación y docentes del programa, posteriormente se trabajó en la sistematización de los datos encontrados para entregar el informe final contable de las acciones realizadas. Los procesos contables de voluntariado son sensibles primero a la realidad económica de la empresa (microempresa), a la organización contable que puedan tener, respecto a lo cual se ha encontrado que no se cuenta con la estructura contable necesaria y requerida por la norma contable y tributaria vigente. Situación que deriva muchos cuestionamientos respecto a la constitución de empresa, contrastado a la necesidad en unos casos de la generación de ingresos y en otros como en las entidades sin ánimo de lucro (ESAL) en cuanto al sentido social de ayuda a la misma comunidad.

(*) En la corporación universitaria Minuto de Dios, sede Buga (Colombia) los programas académicos realizan actividades como la de voluntariado que se deriva de la función sustantiva de proyección social, particularmente el programa de contaduría pública es nuevo en este proceso, se han realizado actividades de voluntariado contable direccionadas a las entidades sin ánimo de lucro, es importante realizar la sistematización de estas técnicas para tener la historia y resaltar las experiencias logradas, establecer posibles rutas de trabajo y realizar mejoras. Se cuenta con los aportes de los involucrados (empresarios del sector), la coordinadora del programa, docentes y estudiantes voluntarios.

68. GOOGLE ARTS & CULTURE COMO RECURSO PARA EL AULA DE HOY

Oscar Andrés Calderón Bedoya (*) [nivel A Educación]
e-ducadores de Perfil T del mundo

En esta ponencia se expondrán los diversos recursos que ofrece la página oficial y la aplicación móvil de Google Arts & Culture, para apoyar procesos de enseñanza y aprendizaje en el salón de clase. Con recursos modernos como la realidad aumentada o las expediciones virtuales, esta herramienta se convierte en un espacio de interacción entre el conocimiento y las nuevas tecnologías en la educación.

(*) Licenciado en Español y Literatura. Magíster en Tecnología Educativa y Competencias Digitales. Entrenador e Innovador Certificado en el uso de las herramientas de Google para la Educación. Actualmente se desempeña como Coach en tecnología, en diferentes escuelas e instituciones de México.

69. LA AUTOBIOGRAFÍA ESCOLAR COMO DISPOSITIVO DE APRENDIZAJE

Claudia Córdoba (*) [Instituto Universitario River Plate]
[2.K] *Creatividad en el Aula*

En la asignatura Pedagogía se propone el desarrollo de la autobiografía escolar, que consiste en el relato, en el hacer hincapié en los aprendizajes incorporados en el paso por la escolaridad, en la historia que como estudiantes conllevan vivencias, creencias, saberes, rituales. Los interrogantes que se plantean para su narración como estrategia de aprendizaje se basan en ciertas preguntas que a modo de guía y orientación posibilitarán su avance en el proceso, de manera que los/las estudiantes del 1er año, en su 1er cuatrimestre del Profesorado en Educación Física puedan plantearse: ¿Qué significa ser docente? ¿Cómo y para que enseñar?

(*) Doctoranda en Educación Superior - Universidad de Palermo. Master en Educación Superior (2009) - Universidad de Palermo. Profesora (1992) y Licenciada (1995) en Ciencias de la Educación - Universidad de Morón. Profesora para la Enseñanza Primaria (1987). Docente de la Universidad de Morón y del Instituto Universitario River Plate

70. LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS GRADUADOS UNIVERSITARIOS

Reflexiones sobre la educación y la vida profesional
Maria Marta Coria (*) [Universidad Tecnológica Nacional]

La calidad de la educación es uno de los temas más relevantes en los últimos años en el ámbito de la política y gestión educativa. Sin embargo, qué se entiende por calidad educativa es tema de reflexión y debate. En esta ponencia se propone un marco de referencia para incluir, dentro de los parámetros de medición de la calidad de la educación superior, la perspectiva de los graduados como usuarios-consumidores del servicio educativo. Se proponen algunos indicadores para evaluar los aspectos mencionados y se presentan evidencias de un estudio exploratorio realizado con graduados universitarios.

(*) Magister en economía aplicada. Profesora universitaria e investigadora especializada en economía de la educación.

71. EXPLORANDO LA SINERGIA EN LA PRODUCCIÓN DE NARRATIVAS TRANSMEDIA

José Eduardo Cortes Torres (*) [Universidad Manuela Beltrán]
[2.E] *Creatividad en el Aula*

Esta ponencia aborda una experiencia desarrollada en la Universidad Manuela Beltrán con estudiantes de primer semestre del área de comunicación oral y escrita, en relación a la imple-

mentación de la IA en el aula para la creación de una narrativa transmedia. Mediante el uso de algoritmos de aprendizaje automático y procesamiento del lenguaje natural, integrado a la lectura literaria, se han desarrollado sistemas inteligentes entre ellos meta conciencias desarrolladas por medio de IA pero creadas por los estudiantes. En conclusión, la combinación de aspectos pedagógicos, didácticos y tecnológicos ha permitido adaptaciones en relación a patrones de aprendizaje, como la revisión del procesamiento del lenguaje natural, de programación la y la crítica a la producción de la IA.

(*) Doctorando en Educación de la Universidad César Vallejo, magister en pedagogía de la lengua materna y licenciado en educación básica con énfasis en humanidades y lengua castellana de la Universidad distrital Francisco José de Caldas. Docente de planta de la Universidad Manuela Beltrán e Investigador en lengua materna.

72. FORMACIÓN DOCENTE EN CIUDADANÍA GLOBAL

Los Proyectos Telecolaborativos Internacionales como Estrategia Didáctica Innovadora para Transformar la Realidad Local e Internacional

Marina Falasca (*), **Silvana Carnicero** [STAR Scholars Network Argentina]
e-ducadores de Perfil T del mundo

A pesar de la vasta información con la que se cuenta hoy en día para afrontar el reto de formar ciudadanos más competentes en el ejercicio de la ciudadanía global, el panorama en lo referente a la inserción de estos temas en el currículo y la formación docente es todavía un tanto difuso en Argentina y otros países latinoamericanos, sobre todo en el ámbito de la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Esta presentación describirá el desarrollo y los resultados preliminares de un programa de formación docente desarrollado por STAR Scholars Argentina que involucró a 15 profesores de inglés de nivel secundario de escuelas públicas y privadas de Buenos Aires, CABA, Córdoba, Tucumán, Jujuy y Santa Cruz. A partir de una estructura innovadora que combinó el aprendizaje autodirigido con el modelo del aprendizaje basado en la indagación (ABI), los docentes participantes de este programa pionero en Argentina lograron articular los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) en el diseño de proyectos telecolaborativos internacionales sobre problemáticas mundiales comunes.

(*) Magister en Educación Superior con orientación en Adultos por la Universidad de South Dakota State (Brookings, USA), donde se desempeñó como becaria Fulbright y se especializó en nuevas tecnologías. Asimismo, es Diplomada en Docencia Universitaria y magister en Estudios de Área por la Universidad de Virginia Tech (Virginia, USA). Actualmente, es Directora de STAR Scholars Network Argentina y tiene a su cargo las

cátedras de Multimedia Aplicados a la Enseñanza, Metodología I, Trabajo de Campo, Análisis del Discurso y el Seminario de Integración Didáctica en el Profesorado en inglés e inglés técnico de la UTN. También imparte la cátedra de Didáctica de Nivel Superior en el I.E.S. en Lenguas Vivas Juan Ramón Fernández, donde obtuvo su primer título de grado como profesora en inglés. Es autora de publicaciones en el ámbito local e internacional y asesora instituciones educativas en Argentina y los Estados Unidos en representación de Community Works Institute (CWI). Sus principales líneas de investigación son las tecnologías aplicadas a la enseñanza de lenguas extranjeras, la etnografía colaborativa y la pedagogía diferenciada.

73. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES INTERACTIVOS

Carlos Enrique Fernández García (*) [Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú]

[5.D] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

La inteligencia artificial se está convirtiendo en una herramienta esencial en el mundo del entretenimiento y, en particular, en la producción audiovisual. Su empleo representa una oportunidad para mejorar la experiencia del usuario, al ofrecer un aprendizaje significativo que fomenta la creatividad y la capacidad de análisis y resolución de problemas. La investigación tiene como objetivo analizar el empleo de estrategias didácticas para la gestión de proyectos audiovisuales interactivos con inteligencia artificial en la universidad pública. La combinación de ambas ofrece la posibilidad de crear una experiencia de aprendizaje innovadora y adaptada a las necesidades de los estudiantes, lo que puede ser de gran beneficio para la comunidad universitaria en su conjunto. Se concluye que las estrategias didácticas son herramientas clave en la evolución de las herramientas de inteligencia artificial en una universidad pública.

(*) Comunicador experto en tecnologías emergentes aplicadas al periodismo, comunicación organizacional y diseño profesional. Docente investigador tiempo completo de pregrado de Comunicación Social y de la Maestría de Comunicaciones en Letras de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM). Es doctorando en Educación de la UNMSM, magíster en Educación, con diplomados en Realidad Aumentada y Realidad Virtual en la Universidad Tecnológica Tech (México) y en Acompañamiento y Evaluación de la Tesis Universitaria en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos y una especialización en Immersive Journalism: Virtual Reality & 360 video. Perteneció a MEDIALAB, grupo de investigación sanmarquino, categoría A, reconocido el 2022 como el mejor G.I. de Letras UNMSM. Se desempeña como jefe encargado de la Oficina de Comunicación e Imagen Institucional de Letras UNMSM, destaca en su gestión la creación de Illariy, primera presentadora de noticias generada por Inteligencia Artificial que narra las informaciones en lengua quechua.

74. ZOOM: DESAFIANDO EL HASTÍO DE LA CLASE

Mariela Lorena Gallotti (*) [UBA]

[1.C] *Entornos digitales y tecnologías*

Es sabido que la monotonía y el “estás muteado” irrumpen en la clase más frecuentemente de lo que desearíamos. No sólo en la clase. También en las cenas familiares, en las juntadas de amigos o simplemente en el cine o teatro donde muchas veces los actores tienen que pedir que se apague el celular. Ya queda un tanto desactualizado pedir a los alumnos “por favor, no usen el celular” sino más bien es mejor decir: “saquen el celular” Al igual que cuando aparecieron las empresas Uber o Airbnb hubo quienes se opusieron en enérgicos rechazos, con pancartas, cortes y protestas... podemos hacer eso o podemos reinventarnos y seguir siendo una opción atractiva para nuestro público meta que en este caso son nuestros alumnos y alumnas.

(*) Docente hace 20 años en la UBA. También docente UTN Egresada de la Lic. en Administración de la Facultad de Ciencias Económicas UBA - Magna Cum Laude Tiene pasión por el Management y enseñar. Ya que el conocimiento es lo único que cuando se comparte se hace más grande.

75. O INTÉRPRETE DE LIBRAS NA MEDIAÇÃO DAS APRENDIZAGENS AOS ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Martina Isnardo Gusmão (*), **Suzana de Fátima Fardin**

Bertó [Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Santa Maria, Brasil]

[5.A] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Este artigo tem como objetivo analisar o trabalho pedagógico desenvolvido com os estudantes surdos, matriculados na modalidade de Educação de Jovens e Adultos - EJA em uma escola de referência da rede estadual do Rio Grande do Sul, Brasil. O estudo verificará em que medida o professor bilíngue proficiente em Libras - Língua Brasileira de Sinais - da turma (totalidade) na Escola Bilíngue e/ou o Tradutor/Intérprete de Libras nas classes comuns da Educação de Jovens e Adultos da rede, contribuem na aprendizagem desses estudantes, os quais já apresentam perdas cognitivas por não estarem ou terem se afastado da escola na idade adequada. O censo de 2010 aponta o número de 617.200 pessoas com deficiência auditiva e surdez no estado do RS, uma quantidade considerável de demanda para o atendimento de profissionais fluentes na Língua de Sinais. O direito à educação é assegurado pela legislação brasileira e considerado um direito humano o acesso a ela para todos os sujeitos que desejam escolarização. Os primeiros resultados apontam para a necessidade da ampliação de vagas na EJA e da carga horária do profissional de libras nas escolas públicas do RS/Brasil.

(*) Professora de Língua Portuguesa da rede estadual de ensino no RS/Brasil. Mestre em Educação Profissional e Tecnológica - UFSM - Brasil. Doutoranda em Educação - FAGED/ UFRGS - Brasil

76. ESCENOGRAFÍA PARA DISEÑADORES DE INTERIORES - ADAPTANDO EL ESCENARIO

Mónica Lazzatti (*)

[2.G] *Creatividad en el Aula*

Durante el 2022 afronté como docente un desafío pedagógico muy interesante en la Universidad de Palermo: enseñar escenografía a futuros diseñadores de interiores. Bajo la modalidad virtual, dentro del Taller de Interiores IV, trabajamos un programa abarcativo que contempló desde los inicios del edificio teatral hasta el diseño y el desarrollo de una propuesta integral para una obra de teatro. En mi exposición detallaré las adaptaciones y recursos pedagógicos que posibilitaron que los estudiantes trabajaran con un espacio dramático de manera creativa, explorando con lenguajes, materiales y recursos propios del diseño escenográfico, tan diferentes al mundo del diseño de interiores.

(*) Escenógrafa (Escuela Superior de Bellas Artes Ernesto de la Cárcova, 1998). Profesora de escenografía (UTN, 2009). Profesora adjunta en la UNA desde el 2015. Profesora de la Universidad de Palermo desde el 2022. En el ámbito profesional dirige su estudio vinculando a la escenografía con la arquitectura y el diseño interior.

77. LA RETROALIMENTACIÓN DE IDEAS Y LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO EN AULAS UNIVERSITARIAS

Tania Lopes Arouxa (*), Marianne Marques Arantes

[UADE]

[5.A] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

La propuesta consiste en reflexionar la importancia del trabajo en equipo mediante el uso de la retroalimentación para ayudar en la gestión del conocimiento. Se acompaña a los alumnos a aprender de los errores y utilizar los buenos resultados en las decisiones futuras.

(*) Licenciada en Administración de Empresas, Magister en Administración de Empresas de IBMEC (Brasil) y doctoranda en Sociología en la UCA. Docente Adjunta en las materias Administración, Innovación en valor y casos empresariales en la UADE y San Andrés y Belgrano. Docente titular en la maestría de Administración en UB y contenidista y docente de la enseñanza a distancia. Socia fundadora en el instituto de idiomas Bossa Nova.

78. ENSEÑAR DESDE LAS EMOCIONES Y APRENDER JUNTOS DE EXPERIENCIAS COMPARTIDAS

Cristina Amalia Lopez (*) [UP]

[2.F] *Creatividad en el Aula*

Aprendemos cuando el conocimiento es abordado con el entusiasmo de descubrir nuevas formas de mirar el mundo y explicarnos el por qué, para qué, cómo, dónde y cuándo. Enseñamos con pasión con la tarea de involucrar a los estudiantes para que investiguen, piensen, reflexionen, cuestionen, indaguen y concluyan. Guiamos con nuestras prácticas, con compromiso responsable cómo estudiar para saber, para apropiarse del conocimiento y así formar profesionales a partir de despertar su curiosidad en las distintas disciplinas. La tarea docente es una gimnasia del intelecto y un ejercicio del corazón, abrir la mente al descubrimiento y de la mano del saber y de la innovación, aprender y enseñar para volver a reaprender.

(*) Investigadora, escritora, periodista y comunicadora social. Desarrolladora de proyectos institucionales. Presidente de la Confederación Panamericana de Alta Costura CONPANAC. Directora de MODELBA. Miembro de la Asociación Latinoamericana de Diseño-ALADI. Miembro del Latin American Quality Institute. Miembro de la Red Latinoamericana de Investigadores en Diseño. Co directora de Agenda BOOK 21 Plataforma comunicacional online diseño tecnología y producción de la Asociación Latinoamericana de Diseño en Conexión Abierta.

79. EL ABORDAJE DEL DISEÑO PARA LA INNOVACIÓN SOCIAL DESDE LAS PROPUESTAS ACADÉMICAS PARA LOS PROYECTOS DE GRADUACIÓN

Verónica Méndez (*) [UP]

[2.G] *Creatividad en el Aula*

El abordaje del diseño para la innovación social se ha convertido en un tema relevante en las propuestas académicas para los Proyectos de Graduación. La innovación social se refiere a la creación de soluciones y cambios positivos en la sociedad, abordando problemas sociales, económicos y ambientales. En este contexto, el diseño se ha posicionado como una herramienta poderosa para impulsar la innovación social. Los proyectos de graduación en diseño han comenzado a enfocarse en abordar desafíos sociales y buscar soluciones que mejoren la calidad de vida de las personas y las comunidades. Los estudiantes de diseño se embarcan en investigaciones y procesos de diseño que tienen como objetivo identificar problemas sociales, comprender las necesidades de los usuarios y proponer soluciones creativas y sostenibles. Estas propuestas pueden abarcar una amplia gama de áreas, como la educación, la salud, la inclusión social, el medio ambiente y la igualdad de género. Sin embargo, las propuestas académicas

para los Proyectos de Graduación en diseño y comunicación que involucran la innovación social suelen incluir las propuestas en la problematización y abordar sus soluciones mediante propuestas tradicionales. En este sentido, se observa escasa la propuesta de métodos de investigación participativa, co-creación con las comunidades afectadas y enfoques interdisciplinarios que involucren a diferentes actores y expertos en el proceso de diseño. El objetivo final de estas propuestas novedosas es el de generar impacto positivo y transformación social a través del diseño. Esto implica no solo crear soluciones innovadoras, sino también evaluar su efectividad, sostenibilidad y escalabilidad a largo plazo.

(*) Licenciada en Relaciones Públicas. Diploma Sup. en Ciencia Política y Sociología. Maestranda en Epistemología e Historia de la Ciencia. Becaria de Maestría en Gestión del Diseño, investigadora académica y docente en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Miembro activo de la Red de Investigadores en Diseño. Autora de publicaciones en revistas científicas desde 2015. Presentó ponencias en Interfaces 6, 7, 8 y 10, en el Foro de Creatividad Solidaria y en el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Participó del comité editorial de destacadas revistas de comunicación. Coordinadora Académica de Proyecto de Graduación.

80. BUENOS POR CONOCER. SISTEMA GRÁFICO, COLECCIÓN DE AFICHES

Cecilia Palazzi (*), **Matías Badino**, **Sol González**, **Andrés Asarchuk** [Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional de Cuyo]

[2.0] *Creatividad en el Aula*

La propuesta “buenos por conocer” consiste en un sistema de afiches realizados por estudiantes de la cátedra Diseño Gráfico 3 perteneciente a la carrera de Diseño de la FAD, UNCuyo, Mendoza, Argentina. Los afiches relatan historias pequeñas de personas comunes que pueden ser consideradas “buenos por conocer”. Las líneas de pensamiento de diseño que se trabajaron y pusieron en valor son el diseño emocional y el diseño anclado en lo social. Mediante la consigna de trabajar con un tamaño de afiche y una caja tipográfica establecida, tomar una fotografía plano americano monocromática y usar una sola familia tipográfica, se propuso generar una pieza gráfica que forme parte de una colección de afiches con la intención de que los usuarios descubran sentimientos, se emocionen y descubran al diseño como la posibilidad de una experiencia.

(*) Diseñadora gráfica (Facultad de Artes y Diseño, UNCuyo, año 2000), jefa de trabajos prácticos (DG3 de 4to año, FAD, UNCuyo), jefa de trabajos prácticos (Diseño Editorial de 3er año, FAUD, Universidad de Mendoza) y jefa de trabajos prácticos (Producción Editorial de 3er año, FAUD, Universidad de

Mendoza). Más de 25 años de experiencia profesional en empresas de tecnología, trabajando con interfaces de usuario, comunicación institucional y redes sociales.

81. ESTRATEGIAS DE EJERCITACIÓN DE LA ORALIDAD EN LA TECNICATURA EN ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SW.

Las experiencias de Elevetor Pich y ateneo áulico

Luciana Terreni (*), **Santiago Nicolás Martínez Bender**, **Kevin Gustavo Quiroga** [Instituto Sedes Sapientiae]

[2.0] *Creatividad en el Aula*

Esta ponencia presenta hallazgos y oportunidades obtenidos a partir de la implementación de Elevetor Pich y el ateneo áulico como estrategia de entrenamiento de la oralidad en el espacio curricular Practica Profesionalizante II. A partir de la exposición de una idea de negocio IT y de un proyecto de software, los estudiantes fortalecen y desarrollan capacidades para transmitir y difundir oralmente información sobre desarrollos y productos ante potenciales clientes y grupos de interés. Estas prácticas primeramente se desarrollan en el aula para luego extenderse a público externo, en la modalidad híbrida mediada por nuevas tecnologías.

(*) Magíster en Educación en Entornos Virtuales - UNPA Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías - FLACSO Especialista en Políticas y Programas Socioeducativos - MEN Ingeniera en Sistemas de Información - UTN Profesora de Enseñanza Superior en Sistemas de Información - UCU Profesora de enseñanza media y superior. Coordinadora de Prácticas Profesionalizantes.

82. CAMBIO CLIMÁTICO Y SU APRENDIZAJE TRANSVERSAL

Maricel Alauzis (*) [Et 30]

[1.C] *Entornos digitales y tecnologías*

Desde la enseñanza de la Física Química y la Física abordaremos cómo los aspectos del Medio Ambiente pueden entenderse en una enseñanza transversal. El conocimiento social del problema del cambio climático, su análisis cognitivo y reflexivo.

(*) Licenciada en Tecnología Educativa y Profesora en Cs Físicas. Docente en Escuelas Técnicas en Física Aplicada, Física y Fisicoquímica. Tesis en Aprendizaje transversal. Estudios en Energías renovables y Tesis en educación transversal. Destacado en Feria Jurisdiccional 2022, Cambio Climático e Hidrógeno verde como solución al cambio climático y mención en Aire Acondicionado Gratuito.

83. AULA: DE LA COMPETENCIA A LA COMUNIDAD DE INTERESES

Fernando Gabriel Caniza (*)

[5.J] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Los cambios producidos en tiempos de pandemia conlleva desafíos muy importantes, que implican transformaciones en el modo de planificar y desarrollar una clase, con la necesidad de potenciar nuevas habilidades en el uso de tecnología pero también pedagógicas, si bien el modelo educativo es similar en sus contenidos principales. El Proyecto de Investigación, al ser el gran proyecto integrador que cierra el Ciclo de Graduación, requirió de una mayor contención emocional en la plataforma virtual al no contar con el contacto visual que facilita la construcción de confianza. Por otra parte, para reducir la incertidumbre, se hizo necesario una planificación y ejecución más detallada, con una información más precisa de cada paso a seguir y el fortalecimiento del trabajo colaborativo en la comunidad del aula

(*) Licenciado en Ciencias de la Comunicación (UBA). Es profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Investigación y Producción en la Facultad de Diseño y Comunicación desde 2006. Consultor en comunicación, periodista, docente, escritor y gestor cultural. En su actividad académica publicó: *Lo público y lo privado en las Relaciones Públicas. Cómo pensar la identidad y pertenencia del alumno en estos ámbitos para comprender mejor su desempeño académico y su inserción profesional*. (Año 12, Cuaderno 40, abril 2012, Buenos Aires, Argentina). También *Aproximación a la problemática de los Proyectos de Graduación de Relaciones Públicas: El Estado ausente*, (Año 6, Vol. 62, Mayo 2010, Buenos Aires, Argentina). *Integración de los conocimientos académicos. Rol de la interface en la articulación de contenidos*, Año X, Vol. 11, Febrero 2009, Buenos Aires.

84. IMPLEMENTACIÓN DE RUTINAS DE PENSAMIENTO EN LA ENSEÑANZA DE LA FÍSICA

Marcela Carrivale (*) [Universidad del Gran Rosario]

[2.L] *Creatividad en el Aula*

En la educación que se imparte hoy se observa una problemática con los procesos de comprensión de estudiantes secundarios, afectando el aprendizaje memorístico y a corto plazo. EL profesorado se enfrenta a un desafío de renovación y creatividad que dé respuestas a los problemas formativos. Investigaciones muestran que el pensamiento visible en el aula, promueve a los estudiantes a resolver problemas con eficacia y tomar decisiones bien meditadas. El objetivo de esta investigación es diseñar rutinas de pensamiento para estudiantes de escuelas secundarias de la Provincia de Santa fe y estudiar su implementación en la enseñanza de la Física.

(*) Licenciada en Biotecnología, Profesora Enseñanza Superior. Doctorado en Educación en Ciencias Experimentales en curso. Finalista "Docentes que inspiran". Distinción Olga y Leticia Cosettini 2018. Incorporación al Camino de la Educación Santafesina 2018. Docente nivel secundario física y química. Docente nivel universitario Prácticas Profesionales. Docente responsable PIC N°525 (UGR)

85. CORPORIZAR LO QUE LA PANTALLA APLANA: EL TALLER DE PLÁSTICA MEDIADO POR TECNOLOGÍAS DIGITALES

María Laura Del Franco (*), **Débora Weisvein** [Instituto Toratenu]

[5.K] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

¿Cómo enriquecer el Taller de Plástica con tecnologías digitales en el Profesorado de Nivel Primario? La mediación digital requiere cierto diseño que posibilite «dar cuerpo» a una experiencia sensorialmente «plana»: el uso de distintas cámaras en videollamadas, indicaciones y guías en el espacio visual disponible de las estudiantes, la lateralidad corporal y la simetría especular, la espacialidad en cámara para mostrar el proceso de trabajo, la posibilidad de conmover la sensibilidad y poner en acción la percepción, la transposición de contenidos o ideas en producciones plásticas. El mayor desafío es la creación de propuestas de enseñanza que integren entornos digitales donde el proceso creativo y productivo salga del plano para ser corporizado.

(*) Lic. y Prof. en Cs. de la Comunicación y Especialista en Docencia Universitaria. Se desempeña como docente en la FADU UBA y en el Instituto Terciario Toratenu. Es tutora en diversas propuestas virtuales de formación docente vinculadas al campo de la tecnología educativa.

86. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE TIC: UNA MIRADA DESDE LA EDUCACIÓN INTEGRAL

Eduardo Roberto Díaz Madero (*)

[1.F] *Entornos digitales y tecnologías*

Seleccionamos tecnologías en educación con criterios como accesibilidad, gratuidad, multidispositivo, etc. Mirarlas en clave educativa, para que sean incluidas genuinamente nos desafía. No basta conocerlas; ver tutoriales; probar su implementación con alumnos y analizar qué configuraciones las hacen apropiadas en cada campo del conocimiento. Es conveniente que revisemos nuestros criterios de selección desde la perspectiva pedagógica, para poder responder a nuestros alumnos como personas ¿Qué ocurre desde una Pedagogía Integral al elegir las?, ¿qué nuevos criterios de selección podemos repensar de su uso, desde una Educación Integral? Elegir una mirada pedagógica distinta puede aportarnos nuevos criterios al seleccionar TIC para los alumnos

(*) Prof. Física JV González, Técnico en Conducción Educativa (Instit La Salle), Licenciado en Gestión de la Educación (Universidad de Morón). Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje y Magister en Entorno Virtuales de Aprendizaje (Universidad de Panamá). Doctorando en Educación (UNTREF). Investigador s/Prácticas docentes con tecnologías. Formador de Formadores (Grado y Posgrado)

87. ENSEÑAR LAS 4 MACRO HABILIDADES A TRAVÉS DE LAS ARTES: TEACHING THE 4 SKILLS THROUGH THE ARTS

Vanesa Luz Frascino (*) [Facultad de Ciencias Sociales. Centro de Estudios Avanzados. Universidad Nacional de Córdoba]
[2.J] *Creatividad en el Aula*

El e-book se presenta como una guía práctica y una innovación en el área de lenguas extranjeras, incorporando las Artes como disparadoras para la enseñanza, el aprendizaje, y la práctica de las cuatro macro habilidades básicas (habla, escucha, lectura y escritura) en Inglés. El mismo se encuentra mediado por tecnologías, concibiéndose como un recurso digital multimodal, que integra múltiples lenguajes y propone a los estudiantes ser protagonistas activos de sus propios procesos de aprendizaje. El material propone una interacción dialógica de los estudiantes con las obras, permitiéndoles construir nuevos aprendizajes, sentidos, e interpretaciones desde su propia mirada y singularidad.

(*) Profesora de Inglés y Licenciada en Lengua Inglesa (UTN). Contenidista y tutora en la Licenciatura en la Enseñanza del Inglés (UBP). Tutora online en Preply (EE. UU.). Tesista en Maestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías (UNC). Autora del Amazon e-book Teaching the 4 Skills through the Arts.

88. DISEÑO DE SOFTWARE PARA LA SUSTENTABILIDAD UN CAMBIO DE PARADIGMA

Nancy Yeraldi Gonzalez Hernandez (*) [Universidad Autónoma del Estado de México]
[2.I] *Creatividad en el Aula*

Los procesos de diseño en la actualidad se encuentran hiper focalizados en el usuario, tratando de cubrir sus necesidades y apostando por un desarrollo tecnológico donde la ciencia sigue al servicio del sistema capitalista. Un cambio de paradigma desde el proceso conceptual del diseño de tecnologías digitales incluye el desarrollo de diseño desde componentes gráficos de significación, contextuales, políticos, éticos, culturales y ambientales, dentro de un proceso multidisciplinario apoyado de instrumentos de fácil interpretación, bajo una mirada ética e integradora.

(*) Maestra en Diseño / Universidad Autónoma del Estado de México. Doctorante en Diseño / Universidad Autónoma del Estado de México Línea de investigación: Diseño de Experiencia de Usuario, Desarrollo Sustentable, Ética Digital.

89. CLUB DE ORATORIA

Lucía Ilari (*) [Escuela secundaria N°18]
[2.K] *Creatividad en el Aula*

¿Qué pasaría si dedicáramos 1 hora semanal a enseñarles a adolescentes cómo expresarse en público? ¿Qué desafíos y posibilidades trae aparejado? ¿Qué lograríamos con los estudiantes y los contenidos que enseñamos? En esta ponencia presentaré algunas reflexiones sobre mi experiencia armando un club de oratoria semanal para adolescentes de 5to año de la escuela secundaria en la Provincia de Buenos Aires con la utilización de dinámicas, lúdicas y técnicas de improvisación teatral.

(*) Profesora Universitaria en Comunicación Social (UBA) y de Lengua y Literatura (ISFD N°39). Especialista de Nivel Superior en Escuelas y Cultura Digital. Diplomada en Comunicación no verbal (Austral). Certificada en el Dominio de las presentaciones en Toastmasters. Docente de nivel medio y CENS.

90. NOTION PARA EDUCADORES Y ESTUDIANTES: MEJORANDO LA COLABORACIÓN Y LA PRODUCTIVIDAD

Irene Laufgang (*) [Coderhouse]
[1.C] *Entornos digitales y tecnologías*

Notion es una herramienta versátil utilizada por equipos de startups como Figma, Pixar, Pinterest, Amazon, etc. Así como también estudiantes, profesores y directivos de universidades como University of Chicago y Dartmouth. El objetivo de esta ponencia es brindar una introducción a como Notion permite potenciar y facilitar la colaboración, productividad y el compromiso en entornos de enseñanza y aprendizaje. Y junto a esto, compartir ejemplos y buenas prácticas de organización digital, planificación de clases y estudios, gestión de trabajos prácticos con esta herramienta.

(*) Diseñadora UX/UI certificada en Notion, apasionada por la organización digital y la gestión de proyectos. Profesora de Diseño UX/UI en Capacitarte y Social Media Manager. En 2020, comencé a desarrollar espacios de trabajo en Notion para mí y mis clientes. Actualmente, administro la cuenta de Notion Argentina y diseño espacios de trabajo para clientes de Argentina y el exterior. Además, comparto contenido sobre buenas prácticas de organización con Notion para equipos y freelancers en @pibanotion.

91. UNA EXPERIENCIA EN SECUNDARIA CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO RECURSO PEDAGÓGICO

María Victoria Martín (*) [Colegio del Centenario]

[2.K] *Creatividad en el Aula*

La complejización y digitalización del ecosistema comunicativo atraviesa y reconfigura todas las dimensiones de la vida social. La educación no escapa a este fenómeno, de allí que resulte central analizar con las y los estudiantes sus potencialidades y amenazas. Para explorar estas herramientas, se propuso a jóvenes de 5° año de secundaria generar contenidos mediante plataformas de IA como estrategia de repaso y afianzamiento de conceptos, con antelación a una evaluación tradicional (individual y escrita). Este trabajo presenta los resultados en dos planos: como experiencia creativa de revisión temática y en tanto reflexión sobre las tecnologías de lenguaje generativo.

(*) Doctora en Comunicación, Magíster en Planificación y Gestión de Procesos Comunicacionales. Licenciada y Profesora en Comunicación Social (FPyCS- UNLP). Especialista en Educación y TIC del Ministerio de Educación de la Nación (2015). Docente-investigador FPyCS (UNLP) y Departamento de Ciencias Sociales (UNQ). Capacitadora del Ministerio de Educación de la Nación y el BID (2005-2008). Coordinadora de la Mención Comunicación de la Maestría en Ciencias Sociales y Humanidades, UNQ.

92. USO EDUCATIVO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

Gerardo Elías Navarrete Teran (*) [Universidad

Interamericana para el Desarrollo]

e-ducadores de Perfil T del mundo

En la actualidad, el estudio de la inteligencia artificial en la educación ha cobrado relevancia. Es importante distinguir el uso adecuado y definido de los modelos de Deep Learning. Consideremos los modelos generativos y discriminativos en las diferentes herramientas disponibles que utilizan inteligencia artificial. Adicionalmente al identificar las herramientas y determinar los modelos que emplean, pretendemos señalar las que son útiles en el ámbito educativo y su aplicación e implicaciones de su uso.

(*) Líder de adopción y transformación digital en Edvolution. Docente en la Universidad Interamericana para el Desarrollo Ex CIO de la Universidad Autónoma de Campeche. Coordina el Capítulo México de la Red Global de Educadores. Es vocal emérito y miembro fundador del Comité ANUIES-TIC.

93. UN DÍA DE APRENDIZAJE CON MIS PAPÁS

Miguel Ángel Ortega García (*) [SEPEN y UTBB]

e-ducadores de Perfil T del mundo

Este trabajo dará a conocer cómo desarrollar estrategias basadas en un diseño universal de aprendizaje, orientadas hacia la participación de los padres de familia y sus hijos dentro de algunas actividades curriculares, fomentando al desarrollo de habilidades socioemocionales, afectivas, autogestivas, de exploración y generación de conocimientos, de manera significativa en la comunidad escolar, fortaleciendo a la vez la comunicación entre los padres de familia, los estudiantes y la escuela. Por lo anterior considero que es necesario responder a la siguiente pregunta: ¿Cómo poder involucrar a los padres de familia en el aprendizaje de sus hijos dentro de las actividades escolares?, tomando en cuenta los siguientes principios de la NEM (2022) Mejorar las habilidades socioemocionales, brindar programas de conclusión de estudio para todas las edades, al igual que actualización, profesionalización, entre otros. Por lo que será necesario involucrar a los padres de familia en algunas actividades escolares y extraescolares, para contribuir con el desarrollo y transformación de la sociedad NEM (2022), además de fomentar al desarrollo de hábitos que permitan supervisar las tareas de sus hijos, para lograr alcanzar una mejora en el rendimiento académico de manera general. Ramírez y Rojas (2014) dicen que los cambios actuales en educación y pedagogía, propenden por la formación de educandos que sean líderes, capaces de innovar, aportar y transformar su entorno y, en sí, su vida.

(*) Líder del GEG Nayarit, docente de matemáticas en educación secundaria, actualmente estoy colaborando como director de ingeniería en Mantenimiento Industrial (MI) e Ingeniería en Energías Renovables (ER), en la Universidad Tecnológica de Bahía de Banderas (UTBB), en el estado de Nayarit, México. Me agrada compartir, contribuir, y buscar nuevas estrategias, que permitan generar aprendizajes significativos en toda la comunidad escolar, y sobre todo que resuelvan problemáticas contextualizadas, con enfoque en los Objetivos para el Desarrollo Sostenible (ODS) de la agenda 2030, para América Latina y el Caribe. Quiero compartir que, a pesar de tener 17 años de experiencia en área de la educación, considero que siempre existirá algo nuevo que aprender, por esta razón las certificaciones como entrenador e innovador de Google Workspace for Education, han permitido que recapite sobre mi práctica pedagógica, para experimentar, innovar y mejorar, el ambiente de aprendizaje en el que se interactúa (presencial o virtual) con los educandos.

94. UNA MOTIVACIÓN PARA SOÑADORES AUDIOVISUALES

Matías Riccardi (*)

[2.O] *Creatividad en el Aula*

En tiempos donde creemos que muchos de nuestros sueños son imposibles, quiero compartir mi experiencia como reali-

zador audiovisual para qué sirve de ejemplo de que con muy pocos recursos se puede realizar (en mi caso) una película. Pero la tecnología hoy nos permite expresarnos audiovisualmente en todas las áreas que querramos. Pero soy partidario de hacerlo bien, porque ello también cuenta en nuestro punto de vista del mundo en que vivimos. Y mi idea es dar pautas de cómo hacerlo bien.

(*) Docente en la UP de la Facultad de Diseño y Comunicación desde el año 2009. Diseñador de Imagen y Sonido egresado de la UBA. Dictó clases también la UNTREF, UBA, UB y seminarios todos relacionados con el área audiovisual. Guionista y Director de un largometraje documental estrenado en cine, en televisión y plataformas. Camarógrafo y editor en cine, televisión, teatro y recitales. Actualmente tiene dos guiones escritos y realiza el montaje de un programa de televisión con la conducción de Nito Mestre.

95. MÁS ALLÁ DEL ANUNCIO: EL IMPACTO CULTURAL DE LA PUBLICIDAD Y LAS RELACIONES PÚBLICAS

Romina Rovagnati (*) [Universidad de Palermo]

[2.0] *Creatividad en el Aula*

En un entorno de constante evolución y saturación de mensajes, la publicidad se erige como una herramienta esencial para comunicar, persuadir y establecer conexiones emocionales con audiencias diversas. En la asignatura Publicidad I de la Universidad de Palermo construimos marcas que perduren en la mente del consumidor. Dirigimos una especial atención al proceso creativo detrás de las campañas publicitarias exitosas. Además, exploramos el papel de la narrativa visual y verbal en la publicidad, destacando cómo estas dos fuerzas se combinan para contar historias memorables y convincentes. Mediante análisis de casos, ejemplos prácticos y discusiones interactivas, los estudiantes son desafiados a aplicar los conceptos aprendidos en los proyectos. Se les anima a colaborar y desarrollar soluciones publicitarias innovadoras que respondan a problemas del mundo real. Al finalizar, habrán adquirido una base sólida para enfrentar los desafíos y oportunidades de un campo en constante cambio.

(*) Diseñadora Gráfica (UP, 2019). Diseñadora Publicitaria (UP, 2021). Se especializó en Marketing Digital. Actualmente se encuentra cursando la Licenciatura en Comunicación Publicitaria e Institucional (UCA, 2022). Obtuvo el premio en Diseño e Imagen de Marca otorgado por la Cámara de Instituciones de Diagnóstico Médico con el auspicio institucional de la UP. Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación y Creatividad Publicitaria de la Facultad de Diseño y Comunicación. Se desempeña como diseñadora en el Centro de Estudiantes de Comunicación y Derecho de la Pontificia Universidad Católica Argentina.

96. APRENDER Y ENSEÑAR HABILIDADES EMOCIONALES

Paola Szerman (*) [Colegio Newlands Adrogué]

[2.0] *Creatividad en el Aula*

Una experiencia innovadora de capacitación en habilidades socioemocionales para alumnos de secundaria. Una propuesta disruptiva, sostenible, y replicable en diversos ámbitos y edades. Una formación que se propone instalar desde la escuela, el hábito de reconocer nuestras emociones, identificar qué nos pasa y generar respuestas que necesitamos. Aporta técnicas y ejercicios para afrontar diferentes situaciones con Inteligencia Emocional. Desde dinámicas hasta ejercicios de respiración, con diversidad de recursos que pueden aplicarse directamente a modo de taller vivencial, con su propio recorrido, o utilizarse según “situaciones emergentes” con cierta perioricidad. Actividades que ingresan al aula, entusiasman y, al mismo tiempo promueven reflexión y aprendizaje.

(*) Lic. en Ciencias de la educación y psicopedagoga. Especialista en Inteligencia emocional. Ha creado un programa de capacitación en habilidades socioemocionales, aplicable a diferentes edades: adolescentes, adultos, y adultos mayores, basado en el aprendizaje vivencial, con contenidos teóricos, dinámicas y estrategias didácticas específicos. Actualmente brinda capacitación y asesoramiento a instituciones y alumnos.

97. DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA MEDIANTE PROYECTOS DE SOFTWARE

Luciana Terreni (*) [Instituto Sedes Sapientiae]

[2.N] *Creatividad en el Aula*

En un contexto de modernización de las relaciones y perfiles laborales, producto del avance las nuevas tecnologías de la información y la comunicación sobre todos las estructuras de la sociedad, se ha generado la necesidad de formar profesionales que no solo desarrollen habilidades propias del campo de formación sino también habilidades sociocomunicacionales que les permitan desempeñarse en el mundo del teletrabajo o difundir masivamente el producto de su trabajo en diversos formatos, géneros y con diferentes tecnologías. Considerando lo antes mencionado, desde el Instituto Sedes Sapientiae se han promovido acciones para la formación y fortalecimiento de habilidades blandas como la comunicación oral y escrita y es por ello que desde el espacio PPII de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de Software se ha llevado adelante una metodología de aprendizaje basada en proyectos que implicaron la elaboración de producciones escritas que abarcaron un documento formal de proyecto, un resumen y abstract, un poster académico y presentaciones digitales y por otro lado instancias de presentación oral como exposiciones y debates por equipos, videos explicativos y participación en workshop y

congresos. Todas estas actividades se abordan partiendo de la premisa de la complejidad e interdependencia de la oralidad y la escritura y han permitido que los estudiantes desplieguen capacidades de síntesis, de respeto a normas de escritura, de organización del discurso y de ejercicio de diversos modos de comunicar de acuerdo al contexto.

(*) Magíster en Educación en Entornos Virtuales - UNPA Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías - FLACSO Especialista en Políticas y Programas Socioeducativos - MEN Ingeniera en Sistemas de Información - UTN Profesora de Enseñanza Superior en Sistemas de Información - UCU Profesora de enseñanza media y superior. Coordinadora de Prácticas Profesionalizantes.

98. PEQUEÑAS MIRADAS HACIA ADETRÁS: INICIACIÓN AL MINDFULNESS O ATENCIÓN PLENA DESDE EDADES TEMPRANAS

Laura Vela Toro (*) [Colegio San Francisco de Asís]
e-ducadores de Perfil T del mundo

"Pequeñas Miradas hacia adentro" es un proyecto de iniciación al mindfulness o atención plena desde edades tempranas que, desde hace siete cursos escolares, vengo desarrollando con mi alumnado en la etapa de educación infantil. A través de esta ponencia pretendo despertar interés por esta práctica y para ello comenzaré con un pequeño recorrido por los orígenes del mindfulness, luego hablaré sobre sus beneficios en el ámbito educativo y mostraré algunos ejemplos prácticos.

(*) Maestra de Educación Infantil. Especialista en Educación Emocional. 2º Mejor Docente de Educación Infantil Premios Educa 2018. Finalista en los III Premios Escuela Infantil con el proyecto "Pequeñas Miradas hacia dentro". Miembro del jurado del festival el Chupete 2022. Articulista en plataformas educativas. Colaboro jornadas, ponencias y formaciones para docentes.

99. PEDAGOGÍA DE LA FOTOGRAFÍA ARTÍSTICA

Belén Castaldo (*)
[2.N] Creatividad en el Aula

En la presente ponencia se desarrollará acerca de la experiencia docente en de la asignatura asincrónica Taller de Fotografía I. Se contemplará el modelo pedagógico establecido por el área virtual asimismo como ha ido cambiando desde que comencé como docente. La ponencia tiene como objetivo unir el desarrollo pedagógico que posee la materia así como sus contenidos con la expresión individual de cada estudiante.

(*) Licenciada en Fotografía recibida con honores (Cum Laude) en la Universidad de Palermo. Mis trabajos personales son de

fotografía artística, sin embargo me especializo en fotografía de recitales y eventos, moda, retratos, y postproducción. Asimismo, realizo videoclips, escribo guiones, soy directora de arte y de fotografía en cuanto filmmaking. Actualmente me encuentro trabajando como docente dentro del área virtual de la UP, en la cátedra de Taller de Redacción y Taller de Fotografía I, puesto ganado luego de tantos años de experiencia como asistente de cátedra así como resultado de haber concluido con excelentes notas el curso de pedagogía correspondiente. Me encuentro, de todas formas, en búsqueda de ampliar mis horizontes, de dedicarme a lo que más amo que es la fotografía y la docencia, de oportunidades que puedan surgir y me ayuden a ganar experiencia.

100. CÓMO INCENTIVAR AL ESTUDIANTE

Belén Castaldo (*)
[2.A] Creatividad en el Aula

La presente ponencia se tratará acerca de la creatividad en el aula, en un caso específico como lo es Taller de Fotografía I para aquellos estudiantes que no son de Licenciatura en Fotografía y tienen que cursarla obligatoriamente. Compartiré técnicas creativas e innovadoras que fueron utilizadas en el contexto del aula para lograr entusiasmo en los alumnos.

(*) Docente en la Universidad de Palermo en la modalidad online.

101. PENSAR LA ESI DESDE EL LENGUAJE TEATRAL

Mariano Corj (*) [Escuela Provincial de Teatro N°3200]
[2.B] Creatividad en el Aula

La producción artística teatral ha sido (y aún lo es) una bitácora de las realidades de las sociedades que las gestaron, las producciones que marcaron la cosmovisión de determinadas épocas, son verdaderos registros históricos con el tinte poético. Poder repensar los textos clásicos, tomar la formas y los fondos, tonos, ritmos en que fueron contruidos, entender los como el ejercicio del poder se manifestaba, el rol de la mujer, las expectativas en los hombres, la construcción de las masculinidades, la violencia en las relaciones, etc. Buscar y poder entender los contextos y resignificar los argumentos en nuevas puestas que visualicen las problemáticas desde un marco donde la ESI sea el eje de una discusión consciente.

(*) Profesor de Teatro. Promotor Sociocultural en Teatro (actor). Director de Teatro. Docente de la Cátedra Educación Artística Teatro en la EESO 429 "Mario R. Vecchioli" Profesor de la Cátedra "Seminario Alternativo" y Docente Tutor de "Prácticas de Promoción Sociocultural" en la Escuela Provincial de Teatro N°3200.

102. EL DESARROLLO CREATIVO REAL VS EL IDEAL EN LA PROPUESTA EDUCATIVA EN LAS ESCUELAS MEDIAS TÉCNICAS DENTRO DEL CAMPO DEL DISEÑO.

Caso de Estudio ET 15 Maipú

Valeria Delgado (*)

[2.A] Creatividad en el Aula

El tema es indagar, visibilizar y profundizar como el desarrollo creativo y la implementación del plan de estudio se ven afectados por la falta de recursos tecnológicos, edilicios y humanos en la ET 15 "Maipú". Y a partir de la siguiente pregunta problema ¿Cuáles son los factores que inciden en la estimulación de la creatividad en el aula taller, la formación del perfil profesional del estudiante y las diferencias entre la planificación y la implementación del nuevo plan de estudio a partir de la realidad educativa en la ET 15 "Maipú"? se desarrolló toda la investigación.

103. EL DESARROLLO CREATIVO REAL VS EL IDEAL EN LA PROPUESTA EDUCATIVA EN LAS ESCUELAS MEDIAS TÉCNICAS DENTRO DEL CAMPO DEL DISEÑO

Caso de estudio: ET 15 "Maipú", Especialización en Diseño y Comunicación Publicitaria, en CABA entre 2012 y 2020

Valeria Delgado (*)

[2.N] Creatividad en el Aula

El tema es indagar, visibilizar y profundizar como el desarrollo creativo y la implementación del plan de estudio se ven afectados por la falta de recursos tecnológicos, edilicios y humanos en la ET 15 "Maipú". Y a partir de la siguiente pregunta problema ¿Cuáles son los factores que inciden en la estimulación de la creatividad en el aula taller, la formación del perfil profesional del estudiante y las diferencias entre la planificación y la implementación del nuevo plan de estudio a partir de la realidad educativa en la ET 15 "Maipú"? se desarrolló toda la investigación.

(*) **Valeria Delgado.** Diseñadora Gráfica (UP), Profesora en Disciplinas Industriales (UTN), Especialización en Educación y Tics (Ministerio Educación Nación), Magister en Gestión del Diseño. Docente universitaria, UP entre otras instituciones terciarias y profesorado. Referente de Prácticas Profesionalizantes y Maestra Especial de Prácticas en Diseño y Comunicación Publicitaria en la ET 15 Maipú. A cargo del Estudio de Diseño: VCDiseño. Realización de proyectos visuales integrales.

104. LA ELABORACIÓN DEL TIF: LA ESCRITURA EN MEDIO DE MÚLTIPLES REQUISITOS ADMINISTRATIVOS

Mariela Silvana Di Meglio (*), Ana Funes [Facultad de Psicología de la UNLP]

[2.B] Creatividad en el Aula

El presente trabajo se desprende de la investigación TIF: Imaginarios, desafíos y posibilidades en la producción y comunicación del conocimiento en la Universidad que se está desarrollando en la Facultad de Psicología de la UNLP. El objetivo de esta propuesta es explorar y analizar el impacto que la implementación de este Trabajo Final ha producido en todos los actores institucionales, y las modificaciones que ha implicado desde su inicio hace ya 6 años. Nos focalizaremos en los aspectos administrativos y en las adecuaciones reglamentarias que se fueron realizando para facilitar el proceso. Por otro lado, analizaremos los imaginarios que acompañaron estas instancias.

(*) Especialista en docencia universitaria y Orientación educativa y laboral. Lic. en Psicología, docente de la Facultad de Psicología (UNLP).

105. LA ELABORACIÓN DEL TIF: LA ESCRITURA EN MEDIO DE MÚLTIPLES REQUISITOS ADMINISTRATIVOS

Ana Paula Funes (*)

[5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El presente trabajo se desprende de la investigación TIF: Imaginarios, desafíos y posibilidades en la producción y comunicación del conocimiento en la universidad que se está desarrollando en la Facultad de Psicología de la UNLP, con el objetivo de explorar y analizar el impacto que la implementación de este trabajo final ha producido en todos los actores institucionales, y las modificaciones que ha implicado desde su inicio, hace ya 6 años. En este trabajo, focalizaremos en los aspectos administrativos, y las adecuaciones reglamentarias que se fueron realizando de modo de facilitar el proceso. Por otro lado, analizaremos los imaginarios que acompañaron estas instancias.

(*) Lic. en Psicología.UNLP

106. LA TIF Y LA LABOR DOCENTE EN LA UNLP

Maria Gelly Genoud (*) [Facultad de Psicología - UNLP]

[5.B] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La presentación surge del proyecto de investigación TIF: Imaginarios, desafíos y posibilidades en la producción y comunicación del conocimiento en la universidad que realizamos en la Facultad de Psicología de la UNLP. En etapas previas reconocimos cuatro dimensiones que impactan en cómo los docentes enfrentan y resuelven el proceso de acompañamiento en la elaboración del TIF: responsabilidad, tiempo, resignificación de la labor docente y formación. Ahora profundizaremos en la resignificación de la labor docente para ofrecer un análisis de las implicancias que este aspecto tuvo

en la organización de las cátedras, trabajo áulico y modos de vinculación con los estudiantes.

(*) Licenciada y Profesora en Sociología, por la UNLP y Licenciada en Comunicación por la UNLP. Jefa de Trabajos Prácticos del Taller de Producción Textual en la carrera de Psicología de la UNLP.

107. ENTRE VIRTUALIZACIÓN Y PRESENCIALIDAD: DESAFÍOS TECNO-PEDAGÓGICOS EN EDUCACIÓN SUPERIOR

María Florencia Gómez (*), **Joaquín Bartoli**,
Pablo Pierigh [Facultad de Psicología (UNLP)]
[5.E] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

En esta presentación nos proponemos socializar las actividades y tareas desarrolladas por el Equipo Pedagógico de Grado del Área de Educación a Distancia de la Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata. Además, revisaremos las claves del pasaje progresivo de la virtualización forzada a la implementación de recursos virtuales para el acompañamiento de las clases presenciales. Finalmente, reflexionaremos sobre los desafíos técnico-pedagógicos de contar con herramientas que posibiliten la adaptación mediante sistemas híbridos, trabajos en la plataforma Moodle y los aportes al seguimiento de las trayectorias educativas al inicio y cierre de la formación.

(*) Esp. en Docencia Universitaria (UNLP), Lic. y Prof. en Psicología (UNLP). Estudiante avanzada del Mag. Tecnología informática aplicada a la Educación (Fac. Informática, UNLP). Docente, investigadora y tutora virtual (Fac. Psicología, UNLP). Participante extensionista de la comunidad virtual de práctica "Docentes en línea" (FaHCE, UNLP).

108. CONSTRUYENDO CONEXIONES SIGNIFICATIVAS: CUESTIONARIOS INTERACTIVOS EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

María Celeste Marrocco (*) [ISFD Zarela Moyano de Toledo]
[2.N] *Creatividad en el Aula*

Sumérgete en la innovación educativa de la gamificación a través de cuestionarios interactivos. Compartiré experiencias enriquecedoras en secundaria, destacando cómo la gamificación motiva incluso a estudiantes menos entusiasmados. Revisaremos estrategias para crear preguntas atractivas y desafíos lúdicos que despierten el interés y el pensamiento crítico. Abordaremos cómo esta tecnología contemporánea revitaliza el aula tradicional y promueve conexiones educativas significativas en la era digital. Juntos, investigaremos cómo esta metodología capacita a los educadores para fomentar el logro académico y cultivar un genuino entusiasmo por el aprendizaje en cada estudiante.

(*) Exploradora de la confluencia entre arte y educación, la Dra. María Celeste Marrocco es titulada en Artes por la UNC y Licenciada en Cine y TV, además de especialista en Educación y TIC, así como Esp. en video y tecnologías online/offline. Su versatilidad como docente, escritora, investigadora y consultora se centra en el impacto transformador de la tecnología en la educación. Como creadora de contenidos digitales para redes y edutainment, trasciende fronteras en la era digital, apuntando a nuevas perspectivas en el aprendizaje.

109. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO TEMÁTICA DE REFLEXIÓN TRANSVERSAL EN PROYECTOS DE GRADO 2023

Ana Lia Monfazani (*)
[2.O] *Creatividad en el Aula*

Esta ponencia refleja la aparición de la problemática de la Inteligencia Artificial en diversas disciplinas del Diseño y Comunicación. Se relevarán tres proyectos de investigación presentados en la materia Seminario de Integración 1 de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, en los que se analiza el rol de la Inteligencia Artificial en el diseño industrial y en el cine. En particular en el campo del cine, se reflejará la reflexión de los alumnos acerca de la relación entre IA y la creatividad en la industria audiovisual y en los guiones. También se comentarán los aspectos éticos de la utilización creativa de la IA. En cambio, en el campo del Diseño Industrial, se describirá de qué manera el alumno abordó el diseño de prótesis ortopédicas con ayuda de la IA.

(*) Licenciada en Comunicación (UBA) y tengo un MBA con especialización en empresas industriales (UBA). Además, soy coach certificada por Newfield Network (Chile) y hace 20 años soy profesora de Introducción a la Investigación y Seminario de Integración 1 en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Desde hace 5 años trabajo en Promperú fomentando las exportaciones de origen peruano a Argentina. Desde mi puesto, colaboro en el posicionamiento de los productos peruanos con atributos tales como su calidad premium, su sustentabilidad y su certificación internacional.

110. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

Leonardo J. Pacheco Trujillo (*) [Universidad Simón Bolívar]
[1.C] *Entornos digitales y tecnologías*

La inteligencia artificial generativa tiene el potencial de revolucionar la educación, proporcionando a los estudiantes un aprendizaje personalizado, adaptado a sus necesidades individuales. La IAG puede también ser utilizada para crear entornos de aprendizaje más atractivos y estimulantes; en este

contexto es que utilizando herramientas de inteligencia artificial en los dispositivos móviles, en aplicaciones como WhatsApp, los estudiantes pueden realizar actividades como la creación de perfiles de nuevos puestos de trabajo, análisis crítico de documentos y retroalimentación a propuestas diseñadas.

(*) Administrador de empresas. Magician en administración innovación de empresas, especialista en e-learning y candidato a Dr. en administración. Profesor universitario con más de 14 años de experiencia en pregrado y posgrado. Experto de inteligencia artificial generativa aplicada a la educación y youtuber académico.

111. CLASE INMERSIVA EN EL METAVERSO CON ESTUDIANTES CON ESTUDIANTES DE UCASAL Y UNIVA MÉXICO

Felix Pelo (*) [Universidad Católica de Salta]

[2.G] *Creatividad en el Aula*

La experiencia a relatar refiere a una clase desarrollada en el Metaverso de Ucasal (Universidad Católica de Salta) con estudiantes de Criminalística Salta-Argentina y estudiantes de Jurídica de UNIVA México, la actividad se desarrolló en el marco de un Taller Coil (Colaboración internacional en Línea) entre ambas Universidades, que posibilitó poder impartir una clase donde los alumnos y docentes formaron parte de un espacio áulico creado en el Metaverso, cada docente y alumno, diseño su avatar y se integró al espacio virtual, pudiendo participar de la Clase, que trató temas relacionados con la especialidad Criminalística y del ámbito jurídico, se expusieron videos y una presentación a través del espacio virtual para ambos grupos de estudiantes, que participaron dentro del mismo espacio y desarrollaron un trabajo grupal, con consignas para ambos grupos con sus conclusiones. Fue una linda experiencia de poder desarrollar una clase en un espacio inmersivo donde utilice un Casco Oculus, que te posiciona en el aula virtual, percibiendo a todos en ese mismo espacio, a pesar de estar distanciados físicamente el metaverso, que nos unió a través del espacio virtual y pudimos corroborar que es posible enseñar y aprender a través de estas herramientas y espacios.

(*) Profesor Universitario. Licenciado en Criminalística. Docente de la Cátedra Balística II de la Carrera Licenciatura en Criminalística. Diplomado en Recursos Tecnológicos aplicados a la Educación y la Enseñanza en entornos híbridos. Docente capacitado en Talleres de Aprendizaje Colaborativo Internacional en Línea. Se desempeñó como Rector del ISEP 6045 y Ex-Director de Policía Científica y Técnica de la Provincia de Salta. Argentina.

112. EXPERIENCIA INMERSIVA EN EL METAVERSO EN UN TALLER DE INTERCAMBIO INTERNACIONAL DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

Felix Pelo (*) [Universidad Católica de Salta]

[2.F] *Creatividad en el Aula*

La experiencia a relatar refiere a una clase desarrollada en el Metaverso de Ucasal (Universidad Católica de Salta) con estudiantes de Criminalística Salta-Argentina y estudiantes de Jurídica de UNIVA México, la actividad se desarrolló en el marco de un Taller Coil (Colaboración internacional en Línea) entre ambas Universidades, que posibilitó poder impartir una clase donde los alumnos y docentes formaron parte de un espacio áulico creado en el Metaverso, cada docente y alumno, diseño su avatar y se integró al espacio virtual, pudiendo participar de la Clase, que trató temas relacionados con la especialidad Criminalística y del ámbito jurídico, se expusieron videos y una presentación a través del espacio virtual para ambos grupos de estudiantes, que participaron dentro del mismo espacio y desarrollaron un trabajo grupal, con consignas para ambos grupos con sus conclusiones. Fue una linda experiencia de poder desarrollar una clase en un espacio inmersivo donde utilice un Casco Oculus, que te posiciona en el aula virtual, percibiendo a todos en ese mismo espacio, a pesar de estar distanciados físicamente el metaverso, que nos unió a través del espacio virtual y pudimos corroborar que es posible enseñar y aprender a través de estas herramientas y espacios.

(*) Profesor Universitario. Licenciado en Criminalística. Docente de la Cátedra Balística II de la Carrera Licenciatura en Criminalística. Diplomado en Recursos Tecnológicos aplicados a la Educación y la Enseñanza en entornos híbridos. Docente capacitado en Talleres de Aprendizaje Colaborativo Internacional en Línea. Se desempeñó como Rector del ISEP 6045 y Ex-Director de Policía Científica y Técnica de la Provincia de Salta. Argentina.

113. CAEX COMO EXPERIENCIA DE TRANSFORMACIÓN PARA EL APRENDIZAJE.

Liliana Puerto (*), **David Orjuela**, **Karen L. Rodríguez**, **John Mario Chica** [Corporación Universitaria Minuto de Dios]

[2.C] *Creatividad en el Aula*

La ponencia presentará el "Centro de Apoyo a la Experiencia de Aprendizaje" como una poderosa plataforma o espacio de transformación educativa. Destacará su papel en enriquecer el proceso de aprendizaje a través de estrategias innovadoras y recursos digitales. Se invita a los participantes a descubrir cómo este centro promueve un ambiente estimulante, fomenta el desarrollo del estudiante desde cuatro habilidades transversales como Habilidades de Poder, Habilidades en Pensamiento Matemático y Habilidades Comunicativas en Inglés y Español, potenciando sus competencias para enfrentar los retos del

siglo XXI. Una experiencia enriquecedora para todos los estudiantes.

(*) Gestora de Aprendizaje en Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá, Colombia. Licenciada en lengua castellana, Inglés y Francés (Universidad de la Salle). Especialista en Planeación educativa. Pontificia Universidad Javeriana. Magister en Educación (TEC – Monterrey)

114. CO+LABORATORIO: UN PROCESO DE INMERSIÓN TECNOLÓGICA

Carolina Romera (*), **Cecilia Vázquez** [Profesorado CONSUDEC]

[2.C] *Creatividad en el Aula*

Desde 2015 con la implementación de los diseños curriculares para la formación docente en CABA, se habilitó la posibilidad de dictar el 30% del cursado de las carreras en modo virtual. Desde entonces desarrollamos en el Profesorado CONSUDEC el programa “Colaboratorio”, proyecto de inmersión tecnológica cuya finalidad formativa fue promover el desarrollo de habilidades de enseñanza mediada por tecnología. Desde entonces ampliamos el dispositivo inicial retroalimentando la propuesta. Así pudimos atravesar la pandemia sin perder un solo día de clases, constituyéndonos además en tutores de más de 200 instituciones que capacitamos y acompañamos. Hoy como ayer seguimos potenciando el proyecto inicial.

(*) Psicopedagoga, profesora especializada en educación a distancia por la UNED, licenciada en educación por la UNQUI, magister en dirección estratégica de personas por la Universidad de Salamanca. Apasionada por aprender, enseñar y todo lo que esto involucre a lo largo de la vida en situaciones académicas, formativas y laborales.

115. ¡AL INFINITO Y MÁS ALLÁ! ESTRATEGIAS DE DELIMITACIÓN Y REFORMULACIÓN DEL CANON ESCOLAR EN LITERATURA

Roberto Jesús Sayar (*) [UBA-UM-UNLP-Instituto Martín Miguel de Güemes]

[2.A] *Creatividad en el Aula*

La conformación del canon escolar de una disciplina como la Literatura, más allá de sus límites legales y curriculares, obedece, como toda colección de textos, a un criterio determinado que, generalmente, se dirime entre su valor estético y su correspondiente mérito creativo, artístico o discursivo. Ahora bien, al momento de su aplicación se vuelve necesario desplegar una serie de estrategias para poder escoger la opción que mejor se ajuste a un grupo específico para que este pueda, eventualmente, generar conocimiento significativo acerca de una determinada temática. Este trabajo, entonces, intentará

desplegar una propuesta específica para facilitar y puntualizar tal elección.

(*) Licenciado y Profesor Normal y Superior en Letras (UBA); Diplomado Universitario en Asuntos Docentes (UM) y maestrando en Literaturas Comparadas (UNLP). Miembro del “Grupo Japón” de ALADAA Argentina. Miembro del Centro de Estudios en Filosofía Patristica y Medieval “Studium” (FHyA-UNR). Miembro de GELEO (SEUBE-FFyL-UBA).

116. UN LARGO Y DURO CAMINO DE RETORNO A CASA Qué aspectos limitan la retención de estudiantes universitarios en el retorno a la presencialidad plena

Walter Temporelli (*) [USAL]

[5.K] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Existen multiplicidad de factores que inciden en el retorno armónico a la presencialidad por parte de los estudiantes universitarios, que van desde lo emocional, pasando por lo económico, lo familiar, y lo ambiental hasta lo laboral, que impactan en este proceso inédito. En paralelo, se observan algunas estrategias –a veces descoordinadas por parte de instituciones educativas– tendientes a lograr una vuelta adecuada a las aulas, que puedan reducir al mínimo la deserción estudiantil universitaria. Las proyecciones del Ministerio de Educación no son optimistas, dado que se anticipa un número importante de estudiantes que abandonará el sistema escolar llegando a una deserción significativa en términos globales.

(*) Doctor en Psicología de la Educación, Diploma de Estudios Avanzados en Psicología Evolutiva y de la Educación, Máster en Investigación en Psicología de la Educación, Diploma de Estudios Superiores Especializados en Psicología de la Educación, en todos los casos en Universidad Autónoma de Barcelona, Universidad de Barcelona, Universidad Rovira i Virgili, Universidad Ramón Llull, Universidad Lleida, y Universidad Girona. Máster en Comunicación y Educación (UAB) Licenciado en Psicopedagogía (UNLZ). Miembro del Programa Raíces para científicos argentinos retornados.

117. USO DE LA IA EN LA ADMINISTRACIÓN MARÍTIMA. CONFIGURANDO PROMPTS PARA OPTIMIZAR LAS RETROALIMENTACIONES

Harold Alvarez Campos (*) [Universidad Autónoma del Caribe]

[1.F] *Entornos digitales y tecnologías*

La inteligencia artificial en la educación no es algo nuevo pues, hace más de cinco años ya había en uso, varias tecnologías que facilitaban, desde texto hasta imágenes, todas con base en el uso de grandes fuentes de datos corporativas. En este artículo, se mostrarán los resultados del trabajo de aula en

relación con el uso y configuración de prompts en el ChatGPT, con el fin de mejorar los resultados de búsquedas de información en el campo de la Administración Marítima. Lo anterior, basado en un estudio descriptivo de resultados, al aplicar dichos prompts, para simular eventos, situaciones y casos, tendientes a la mejor presentación de la información logística y de análisis. En el uso de la IA en el caso de la Administración Marítima, se diseñaron cinco casos previamente configurados, que ayudan a la logística a obtener mejores resultados en sus procesos. Así mismo, se empleó el organizador gráfico text2map, en el que se presenta la información obtenida del proceso de investigación, el cual es del tipo descriptivo. La población de estudiantes es de estrato 2 y 3, de dos instituciones de educación superior como son la Universidad Autónoma del Caribe y la Escuela Naval de Suboficiales A.R.C. "Barranquilla", en los programas de Administración Marítima y Fluvial y Tecnología en Administración Marítima.

(*) Doctor of Educational Technology. Magíster en Informática Educativa, Especialista en Docencia Universitaria. Especialista en Informática y Telemática, Ingeniero de Sistemas, Diplomado en Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Experto en Diseño de Cursos E-Learning. International Computer Driving Licence / ICDL Start Certificate.

118. LAS TIC EN LA FORMACIÓN DOCENTE DE LAS UNIVERSIDADES DEL CONURBANO: ALGUNAS DISCUSIONES CONCEPTUALES EN EL INICIO DE LA INVESTIGACIÓN

Ariel Roberto Canabal (*) [UNTREF ISDFyT 209]

[5.K] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

En el marco de un proyecto recientemente aprobado por la UNTREF en su programa de investigación sobre la presencia y uso de la tecnología en la formación docente brindado por Universidades del Conurbano, discutiremos algunos aspectos de lo indagado en nuestra investigación anterior, "Educación y sociedad digit@l: los Materiales Didácticos Digitales y la formación docente en educación superior" (2021-2022), y los presupuestos teóricos sobre los que ampliamos el campo en la actual. Consideramos que, en tiempos de IA, e internet 4.0, analizar el modo en que se usa y se aplica las TIC en la formación docente reviste centralidad.

(*) Profesor investigador de la UNTREF. Docente y Coordinador de la Carrera de Nivel Primario del ISDFyT 209, Prof. de Enseñanza Primaria. Prof. Filosofía y Ciencias de la Educación. Licenciado en Ciencias de la Educación UNTREF. Especialista en Gestión de la Instituciones. FLACSO. Mgter en Política y administración de la Educación UNTREF. Doctorando en Educación UNTREF/UNLA/UNSAM. Investigador especializado en cuestiones de Gestión educativa, y Supervisión Escolar. Investigador Categoría III del programa de incentivo

119. HERRAMIENTAS DIGITALES COMO FÁBRICAS DE TIEMPO PARA EL LIDERAZGO DIRECTIVO

Verónica Caputi (*) [Instituto Victoria Ocampo]

[5.H] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

En una escuela llamada a ser cada vez menos escuela y más comunidad de aprendizaje, es indispensable el liderazgo de los directivos para instalar una cultura de trabajo colaborativo, de aprendizaje metacognitivo y de generación de datos que sirva para medir resultados y tomar decisiones. ¿En qué tiempo hacerlo mientras desde la oficina de Dirección se atienden múltiples y diversas demandas de diversos actores? En la presentación se mostrarán experiencias para ejemplificar con qué herramientas digitales los directores de escuelas pueden seguir la evolución del trabajo de sus equipos docentes mientras ellos mismos aprenden a utilizarlas; cómo se puede acelerar el tiempo de la generación de proyectos y cómo se puede instalar una actividad extra, de impacto en toda la formación del alumnado, cuando no se dispone estructuralmente de horas asignadas para eso.

(*) Lic. en Psicología (USAL) Especialista en Educación y Tecnología (FLACSO) Egresada de la Diplomatura en Diseño de Gestión de Innovación Educativa (Universidad Siglo 21) Facilitadora de Clubes TED-ED Directora de Innovación y Directora del Nivel Secundario del Instituto Victoria Ocampo Consultora educativa.

120. EL SITIO DE LA MEMORIA: MATERIALES EDUCATIVOS Y EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS DE APRENDIZAJE

Gabriela Casenave (*), **Mariángeles Glok Galli** [Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires]

[2.A] *Creatividad en el Aula*

Este trabajo presenta el proceso de planificación y elaboración de materiales educativos desde el enfoque de la pedagogía de la memoria para la web del sitio de Memoria Monte Pello. La propuesta se enmarca en la puesta en valor del lugar que funcionó como Centro Clandestino de Detención y Tortura durante la última dictadura. Construir materiales educativos para entornos virtuales mediante la utilización de herramientas TIC aporta al conocimiento de la historia local/regional del centro de la provincia de Buenos Aires a la vez que promueve aprendizajes significativos sobre memoria viva con el fin de sensibilizar y construir ciudadanía.

(*) Licenciada y profesora en Comunicación Social de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Especialización en Prácticas Socioeducativas para el Nivel Secundario. Profesora adjunta del espacio de Prácticas Pre-Profesionales y JTP de Comunicación y Educación en la Facultad de Ciencias Sociales de la

UNICEN con designación ordinaria desde 2012. Docente en el área comunicación cultura y medios en el nivel secundario.

121. PROMOCIÓN SOCIOCULTURAL EN EL TEATRO. FORMACIÓN ARTÍSTICA PARA RECUPERAR LOS TERRITORIOS

Mariano Corj (*) [Escuela Provincial de Teatro N°3200]
[2.H] *Creatividad en el Aula*

En la formación el y la practicante en Promoción Sociocultural en Teatro planificaba estrategias de intervención artística y abordaje social capaz de fortalecer el propio territorio. La pandemia del Covid19 provocó que muchos espacios de intervención, como vecinales, centros culturales independientes, bibliotecas territoriales y espacios referentes en los barrios, cesarán sus actividades culturales. Esto implica repensar no solo el rol de La Promoción Sociocultural, sino el abordaje que nuestros estudiantes proyectan; ya no solo deben pensar en la intervención artística y abordaje social, sino también en la recuperación y reactivación de estos espacios desolados por la pandemia.

(*) Profesor de Teatro. Promotor Sociocultural en Teatro (actor). Director de Teatro. Docente de la Cátedra Educación Artística Teatro en la EESO 429 "Mario R. Vecchioli" Profesor de la Cátedra "Seminario Alternativo" y Profesor de "Prácticas de Promoción Sociocultural" en la Escuela Provincial de Teatro N°3200.

122. LA LITERATURA EN LOS TIEMPOS DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL

Luciana Diomedi (*) [Facultad de Periodismo y Comunicación Social UNLP]
[2.K] *Creatividad en el Aula*

El presente trabajo busca narrar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes del Taller de Lectura y Escritura I de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la UNLP. En esta asignatura, a través de la tríada contexto-texto-autor se realiza un abordaje de la literatura que permite profundizar en la enseñanza de la escritura en el primer año de la universidad. Esta ponencia tiene como objetivo desarrollar las estrategias implementadas en el aula para fomentar la lectura en una generación marcada por la cultura digital.

(*) Licenciada en Comunicación Social con Orientación en Periodismo en la Universidad Nacional de La Plata. Becaria doctoral UNLP con lugar de trabajo en el Centro de Investigación de Lectura y Escritura.

123. EXPOSICIÓN DE PROYECTOS DE CURSADA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL II

Gimena Dusi (*) [Universidad de Palermo]
[2.J] *Creatividad en el Aula*

En esta ponencia se presentará, desde un enfoque pedagógico, el armado de proyectos de carpetas de largometrajes para la búsqueda de financiación desde sus inicios hasta el pitching final.

(*) Artista Plástica y Productora audiovisual, trabaja hace muchísimos años en la Facultad. Asistente de cátedra de producción en el ENERC, trabaja en INCAA en los inicios de Concursos para proyectos de tv digital. Ganadora de financiación para un proyecto de cortometraje en san Luis que posteriormente gana varios premios a nivel mundial. Trabaja en el armado de carpetas para presentación a concursos.

124. PROYECTO DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL: GAMIFICACIÓN, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, METAVERSO Y REALIDAD AUMENTADA EN CONTEXTOS EDUCATIVOS NO FORMALES

Javier Gil Quintana (*), José Javier Hueso Romero, Simón Gil Tévar [Universidad Nacional de Educación a Distancia - España]
[5.D] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Este Proyecto de Transferencia que se desarrollará de enero de 2022 hasta enero de 2023 tiene como finalidad la dinamización didáctica desde una perspectiva innovadora de las Salas del Palacio Episcopal de la Catedral de Segovia a través de la tecnología digital, la gamificación educativa y el metaverso. La creación de estas visitas guiadas con todo sus documentos y materiales, desde el área educativa, se organizarán atendiendo a dos públicos distintos. En un primer lugar, el enfoque será destinado a alumnado de Educación Primaria; y, en segundo lugar, a alumnado de Educación Secundaria, Bachillerato, Universidad y Formación Profesional, además de grupos de adultos o familias y al público en general. Además, hay que indicar que la catedral de Segovia y las salas que forman parte de este Proyecto tienen un número de visitas anuales de 400.00 personas aproximadamente, siendo estas también beneficiarias de esta propuesta.

(*) Doctor en Educación y Comunicación por la UNED, premio extraordinario, acreditado por ANECA y sexenio de investigación. Graduado en Magisterio por la Universidad de Valladolid; Máster en Tecnologías Digitales y Sociedad del Conocimiento y Máster en Comunicación y Educación en la Red por la UNED; experto en análisis de medios, producción digital y software libre (UNED).

125. EL SITIO DE LA MEMORIA: MATERIALES EDUCATIVOS Y EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS DE APRENDIZAJE

Mariángeles Glok Galli (*), **Gabriela Casenave** [Facultad de Ciencias Sociales]

[2.I] *Creatividad en el Aula*

Este trabajo presenta el proceso de planificación y elaboración de materiales educativos desde el enfoque de la pedagogía de la memoria para la web del sitio de Memoria Monte Pello-ni. La propuesta se enmarca en la puesta en valor del lugar que funcionó como Centro Clandestino de Detención y Tortura durante la última dictadura. Construir materiales educativos para entornos virtuales mediante la utilización de herramientas TIC aporta al conocimiento de la historia local/regional del centro de la provincia de Buenos Aires a la vez que promueve aprendizajes significativos sobre memoria viva con el fin de sensibilizar y construir ciudadanía.

(*) Profesora de Ciencia Política (Tercer Ciclo de la EGB y la Educación Polimodal - INRSO), Licenciada en Comunicación Social con Orientación Mediática (FACSO / UNICEN), Especialista en Educación y TIC (Nuestra Escuela), Especialista en Educación y Derechos Humanos (Nuestra Escuela). Tesista de la Maestría en Antropología Social (FACSO / UNICEN). Integrante del NACT IFIPRAC-ED de la Facultad de Ciencias Sociales (UNICEN). Profesora del Nivel Terciario. Profesora del Nivel Secundario en materias vinculadas con las Ciencias Sociales.

126. ¿LA EDUCACIÓN ES PARA TODOS?

Gladys Inés Juárez (*) [Escuela Primaria General Belgrano]

[2.I] *Creatividad en el Aula*

Este artículo pone de manifiesto la reflexión educativa acerca de la verdadera inclusión teniendo en cuenta las Leyes de Género sancionadas en la República Argentina. Desafía a repensar el espacio otorgado a los estudiantes trans en el actual sistema educativo, teniendo en cuenta que falta capacitación docente para abordar las situaciones cotidianas ante las cuales se enfrentan, un debate abierto que nos atraviesa como sociedad.

(*) Profesora de Educación Primaria. Profesora de Educación Sexual. Licenciada en Manuscritos antiguos de griego y hebreo. Diplomada en Educación Sexual por la UBA. Miembro de SASH (Sociedad argentina de Sexualidad Humana). Capacitadora y tallerista en todos los niveles de educación.

127. INTERFACES MULTIMEDIALES INTERACTIVAS PARA LA PERFORMANCE

Fabián Kesler (*)

[2.M] *Creatividad en el Aula*

Dentro de mi constante investigación como programador en lo que es la performance con diversos medios en escena, presentaré mis últimas plantillas de programación de libre descarga para la comunidad con las cuales se busca generar vínculos paramétricos profundos entre disciplinas, lo cual no es común de apreciaren este tipo de situación, siendo por lo tanto esa la motivación para esta creación. El público podrá probar los dispositivos.

(*) Licenciado en composición electroacústica, programador Max MSP, diseñador sonoro, docente, tecladista, artista multimedia y diseñador de plantillas interactivas y sensores para la escena. Ha programado y construido dispositivos escénicos interactivos para diversas obras y ha compuesto e interpretado música en conciertos, obras de danza, teatro, videoart, conciertos multidisciplinarios e instalaciones. Ha recibido becas de estudio y expuesto sus obras en eventos artísticos y científicos de diferentes países de América y Europa.

128. ENTROPÍA, COMUNICACIÓN Y RECURSOS EN EL AULA VIRTUAL

Luis Rodolfo Lara (*), **Lourdes Jalil**, **Claudio Alejandro**

Ariza [Facultad de Ciencias Exactas y Naturales (FaCEN), Universidad Nacional de Catamarca (UNCa)]

[5.G] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Este trabajo hace referencia al estudio de los procesos de comunicación y acceso a la información que se produce en un aula virtual, considerado desde un enfoque sistémico como un Escenario Interactivo de Aprendizaje (EIA). Se analiza las interacciones en el entorno tanto unidireccionales (acceso a contenidos e información) como bidireccionales y multidireccionales (actividades y diálogos espontáneos). Recabando datos de una experiencia en la Universidad Nacional de Catamarca (UNCa), se indaga los recursos que se utilizaron para realizar estas interacciones, donde se incluye el concepto de entropía para fundamentar la inclusión de los elementos interactivos en el aula virtual.

(*) Profesor e investigador en el área de tecnología educativa en la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales de la Universidad Nacional de Catamarca. Master en Tecnología de la Educación (Universidad de Salamanca), Master en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías (Universidad Nacional de Córdoba) e Ingeniero Electricista (Universidad Nacional de Tucumán)

129. MUSEOS HÍBRIDOS: HABITAR LAS MULTIDIMENSIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD

Julieta Lombardelli (*), **Carina Mellibovsky** [NEA - Nueva Escuela Argentina]

[1.F] *Entornos digitales y tecnologías*

El Museo Tecno-vintage NEA es un proyecto que se organiza en dos ejes: Institucional vinculado a la implementación de las actividades escolares del pasado, contextualizados en la trayectoria y en estos 40 años Y el eje comunitario constituido por piezas tecnológicas ligadas a las historias familiares de nuestros estudiantes. Articulando contenidos multidisciplinares La experiencia se realiza en un espacio virtual e inmersivo, acompañado de audio guías y folletos elaborados por los estudiantes resignificando los entornos digitales se generan instancias para vivenciar desde la presencialidad, que invita a conectar en forma colectiva.

(*) Lic. en Diseño Multimedia, Doctoranda en Artes, Docente multimedia. Es directora de la escuela secundaria Nueva Escuela Argentina Es coordinadora de Innovación Pedagógica en Nueva Escuela Argentina En la UNQ enseña Introducción al desarrollo de videojuegos en la carrera de Ciencias de la Computación. Es Co-coordinadora del proyecto Sheroes in Games, promovido por el Goethe-Institut E.V.

130. ACOSO ESCOLAR. CAUSAS Y SÍNTOMAS

Edith Luna Villanueva (*) [Universidad Nacional de Catamarca]

[2.M] *Creatividad en el Aula*

La presente ponencia explora conceptos, causas y síntomas de acoso escolar, especialmente de tipo verbal y social en la escuela primaria. Asimismo, describe ejemplos reales e intenta identificar las razones por las que el bullying tiende a invisibilizarse cuando no minimizarse. También recupera acciones recomendadas para casos de acoso escolar en su etapa inicial y en desarrollo. El propósito de esta ponencia no es proveer de soluciones mágicas sino el de poner a discusión la temática con los participantes, de modo de contribuir, entre todos, con sugerencias de aplicación álica.

(*) Magister en Educación (Universidad de Bristol), Profesora de Inglés, Profesora de Música. Diplomada en Prácticas de Enseñanza y Tecnologías Digitales. Profesora Adjunta: cátedras Gramática Inglesa II, Gramática Contrastiva y TIC (UNCa). Investigadora Categoría IV. Capacitadora en áreas: Educación, TIC, enseñanza de lenguas extranjeras. Extensionista. Coordinadora y Voluntaria de GRUVII.

131. ¿QUÉ ESPERA LA GENERACIÓN Z DE LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA?

Esteban Patricio Ezequiel Maioli (*) [Universidad de Palermo - UAPE]

[5.I] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Suele considerarse a la Generación Z como el grupo poblacional cuyo nacimiento se produce después de 1995 (Wood,

2013). No obstante, no existe un pleno consenso sobre el recorte temporal de la generación. Otros especialistas explican que la Generación Z debe considerarse a partir del cambio de milenio (Bennet et al., 2012). Sea como fuese, lo cierto es que en general suele admitirse que frente a la existencia de la Generación Y (o Millenials), es posible advertir la conformación de otro agrupamiento generacional “nuevo”, en virtud de las transformaciones sociohistóricas que operan como contexto. Los miembros de una misma generación histórica participan de experiencias históricas y sociales semejantes debido a que su participación en el mundo se da a partir de un contexto social, económico, político y cultural compartido. Según Berger y Luckmann (2003), la socialización primaria (y secundaria también) se presenta como un proceso social de conformación de la identificación social, mediante el cual los agentes sociales internalizan el mundo social objetivo por medio de una serie de mecanismos específicos. De este modo, tanto valores, normas, ideas, tradiciones, símbolos y actitudes se conforman como parte de la personalidad del agente social a partir de la interiorización de un contexto sociocultural común que opera como marco referencial para sus procesos de acción e interacción social. ¿Qué esperan los Gen Z de la formación universitaria? La ponencia pretende revisar el conjunto de expectativas que los miembros de la Gen Z tienen sobre los procesos formativos de educación superior.

(*) Licenciado en Ciencia Política (UBA). Licenciado en Sociología (UBA). Magíster en Ciencia Política y Sociología (FLACSO Argentina). Doctor en Ciencias Sociales (FLACSO Argentina). Posdoctorado en Ciencias Sociales (Facultad de Ciencias Sociales, UBA). Docente universitario en instituciones públicas y privadas del país y del exterior.

132. USO DE LA REALIDAD EXTENDIDA EN LA DOCENCIA DE LA ARQUEOLOGÍA

Alberto Polo Romero (*) [Universidad Rey Juan Carlos - España]

[5.J] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

El presente trabajo aborda la digitalización de elementos de arqueología prehistórica e histórica y su uso didáctico en las aulas universitarias mediante herramientas de realidad extendida. La metodología y los recursos generados permiten, además, su replicabilidad como su uso en otros niveles educativos. Esto ayuda fomentar las competencias digitales y los procesos de ciencia abierta como un elemento fundamental en las planificaciones docentes e investigadoras. Finalmente, abordaremos el papel de la impresión 3D como ayuda a la generación de materiales didácticos accesibles

(*) Licenciado en Historia por la Universidad Complutense de Madrid (2010), Máster en Formación del Profesorado (Espe-

cialidad en Ciencias Sociales y Humanas) (2012) y Doctor en Historia (Prehistoria-Arqueología) (2017) por la Universidad Rey Juan Carlos. Tras varios años como arqueólogo profesional, ha pasado a ser profesor en el Área de Arqueología en la Universidad Rey Juan Carlos. Sus líneas de investigación son la arqueología del paisaje y las nuevas tecnologías aplicadas a la divulgación y didáctica de la Historia.

133. ARQUEOLOGÍA PARA TODOS. UNA PROPUESTA DE COCREACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS

Alberto Polo Romero (*) [Universidad Rey Juan Carlos - España]

[5.J] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Los últimos años, gracias a la colaboración entre el Área de Arqueología y la Unidad de Cultura Científica de la Universidad Rey Juan Carlos, y con la subvención de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT), se han llevado a cabo diferentes proyectos divulgativos. El primero de ellos fue realizado en los años 2020 y 2021 entre el grupo HASTHGAR del área de Arqueología y del grupo Diversia de la Cátedra sobre Personas con Discapacidad, Accesibilidad e Inclusión (DAI), para poner en marcha el proyecto "Arqueología para todos. Derechos humanos y accesibilidad al conocimiento histórico", cuyo objetivo era promover el conocimiento histórico atendiendo a la diversidad de públicos. En el mismo se diseñaron materiales accesibles a través de impresiones en 3D y réplicas de materiales significativos de la Prehistoria e Historia Antigua de la Península Ibérica bajo el lema: 'todo se puede tocar'. Las impresiones 3D están realizadas a través de fotogrametrías de enclaves reales ubicados a lo largo de la Península Ibérica. Estos materiales y el banco de datos que se ha creado para las impresiones 3D quedaron disponibles para la utilización en la Cátedra DAI. El principal objetivo de esta actividad era vincular al público más vulnerable con algunos de los yacimientos o restos arqueológicos de naturaleza menos accesible, como dólmenes, crómlech u otro tipo de yacimientos que son más desconocidos por las dificultades actuales de acceso a los mismos.

(*) Licenciado en Historia por la Universidad Complutense de Madrid (2010), Máster en Formación del Profesorado (Especialidad en Ciencias Sociales y Humanas) (2012) y Doctor en Historia (Prehistoria-Arqueología) (2017) por la Universidad Rey Juan Carlos. Tras varios años como arqueólogo profesional, ha pasado a ser profesor en el Área de Arqueología en la Universidad Rey Juan Carlos. Sus líneas de investigación son la arqueología del paisaje y las nuevas tecnologías aplicadas a la divulgación y didáctica de la Historia.

134. LA ORATORIA Y LAS PRÁCTICAS PROFESIONALES EN EL COLEGIO MILITAR DE LA NACIÓN

Andrea Alejandra Steiert (*), **Fernando Rivas**

[Universidad de San Andrés]

[5.F] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Entre los tipos de oratoria que han sido deslindados en los primeros tratados de retórica se encuentra la que se vincula con los géneros militares. Esta se caracteriza por una discursividad elevada que tiene como fin la formación, la instrucción y la arenga de las tropas. En consecuencia, la palabra oral se transforma en una herramienta no solo de aprendizaje, sino también de enseñanza. En esta línea, el Colegio Militar de la Nación ha implementado talleres de Oratoria en los dos últimos años de formación superior con el fin de reflexionar acerca del uso profesional de la palabra. Así, en este trabajo presentamos, por un lado, los resultados de una encuesta a las y los cadetes sobre las sensaciones que produce la toma pública de la palabra; por otro, analizamos las estrategias que permiten el abordaje de un género expresivo y versátil que forma parte de la vida militar: la alocución.

(*) Doctoranda en Educación (UdeSA), licenciada en Educación con orientación en Lengua y Literatura (UNQ), especialista en Lectura, Escritura y Educación (FLACSO), magíster en Gestión Emprendedora en Lectura y Escritura (UNEX), diplomada en Docencia Universitaria (CLACSO-UBA) y en Géneros, Feminismos y Derechos Humanos (UNQ). Se ha formado como facilitadora en el campo de la oratoria mediante capacitaciones internas de la Universidad de San Andrés y de La Academia de Oratoria. Ha publicado diversos artículos en revistas especializadas argentinas y extranjeras, capítulos de libro en obras colectivas y materiales pedagógicos dirigidos al Nivel Secundario y al Nivel Superior. Ha dictado talleres de lectura, escritura y de oralidad académica en diversas universidades y de oratoria tanto en instituciones educativas como en empresas oferentes de productos y servicios. En el plano literario, ha coordinado talleres de narrativa breve en Cervantes Educación para el Teatro Nacional Cervantes.

135. LA TIF LA LABOR DOCENTE EN LA UNLP

Margarita Eva Torres (*) [Facultad de Psicología de la UNLP]

[5.F] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

La presentación surge del proyecto de investigación TIF: Imaginarios, desafíos y posibilidades en la producción y comunicación del conocimiento en la universidad que realizamos en la Facultad de Psicología de la UNLP. En etapas previas reconocimos cuatro dimensiones que impactan en cómo los docentes enfrentan y resuelven el proceso de acompañamiento en la elaboración del TIF: responsabilidad, tiempo, resignificación de la labor docente y formación. Ahora profundizaremos en

la resignificación de la labor docente para ofrecer un análisis de las implicancias que este aspecto tuvo en la organización de las cátedras, trabajo áulico y modos de vinculación con los estudiantes.

(*) Profesora y Licenciada en Comunicación Social. Doctoranda en Comunicación. Universidad Nacional de La Plata. Profesora Adjunta Ordinaria a cargo del Taller de Producción Textual de la Facultad de Psicología de la UNLP.

136. EL PODER DE LA GAMIFICACIÓN EN ENTORNOS EDUCATIVOS

Arián Manuel Vaquer Volman (*) [UNCUYO]

[1.A] *Entornos digitales y tecnologías*

La gamificación revoluciona la educación al transformar el aprendizaje en una experiencia lúdica y motivadora. Esta ponencia explora cómo la incorporación de elementos de juego en entornos educativos potencia el compromiso, la participación y el rendimiento de los estudiantes. A través de ejemplos y estrategias efectivas, se demostrará cómo la gamificación puede fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, preparando a los educadores para cultivar un aprendizaje más efectivo y enriquecedor. Descubre el poder de la gamificación para inspirar y transformar la educación.

(*) Técnico en Producción Audiovisual y futuro Licenciado en Producción de Medios de Comunicación (sólo falta tesis) de la Universidad Nacional de Cuyo en la provincia de Mendoza, Argentina. Actualmente me desempeño como Consultor de Gamificación para la educación y como docente adscripto en la Universidad.

Sitio web de referencia: <https://www.arian-vaquer.com>

137. ESTRUCTURA BASE DE ARQUITECTURA TRANSMEDIA PARA LA APROPIACIÓN DE AULAS DE SABERES Y TRADICIONES POPULARES

Carlos Alfonso Vargas Cuesta (*) [Universidad Piloto De Colombia]

[2.M] *Creatividad en el Aula*

La propuesta expone la estructura base de arquitectura transmedia que se propone como modelo de aplicación en escenarios formales y no formales para la apropiación de temáticas de orden socio-cultural en jóvenes, ejemplificada desde el proyecto de investigación "Estrategias de mediación comunicativa para la conectividad socioecológica" que pretende a mediano plazo ser implementarse en escenarios donde su potencial patrimonial le puedan otorgar el rotulo de Aulas de Saberes y Tradiciones Populares.

(*) Docente Investigador y extensionista Universidad Piloto de Colombia. Diseñador gráfico, especialista en Creación Multimedia, magister en Comunicación Educación, interesado en proyectos que propicien escenarios de formación, información y sensibilización; orientando sus prácticas al ejercicio procesual, conceptual, estético, funcional y comunicacional del diseño, con énfasis en la creación colectiva y/o colaborativa.

138. TABLEROS COLABORATIVOS: HERRAMIENTAS PARA LA LOCALIZACIÓN, SELECCIÓN Y REDACCIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DEL ESTADO DEL ARTE

Diana María Bustamante Parra (*) [Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia]

[5.B] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Esta ponencia expone una alternativa metodológica para la construcción del estado del arte, aplicado a procesos de investigación a nivel de maestría en el área de la arquitectura. Se propone utilizar tableros colaborativos en línea, donde cada estudiante puede plasmar su exploración conceptual y complementarse con el trabajo de sus compañeros. El ejercicio se estructura a partir de tres momentos, Localizar: rastreo de fuentes bibliográficas; clasificar: poner en orden las fuentes y redactar: confrontar y tomar posición. Esta metodología promueve la participación activa y el enriquecimiento mutuo, agilizando la elaboración del marco teórico, el cual suele ser un desafío para los estudiantes.

(*) Arquitecta de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín (2008) y magíster en Arquitectura (2015). Experiencia en diseño arquitectónico, docencia universitaria y fortalezas en el campo de la investigación aplicada y formativa. Desempeño en el desarrollo de contenidos y herramientas virtuales como estrategias de enseñanza. Capacidades para el análisis, diseño y representación gráfica, así como en el desarrollo de metodologías en el campo investigativo.

139. HÉROES DE LA COCINA

Laura Carlésimo (*) [Instituto Victoria Ocampo]

[2.F] *Creatividad en el Aula*

Objetivo de este trabajo: Trabajar los objetivos de desarrollo sostenible en matemática. Los alumnos coincidieron en que el ODS más urgente es "Hambre cero". Surgió el proyecto de buscar recetas de cocina con alimentos no perecederos y posteriormente involucrar a toda la comunidad escolar solicitando colaboración para el armado de cajas con todos los ingredientes necesarios para llevar a cabo alguna de las recetas elaboradas por los alumnos con el objetivo de que familias que asisten a comedores puedan prepararlas en sus hogares. Para adecuar las recetas a familias de diverso número de integrantes utilizarán magnitudes directamente proporcionales, porcentajes y unidades de medida.

(*) Docente de matemática en el nivel medio (2013 a la actualidad). Profesora en Disciplinas Industriales. Ingeniera en Sistemas de Información. Certificación: Google for Education Nivel 1, Febrero 2021 Interfaces 6 Palermo: "Entornos Digitales", 22 de Mayo de 2018. Rol: Ponente

140. IA GENERATIVA Y SESGOS DE GÉNERO. ¿QUÉ PODEMOS HACER DESDE LA ESCUELA SECUNDARIA?

Natalia Corvalan (*)

[5.B] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Para crear Inteligencia Artificial (IA) se necesitan algoritmos y datos para configurarlos. El algoritmo proporciona las instrucciones para "la máquina" y los datos le permiten aprender a emplear esas instrucciones y perfeccionar su uso. Según el Instituto de Mujeres del Gobierno de España, menos del 25% de las personas que se dedican a la investigación en IA son mujeres; y entre quienes lideran proyectos en el ámbito empresarial de la IA solo un 18% son mujeres. Las mujeres y niñas tienen 4 veces menos probabilidades de saber cómo programar computadoras y 13 veces menos probabilidades de solicitar una patente de tecnología (Unesco, 2021). Para 2024, el 85% de los proyectos de inteligencia artificial generarán resultados erróneos debido a sesgos (Unesco, 2021). Uno de esos sesgos es el sexista. ¿Qué podemos hacer las y los educadores desde la Escuela Secundaria para contrarrestar estos pronósticos?

(*) Magíster en Comunicación Digital Interactiva por la Universidad Nacional de Rosario, especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO) y profesora licenciada en Ciencias de la Comunicación Social por FSOC-UBA. Su carrera profesional está orientada al campo de la educomunicación digital. Ejerce la docencia en instituciones educativas de Nivel Secundario y Superior. Es consultora tecnopedagógica.

Mail: nataliacorvalan@abc.gob.ar

141. IA GENERATIVA Y MÚSICA. TENSIONES ENTRE CULTURA PARTICIPATIVA Y DERECHOS DE AUTOR

Natalia Corvalan (*) [DGCyE]

[2.G] Creatividad en el Aula

Los cambios tecnológicos que vivimos a partir de la emergencia de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) modificaron nuestras formas de comunicarnos, de informarnos, de consumir, de trabajar, de estudiar, de ejercer nuestra ciudadanía, de participar, entre otras actividades. Estas tecnologías permearon nuestras vidas de una manera tal que ya son prácticamente inseparables. En ese contexto, el surgimiento, la difusión y el uso de Inteligencia Artificial (IA) se presentan como un paradigma tecnológico capaz de automatizar procesos diversos y hacerlos más eficientes. ¿De qué

es capaz la IA? ¿Qué habilidades y competencias requiere el diseño de IA? ¿y su uso? La IA ¿es un tema exclusivamente tecnológico? ¿Qué derechos humanos están en juego a partir de su uso? ¿Cuáles son las tensiones que (re) surgen o se profundizan respecto a los Derechos de autor y la propiedad intelectual de obras a partir de los avances tecnológicos en el campo de la Inteligencia Artificial? Estas y otras preguntas fueron indagadas a lo largo de esta propuesta.

(*) Magíster en Comunicación Digital Interactiva por la Universidad Nacional de Rosario, especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO) y profesora licenciada en Ciencias de la Comunicación Social por FSOC-UBA. Su carrera profesional está orientada al campo de la educomunicación digital. Es tutora en el Instituto Nacional de Formación Docente del Ministerio de Educación de la Nación (INFOD), capacitadora en la Escuela de Maestros del Ministerio de Educación de CABA y docente de la materia Nuevos Entornos: la producción de conocimiento en la cultura digital (UNaHur). Ejerce la docencia en instituciones educativas de Nivel Secundario y Superior. Es consultora tecnopedagógica.

142. LA PROGRAMACION Y LA ROBOTICA EN LA ESCUELA

Silvia Susana Escobar (*) [Colegios Varios - Capacitadora]

[1.B] Entornos digitales y tecnologías

EL presente trabajo aborda cómo integrar la programación y robótica en las escuelas utilizando herramientas digitales, desenchufadas, simuladores y equipamientos físicos. La importancia del pensamiento computacional y la forma de resolver situaciones problemáticas elaborando una buena estrategia de solución.

(*) Analista de Sistemas. Diplomada en Robótica. Facilitadora. Docente Infod. Profesora de Informática, Nticx, Educación Tecnológica, Tecnología de la Información y Robótica desde el 2006.

143. COMPOSICIÓN ALGORÍTMICA Y RELACIONES SISTEMÁTICAS EN LA ARQUITECTURA

Gustavo Leonardo Fornari (*), **Andrea Carnicero**,

German Anido [Facultad de Arquitectura y Urbanismo UNLP]

[5.H] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Investigamos metodologías y técnicas de composición algorítmica aplicadas a la arquitectura, reconociendo la importancia de comprender los sistemas subyacentes. Conjuntamente con nuestros alumnos generamos producciones algorítmicas que revelan la lógica esencial de las estructuras relacionales, permitiéndonos intervenir en el código general de la obra. Con el diseño de modelos matemáticos, manipulamos patrones,

generamos sistemas dinámicos y desarrollamos nuevas estrategias basadas en algoritmos. La manipulación de las relaciones sistémicas nos abre un abanico de posibilidades para proyectos abiertos y procesuales, donde el algoritmo y el diseño se entrelazan, generando múltiples alternativas estéticas y una metodología enriquecedora para el entorno educativo.

(*) Arquitecto, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UNLP. Magister en SIG Universidad Nacional de Girona, posgrado en Diseño Paramétrico. Facultad de Arquitectura Universidad de Palermo. Docente de grado y posgrado, Investigador perteneciente al Laboratorio de Sistemas Edilicios en la FAU UNLP. Diversos premios, presentaciones y publicaciones en congresos y seminarios.

144. ANÁLISIS DE RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ENTORNOS VIRTUALES: CÁTEDRA HIGIENE LABORAL

Gustavo Fornés (*) [Universidad Nacional de la Patagonia Austral]

[5.D] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Este trabajo examina el rendimiento académico de estudiantes en la cátedra de Higiene Laboral 1 a través del enfoque de Blended Learning. Mediante el uso de la encuesta "COLLES", se evalúan dimensiones clave, como la Relevancia, el Pensamiento Reflexivo, la Interactividad, el Apoyo del Tutor y el Apoyo de los compañeros. Los resultados permiten obtener una primera impresión del impacto de los entornos virtuales y tecnologías en el aprendizaje de los estudiantes en las carreras de Higiene y Seguridad en el Trabajo de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral, Santa Cruz, Argentina.

(*) Profesor Adjunto de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral en las cátedras: Higiene Laboral y Seguridad en Industrias extractivas. Licenciado en Higiene y Seguridad en el Trabajo. UNPSJB. Argentina. Especialista en Gestión de la Innovación en Ciencia y Tecnología. FGV. Brasil. Magister en Prevención de Riesgos Laborales. UDIMA. España

145. GAMIFICACIÓN Y HABILIDADES BLANDAS

Sonia Frasca (*)

[2.F] *Creatividad en el Aula*

El presente trabajo es una experiencia áulica con alumnos de 3er año del Colegio Regina Adoratrices situado en la ciudad autónoma de Buenos Aires. Dentro del marco de la materia Economía se trabajó en forma integral con el objetivo de reforzar contenidos propios de la materia, vinculados con el desarrollo de habilidades blandas, útiles para la vida. ¿Qué hizo posible este aprendizaje significativo? ¿Qué aspectos permitieron que suceda un aprendizaje integral? Es una propuesta que invita a seguir pensando experiencias áulicas

que acorten la brecha entre el mundo académico y el mundo profesional, mediante el desarrollo de habilidades personales para su futuro próximo.

(*) Docente de Nivel Secundario y Universitario. Profesora de Economía y Contabilidad en el Colegio Regina Adoratrices. Diplomada en innovación educativa, Inteligencias Múltiples y Neuroeducación. Luego de ejercer más de diez años su carrera de Contadora Pública, decidió darle un giro a su vida profesional y dedicarse apasionadamente a la educación. Actualmente se desempeña como ágil coach y facilitadora de procesos de aprendizaje, como consultora en el área de capacitación en las organizaciones y en la formación docente.

146. MITOLOGÍA GRECOLATINA PARA LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN NIVEL SECUNDARIO

Fátima Iribarne (*) [UBA USAL]

[2.F] *Creatividad en el Aula*

A partir de la sanción de la ley de Educación Ambiental Integral en 2021, las diversas asignaturas del currículum escolar deben incorporar la perspectiva ambiental en su enseñanza. En el aula de Lengua y Literatura resulta provechoso contar con el marco teórico de la ecocrítica, rama de la teoría literaria dedicada al estudio de la representación de la naturaleza y sus implicancias ideológicas en los textos literarios. Por su parte, la literatura clásica grecolatina constituye un material sumamente fructífero para el abordaje de temas relevantes de la agenda contemporánea –como la problemática ambiental– debido al distanciamiento entre estudiantes y contenido.

(*) Licenciada y Profesora en Letras (UBA) y Magister en Educación (UTDT). Enseña Griego clásico y Latín en nivel universitario, y Literatura y Prácticas del lenguaje en secundario. Se desempeña como investigadora en las Universidades del Salvador y de Buenos Aires, donde codirige un proyecto sobre didáctica de la literatura grecolatina.

147. COMPARTIENDO EXPERIENCIAS A TODA LA COMUNIDAD EDUCATIVA

Micaela Kleiman (*) [ORT Argentina]

[2.C] *Creatividad en el Aula*

Este espacio propone abordar estrategias de formación continua asociada a temáticas de educación y tendencias con impronta tecnológica. El foco está puesto en la producción de conocimiento compartido y en comunidad sobre metodologías, materiales y recursos destinados a promover la innovación en las aulas de primaria y secundaria. Actualmente nuestro newsletter NEO, co creado por 3 áreas de tecnología educativa de la Escuela ORT Argentina, llega a una comunidad de más de 8000 personas de 13 países y se encuentra en

constante expansión. A su vez contamos con un sitio que permite explorar ediciones anteriores en base a sus temáticas y una recursera con más de 500 sitios y herramientas 2.0 para usar en propuestas didácticas.

(*) Directora del CREA -área de tecnología educativa-, Escuela ORT Argentina sede Belgrano. Escandarani, Adrián. Director del Campus Virtual, Escuela ORT Argentina. Fogante, Dalma. Directora de le Editorial ORT.

148. IDENTIDAD EN CONSTRUCCIÓN. CAMINOS DE BÚSQUEDA Y TRANSFORMACIÓN. UN PROYECTO PARA PENSAR LA MULTIPLICIDAD DE LA IDENTIDAD

Carolina Kurz (*) [ORT]

[2.B] *Creatividad en el Aula*

En este trabajo me propongo pensar qué es la identidad desde una perspectiva feminista a partir de la descripción, análisis y reflexión en torno al proyecto "Identidad en construcción. Caminos de búsqueda y transformación". Este proyecto es una producción artística libre y gratuita que reflexiona sobre la construcción de las identidades a partir de 15 testimonios de diferentes personas que comparten sus historias de búsqueda y transformación. El material audiovisual está acompañado por una caja de herramientas, con materiales teóricos y propuestas pedagógicas y artísticas para usar en las aulas o talleres.

(*) Lic. en Artes Combinadas y Prof. en Enseñanza Media y Superior en Artes (Facultad de Filosofía y Letras - UBA). Posgrado en Gestión Cultural y Comunicación (FLACSO). Curso de Actualización académica en Producción Teatral – DGEA – Ministerio de Cultura GCBA, Diplomatura en Educación y TICS – UMET, Maestría en Ciencias Sociales y Humanidades (UNQ) en curso. Es gestora de diversos proyectos culturales vinculados con el teatro y la cultura. Produce y codirige "Identidad en construcción. Caminos de búsqueda y transformación". Ejerce como docente de materias vinculadas al arte, la educación artística y la gestión cultural en diferentes niveles educativos. Ocupa el rol de investigadora responsable en el equipo de investigación "El trabajo en el sector cultural y creativo en tiempos de pandemia" (CITRA-UMET).

149. CÓMO NOS PARAMOS LOS DOCENTES FRENTE A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Andrea Lopez Lluch (*)

[2.C] *Creatividad en el Aula*

La educación se enfrenta a un nuevo desafío con la llegada de la Inteligencia Artificial (IA). Como profesora de Administración y Comunicación Oral, reconozco la importancia de preparar a los estudiantes para un futuro donde la IA será omnipresente. Es fundamental equilibrar la adopción de tecnologías

inteligentes con el desarrollo de habilidades humanas, como el pensamiento crítico, la creatividad y la comunicación efectiva. La educación debe adaptarse, fomentando el aprendizaje activo, la colaboración y la resolución de problemas complejos, para que los estudiantes puedan aprovechar al máximo el potencial de la IA y contribuir de manera significativa en un entorno tecnológico en constante evolución.

(*) Licenciada en Comercialización, con una Maestría en Administración y Políticas Públicas, Coach certificada por ICF. Con una amplia experiencia en el campo de la administración. De enfoque estratégico, combinado con la pasión por el desarrollo personal y organizacional, en una profesional altamente versátil y con habilidades de colaboración excepcionales. Mi pasión es enseñar y encontrar estrategias para el desarrollo de equipos de alto rendimiento. Impulsada por la innovación y la pasión por los resultados, Inspiro el cambio y el crecimiento. ¡Prepárate para una conferencia llena de ideas disruptivas y energía transformadora!

150. O USO DO GENIALLY: DESAFIOS E POTENCIALIDADES NA ELABORAÇÃO DE ATIVIDADES INTERATIVAS

Nathalie Minuzi (*) [Universidade Federal do Rio Grande do Sul]

[2.A] *Creatividad en el Aula*

Este estudo tem como objetivo identificar os desafios e as potencialidades na construção de atividades interativas utilizando a ferramenta Genially em um curso de licenciatura. O Genially é um site para a criação colaborativa de conteúdo visual digital. Apresenta-se em uma versão gratuita, em que podem ser elaborados diversos tipos de materiais, como: infográficos, apresentações, mapas, recursos multimídias, entre outros que podem apoiar os docentes e discentes na construção de atividades. É importante que os futuros professores se apropriem tanto em nível pedagógico como tecnológico de ferramentas digitais que possam auxiliar na elaboração de práticas pedagógicas que engajem os estudantes, promovendo a leitura, pesquisa e escrita. Nesse sentido, as atividades interativas atendem a demanda de diversificar o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais lúdico, participativo e colaborativo. Como metodologia, utilizou-se uma abordagem qualitativa do tipo estudo de caso. Nesse sentido, participaram 16 estudantes de graduação de uma universidade pública brasileira. Para tanto, foi proposto aos participantes uma tarefa que consistiu em construir uma atividade interativa utilizando a ferramenta Genially. Como instrumento para coleta de dados, foi feito o registro das atividades através da plataforma da Rede cOOperativa de Aprendizagem (abreviado: RODA). Como principais resultados, destaca-se que foram apresentados um total de 16 trabalhos, sendo 7 atividades com ênfase em recursos multimídia, 6 quizzes e 1 apresen-

tação. Com base nestas entregas, observou-se que estes participantes vislumbraram a possibilidade de construir por meio do Genially atividades com um formato mais interativo de suas práticas pedagógicas. Constatou-se também, que o uso desta ferramenta possibilitou que os alunos de licenciatura pudessem perpassar por várias etapas, desde o planejamento até a execução da atividade associando-a com objetivos de aprendizagem e conteúdos curriculares. Além disso, destaca-se que o uso da ferramenta Genially não requer conhecimentos prévios de design e programação. Portanto, os estudantes conseguem criar seus próprios conteúdos e adaptá-los à sua realidade, contexto em que estão inseridos.

(*) Doctoranta en el posgrado de Informatica en la educación

151. DISEÑOS EDUCATIVOS VIRTUALES EN POSGRADO UNPA: ANÁLISIS Y ENFOQUE

Patricia Molina (*) [Universidad Nacional de la Patagonia Austral]

[5.F] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

La Universidad Nacional de la Patagonia Austral es parte de la transformación educativa, adaptándose a la era digital desde sus comienzos. Las propuestas de formación de Posgrado han evolucionado en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Esta ponencia explora esta transición en la UNPA, destacando su experiencia y políticas de diseño educativo, analiza cómo la demanda de programas virtuales ha crecido exponencialmente, convirtiendo a las propuestas de posgrado en una unidad de análisis relevante. La innovación pedagógica basada en tecnologías digitales es clave para avanzar en paralelo con los cambios tecnológicos y la UNPA ha abrazado este desafío para brindar una educación de derecho.

(*) Licenciada en Administración. Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías. Nodocente y Docente UNPA.

152. ESPACIO EMPATIZANDO. DERRIBANDO BARRERAS

Marcelo Ranzoni (*) [Escuelas ORT]

[2.F] *Creatividad en el Aula*

Empatizando tiene por objetivo principal motivar a nuestros estudiantes a desarrollar proyectos de impacto social positivo vinculándolos con instituciones o sectores de la población donde el aporte de su proyecto puede lograr una transformación significativa a una necesidad social, este espacio acompaña a los estudiantes en todo el ciclo superior de nuestra escuela secundaria. Los objetivos de Empatizando están centrados en derribar barreras desde el conocimiento, además de sensibilizar y concientizar a nuestros estudiantes, los motiva a desarrollar proyectos que involucran no sólo numerosos con-

tenidos académicos, también la empatía puesta en acción, y los interpela como actores del cambio.

(*) Docente de Tecnologías de la Información en las especializaciones: Gestión de las Organizaciones, Humanidades y Tecnologías de la información y Comunicación de la Escuela ORT. Líder del Espacio educativo EMPATIZANDO

153. LA INTERDISCIPLINARIEDAD EN EL NIVEL SUPERIOR

Guadalupe Rodríguez (*), **Silvina Romero** [Universidad CAECE]

[5.B] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

En la Licenciatura en Educación (Ciclo de Complementación Curricular) de la Universidad CAECE, se considera que el trayecto formativo debe dar cuenta, desde su inicio, de la construcción de las competencias identificadas en el perfil del egresado y se propician proyectos interdisciplinarios enfocados hacia la solución de problemas, integrando experiencias pedagógicas con conocimientos teóricos. Desde dos asignaturas se presenta un trabajo final interdisciplinario, donde los/as estudiantes aplican los conocimientos adquiridos en ambas cátedras y vinculándolas con el ejercicio de la profesión: un caso de asesoría pedagógica.

(*) Docencia universitaria/Docencia Nivel Medio. Investigadora. Contenidista. Licenciada en Educación. Diplomada en Educación Híbrida

154. PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS POSTPANDEMIA.

Guadalupe Rodríguez (*), **Silvina Romero** [Universidad CAECE]

[5.A] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Esta investigación se propuso analizar las prácticas pedagógicas adoptadas por los docentes universitarios en la post pandemia, en una universidad argentina. La misma se realizó con el propósito de elaborar aproximaciones conceptuales y metodológicas para aportar al cuerpo de conocimientos y para contribuir a la discusión sobre el tema, a partir de la exploración sobre si se ha innovado en las prácticas pedagógicas durante el 2022 y la indagación de las razones en dichas elecciones.

(*) Docencia universitaria/ Nivel Medio. Investigadora. Contenidista. Licenciada en Educación. Diplomada en Educación Híbrida.

155. EVALUACIÓN FORMATIVA DIGITAL: ACOMPAÑAR Y RETROALIMENTAR EL APRENDIZAJE CON TECNOLOGÍA

María Isabel Salinas (*) [Universidad Católica Argentina - Departamento de Educación]

[5.A] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

La ponencia se refiere a la experiencia que se desarrolla en los Profesorados de Educación Inicial y de Educación Primaria de la Universidad Católica Argentina (UCA), dictados con el Modelo de Aprendizaje Inclusivo y Efectivo (AIE), basado en la formación por aptitudes (capacidades profesionales complejas, que articulan conocimientos, habilidades, actitudes y valores). Uno de los pilares del Modelo es la evaluación formativa, que se concibe como parte integral del aprendizaje, y se implementa con la ayuda de distintas tecnologías: sistemas de respuesta inmediata (SRI), bitácoras, murales, juegos, portafolios y registros estadísticos de la plataforma de e-learning, entre otras.

(*) Magister en Tecnología y Metodología de la Formación en red. Experto universitario en diseño didáctico instruccional para e-learning. Coordinadora de Tecnología Educativa del Departamento de Educación (UCA). Prof. Protitular Ordinaria del Taller de Comunicación II (Educación Inicial y Primaria, UCA). Co-coordinadora del Postítulo en "Educación, medios y TIC" (UCA-Fundación Noble).

156. EL CEREBRO MÁGICO

Frank Bready Trejo (*) [Independiente]

[2.G] *Creatividad en el Aula*

Un acercamiento a la educación a las artes visuales a través del desarrollo personal y con un enfoque neurocientífico. Nos adentraremos a entender cómo funciona el cerebro, qué áreas se estimulan en la etapa inicial del aprendizaje del dibujo y la pintura y su relación con los estímulos de energía a través de los discos de energía o chakras.

(*) Artista, gestor cultural y escritor. Vive y trabaja en Argentina. Fundó el Colectivo Yracuy en Trazos desde el 2012 donde desarrolla eventos culturales nacionales e internacionales apoyando al arte joven en su país. ESTUDIOS, Diplomado en Museo, Educación y Cultura por el Archivo Regional de folklore del Estado Yracuy - 2021. Especialización en Arte Contemporáneo en Arte cámara tutor de la Cámara de Comercio de Bogotá - 2016. Estudios en Artes Plásticas en la Universidad Centroccidental Lissandro Alvarado - 2014. Bachiller en Artes Plásticas, Escuela de Artes Pláticas y Aplicadas «Carmelo Fernández».- 2010

157. GESTIÓN DE LA ENSEÑANZA DE ADULTOS EN EDUCACIÓN SUPERIOR

María Vergara Aibar (*) [FIC- Minist Educación]

[2.H] *Creatividad en el Aula*

En esta ponencia se presentarán, en primer lugar, una revisión de las teorías de enseñanza de adultos en los contextos de la educación superior en general, focalizando en la formación de docentes en particular. A partir de estas teorías, se explotarán las estrategias de enseñanza desde categorías como: a) el advenimiento de las tecnologías digitales y de inteligencia artificial puestas en práctica en enseñanza de adultos; b) los aportes de la neurociencia para la enseñanza de adultos; y c) experiencias prácticas de aprendizaje por proyectos interdisciplinarios entre las instituciones y entidades del contexto sociocultural de los estudiantes.

(*) Docente de Nivel Superior en Lenguas Extranjeras y Lenguaje Multimedial. Máster of Arts en Educación y Desarrollo Profesional (Universidad de East Anglia, Inglaterra). Doctora en Ciencias Humanas (UNCa). Disertante e investigadora en Educación, las TIC, Didáctica y Metodologías de Investigación.

158. SOBRE O TEXTO DE PAULO FREIRE: ENSINAR EXIGE SABER ESCUTAR

Thais Vieira (*) [Universidade Federal do Espírito Santo - Brasil]

[5.H] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Paulo Freire em seu livro "Pedagogia da Autonomia", nos ajuda a refletir sobre nossos atos como professores em sala de aula. Quando o autor fala sobre a necessidade de escutar, aborda posturas necessárias como a humildade e o estímulo à curiosidade. Ambas essenciais para o desenvolvimento do pensamento crítico e capacidade criativa. Nesta apresentação falarei sobre estratégias que venho desenvolvendo em sala de aula com meus alunos de design para promover a escuta entre eles.

(*) Professora de Design na Universidade Federal do Espírito Santo. Graduada e mestre em Design pela ESDI-UERJ, fez seu Doutorado em Gestão da Inovação na COPPE-UFRJ. Coordenadora do projeto DEC_design_e_cotidiano (instagram/spotify), um podcast de entrevista com designers atuantes em diversas abordagens da profissão.

159. PROYECTO INTEGRADOR: CAMPAÑA PRODUCTO PREMIUM CON RESPONSABILIDAD SOCIAL

Mónica Antúnez (*)

[2.H] *Creatividad en el Aula*

Desde la asignatura Publicidad 2 se realiza una comunicación integral, como una campaña para todos los medios tradiciona-

les y digitales, y con la aplicación de diferentes herramientas, vista como campaña de 360°. Es por ello que la planificación de medios y estrategias de comunicación incluyen todos los tipos de medios, eligiendo por supuesto, los más adecuados para nuestro target objetivo y además para la responsabilidad social elegida por los estudiantes.

(*) Licenciada en Publicidad (Universidad de Lomas de Zamora, 1993). Especialista en Docencia Universitaria (UCES). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Comunicación Corporativa y Empresaria de la Facultad de Diseño y Comunicación. Es docente en UCES, desde el año 1993, como titular en Marketing y Publicidad en Diseño Gráfico y Comunicación visual, y profesora adjunta en Comunicación Institucional para la carrera de Comunicación Social, y profesora titular en Publicidad, para la carrera de Licenciatura en Periodismo. Profesora - tutora del IFTS n° 1, del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, desde el año 2010; en IFTS N° 23, en las carreras de Técnico Superior en Turismo y Hotelería y en el IFTS N°1, en la materia Prácticas Profesionalizantes 1, en Técnico Superior en Comercialización de Seguros. Y en el IFTS27, Técnico Superior en Diseño Gráfico y Multimedial.

160. HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Lorena Verónica Belfiori (*)

[5.I] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

El proceso de evaluación forma parte tanto del proceso de enseñanza como del de aprendizaje. Se evalúa no solo para acreditar un conocimiento, sino también para repensar la metodología empleada, conocer las dificultades halladas y mejorar el camino a seguir. Durante la pandemia por Covid-19, muchas fueron las herramientas tecnológicas implementadas tanto para la enseñanza como para la evaluación de los aprendizajes. En particular, el uso de foros, archivos compartidos, formularios y la creación de videos. Estas demostraron ser verdaderamente útiles, motivo por el cual se siguen utilizando para la evaluación de procesos y la autoevaluación, acompañadas por rúbricas.

(*) Licenciada en Enseñanza de la Matemática. Especialista en Docencia Universitaria. Tesista en Maestría en Educación. Docente del nivel medio y superior. Investigadora en UTN y UNDAV. Autora de varias publicaciones en revistas y congresos nacionales e internacionales.

161. EL AULA: EL ESCENARIO PARA TRABAJAR EN EQUIPO

Sandra Cabrera (*)

[2.L] *Creatividad en el Aula*

Esta charla es una invitación a adentrarnos al conocimiento de lo que sugiere el trabajo en equipo, como una herramienta para fomentar la participación, la inclusión y la tolerancia. Desde repensar, el por qué el trabajo en equipo se vuelve una necesidad, la importancia del papel del profesor en esta tarea; así como determinar normas que favorecen la dinámica del equipo; roles, compromisos y responsabilidades de los miembros del equipo. A partir de la experiencia del trabajo en el aula desarrollaré algunas alternativas para lograr una visión compartida.

(*) Contadora (UBA) y Coach Ontológica (ICF) Estuve en el mundo corporativo cerca de 20 años y desde hace 14 asesoro y capacito emprendedores y pymes. Me enamoré del camino emprendedor y es así como acompaño a los emprendedores en su proceso de ideación y crecimiento. Me especializo en Pymes y microempresas, del sector del diseño y gastronómico. Soy docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en el área de Negocios, disertante en el Encuentro de la Moda y el Congreso Latinoamericano de Diseño, adjunta en UCES en Gestión de Pymes. Capacitadora en Capacitarte (UBA), y del ISEHG en Costos y Administración del restaurante, entre otras instituciones

162. PLENA MOON EDUCACIÓN: UN VIAJE A LA LUNA EN AUDIOLIBRO

Verónica Caputi (*), María Virginia Romero [Instituto Victoria Ocampo]

[2.L] *Creatividad en el Aula*

Plena Moon Educación es un dispositivo pedagógico que se está implementando desde el 2022 en el Instituto Victoria Ocampo (Avellaneda, Buenos Aires), escuela piloto a nivel mundial. Plena Moon Educación busca generar conciencia planetaria facilitando la implementación de la Agenda 2030 en la escuela; permite articular de manera transversal los contenidos de las diferentes áreas/materias de los tres niveles (Inicial, Primario y Secundario) con los 17 ODS. Implica necesariamente un abordaje innovador en el diseño de las clases. Se presentará una experiencia para ejemplificar cómo eso es posible independientemente de la edad de los alumnos.

(*) Lic. en Psicología (USAL). Especialista en Educación y Tecnología (FLACSO). Egresada de la Diplomatura en Diseño de Gestión de la Innovación Educativa (Universidad Siglo21). Facilitadora Clubes de Ideas TED-ED. Directora de Innovación y Directora del Nivel Secundario del Instituto Victoria Ocampo

163. ESTILOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ETP: PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN

Marcela Carrivale (*), **Juan Ignacio Cornaglia**, **Ivan Vidal**
[Universidad del Gran Rosario]

[5.F] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

El docente debe planificar las estrategias que se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes y ofrecer múltiples accesos al conocimiento para que los estudiantes puedan aprender de manera efectiva. La construcción del currículo conlleva a la activa participación de los docentes, esto exige una formación continua de los profesores mediante estrategias de trabajo colectivas, acompañados de investigación educativa. El objetivo de esta investigación es identificar, describir, analizar los EE y EA que subyacen en las escuelas técnicas y proponer diferentes estrategias pedagógicas que promuevan aquellos estilos más representados y potenciar los menos predominantes.

(*) Licenciada en Biotecnología, Profesora Enseñanza Superior. Doctorado en Educación en Ciencias Experimentales en curso. Finalista "Docentes que inspiran". Distinción Olga y Leticia Cosettini 2018. Incorporación al Camino de la Educación Santafesina 2018. Docente nivel secundario física y química. Docente nivel universitario Prácticas Profesionales. Docente responsable PIC N°525 (UGR)

164. METAVERSOS

Marisa Elena Conde (*), **Andrea Rocca**

[1.F] *Entornos digitales y tecnologías*

Esta experiencia se presenta luego de dictar una capacitación en línea a docentes de Escuelas Técnicas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina. Durante dos meses en modo on-line los docentes han trabajado y analizado los contenidos de la formación. Entre las actividades que se proponen en la capacitación, se los invita a explorar diferentes Meta-versos elaborados por otros docentes, a modo de inspiración, con el objetivo de pensar por fuera de la caja y animarse a diseñar sus propios escenarios inmersivos. Como herramienta para potenciar los diseños se analizó el potencial de la IA para generar objetos únicos y así concretar la creatividad.

(*) Conde, Marisa. <https://about.me/marisacon04>

165. INCLUSIÓN A COLORES

Lita Ana Domínguez Araujo (*) [UNIFRANZ]

[2.K] *Creatividad en el Aula*

La educación especial debe estar diseñada para atender las necesidades que presenta cada niño, se trata de una forma-

ción integral para el apoyo y el desarrollo de su personalidad, capacitándolo para su inserción en la sociedad, propiamente en el mundo laboral. Desde la universidad ¿Cómo podemos apoyar?, trabajando desde las aulas y/o en el Centro de educación especial de niños con capacidades diferenciadas. Es parte de nuestra misión como carrera de Diseño la solución de necesidades de nuestra sociedad.

(*) Licenciada en Auditoría Financiera. Técnico superior en Arte. Técnico medio en Diseño de Moda. Artista Plástica. Docente en diversas asignaturas de arte y diseño. Directora de la carrera de Diseño Gráfico y Producción Crossmedia.

166. DOCÊNCIA EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA & ANÁLISE DE TENDÊNCIAS: UM RELATO EXPERIENCIAL

Alessandro Felipe (*) [Universidade Federal de Santa Maria UFSM Brasil]

[5.G] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Este texto, com abordagem qualitativa e objetivos descritivos, insta relatar a experiência de docência em universidade pública no Brasil durante dois semestres para o curso de publicidade e propaganda por meio de inferências geradas a partir da análise sociocultural de tendências contemporâneas. Para tanto, detalha-se o percurso de coleta, interpretação e uso de informações de tendências para planejamento pedagógico das dez disciplinas ministradas; aciona-se a postura cartográfica enquanto aposta metodológica para mapear a experiência apresentada.

(*) Psicanalista em [de]formação [CETEP/SC]; Doutorando em Comunicação Midiática [UFSM/RS]; Mestre em Design de Vestuário e Moda [UDESC/SC]; Especialista em Startup, Inovação e Empreendedorismo [UNINTER/SC], Especialização em andamento em Mídias e Educação [IFSUL/MG]; Graduação em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda [UNIPAMPA/RS]. Professor Substituto do Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda [UFMT] em 2020/2 e 2021/1. Sócio-fundador da Fio.Propaganda. Integrante dos projetos de pesquisa O que ensina a publicidade? Possibilidades e desafios na apropriação crítica e criativa do texto publicitário [UFMT]; Laboratório de investigação em Imagem (Lii): o estado da arte de pesquisas contemporâneas [UFSM]; Morada: comunicação, cultura e cidadania de migrantes no Brasil [FAPEMAT]; Nós - Pesquisa Criativa [UFSM/RS]; além do projeto de extensão 4C - Observatório e Laboratório de Marcas da Quarta Colônia [UFSM/RS].

167. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA EN ENTORNOS FORMATIVOS DE ESCUELAS TÉCNICAS SECUNDARIA

Edgardo Matías González (*), **Elisabet Gamboa**

[Universidad del Gran Rosario]

[5.F] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Esta investigación centra el análisis en estrategias de enseñanza del aula taller de Escuelas Secundaria Técnicas de la Provincia Santa Fe. El objetivo es identificar debilidades, fortalezas y propuestas para mejorar prácticas docentes. Las estrategias de enseñanza constituyen conjuntos de operaciones mentales manipulables, es decir, actividades que se eligen con el propósito de facilitar adquisición, almacenamiento, utilización de la información. Para formar técnicos competentes en las distintas ramas del sector productivo, según resultados de esta investigación, será necesario reflexionar y promover aquellas estrategias de enseñanza y recursos didácticos que propicien el aprendizaje significativo y fomente el interés en entornos formativos.

(*) Alumno del cuarto y último año del Profesorado de Educación Secundaria de la Modalidad Técnico Profesional con concurrencia al título de Base, de la universidad del Gran Rosario. Y docente de la escuela de educación técnica “Gastón Gori” N° 399, de la localidad de Recreo, Santa Fe.

168. UNA EXPERIENCIA CON CHATBOTS EN LA CLASE UNIVERSITARIA

María Cristina Kanobel (*) [Universidad Tecnológica

Nacional]

[1.D] Entornos digitales y tecnologías

Durante Mayo del 2023 se desarrolló una experiencia con estudiantes que cursan asignaturas del área Estadística en la Universidad Tecnológica Nacional (Regional Avellaneda) y en la Universidad Nacional de Avellaneda (Departamento de Ciencias Ambientales). El equipo docente compartió un chatbot con el estudiantado como recurso de apoyo para la búsqueda de información sobre el tema que se estaba desarrollando. Una vez finalizada la intervención pedagógica, se relevó información sobre las percepciones del alumnado acerca de la experiencia. Los resultados indican que el chatbot facilitó la dinámica de clase y, a la vez, habilitó un espacio de discusión y reflexión crítica sobre las posibilidades de uso de dicha herramienta como asistente para el aprendizaje.

169. COMO MEJORAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE CLASES VIRTUALES MEDIANTE ESTRATEGIAS CREATIVAS DE COMUNICACIÓN NO VERBAL E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Karen Johana Liévano Espinosa (*) [Corporación Unificada Nacional]

[2.J] Creatividad en el Aula

La ponencia está centrada sobre creatividad pedagógica y humanización en el aula de clase. Si bien es cierto que los contextos virtuales se han caracterizado por una nula interacción física, es imprescindible contar con estrategias que permitan mantener la conexión humana ya que las emociones son un eje fundamental en el aprendizaje. Para ello existen estrategias del lenguaje no verbal, y de inteligencia artificial que permiten que el docente pueda empatizar con el estudiante ayudándole a desarrollar habilidades para comprender y gestionar sus emociones, lo cual les permitirá interactuar de manera más efectiva con los demás mejorando su rendimiento académico.

(*) Psicóloga con maestría en neuropsicología y educación. Interés académico por la pedagogía y modelos innovadores. He adquirido reconocimiento en prueba institucional de potencial pedagógico. Conocimiento en modelos pedagógicos basados en neurodidáctica, constructivismo, metodología Scrum y design thinking aplicada a la educación. Diseñadora de ambientes virtuales de aprendizaje.

170. DESAFÍOS TECNOPEDAGÓGICOS EN LA EDUCACIÓN POSTPANDEMICA

Marcelo Daniel Lo Pinto (*) [ESEA Lola Mora]

[5.I] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

En estos tiempos postpandémicos, puede observarse, con particular evidencia, como por un lado el shock de virtualidad demostró que la utilización de modos virtuales y conectivos para el desarrollo de ciertos temas puede ser sumamente potente y enriquecedor, pero asimismo que hay aspectos negativos que la virtualidad agudiza, como ser la profundización de las diferencias entre los estudiantes, y como estas relaciones, al constituirse en un modo aún más “líquido”, entorpecen aspectos necesarios para que la producción de saberes sea realmente transformadora.

(*) Artista visual, docente universitario en medios audiovisuales y profesor superior en dibujo, pintura y visión. Ha participado como expositor y jurado en congresos y otros eventos. En 2011 obtuvo el Primer Premio en el 100 Salón Nacional de Artes Visuales en la especialidad Nuevos Soportes e Instalaciones.

171. VISIÓN MULTIDIMENSIONAL DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI: DISEÑANDO EL APRENDIZAJE CON AI

Maria Cristina Martínez Bravo (*) [Fundación Telefónica Ecuador]

e-ducadores de Perfil T del mundo

La visión multidimensional del desarrollo de competencias del Siglo XXI permite trascender el aprendizaje y a los aprendices. Desde esta perspectiva se promueve el diseño de experiencias de aprendizaje con un fin más allá del enfoque instrumental de las tecnologías emergentes. Es así que en esta charla se abordan las dimensiones operativa, cognitiva, emocional, social, crítica y proyectiva de las competencias del Siglo XXI, ejemplificando experiencias de aprendizaje con herramientas de inteligencia artificial.

(*) Activista de las TIC para el desarrollo y el conocimiento compartido. Comunicadora social y Doctora en Comunicación por la Universidad de Navarra. Docente-investigadora, sus estudios han estado centrados en la alfabetización digital y las competencias del Siglo XXI. Actualmente su trabajo en Fundación Telefónica Ecuador está enfocado en la transformación social y digital del tercer sector, la apropiación social de las tecnologías y el desarrollo de la ciudadanía digital.

172. YO, MAKER

Nadia Mir (*) [Colegio Gral Belgrano]

[1.D] Entornos digitales y tecnologías

La programación y la robótica ya están presentes, o por lo menos son mencionadas, en las aulas y los diferentes espacios de aprendizaje. Partiendo de esta premisa, nos preguntamos qué debemos/deberíamos esperar de los estudiantes, docentes y comunidad en general, y repensar si estamos transitando por el camino correcto. Tal vez, la respuesta a esta pregunta no sea la revisión de una planificación o el promedio de las calificaciones de los alumnos. Les propongo en esta ponencia, reconocer y alcanzar un resultado válido, pero sobre todo Humano.

(*) Docente de informática, especializada en robótica y programación educativa. Tallerista maker. Emprendedora y consultora de proyectos techno-educativos. Docente remota del plan Ceibal (Uruguay). Divulgadora. Conferencista. Capacitadora docente. Fundadora de Nambot #reprogramandolaescuela. Profesora Tics en la subsecretaría de Modernización del Municipio de San Miguel.

173. UNA PREGUNTA POROSA

Francisco Negri (*)

[5.I] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Esta ponencia busca abordar como eje central las nociones relativas a la pregunta como práctica fundamental de una investigación. Entendiendo que la formulación de interrogantes detona una serie de prácticas de búsqueda, me propongo compartir algunas reflexiones surgidas a partir de mi experiencia como investigador y especialmente como docente al observar la gran dificultad y confusión que hay en los estudiantes a la hora de construir una -o varias- preguntas de investigación. ¿Cómo construir una pregunta porosa que invite a la acción? ¿De qué manera las preguntas se vuelven compañeras para el desarrollo de una investigación?

(*) Lic. en Artes Escénicas y Maestrando en Prácticas Artísticas Contemporáneas, ambas por la EAYP_UNSAM. Desarrolla su práctica entre la creación escénica, la dirección, la docencia, la investigación teórica y la gestión cultural. Es docente de la materia Introducción a la Investigación en UP.

174. ANÁLISE CIENCIOMÉTRICA: REFLEXÕES E POSSIBILIDADES DA TECNOLOGIAS DIGITAIS NO PROEJA

Luane Nunes Trindade (*), **Claudia Smaniotto Barin**

[Universidade Federal de Santa Maria-Brasil]

[2.H] Creatividad en el Aula

Nas últimas décadas têm se discutido sobre a inserção das tecnologias digitais na educação. Entretanto, quando falamos de Jovens e adultos na Educação Profissional percebemos que esta modalidade de ensino é pouco estudada. Buscando compreender essa lacuna, traçou-se o perfil cientométrico das teses e dissertações disponíveis da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, que abordam esta temática. Analisando 14 trabalhos, pode-se inferir que a maioria dos pesquisadores é composto de mulheres; os trabalhos foram predominantemente de programas das regiões sul e nordeste. O baixo número de dados retornantes nessa pesquisa apontam para necessidade de prover mais pesquisas nessa temática.

(*) Mestranda no Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica pela Universidade Federal de Santa Maria, (UFSM), na linha de Formação Docente para a Educação Profissional e Tecnológica; graduada em Licenciatura em História pelo Centro Universitário Franciscano (UNIFRA), bolsista CAPES.

175. FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: UMA ANÁLISE CIENCIOMÉTRICA

Luane Nunes Trindade (*), **Claudia Smaniotto Barin**

[Universidade Federal de Santa Maria-Brasil]

[5.I] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Uma das inquietudes atuais das pesquisas em educação é

compreender como se dá a constituição do saber científico acerca da Formação de Professores para a Educação Profissional e Tecnológica no Brasil. Assim, este trabalho consiste de uma revisão cienciométrica na Biblioteca Digital Brasileira de Dissertações e Teses, acerca das produções sobre a Formação de Professores para a Educação Profissional dos últimos 10 anos. Após análise dos dados, atenderam enquadravam-se na pesquisa 47 trabalhos. A maioria dos trabalhos são provenientes de dois programas de pós-graduação PPGEPT/UFSM e MPET/IFAM e apontam para as necessidades formativas para formação integral do cidadão.

(*) Mestranda no Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica pela Universidade Federal de Santa Maria, (UFSM), na linha de Formação Docente para a Educação Profissional e Tecnológica; graduada em Licenciatura em História pelo Centro Universitário Franciscano (UNIFRA), bolsista CAPES.

176. EL ALUMNO MENTOR. RETROALIMENTACIÓN ENTRE PARES

María Laura Spina (*)

[2.M] *Creatividad en el Aula*

En la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial II, en la carrera Diseño Gráfico, la retroalimentación de cada proyecto se vuelve altamente significativa. A través de esta experiencia, se busca que el alumno se convierta en mentor del proyecto de otro. De este modo, se favorece el intercambio entre pares. En cada etapa del Proyecto Integrador, cada alumno recibe tres devoluciones: la de su docente titular, la del asistente académico y la de un compañero/a. El propósito consiste en promover una retroalimentación sana, reflexiva y constructiva, favorecer el trabajo colaborativo, propiciar el diálogo entre los alumnos y fortalecer la mirada observadora en proyectos ajenos. Se intenta otorgar valor al rol del alumno mentor como parte del proceso de diseño y afianzar el ejercicio de la oralidad en el momento del intercambio oral.

(*) Diseñadora Gráfica (UBA, 1989). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño Visual y Comunicación Corporativa y Empresaria de la Facultad de Diseño y Comunicación. Es docente de la Escuela Plus DC (UP). Diseñadora de identidad corporativa, sistemas visuales y diseño editorial. Obtuvo diversos premios y menciones especiales en las categorías de Identificación Visual y Packaging. Es Miembro del Consejo Asesor Académico DC.

177. LA ORATORIA EN LAS AULAS: ESTRATEGIAS Y SITUACIONES DE ENSEÑANZA EN NIVEL SUPERIOR

Andrea A. Steiervalt (*) [Universidad de San Andrés]

[2.H] *Creatividad en el Aula*

La oratoria ha sido definida profusamente como el arte de hablar o de tomar la palabra. Con mayor precisión, se ha definido como la capacidad para la elocuencia, es decir, para producir discursos con fluidez, pertinencia y efectividad. El último de los rasgos mencionados se focaliza en la capacidad persuasiva del orador frente a una audiencia. Hoy por hoy, esta virtud en el manejo del discurso recibe altas valoraciones en diversos ámbitos profesionales. Por ese motivo, nuestro trabajo se encuadra en el avance hacia una didáctica de la oratoria en espacios formales de estudio. En particular, en la Universidad de San Andrés, bajo la modalidad de taller, realizamos ejercitaciones tendientes a optimizar los desempeños orales del estudiantado. Estas actividades se vinculan con categorías eje del campo de la retórica que ordenan las prácticas discursivas propiciadas. Nuestra propuesta para este evento consiste en socializar tanto las actividades que llevamos a cabo como las categorías que encuadran nuestra tarea en un espacio en conformación.

(*) Licenciada en Educación con orientación en Lengua y Literatura (UNQ), especialista en Lectura, Escritura y Educación (FLACSO), magíster en Gestión Emprendedora en Lectura y Escritura (UNEX), diplomada en Docencia Universitaria (CLACSO-UBA) y diplomada en Géneros, Feminismos y Derechos Humanos (UNQ). Ha publicado diversos artículos en revistas especializadas argentinas y extranjeras, capítulos de libro en obras colectivas y materiales pedagógicos dirigidos al Nivel Secundario y al Nivel Superior.

178. ANÁLISIS, DESDE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO, DE LA SERIE QUEENMAKER

Lorena Steinberg (*), Ángeles Marambio

[5.I] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

La siguiente ponencia da cuenta sobre el análisis de un exponente textual que permite evidenciar las estrategias discursivas que se utilizan en la ficción, y que a su vez posibilitan realizar una analogía en el campo profesional de las Relaciones Públicas, logrando un eficiente recurso didáctico para la enseñanza de esta disciplina. Dicha ponencia retoma un Proyecto de Investigación en el que venimos trabajando, cuyo objetivo es el de profundizar el análisis, desde la perspectiva de género, de un exponente textual para dar cuenta de la representación de la mujer como protagonista del proceso de toma de decisiones en distintos ámbitos: empresariales, políticos, en los medios. Es por esta razón que este tipo de análisis debe contemplar un abordaje desde las conceptualizaciones de la Sociosemiótica, la problemática de género y las Relaciones Públicas. Se hará foco también en los estereotipos que circulan en torno a la maternidad. Se tomará la serie *Queenmaker*, dirigida por Oh Jin-seok. En esta serie se representa a la mujer en relación a la idiosincrasia de la sociedad y la

cultura reinante, con lo cual, la contrastación con las investigaciones precisas cobra vital significación para continuar perfilando las invariantes en las operaciones significantes de representación de la mujer coreana en las series. Desde un enfoque de la Teoría de los Discursos Sociales de Eliseo Verón (1993 [1988]), el estudio consiste en el relevamiento de los tres órdenes de configuración significativa a partir de la descripción de operaciones icónicas (referidas a imágenes visuales), iniciales (referidas a marcas audiovisuales, sonoras, gestuales y verbales) y simbólicas (referidas tanto a marcas lingüísticas como a convencionalizaciones sociales). En particular, se llevará adelante un análisis en producción, esto es, un análisis que puede describir la gramática de producción de los exponentes textuales anteriormente mencionados, a partir de los cuales se puede inferir “un campo de efectos posibles de sentido” (Verón, 1993: 20).

(*) Lic. y Prof. En Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Buenos Aires, Investigadora formada de Proyectos UBACyT con categoría IV. Es JTP de la materia Semiótica de los medios 2 de la Universidad de Buenos Aires desde 1996 hasta la actualidad. Titular de Relaciones públicas 2 e la UP (desde 2011 hasta la actualidad) y de la Tecnicatura en Periodismo Deportivo del Círculo de Periodistas Deportivos -Escuela José López Pájaro: Titular de Opinión Pública, Publicidad y Comercialización, Semiología (desde el 2009). JTP de Comunicación y Semiótica 1 y 2 de la Universidad Nacional de las Artes (desde el 2013). Titular de la materia Teorías y Estrategias de Comunicación en la Especialización de Posgrado de Construcción de marcas en la UCES y Es consultora en comunicación organizacional y empresarial.

179. APRENDER METODOLOGÍA ARQUEOLÓGICA A TRAVÉS DE LA SIMULACIÓN. PROSPECCIÓN ARQUEOLÓGICA

Leticia Tobalina Pulido (*), **Vanessa Trevín Pita**

[Incipit CSIC - España]

[2.L] *Creatividad en el Aula*

La arqueología permite acercarnos a nuestro pasado de manera lúdica y didáctica. La simulación arqueológica es una buena opción tanto dentro del aula o como en prácticas extraescolares en momentos puntuales del año. En la presente comunicación presentamos una misma experiencia educativa realizada para dos niveles y contextos educativos: 1) actividad extraescolar con público infantil de edades heterogéneas, 2) práctica en una asignatura del grado de Historia. El objetivo fue la familiarización con la prospección arqueológica y promover la concienciación patrimonial.

(*) Doctora en Arqueología. Investigadora postdoctoral Juan de la Cierva Formación en el Incipit, CSIC (2022-2024). Miembro de la Casa de Velázquez - EHEH de la promoción

2021-2022. Especialista en bases de datos y análisis espacial aplicados al estudio de las dinámicas del poblamiento romanas y tardorromanas en la península ibérica.

180. EFECTIVIDAD DE LOS CHATBOTS POTENCIADOS CON IA COMO HERRAMIENTA DE APOYO A LA CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE ACTIVO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Gustavo Alcántara (*), **Araceli Muñoz** [Universidad de Santiago de Chile]

[1.C] *Entornos digitales y tecnologías*

La investigación “Efectividad de los Chatbot Potenciados con IA como Herramienta de Apoyo a la Creatividad y Aprendizaje Activo en la Educación Superior” analiza y experimenta por medio del estudio de caso y la técnica de observación participante cómo los chatbot potenciados con IA sirven como herramienta de apoyo para el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje activo en estudiantes universitarios. Los resultados mostraron mejoras en la resolución de problemas e incentivos en la generación de ideas innovadoras de manera más rápida, aunque requiere del dominio de una buena escritura de prompt y de la toma de decisiones de los usuarios participantes. Los Chatbot con IA se valoran como herramientas útiles para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior.

(*) Académico del Departamento de Tecnologías Industriales (DTI) de la Facultad Tecnológica de la Universidad de Santiago de Chile. Posee 6 años de experiencia en docencia universitaria. Es Magíster en Ingeniería Industrial, Ingeniero de Ejecución en Electricidad y Tecnólogo en Telecomunicaciones, realizó una pasantía (2015) en la Universidad Autónoma de Barcelona.

181. LA IDENTIDAD NARRATIVA EN LA POST PANDEMIA Y EL NUEVO PARADIGMA SOCIAL

María Allande (*) [IURP]

[2.O] *Creatividad en el Aula*

¿De qué manera los estudiantes del Prof. De Ed. Física en la modalidad híbrida recuperan su memoria, la iluminan y la comparten para re-entramar lo que quedó en suspenso pandemia mediante? A través del recuerdo autobiográfico, la persona, como personaje del relato, otorga significado a las experiencias vividas de acuerdo con la intensidad del afecto vivenciado. La clase como construcción social y grupal, el aprendizaje basado en problemas, la escritura de crónicas y la narración subjetiva se enlazan en una trama significativa socio-cultural, para comprender lo emocional como competencia sostenida en los vínculos humanos.

(*) Lic. En Psicología. Prof. Enseñanza Primaria. Prof. En IURP de la cátedra "Psicología I y II". Docente de Ed. Especial del GCBA.

182. CONCEPCIÓN DEL PRODUCTO ALREDEDOR DE LO TÍPICO Y TRADICIONAL

Rafael Ángel-Bravo (*) [Corporación Universitaria Autónoma de Nariño]

[2.E] *Creatividad en el Aula*

Comprendiendo el producto y su empaque, más allá de la estética y la funcionalidad, en una valoración desde lo tradicional y lo patrimonial. Se plantean diversas propuestas para el empaquetado y comercialización de diversos productos de carácter alimenticio, propios de la región de Cotopaxi, en Ecuador. A partir de la exposición teórica y un ejercicio de creación, orientados a estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con base en los procesos investigativos desarrollados en la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, se busca comprender la resignificación cultural de estos productos y emprender procesos de diseño necesarios para su venta y distribución.

(*) Diseñador Gráfico, Máster en Comunicación Empresarial y Corporativa, director del Grupo de Investigación Visualizar, de la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño. Proyectos de investigación y creación en áreas relacionadas con fotografía, ciencias sociales, folklore y cultura popular, con publicaciones en revistas y eventos en Colombia, Argentina, Cuba, Ecuador y Venezuela.

183. DE LA PIZARRA A LA PANTALLA: PRODUCCIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS

Cristian Martín Arellano (*), Adriana Mallo [Universidad Nacional de San Luis]

[2.C] *Creatividad en el Aula*

Como integrantes del Laboratorio de Educación Mediada por Tecnologías de la Universidad Nacional de San Luis y, en el marco del proyecto de investigación Prácticas tecno-pedagógicas disruptivas en los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la universidad, se decidió organizar un taller de capacitación para docentes de la institución y del medio sobre la producción e implementación de materiales didácticos digitales innovadores a través de tecnologías disruptivas. El objetivo de este trabajo es describir el diseño instruccional de este taller que está en su etapa final de edición y que se dictará a principios de octubre.

(*) Tesista de Maestría en Lingüística Aplicada (EFL), Universidad Europea del Atlántico. Traductor Público Nacional de Inglés, Universidad Nacional de Córdoba. Auxiliar docente,

Universidad Nacional de San Luis. Integrante del proyecto de investigación "Prácticas tecno-pedagógicas disruptivas en los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la universidad".

184. CONDICIONES DE ACCESIBILIDAD Y APROPIACIÓN DE LAS TIC EN EL NIVEL SUPERIOR

Mariana Arroyo (*), Lucrecia Agustina Sotelo, Juana de las Mercedes Piñero

[5.A] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Este trabajo presenta los avances de una investigación desarrollada en la Universidad Nacional de la Patagonia Austral. Uno de sus objetivos es el estudio de las condiciones de accesibilidad y apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación del estudiantado que ingresó a la Universidad durante el contexto de emergencia por covid-19. El análisis se centra en las políticas institucionales implementadas con el fin de favorecer la continuidad académica y el aprendizaje mediado por tecnologías, donde la experiencia del estudiante con y desde la tecnología cobra gran importancia para comprender qué es accesible y apropiable en la Universidad.

(*) Profesora en Ciencias de la Educación. Especialista Superior en Educación Abierta en Entornos virtuales. Maestranda en Educación en Entornos Virtuales, UNPA. Integrante del Proyecto Estratégico de Investigación, Desarrollo y Transferencia (PEIDT) "Estrategias de Intervención social para el Desarrollo de Condiciones para la Accesibilidad a la Educación Superior", UASJ-UNPA.

185. GAMIFICACIÓN EN EL AULA: RELATO DE EXPERIENCIA PEDAGÓGICA

Nadia Laura Belloni (*), Agustín Orts [UNR]

[2.C] *Creatividad en el Aula*

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, sintiendo placer y valorando lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción. La gamificación en la enseñanza es una herramienta estratégica que permite captar la atención del alumno e involucrarlo en el aprendizaje. Compartimos una experiencia pedagógica en un espacio de tutoría en la carrera Medicina. Se propone una competencia académica en equipos a través de la resolución y discusión de preguntas de repaso de contenidos a ser evaluados en una instancia parcial. La experiencia fue valorada positivamente por docentes y estudiantes. Esta estrategia pedagógica favoreció el aprendizaje significativo.

(*) Médica Pediatra. Profesora Universitaria. Cátedra Histología y Embriología. Cátedra Pediatría. Tutora en Segundo Año. FCM. UNR.

186. USO DE TICS EN TUTORÍA DE PEDIATRÍA EN MEDICINA

Nadia Laura Belloni (*) [FCM UNR]

[2.B] *Creatividad en el Aula*

La fiebre es uno de los motivos de consulta más frecuentes en la atención de niños, niñas y adolescentes. A pesar de los avances, su abordaje es un tema de debate y un desafío tanto para los médicos tratantes como para la enseñanza de este contenido en la educación médica de grado. Se comparte una experiencia pedagógica en el espacio de tutoría utilizando un recurso educativo en Padlet diseñado para promover los procesos de enseñanza y aprendizajes en estudiantes de cuarto año de Medicina. La experiencia fue valorada positivamente por los estudiantes señalando que lograron aprendizajes significativos.

(*) Médica Pediatra. Profesora Universitaria. Cátedra Pediatría. UDA Centenario. FCM. UNR.

187. VISUALIZACIÓN DE DATOS: DIFERENTES REGISTROS DE REPRESENTACIÓN CON PYTHON

Fabián Berini (*) [IMB]

[1.C] *Entornos digitales y tecnologías*

Las nuevas tecnologías marcan de muchas maneras el ritmo y las formas de vínculo social. En el ámbito educativo, las NTICx generan espacios donde la información y los modos de operar con ella, ameritan la reflexión de los actores institucionales que la manipulan. En ese contexto, presentaremos algunas herramientas vinculadas al manejo de Python, y las diferentes plataformas y vistas que permiten visibilizar los datos que por ese lenguaje de programación transitan. En particular nos interesa mostrar diferentes registros de representación (para eso datos), intentando motivar a los docentes a incorporar nuevas herramientas en sus experiencias de enseñanza y aprendizaje.

(*) Profesor de Matemáticas en Secundario, Terciario y Universidad. Profesor en Tecnicatura en Desarrollo de Videos Juegos. Lic. en Enseñanza de la Matemática (UTN - FRA); Tesina en proceso. Diplomado en Robótica Educativa e IOT (CABA). Curso de Programación Python y Matemáticas. Coordinador General de la Publicación Digital Didáctica Sin Fronteras.

188. VISUALIZACIÓN DE DATOS: DIFERENTES REGISTROS DE REPRESENTACIÓN CON PYTHON

Fabián Berini (*), **Elsa Reyes** [IMB]

[1.A] *Entornos digitales y tecnologías*

Las nuevas tecnologías marcan de muchas maneras el ritmo y las formas de vínculo social. En el ámbito educativo, las NTICx generan espacios donde la información y los modos de operar

con ella, ameritan la reflexión de los actores institucionales que la manipulan. En ese contexto, presentaremos algunas herramientas vinculadas al manejo de Python, y las diferentes plataformas y vistas que permiten visibilizar los datos que por ese lenguaje de programación transitan. En particular nos interesa mostrar diferentes registros de representación (para eso datos), intentando motivar a los docentes a incorporar nuevas herramientas en sus experiencias de enseñanza y aprendizaje.

(*) Profesor de Matemáticas en Secundario, Terciario y Universidad. Profesor en Tecnicatura en Desarrollo de Videos Juegos. Lic. en Enseñanza de la Matemática (UTN - FRA); Tesina en proceso. Diplomado en Robótica Educativa e IOT (CABA). Curso de Programación Python y Matemáticas. Coordinador General de la Publicación Digital Didáctica Sin Fronteras.

189. MENTIMETER: UNA HERRAMIENTA INTERACTIVA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Karina de Lima (*), **Cristian Secul Giusti**, **Mariela Viñas**, **Camila Vallefin** [Universidad Nacional de La Plata]

[5.B] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

El presente resumen expone una experiencia realizada en el seminario "La búsqueda en bibliotecología: una aproximación a la infodemia, las falsas noticias y la estrategia de la verdad" en la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata, durante el segundo cuatrimestre de 2022, orientada a estudiantes de la carrera de Bibliotecología y Ciencia de la Información. En dicho curso, se detallaron recursos digitales y se buscó repensar la verificación de noticias. Puntualmente, destacaremos el uso de la herramienta Mentimeter, empleada y aplicada en un bloque puntual de nuestro recorrido pedagógico.

(*) Bibliotecóloga. (2016). Se encuentra en este momento, cursado las últimas materias de la Licenciatura y el Profesorado en Bibliotecología y Ciencia de la Información (FaHCE, UNLP, La Plata). Adscripta graduada a la cátedra Administración de Unidades de Información en los períodos comprendido entre el 1º de septiembre de 2018 al 31 de agosto de 2019 y 31 de agosto 2019 al 31 de julio 2020 Fue integrante docente en calidad de Colaborador Alumno en Curso de Ingreso a las carreras de Bibliotecología y Ciencia de la Información (2017). (Resolución 1052/17) (FaHCE, UNLP, La Plata). Antecedentes de investigación Colaboró en el Proyecto Promocional de Investigación y Desarrollo (PPID) "Gestión del riesgo en el ámbito de bibliotecas universitarias: estudio sobre el sistema bibliotecario de la UNLP". (PPID H029) Actualmente colabora en el Proyecto: Intervenciones e interacciones de las bibliotecas universitarias argentinas con las plataformas de educación en línea: aportes, riesgos e innovaciones (UNLP 2023).

190. EN CLAVE DE HIBRIDACIÓN, TECNOLOGÍAS INMERSIVAS PARA PENSAR EL FUTURO DE LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Paola Dellepiane (*) [UTN]

[5.E] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Surgen en estos tiempos desarrollos tecnológicos inquietantes, interpeladores de lo que conocemos, como metáforas de un mundo distinto que nos inunda de dudas y nos genera incertidumbre ¿Cómo será la educación del futuro con Inteligencia Artificial? Pensamos e imaginamos que la universidad será una institución caracterizada cada vez más por la complejidad, la multidiversidad y lo multicurricular, pues se enseñará de una forma más multidisciplinaria a partir de la integración no sólo de varias ciencias sino también de distintas habilidades y competencias. En este trabajo se analizarán y presentarán resultados de una investigación que vincula mundo del trabajo y universidad en carreras de ingeniería.

(*) Profesora en matemática y Licenciada en Tecnología educativa con estudios de especialización en diseño didáctico instruccional para e-learning. Autora de cursos de capacitación docente en TIC. Participa, y ha participado, en proyectos educativos con inclusión de tecnología en instituciones públicas y privadas. Colaboradora en proyecto en el CIE Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Buenos Aires.

191. SANTIAGO. A RESISTENCIA DA FALA

Fernando Manuel Doural (*) [Instituto Argentino Gallego Santiago Apóstol]

[2.I] *Creatividad en el Aula*

El instituto Argentino Gallego Santiago Apóstol celebra en 2023 sus primeros 25 años de vida. Una película documental muestra por primera vez los preparativos que, durante el desarrollo de una mañana escolar, se realizan para el festejo estudiantil anual por el "Día de Galicia" en Buenos Aires. Una fiesta que sintetiza la labor comprometida de los estudiantes, de todos los niveles, con los valores pluriculturales sostenidos en lo cotidiano por toda la comunidad educativa. Los testimonios de cuatro mujeres jóvenes, atravesadas por su vivencia en la institución, integran este documental y son articulados a lo largo de todo el film.

(*) Profesor universitario en comunicación institucional. Consultor en planificación estratégica para entidades del tercer sector, especializado en prensa, comunicación digital e imagen corporativa. En lo audiovisual incursiona, junto a otros exponentes, en el género documental como realizador, productor y guionista en películas que revalorizan a la colectividad gallega en Argentina.

192. CIENCIAS SOCIALES EN LA ESCUELA SECUNDARIA: PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA ¿INNOVADORAS? ORIENTADAS AL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

Gimena Inés Fernández (*) [FACSO-UNCPBA DGCyE DIPREGEPI]

[2.F] *Creatividad en el Aula*

El presente trabajo se propone presentar estrategias de enseñanza desarrolladas por los docentes de las escuelas de la muestra para responder a las demandas, intereses y necesidades de aprendizaje de los jóvenes que cursan el ciclo superior del nivel secundario en el contexto de DISPO/pospandemia. Toma como insumo principal el trabajo desarrollado en el marco de la tesis doctoral en relación a la enseñanza de las Ciencias Sociales en el nivel secundario y procesos de innovación en el contexto de DISPO/pospandemia. Recupera además la experiencia de investigación de la becaria en el NACT IFIPRAC.Ed (FACSO UNCPBA) en relación a las características del nivel secundario en una ciudad media de la provincia de Buenos Aires, donde se localiza el trabajo de campo.

(*) Profesora de Antropología (FACSO UNCPBA). Especialista de Nivel Superior en Escuelas y Cultura Digital (DGCyE). Doctoranda en Ciencias de la Educación (FAHCE UNLP). Becaria doctoral (CIC BA). Becaria de investigación en NACT IFIPRAC.Ed (FACSO UNCPBA) Docente de nivel secundario y universitario.

193. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO ALIADA DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Pedro Figueroa (*) [Universidad Nacional de Córdoba]

[1.C] *Entornos digitales y tecnologías*

A fines de 2022 la inteligencia artificial irrumpió como tecnología disruptiva. Si bien llevaba décadas, se puso a disposición de forma masiva, abierta y libre tras el lanzamiento de ChatGPT. Uno de los ámbitos fuertemente interpelados fue el de la Educación. Y dentro de éste, se presentaron nuevos desafíos para la práctica docente, sumados a los previos de la pandemia y del uso de las nuevas tecnologías. Esta ponencia muestra la experiencia de aplicar la inteligencia artificial en la tarea educadora cotidiana, y reflexiona sobre las potencialidades, riesgos y proyecciones de usarla como aliada de la práctica docente.

(*) Maestrando en Procesos Educativos Mediados por Tecnología. Profesor e Investigador Universitario. Directivo de Nivel Superior. Docente. Especialista en Mediaciones Tecnológicas. Referente en IA y Educación. Autor de libros. Lic. en Comunicación Social. Formador de formadores. Conferencista y orador. Asesor educativo. Miembro Honorífico de la Red Internacional de Investigadores en Educación

194. TENDIENDO PUENTES ENTRE DISCIPLINAS. INTERDISCIPLINARIEDAD EN EL NIVEL SUPERIOR

María Eugenia Folledo (*), **María de los Angeles Vergara Aibar**

[2.E] *Creatividad en el Aula*

La interdisciplinariedad está siendo retomada en la literatura académica. En esta ponencia mostraremos los avances de la investigación cualitativa, sobre experiencias académicas de interdisciplinariedad de espacios curriculares de un profesorado de inglés y de arte, en el Nivel Superior; con el objetivo de indagar en los trabajos integrados, interdisciplinarios y colaborativos ya realizados entre espacios de diferentes ISFD, como de otras disciplinas, para obtener un marco teórico sobre procesos de implementación acordados. Esperamos poner en discusión la interdisciplinariedad, desde el entramado de nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje caracterizada por nuevos tiempos tecnológicos y socio-culturales.

(*) Docente en los profesorados de Educación Inicial y Primaria, en el Danza y en el profesorado de inglés. Es directora del Centro Pro-Danza de La Rioja. Ha participado de 2 proyectos de investigación del INFoD. Ha organizado y participado como disertante de numerosos talleres y seminarios.

195. BIOGRAFÍAS DANZADAS. INTEGRANDO EL IDIOMA INGLÉS Y LA DANZA PARA INTERPRETAR PERSONAJES

María Eugenia Folledo (*)

[2.D] *Creatividad en el Aula*

En esta ponencia se presentará un proyecto que ha fomentado el desarrollo de habilidades lingüísticas y creativas de los estudiantes de dos ISFD de La Rioja: Profesorado de inglés y de Danza. En la búsqueda de integrar la danza y el aprendizaje de la lengua extranjera inglesa, se exploraron la vida y logros de diferentes personajes históricos y contemporáneos. A través de la interpretación en danza, los participantes profundizaron en la comprensión de estos personajes y pudieron expresar sus experiencias a través del movimiento. Se socializarán los registros de fotos y videos para mostrar la enriquecedora experiencia.

(*) Docente en los profesorados de Educación Inicial y Primaria, en Danza y en el profesorado de inglés. Es directora del Centro Pro-Danza de La Rioja. Ha participado de 2 proyectos de investigación del INFoD. Ha organizado y participado como disertante de numerosos talleres y seminarios.

196. TRABAJO ACADÉMICO Y ELEMENTOS PARATEXTUALES: FUNCIONES DEL TÍTULO Y SUBTÍTULO

María Paula Gago (*)

[2.D] *Creatividad en el Aula*

El título y el subtítulo son elementos paratextuales que posibilitan el primer contacto del lector con un texto. En el caso del Proyecto de Graduación, anticipan el tema y recorte problemático y deben generar una expectativa en el destinatario que luego pueda cumplir. El objetivo de esta presentación es recuperar y precisar las funciones del título y del subtítulo de un trabajo académico, como así también puntualizar qué aspectos se deben considerar para su redacción.

(*) Investigadora CONICET en el Instituto Germani. Posdoctorada en Ciencias Sociales (UNC, 2017). Doctora en Ciencias Sociales (UBA, 2017). Magíster en Comunicación y Cultura (UBA, 2013). Licenciada y Profesora en Ciencia de la Comunicación (UBA, 2007, 2013). Profesora de Seminario de Integración I, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

197. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA EN ENTORNOS FORMATIVOS DE ESCUELAS TÉCNICAS SECUNDARIAS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

Elisabet Gamboa (*), **Edgardo Matias Gonzalez Zarate**

[Universidad del Gran Rosario]

[5.J] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Esta investigación centra el análisis en estrategias de enseñanza del aula taller de escuelas secundaria Técnicas de la Provincia Santa Fe. El objetivo es identificar debilidades, fortalezas y propuestas para mejorar prácticas docentes. Las estrategias de enseñanza constituyen conjuntos de operaciones mentales manipulables, es decir, actividades que se eligen con el propósito de facilitar adquisición, almacenamiento, utilización de la información. Para formar técnicos competentes en las distintas ramas del sector productivo, según resultados de esta investigación, será necesario reflexionar y promover aquellas estrategias de enseñanza y recursos didácticos que propicien el aprendizaje significativo y fomenten el interés en entornos formativos.

(*) Técnica Universitaria en Administración en Salud. 1 año y 4 meses de antigüedad docente. Estudiante de 4to año del Profesorado Universitario de Nivel Secundario Modalidad Técnico Profesional con concurrencia al Título de Base, de la UGR. Alumno investigador del PIC N°525/2022

198. GAMIFICACIÓN EJA

José Antonio García Cano (*) [Secretaría de Educación Pública]

[5.B] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

El siguiente proyecto de índole cuantitativo presenta los resultados obtenidos de una investigación realizada con docentes e instructores de diferentes regiones de México,

Esta investigación tuvo como objetivo analizar si el Modelo de Gamificación EJA favorece el proceso de evaluación formativa para la gestión del aprendizaje.

(*) Docente e Investigador especialista en Innovación y Educación. Licenciatura en Educación. Maestría en Enseñanza Maestría en Educación Basada en Competencias. Especialidad en Historia Especialidad en Geografía. Doctorado en Educación. Actualidad: Especialidad en Gestión educativa y Maestría n Innovación Educativa

199. REINVENCIÓN Y ENSAMBLES

Sebastián Guglielmone (*) [ISFDyTN°42]

[2.A] *Creatividad en el Aula*

Los cambios socioculturales que estamos transitando traen aparejadas modificaciones significativas en los modos de construcción del conocimiento, tanto individual como colectivo. El creciente acceso a las TIC y el aprendizaje ubicuo posibilita, estimula y genera modos novedosos de enseñanza y aprendizaje que enriquecen y transforman la comunicación, la lógica temporo-espacial, así como los vínculos entre los diferentes actores del sistema educativo y la sociedad, y que tienden hacia propuestas más democráticas en las que la comunicación, la producción y difusión del conocimiento circula de un modo más horizontal. La ponencia tiene como objetivo comentar y exponer los trabajos realizados por estudiantes del ISFDyTN°42 donde se evidencia la contribución que las TIC realizan en las Ciencias Sociales e Historia en particular, poniendo el énfasis en la Historia Reciente.

(*) Profesor de Geografía. Profesor de Historia Licenciado en Educación. Especializaciones en Tecnologías: Actualización académica en educación y tecnologías digitales; Especialización docente de nivel superior en escuelas y cultura digital; Actualización académica en saberes digitales; Especialización docente de nivel superior en educación y TIC

200. EL VALOR DE LA CREATIVIDAD DENTRO DEL AULA EN LA ERA DE LA TECNOLOGÍA

Patricia Iurcovich (*)

[2.E] *Creatividad en el Aula*

El valor de la creatividad dentro del aula en la era de la tecnología. Hablamos de inteligencia artificial, nos referimos al chat y GPTedicamos horas capacitando a alumnos y docentes de colegios secundarios y universidades. Lo que tal vez no tenemos en mente es cómo trabajar la creatividad en los alumnos y el pensamiento crítico frente a la formulación de estrategias en diversas disciplinas. Ser creativo no remite estrictamente al desempeño de actividades creativas sino a cómo sabemos reflexionar, cómo relacionamos y articulamos

la información con la realidad. Los alumnos no viene con este entrenamiento y muchos de los docentes tampoco con lo cual más qué temer a las respuestas que da la tecnología y la inteligencia artificial deberíamos repensar que tipo de pensamiento buscamos aún con el aporte de la tecnología.

(*) Licenciada en Publicidad y Analista en Medios, Universidad del Salvador; Master en Comunicación Institucional UCES; Se ha especializado en el campo de las Comunicaciones integradas. Ha trabajado en agencias de publicidad, medios periodísticos, consultoras de comunicación y como gerente de asuntos corporativos de importantes empresas. Profesora titular en UCES y Universidad de Palermo. Miembro de la comisión de posgrados de dicha Universidad en las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación. Profesora en el MBA , Universidad de Belgrano en la Escuela de Economía y Negocios. Profesora titular de La Universidad de Palermo, Facultad de Ciencias Económicas. Ha publicado un Libro sobre el Mundo de las Pymes, Comunicación y Negocios. (editado por UP). Columnista en Eco Medios(programa Antes de que sea tarde con Claudio Destéfano) Ha vivido en el extranjero, Italia, y trabajado en consultoría en proyectos de la Union Europea; Asesora en temas de comunicación empresarial para Pymes y empresas corporativas. Actualmente dirige su consultora en comunicación empresarial e institucional.

201. CENTRO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y EXCELENCIA PROFESORAL - UNIMINUTO

Luis Francisco Lara Naranjo (*), **Lizedh Nayive Martínez Páez**, **Deiby Stiwwens Bernal Rojas**, **Elkin Estewar Sanchez Avilan** [Corporación Universitaria Minuto de Dios]

[1.B] *Entornos digitales y tecnologías*

La Corporación Universitaria Minuto de Dios, institución de educación superior colombiana, reconoce la importancia de estar actualizados en metodologías, tecnologías y didácticas para brindar educación de calidad a los más de 100.000 estudiantes que atiende actualmente. Para ello, en el año 2023, puso en funcionamiento el Centro de Innovación Educativa y Excelencia Profesional, enfocado en impulsar el impacto social y académico del Sistema a nivel local, regional y nacional. El centro brinda acompañamiento cercano en iniciativas pedagógicas, de investigación, formación y autocuidado físico y emocional de todo su equipo docente, impactando un aproximado de 4000 profesores.

(*) Licenciado en ciencias humanas y lengua castellana; especialista en pedagogía y magíster en evaluación y aseguramiento de la calidad de la educación. Experiencia en el campo educativo desde diferentes roles: profesor de básica, media y educación superior, asesor pedagógico y formador de equipos docentes y directivos. He formado parte de organizaciones

en el sector educativo desde los frentes operativos, tácticos y estratégicos.

202. REFLEXIONES SOBRE LA MASIFICACIÓN TECNOLÓGICA EN EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR DE PERÚ: ¿POR QUÉ FRACASARON LOS PROGRAMAS HUASCARÁN, OLPC Y CRT?

Carlos David Laura Quispe (*), **Luis Alberto Almanza Ope**

[Universidad Federal de Uberlândia - Perú]

[5.A] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

La investigación que se describe tiene como objetivo identificar los factores que determinaron el fracaso de los Programas Huascarán, Programa Una Laptop por Niño y el Programa Centros de Recursos Tecnológicos. Tras obtener el consentimiento de los sujetos informantes, se desarrollaron acciones en orden a recolectar información, donde la entrevista semi estructurada fue la base del levantamiento de datos. Para las entrevistas se realizó un muestreo teórico y se consideró a doce (12) profesores—la pauta de entrevista contenía diez (10) interrogantes—. Para el tratamiento de los datos se utilizó la técnica del análisis del discurso; del análisis emergieron tres (3) categorías: 1) sostenibilidad de los programas; 2) escalabilidad de los programas y 3) cuestiones políticas.

(*) Dr. en educación, Mg. en educación e informática educativa, Lic. En ciencias de la educación y ciencias económicas; ha laborado en la Universidad de la frontera de Chile, en la Universidad de rio grande de Brasil, en la Universidad Nacional de San Agustín y la Universidad Católica Santa María.

203. DEL REPOSITORIO AL AULA EXPANDIDA. REPENSANDO EL AULA VIRTUAL

María Lucía Lopetegui [Instituto del profesorado Sagrado Corazón]

[5.H] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

En el contexto de la emergencia sanitaria ocurrida a partir del brote de Covid, en el 2020, las aulas virtuales se convirtieron en espacios de encuentro para poder dar continuidad a las instancias de formación docente. Una vez superada esa situación, fue posible detenerse a repensar esos espacios, que originalmente solían utilizarse como meros repositorios. En esta ponencia se narra la experiencia de transformación de las aulas virtuales, en consonancia con una nueva modalidad de trabajo propuesta en el Instituto del profesorado Sagrado Corazón, para convertirlas en verdaderas aulas expandidas.

(*) Profesora de Biología (ISP Joaquín V. González). Lic. en Ciencias de la Educación (U. de Morón). Lic. en Enseñanza de la Biología (U. CAECE). Especialista en Educación y Nuevas

Tecnologías (FLACSO). Docente de formación docente y formación continua de docentes.

204. DE LA PIZARRA A LA PANTALLA: PRODUCCIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS

Adriana Mallo (*), **Cristian Arellano**, **Cristian Arellano**

[5.A] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Como integrantes del Laboratorio de Educación Mediada por Tecnologías de la Universidad Nacional de San Luis y, en el marco del proyecto de investigación Prácticas tecno-pedagógicas disruptivas en los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la universidad, se decidió organizar un taller de capacitación para docentes de la institución y del medio sobre la producción e implementación de materiales didácticos digitales innovadores a través de tecnologías disruptivas. El objetivo de este trabajo es describir el diseño instruccional de este taller que está en su etapa final de edición y que se dictará a principios de octubre.

(*) Master of Arts in Education and Professional Development, School of Education and Professional Development de la Universidad de East Anglia, Norwich, Inglaterra. 2002. Profesora Superior de Ingles, Universidad Nacional de Río Cuarto, 1987. Profesor Asociado Interino, Cátedra: Ingles para Ingeniería Mecatrónica, Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias, Universidad Nacional de San Luis, Argentina. Directora del Laboratorio de Educación Mediada por Tecnologías (LEMET) Integrante Proyecto de Investigación "Prácticas tecno-pedagógicas disruptivas en los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la universidad. Categoría Investigador: III

205. NECESSIDADES FORMATIVAS PRA PRÁTICAS INCLUSIVAS NA EPT

Jairo Manzoni Rodrigues (*), **Claudia Smaniotto Barin**

[Universidade Federal de Santa Maria - Brasil]

[5.E] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

A sociedade e o mundo do trabalho vem se modificando, impactados pelos avanços tecnológicos. Assim, a Educação Profissional e Tecnológica vem buscando acompanhar estas necessidades, formando sujeitos mais autônomos e críticos, além de propiciar um espaço para a formação de Pessoas com Deficiência. Assim, buscamos discutir os princípios de design para a formação de docentes que possam contribuir na promoção de espaços inclusivos. Apoiados no Design Based Research e no problema real vivenciado - necessidade de formação docente para educação inclusiva - discute-se os princípios de design para a proposição de espaços de formação docente com vistas às práticas inclusivas.

(*) Graduado em Psicologia, FISMA; Graduado em Gestão de Recursos Humanos pela Universidade Castelo Branco (2013), Pós Graduado em Comportamento Organizacional e Gestão de Pessoas na ESAB; Mestre em Educação Profissional e Tecnológica pela Universidade Federal de Santa Maria. Atuando desde 2011 em processos de Gestão de Pessoas e seus sub-sistemas e Docente em Escola Técnica profissionalizante.

206. CENTRO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y EXCELENCIA PROFESORAL

Lizedh Nayive Martínez Páez (*) [Corporación Universitaria Minuto de Dios]

La Corporación Universitaria Minuto de Dios, institución de educación superior colombiana, reconoce la importancia de estar actualizados en metodologías, tecnologías y didácticas para brindar educación de calidad a los más de 100.000 estudiantes que atiende actualmente. Para ello, en el año 2023, puso en funcionamiento el Centro de Innovación Educativa y Excelencia Profesor, enfocado en impulsar el impacto social y académico del Sistema a nivel local, regional y nacional. El centro brinda acompañamiento cercano en iniciativas pedagógicas, de investigación, formación y autocuidado físico y emocional de todo su equipo docente, impactando un aproximado de 4000 profesores.

(*) La educación y la pedagogía se convierten en recursos de transformación social, de identidad y oportunidad. Lizedh Martínez, especialista en docencia universitaria y máster en recursos humanos con más de 9 años de experiencia en educación superior, desempeñándose en áreas de bienestar estudiantil, prácticas profesionales, docencia y gestión de innovación.

207. EFECTIVIDAD DE LOS CHATBOTS POTENCIADOS CON IA COMO HERRAMIENTA DE APOYO A LA CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE ACTIVO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Aracelli Muñoz (*), **Gustavo Alcántara** [Universidad de Santiago de Chile]

La investigación "Efectividad de los Chatbot Potenciados con IA como Herramienta de Apoyo a la Creatividad y Aprendizaje Activo en la Educación Superior" analiza y experimenta por medio del estudio de caso y la técnica de observación participante cómo los chatbot potenciados con IA sirven como herramienta de apoyo para el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje activo en estudiantes universitarios. Los resultados mostraron mejoras en la resolución de problemas e incentivos en la generación de ideas innovadoras de manera más rápida, aunque requiere del dominio de una buena escritura de prompt y de la toma de decisiones de los usuarios participantes. Los Chatbots con IA se valoran como herramientas

útiles para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior.

(*) Diseñadora en Comunicación Visual y Licenciada en Diseño, UTEM. Diplomada en Comunicación Organizacional y Liderazgo, UTEM. Magíster en Educación, mención Currículum y Evaluación, Universidad Mayor. Doctorando en Diseño, Universidad de Palermo. Se desempeña como académica en la Universidad de Santiago de Chile.

208. LA IA Y EL IMPACTO EN LA GENERACIÓN DE CONOCIMIENTO

Claudia Patricia Navarro Bolívar (*) [Institución Universitaria Americana]

[1.B] *Entornos digitales y tecnologías*

Esta ponencia trata el caso y experiencia del uso del ChatGPT en la Ingeniería de Sistemas, y su uso en la generación de un pensamiento crítico frente a su uso en la programación orientada a objetos, los sistemas operativos y la gestión de la tecnología informática. La metodología de esta investigación es de tipo descriptiva, pues se diseñaron y aplicaron instrumentos de interacción con la inteligencia artificial, con el fin de optimizar un grupo establecido de prompts, tendientes a obtener la mayor certeza de uso de la inteligencia artificial, condicionándola a temas puntuales tratados en el aula.

(*) Magister en Educación. Especialista en Estudios Pedagógicos. Especialista en Informática y Telemática. Ingeniera de Sistemas

209. TURISTAS EN NUESTRA CIUDAD

Sabrina Pais (*) [Colegio Santo Tomás de Aquino]

[2.D] *Creatividad en el Aula*

Realizar visitas guiadas puede aportar mucho para la cultura general de un adolescente: puede despertar su curiosidad por temas desconocidos y hasta un sentimiento de pertenencia, cuidado y amor por lo propio (si hablamos de un circuito local). Pero, si esa visita es realizada (planificada e implementada) por los estudiantes, va a resultar un escenario provechoso para entender que el espacio de aprendizaje no es exclusivamente el aula. A través de este proyecto se busca acompañar el conocimiento disciplinar con el desarrollo de dos aptitudes: interacción social, porque los alumnos trabajarán en equipos y se evalúan entre sí y la ciudadanía efectiva, porque conocer la Historia, Política y Geografía locales (CABA) es el primer paso para que estos jóvenes ciudadanos se involucren en los asuntos comunes.

(*) Profesora en Historia (UCA). Me desempeño hace poco más de 10 años como docente de Estudios Sociales en el Co-

legio Secundario Santo Tomás de Aquino. Actualmente, con ánimos de profundizar mi indagación acerca de la innovación educativa, me encuentro cursando la Licenciatura en Educación Inclusiva y Efectiva (UCA).

210. REINVENTAR EL AULA VIRTUAL EN LA FORMACIÓN DE NIVEL SUPERIOR

Paula Podesta (*) [Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 15]

[5.I] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La formación en Nivel Superior está siendo atravesada por múltiples variables que nos convocan a las instituciones y a los docentes a replantearnos las estrategias de enseñanza, los recursos y la modalidad de trabajo. En esta ponencia presentaré una experiencia de trabajo en una materia del Profesorado de Educación Inicial que posee un aula virtual en la que se desarrollan los contenidos abordados en clase empleando variedad de recursos multimediales, se proponen actividades de aprendizaje que requieren del empleo de diversas tecnologías y se llevan adelante las instancias evaluativas. El aula se constituye en un espacio no solo de aprendizaje sino también de comunicación con la docente y entre los estudiantes.

(*) Me defino como una ferviente exploradora de nuevas formas de enseñar mediadas por tecnologías digitales e interesada en generar propuestas de innovación educativa. Comprometida siempre con la formación docente inicial y continua. Soy Profesora de Matemática, Licenciada en Educación, Especialista en Políticas Educativas con posgrados en e-learning y próximamente Magister en Políticas Educativas. Me desempeño en el ámbito universitario como asesora y profesora y también en institutos de formación docente de la provincia de Buenos Aires.

211. IDENTIDADES INVISIBILIZADAS: MIRADAS PEDAGÓGICAS SOBRE LA LITERATURA DESDE UN ENFOQUE DE DERECHOS

Verónica Rafaelli (*) [CELYC FAHCE UNLP]

[2.A] Creatividad en el Aula

La presente ponencia propone la reflexión sobre dinámicas de trabajo áulico que aspiran a metonimizar los objetivos y lógicas transversales fundantes de los espacios curriculares atinentes a la literatura en lengua extranjera en el espacio didáctico, a la vez que a poner en aula las conceptualizaciones institucionales propias de diálogos fluidos y multiplicantes entre marcos teórico-metodológicos y experiencias de lectura y análisis necesariamente en interacción. Se parte de una concepción de la actividad artística y literaria como acción de expresión y voluntad político-creativa, directamente vinculada con la acción humana de marco cultural situada en un contexto social e histórico singular. Así, y en la convicción de que toda

acción humana volitivamente inspirada es acción política, se alinea la propuesta temática apuntando con Rancière (2011: 16) que «la actividad política reconfigura el reparto de lo sensible. Pone en escena lo común de los objetos y de los sujetos nuevos. Hace visible lo que era invisible, hace audibles a seres parlantes a aquellos que no eran oídos sino como animales ruidosos». En este visibilizar lo invisible y audificar lo inaudible, es de interés a la presente reflexión centrarse en la búsqueda y vindicación de las identidades marginalizadas en la historia-cultura, víctimas espectrales y silentes de opresiones coyunturales y sistemáticas naturalizadas, que toman voz y fuerzas emergiendo en las obras de creación como puntos de escape seguros. El análisis literario por medio de la lectura detenida y la perspectiva crítica es motor propicio a este objeto; lo acompaña el análisis lingüístico-discursivo de la materia textual que habilita el trabajo sobre un fenómeno de creación en sus múltiples niveles de significación. Se invita entonces a establecer lazos conceptuales y metodológicos transversales con materias de cursada concomitante o anterior, beneficiando el análisis con los aportes de la lingüística, el análisis discursivo y la teoría de géneros; a la vez se procura crear las condiciones para que las competencias desarrolladas sobre los contenidos se conviertan posteriormente en estrategias de análisis que enriquezcan los recursos de la caja de herramientas académica que tomará máxima relevancia en años posteriores en los espacios de formación específica en docencia, traducción e investigación.

(*) Traductora Pública Nacional en Lengua Inglesa y Profesora en Lengua y Literatura Inglesas por la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Su actividad de posgrado se centra en la didáctica universitaria de la traducción y en las literaturas comparadas. En la actualidad se desempeña como coordinadora del Curso Introductorio a las carreras de Inglés, jefa de trabajos prácticos de Traducción Literaria 1 Inglés y ayudante diplomada de Literatura Inglesa Contemporánea de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (FaHCE, UNLP). Es, además, profesora titular de Inglés 1 e Inglés 2 (Licenciatura en Ciencias de la Educación) y Nivel de Inglés 1 y 2 (Licenciatura en Periodismo) en la Universidad Católica de La Plata (UCALP), así como profesora titular de Prácticas Discursivas de la Comunicación Oral 1 y 2 (Instituto J. N. Terrero); ha sido profesora adjunta de Fonética y Fonología Inglesa 1 y 2 (Universidad CAECE, sede Mar del Plata). Es miembro de AATI y CTPCBA; en este último actúa en la Comisión de Relaciones Universitarias, Investigación y Docencia. Se especializa en la traducción literaria y humanística, con énfasis en la interfaz literatura-fonología-traducción. Es investigadora en formación, directora de un PPID sobre la experiencia literaria en el aprendizaje de lenguas y miembro de un PI+D sobre políticas estéticas en literatura en lengua inglesa (CeLyC-IdIHCS-UNLP).

212. CREACIÓN COLABORATIVA AUDIOVISUAL: INDAGAR EL PROPIO MEDIO COMUNICACIONAL

Matias Atuel Rodriguez (*) [Escuela superior y secundaria Normal n°1]

[2.C] *Creatividad en el Aula*

La experiencia consiste en la experimentación y elaboración de fragmentos audiovisuales, a partir de disparadores creativos y dispositivos de design thinking basados en aprendizajes colaborativos, análisis del entorno y observaciones críticas de diferentes formas de producción audiovisual como industrial, de autor y comunitaria, que permitan reflexionar sobre valores y mensajes del propio medio, . Se busca fomentar de esta forma una apropiación consciente del lenguaje audiovisual, desarrollando la presentación final de los trabajos producidos a través de eventos y plataformas de los propios ámbitos educativos, de modo de potenciar un sentido reflexivo hacia cursos de otros años.

(*) Realizador Audiovisual y Profesor de Artes Audiovisuales (EPCV, Rosario, Santa Fe). Guionista, director y productor. Ha realizado talleres para proyectos de diferentes provincias Argentinas, Ecuador e Instituto francés, entre otros. Se desempeña en cátedras de Lenguaje Audiovisual en nivel medio y superior. Produce "Motor Audiovisual", cine comunitario. Ha publicado investigaciones en diferentes revistas.

213. DOCENTES Y ALUMNOS CON EL ROL DE ANTROPÓLOGOS

Mariana Rossi (*)

[2.N] *Creatividad en el Aula*

Tanto el docente como el alumno deben ejercer el papel de Antropólogos para analizar tendencias globales y temáticas que surgen en el medio que nos rodea de una forma consciente. Ambos debemos ser generadores y creadores de estrategias pensadas para lograr diseños creativos y comprometidos con el mundo en el que habitamos. Ideas que apoyen el Diseño sostenible y el Trabajo consciente deben ser acompañadas para lograr formar Diseñadores responsables

(*) Diseñadora de Indumentaria (UBA, 2012). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Moda en la Facultad de Diseño y Comunicación. Dicta clases en la UBA y en otras instituciones. Se desempeñó como diseñadora de indumentaria en varias empresas del mercado, siendo responsable en el área de Diseño y producción. Diseño de moda 3D. Capacitadora en el área textil para empresas y pymes con orientación en ciclo de producción consciente. Diseñadora independiente y dirige su propia marca en el rubro infantil.

214. MENTIMETER: UNA HERRAMIENTA INTERACTIVA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Cristian Secul Giusti (*)

[2.G] *Creatividad en el Aula*

El presente resumen expone una experiencia realizada en el seminario "La búsqueda en bibliotecología: una aproximación a la infodemia, las falsas noticias y la estrategia de la verdad" en la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata, durante el segundo cuatrimestre de 2022, orientada a estudiantes de la carrera de Bibliotecología y Ciencia de la Información. En dicho curso, se detallaron recursos digitales y se buscó repensar la verificación de noticias. Puntualmente, destacaremos el uso de la herramienta Mentimeter, empleada y aplicada en un bloque puntual de nuestro recorrido pedagógico.

(*) Doctor en Comunicación (UNLP, 2017) y Licenciado en Comunicación Social (UNLP, 2011). Posdoctorado en Medios, Cultura y Comunicación (UNLP, 2019). Docente en Facultad de Diseño y Comunicación (UP), Facultad de Periodismo y Comunicación Social (UNLP); Universidad Nacional de Moreno (UNM) y Universidad de San Isidro (USI).

215. NARRATIVA TRANSMEDIA EN LA UNIVERSIDAD: ESTADO DE LA CUESTIÓN EN MÉXICO Y ARGENTINA

Luis Sujatovich (*) [Siglo 21]

[5.A] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Se investigará la producción bibliográfica académica relacionada con el empleo de la narrativa transmedia en educación, en México y en Argentina desde 2017 a 2021. Se considerarán las producciones bibliográficas que ofrezcan un resumen de una experiencia de aplicación de la metodología. Por lo tanto, se descartarán todos los materiales académicos que se interesen por las reflexiones teóricas. La propuesta se desarrollará a partir de la investigación bibliográfica, para advertir de qué modo en ambos países se emplea la metodología, qué resultados han obtenido, así como qué aplicaciones y temáticas resultan más frecuentes. Por último, se compararán los plazos de aplicación, la cantidad de involucrados y los niveles académicos involucrados.

(*) Profesor Doctor en Comunicación Social, especialista en educación a distancia. Es docente en la Universidad del Este (Argentina). Es director del Observatorio en Comunicación Digital, Tecnologías Emergentes y Educación en la Universidad del Este (Argentina). Dirige y participa en diversos proyectos de investigación en educación en América Latina. En 2021 recibió una medalla de reconocimiento a su labor docente en Maker Latinoamérica. Y fue graduado distinguido de la de la Especialización en Prácticas, Medios y Ámbitos Educativo Comunicacionales por la Universidad Nacional de La Plata en 2014.

216. EL CÓMIC COMO RECURSO EDUCATIVO Y DE DIVULGACIÓN EN ARQUEOLOGÍA

Leticia Tobalina Pulido (*), **Setefilla Jiménez Velasco**

[Incipit, CSIC]

[2.H] *Creatividad en el Aula*

Gracias a la colaboración entre la Escuela de Artes Dionisio Ortiz (Córdoba, España) y el Incipit, CSIC (España), se ha realizado un pequeño cómic de 6 páginas que ilustra el día de la arqueología. Este recurso, muy empleado en otras disciplinas como vía de divulgación y educación, no está muy desarrollado todavía para la disciplina arqueológica. Así, en esta comunicación se presentará el proceso de creación del cómic, los problemas encontrados y el resultado final del mismo. Se hará hincapié en los recursos empleados para mantener la rigurosidad científica pero también divulgativa.

(*) Actualmente investigadora postdoctoral Juan de la Cierva Formación en el Incipit, CSIC. Antiguo miembro de la Casa de Velázquez – EHEI (promoción 2021-2022). Doctora en Arqueología en cotutela en la Universidad de Navarra y la Université de Pau et des Pays de l'Adour. Docente visitante en la Universidad de Navarra y la Universidad de Santiago de Compostela.

217. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE Y EMOCIONES EN EL AULA

Mónica Valenzuela (*) [UCA]

[2.E] *Creatividad en el Aula*

Las emociones desempeñan un papel crucial en el aula y tienen una influencia significativa en el proceso de evaluación. Aquí hay algunas formas en las que las emociones y la evaluación se conjugan: Motivación: Las emociones positivas, como el interés, la curiosidad y la alegría, pueden aumentar la motivación de los estudiantes para participar activamente en el proceso de aprendizaje y, en última instancia, en las evaluaciones. Por otro lado, las emociones negativas, como el miedo o la ansiedad, pueden disminuir la motivación y afectar el rendimiento en las evaluaciones. Retención de información: Las emociones pueden influir en la capacidad de los estudiantes para retener y recordar información. Las emociones positivas pueden facilitar la codificación y recuperación de conocimientos, lo que puede tener un impacto positivo en los resultados de las evaluaciones. Por el contrario, las emociones negativas pueden interferir en la retención de información y afectar el rendimiento en las evaluaciones. Percepción de la evaluación: Las emociones también pueden influir en cómo los estudiantes perciben las evaluaciones. Si los estudiantes sienten que la evaluación es justa, relevante y les brinda oportunidades de aprendizaje, es más probable que experimenten emociones positivas hacia ella. Por otro lado, si perciben la evaluación

como injusta o amenazante, es más probable que experimenten emociones negativas que pueden afectar su rendimiento. Retroalimentación y autoevaluación: Las emociones desempeñan un papel importante en la forma en que los estudiantes reciben y procesan la retroalimentación. Las emociones positivas pueden facilitar la aceptación de la retroalimentación y promover la autorreflexión y el crecimiento. Las emociones negativas, si no se gestionan adecuadamente, pueden obstaculizar la capacidad de los estudiantes para recibir y utilizar la retroalimentación para mejorar su rendimiento. En resumen, las emociones y la evaluación están estrechamente relacionadas en el aula. Es importante tener en cuenta el impacto emocional que las evaluaciones pueden tener en los estudiantes y crear un entorno que promueva emociones positivas y apoye el bienestar emocional de los alumnos durante el proceso de evaluación.

(*) Maestranda en Educación por la Universidad de San Andrés (UdeSA), Especialista en Alfabetización Inicial, Especialista en Educación Maternal, Licenciada en Gestión de Instituciones Educativas, Licenciada en Educación Inicial, Profesora de Educación Inicial, Profesora de Inglés, Licenciada en Terapia Ocupacional, Diplomada en Escritura, Lectura y Educación. Trabaja como Coordinadora de Prácticas Educativas y Coordinadora de Posgrados en el Departamento de Educación la Universidad Católica Argentina (UCA). Asimismo, ejerce como profesora universitaria de la Universidad Abierta Interamericana. Ha trabajado en investigación educativa y formación docente. En los últimos años, viene trabajando en pedagogías en la educación, a través de diferentes propuestas y dictando conferencias y cursos en diferentes universidades. Fue asesora pedagógica en diferentes escuelas y ha participado de cursos, congresos y foros en educación. monicavalenzuela@uca.edu.ar

218. MENTIMETER: UNA HERRAMIENTA INTERACTIVA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Camila Vallefin (*) [UNLP]

[5.H] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

El presente resumen expone una experiencia realizada en el seminario "La búsqueda en bibliotecología: una aproximación a la infodemia, las falsas noticias y la estrategia de la verdad" en la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata, durante el segundo cuatrimestre de 2022, orientada a estudiantes de la carrera de Bibliotecología y Ciencia de la Información. En dicho curso, se detallaron recursos digitales y se buscó repensar la verificación de noticias. Puntualmente, destacaremos el uso de la herramienta Mentimeter, empleada y aplicada en un bloque puntual de nuestro recorrido pedagógico.

(*) Licenciada en Comunicación Social con orientación en Planificación comunicacional (FPyCS, UNLP) y Licenciada y Profesora en Bibliotecología (FaHCE, UNLP). Es docente de la carrera de Bibliotecología y Ciencia de la Información en la cátedra Administración de Unidades de la Información (FaHCE, UNLP). Actualmente, es Becaria MEXT Japón para la realización de una estadía de investigación en Tsukuba University (Japan).

219. EL VALOR DE SER UN EDUCADOR DE PERFIL T

Cristina Velázquez (*) [Instituto Padre Elizalde]

e-ducadores de Perfil T del mundo

Los Educadores de Perfil T tienen un profundo conocimiento y habilidades en una o más áreas específicas y además poseen una amplia gama de habilidades transversales. Presentan una gran capacidad para aprender en forma continua, relacionarse, adquirir nuevas competencias, y colaborar con colegas para diseñar propuestas pedagógicas innovadoras en forma colaborativa. Si bien el concepto "Perfil T" tiene su origen en el plano empresarial, en la Escuela Digital de Proyectos, lo hemos extrapolado al plano educativo para desarrollarlo mediante propuestas de capacitación docente con una modalidad de Retos mensuales con "Tecnoburbujas" de contenido diarios y actividades gamificadas complementarias.

(*) Profesora en Disciplinas Industriales. Especialista Universitario en Implementación de Proyectos de e-Learning. Google Champion (Certified Innovator y Trainer). Autora y Coordinadora Pedagógica de programas educativos vinculados a la implementación de la Tecnología en Educación. Creadora y Directora de las Escuelas Digitales de Proyectos, ISPE, e-ducadores y de Robótica "Creabóticos". Editora general de las revistas virtuales Aprender para Educar con Tecnología y e-ducadores del Mundo. Autora y dinamizadora de proyectos telecolaborativos globales. Autora del libro "Estrategias Pedagógicas con TIC" de Ediciones Novedades Educativas.

220. ALQUIMIA CREATIVA DE GESTIÓN ÁULICA CON TIC EN LITERATURA INGLESA

María de los Angeles Vergara Aibar (*) [ISFD Albino

Sánchez Barros - La Rioja]

[2.D] Creatividad en el Aula

En esta ponencia se podrá observar la organización y gestión pedagógica-didáctica desarrollada en las clases de Literatura Inglesa I de un Profesorado de Inglés, con la inserción creativa de la cultura digital, metodologías activas, participativas y de agenciamiento de los futuros docentes. Con el argumento de que la alquimia de variadas estrategias creativas e innovadoras a bajo o cero costo en el aula, enseña mostrando a los estudiantes del profesorado dinámicas alternativas y de mayor

efectividad para el aprendizaje y la adquisición de capacidades y competencias tales como el pensamiento crítico, la innovación y la constante curiosidad intelectual.

(*) Docente de Lengua Extranjera Inglés, Master of Arts en Educación y Desarrollo Profesional (University of East Anglia, UK), Doctora en Ciencias Humanas (UNCa). Disertante en educación, las TIC, Lenguajes Multimediales, LE Inglés, emociones en la educación. Miembro fundador de FIC Formación Integral Creativa de La Rioja.

221. ANÁLISIS DEL NIVEL DE COMPETENCIA EN EL USO DE SOFTWARE DE GESTIÓN EN LAS CARRERAS DE ECONOMÍA Y EMPRESA EN LA UNIVERSIDAD DEL NORTE

Mirtha Graciela Villagra Ferreira (*) [Universidad Nacional del Norte]

[2.E] Creatividad en el Aula

En esta ponencia, se presenta el análisis del nivel de competencia en el uso de software de gestión en las carreras de Economía y Empresa en la Universidad del Norte. El objetivo principal de esta investigación es evaluar el nivel de habilidades y conocimientos de los estudiantes en el manejo de herramientas tecnológicas de gestión empresarial. Los resultados obtenidos revelaron un panorama interesante. Si bien la mayoría de los estudiantes mostraron cierto grado de familiaridad con los software de gestión, se identificaron deficiencias en el dominio de sus funcionalidades avanzadas. Además, se encontró que existe una brecha entre la teoría aprendida en las aulas y la aplicación práctica de estas herramientas. En conclusión, esta investigación pone de manifiesto la importancia de evaluar y mejorar el nivel de competencia en el uso de software de gestión en las carreras de Economía y Empresa. El estudio ofrece recomendaciones para abordar las deficiencias identificadas, con el fin de preparar a los estudiantes para los desafíos tecnológicos que enfrentarán en su futuro profesional.

(*) La disertante cuenta con una amplia formación académica que combina conocimientos en informática y docencia. Posee un título de Programador de Computadoras, una Licenciatura en Análisis de Sistemas, una especialización en Didáctica Superior con énfasis en Administración Pública, otra especialización en Administración de Empresas, una maestría en Ciencia de la Información con énfasis en ciencia, tecnología y sociedad, y un doctorado en Educación.

222. MENTIMETER: UNA HERRAMIENTA INTERACTIVA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Mariela Viñas (*) [FaHCE UNLP]

[5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El presente resumen expone una experiencia realizada en el seminario “La búsqueda en bibliotecología: una aproximación a la infodemia, las falsas noticias y la estrategia de la verdad” en la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata, durante el segundo cuatrimestre de 2022, orientada a estudiantes de la carrera de Bibliotecología y Ciencia de la Información. En dicho curso, se detallaron recursos digitales y se buscó repensar la verificación de noticias. Puntualmente, destacaremos el uso de la herramienta Mentimeter, empleada y aplicada en un bloque puntual de nuestro recorrido pedagógico.

(*) Especialista en Gestión de Bibliotecas y Diplomada en Bibliotecología (UCES), Bibliotecaria Documentalista, Prof. y Lic. Bibliotecología y Ccia. de la Información (FaHCE, UNLP). Técnico Superior en Publicidad (IDEA, Bahía Blanca). Profesora adjunta “Administración de Unidades de Información” y de “Gestión de Unidades de Información”. Docente de Museología de la UNDAV. Ha dictado varios seminarios en el marco del área de gestión y comunicación en bibliotecas. Ha trabajado en Bibliotecas, tal como Biblioteca del Liceo Víctor Mercante de la UNLP, Biblioteca de la Fac. de Ccias. Económicas y en la Biblioteca Pública, UNLP. Actualmente se desempeña como Directora de la Biblioteca de la Facultad de Odontología, UNLP.

223. EXPANDIENDO EL DISEÑO PARA BRINDAR UNA ESI ACCESIBLE Y UNIVERSAL

Andrea Wengrowicz (*)

[5.D] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

En la materia Diseño del hábitat accesible (cátedra Wengrowicz) de la FADU UBA, expandimos el diseño implementando las Prácticas Sociales Educativas (PSE) realizando actividades de aprendizaje y servicio, al alternar el trabajo dentro del taller, con la acción en territorio junto a diversas organizaciones sociales abordando problemáticas reales. Desarrollamos un proyecto para mejorar y democratizar el acceso a la información y a la comunicación en salud sexual y reproductiva en jóvenes con y sin discapacidad, a través de la creación de elementos de apoyo didácticos accesibles y universales para ESI, para imprimir en 3D y folletos interactivos.

(*) Diseñadora Industrial UBA. Posgrado Ergonomía Universidad Favaloro. Docente autorizada y Especialista en Docencia para Arquitectura, Diseño y Urbanismo, UBA. Magister en Docencia Universitaria, UBA. Doctoranda en Diseño, UBA. Profesora Asociada Proyecto de Accesorios 1 y 2, cátedra Fiorini Wengrowicz y Profesora Titular Diseño del hábitat accesible FADU UBA. Profesora Instituto ORT.

224. CIÊNCIA, ARTE E TECNOLOGIA: ENSINO E PROJETOS EM SALA DE AULA

Rosângela Aparecida da Conceição (*) [Escola Técnica Estadual Getúlio Vargas]

[5.G] *Pedagogia e Investigação Interdisciplinar*

O ensino e práticas que envolvem o eixo estruturante “Laboratórios de Processos Criativos”, para alunos do 2o ano do curso de Mecânica, com enfoque em Ciência, Arte e Tecnologia, serão abordados, apresentando alguns pontos de vista sobre resultados obtidos no primeiro semestre de 2023.

(*) Licenciada, Bachaladave Mestre em Artes, pelo Instituto de Artes da Universidade “Estadual Paulista. Professor de Ensino Médio e Técnico no Centro Paula Souza (2022-); Professor de Educação Básica II ARTE, na Secretaria de Educação do Estado de São Paulo (2011-).

225. EDUCACIÓN ABIERTA A TRAVÉS DE MOOC Y WEBINARS PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO: ESTUDIO DE CASO

Jorge Balladares (*) [Universidad Andina Simón Bolívar]

[1.D] *Entornos digitales y tecnologías*

En los últimos años el profesorado contemporáneo ha tenido limitaciones y dificultades en incorporar el uso de las TIC en el proceso educativo, y por ende hay que repensar la educación a partir de los requerimientos en la recuperación y fortalecimiento de los aprendizajes para una transformación educativa que garanticen la calidad del proceso educativo. El profesorado tuvo dificultades de la integración de las TIC durante la pandemia. Frente a una incertidumbre e improvisación de la virtualización de la educación, se fortalecieron diseños de acciones formativas de educación abierta que lograron una alfabetización digital para el desarrollo de competencias digitales, y luego una educación digital para el desarrollo de competencias digitales para la docencia. En este sentido, los MOOC y los Webinars surgieron como una alternativa de formación del profesorado durante la pandemia en la UASB-E. La presente ponencia presentará resultados de un estudio de caso de educación abierta a través de Mooc y Webinars en una universidad ecuatoriana. Entre las preguntas de investigación se plantean las siguientes: - ¿Cuál fue el impacto de los MOOC y los Webinars en el profesorado de la UASB-E durante la pandemia? - ¿Qué competencias digitales se desarrollaron a través de MOOC y Webinars en el profesorado de la UASB-E durante la pandemia?

(*) Doctor en Formación del Profesorado y TIC en Educación por la Universidad de Extremadura (España) 2017; recibió el Premio Extraordinario de Doctorado 2016/2017 otorgado por el Consejo de Gobierno de la Universidad de Extremadura.

Es magíster en Tecnologías Aplicadas a la Gestión y Práctica Docente y magíster en Filosofía por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, PUCE (Quito). Licenciado en Filosofía y profesor de Enseñanza Media y Especial en Filosofía por la Universidad del Salvador de Buenos Aires (Argentina). Docente de la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, y profesor invitado de la Universidad de Extremadura (España). Es articulista y miembro del Consejo Científico de la Revista Sophia: Colección de Filosofía de la Educación de la Universidad Politécnica Salesiana (Ecuador). Es articulista de la revista Nuevo Pensamiento del Instituto de Investigaciones Filosóficas de la Universidad del Salvador (área San Miguel) de Argentina y de la revista RELATEC de España. Es investigador externo del Instituto de Investigación en Etnociencias de la Universidad Central del Ecuador y del Proyecto de Aulas Digitales Móviles y el Aprendizaje en la PUCE. Sus intereses en investigación incluyen la educación digital, diseño pedagógico de la educación virtual, la formación del profesorado, TIC aplicadas a la educación; educación en línea, híbrida y móvil; investigación basada en el diseño; innovación educativa, políticas educativas públicas; etnofilosofía, ética digital, inclusión educativa digital y humanismo digital.

226. DESARROLLO SISTEMA DE COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL - FCFE Y NUNC

Manuel Bomheker [Universidad Nacional de Córdoba]
[1.F] *Entornos digitales y tecnologías*

El trabajo resume el diseño, desarrollo e implementación de un ecosistema digital de comunicación institucional de la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales (FCFyN) de la Universidad Nacional de Córdoba. Hoy la FCFyN cuenta con un ecosistema parametrizado con métricas exitosas y una comunidad muy activa. El objetivo de la exposición es compartir recursos y herramientas que puedan ser replicados en otros sistemas.

(*) Licenciado en Comunicación Social, actualmente es uno de los coordinadores de comunicación institucional de la UNC. Lideró el equipo de comunicación de la FCFyN durante 5 años. Es asesor de marcas y personas en sus estrategias de comunicación. Capacitador. Dirigió Agencia BMK (redes sociales y estrategia digital) durante 5 años.

227. INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL AULA, ¿UNA AMENAZA O UNA ALIADA?

Domingo Borba [Universidad Bolivariana del Ecuador]
e-ducadores de Perfil T del mundo

La ponencia "Inteligencia Artificial en el Aula: ¿Una Amenaza o una Aliada?" examina el impacto de la IA en la educación. A través de un enfoque crítico y reflexivo, se analiza cómo la

IA puede mejorar la enseñanza, personalizar el aprendizaje y aumentar la eficiencia en las aulas. Sin embargo, también se exploran preocupaciones sobre la pérdida de empleo docente, la privacidad de datos y la dependencia excesiva en la tecnología. Se invita a la audiencia a considerar el equilibrio entre aprovechar los beneficios de la IA y salvaguardar los aspectos humanos esenciales en el proceso educativo, en busca de un enfoque integrador y ético.

(*) Doctor Honoris Causa. Doctorando en Educación. Magister en Educación Especial. Magister en Dirección y Gestión de Centros Educativos. Licenciado en Educación. Diplomado en Docencia y Didáctica Universitaria. Diplomado en Gestión de Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Diplomado en Big data, Inteligencia artificial y metodologías activas para la educación híbrida. Experto en tic y discapacidad, docente/tutor virtual de matemática, Técnico en informática. Escritor, conferencista y tallerista a nivel nacional e internacional. Actualmente se desempeña como docente a nivel de educación media y universitario, mentor educativo, asesor de centros educativos y coordinador de investigación en Uruguay de la Alianza de Investigadores Internacionales.

228. LOS POTENCIALES DEL CHATGPT EN EDUCACIÓN

Sabina Bozikhovich (*), **Flavio Espeche Nieva** [Profesorado Consudec]
[1.F] *Entornos digitales y tecnologías*

El ChatGPT es una herramienta potencial que utiliza modelo de lenguaje de inteligencia artificial, que ha sido entrenado con una enorme cantidad de datos de lenguaje natural para entender y generar texto de manera coherente y relevante. Es capaz de responder preguntas, proporcionar información, generar textos creativos, traducir idiomas, entre otras habilidades lingüísticas. ChatGPT se ha convertido en una herramienta muy útil para el aprendizaje, la investigación, la resolución de problemas, la atención al cliente, el entretenimiento, entre otros usos. Su capacidad para generar textos de manera fluida y coherente la hace una herramienta muy valiosa en la educación.

(*) Analista en Sistemas. Profesora de informática. Diplomada superior en TIC. Licenciada en Tecnologías Educativas Desempeño docente en el nivel secundario, terciario y universitario. Coordinadora de proyectos educativos de educación digital, programación y robótica.

229. APRENDIZAJE ORIENTADO A PROYECTOS PARA EL DISEÑO DE SISTEMAS INTERACTIVOS COMO RESPUESTA A PROBLEMÁTICAS LOCALES, EN EL CURSO INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR EN LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE, CALI – COLOMBIA

Paola Andrea Castillo Beltrán (*) [Universidad Autónoma de Occidente]

[2.L] *Creatividad en el Aula*

En el marco de la asignatura Interacción Humano Computador se hace uso de la estrategia pedagógica de Aprendizaje Orientado a Proyectos (AOP), la cual permite articular los aprendizajes de la asignatura en torno al desarrollo de un proyecto basado en una problemática contextualizada, real y local permitiendo una aplicación real de la manera en lo harán como futuros profesionales, constituyendo una actividad auténtica. La disciplina de la Interacción Humano Computador está fundamentada en un conjunto de conceptos que se convierten en conocimiento funcional en la medida en la que los estudiantes los llevan a la práctica en el desarrollo de sistemas interactivos como propuesta de solución a dichas problemáticas.

(*) Diseñadora Industrial de la Universidad Nacional de Colombia (2007). Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo, Argentina (2009). Experiencia de más de 12 años como docente en programas de ingeniería, de diseño industrial y de postgrado. Docente de planta en la Facultad de Ingeniería de la Universidad Autónoma de Occidente, Cali, Colombia e investigadora del Grupo de Investigación en Competitividad y Productividad Empresarial - GICPE.

230. ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO CON PROYECCIÓN SOCIAL

Jairo Amadeo Choche Hernández (*) [Universidad de San Carlos de Guatemala]

[2.J] *Creatividad en el Aula*

La Universidad de San Carlos, la única universidad pública en Guatemala, mantiene un firme compromiso con la extensión universitaria como motor del progreso social. La Escuela de Diseño Gráfico desempeña un rol esencial al involucrar a los estudiantes en la aplicación práctica de sus conocimientos para resolver problemas y mejorar la calidad de vida de la sociedad. En este proceso, el papel del docente universitario cobra relevancia al estimular la creatividad y el pensamiento crítico, impulsando soluciones innovadoras en diseño que no solo cumplan objetivos académicos, sino que también impacten positivamente en la formación de personas comprometidas con la sociedad y sus necesidades.

(*) Maestrando en Ciencias de la Educación en Miami Technology and Arts University. Magíster en Docencia Universitaria

por la Universidad Da Vinci de Guatemala. Licenciado en Diseño Gráfico con énfasis editorial y Técnico en Diseño Gráfico, ambos por la Universidad de San Carlos de Guatemala. Docente universitario en la Universidad de San Carlos de Guatemala y en la Universidad Da Vinci de Guatemala. Diseñador Gráfico con más de 20 años de experiencia en agencias de publicidad y diseño editorial.

231. ECOKRAUSE: UN MUNDO EN MINECRAFT

María de la Paz Colla (*), **Barbara G. Iraola** [E.T. N°1 D.E. 4 Otto Krause]

[5.K] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

Los estudiantes de 3° año de la especialidad Computación construyeron nuestra escuela en el videojuego Minecraft con un enfoque sustentable. Dadas las problemáticas ambientales y de la infraestructura pensada de nuestra escuela para el siglo XIX se propusieron soluciones ambientales y sociales para nuestra comunidad socioeducativa. Mediante el trabajo colaborativo se debatió sobre las problemáticas planteadas y se acordó abordar los siguientes ejes: Espacios verdes y biodiversidad Consumo responsable y gestión integral de residuos Movilidad sustentable y baja en carbono Energías limpias Cuidado del agua y vínculo saludable con los bienes hídricos Compromiso ciudadano Les dejamos una pequeña muestra del trabajo realizado.

(*) Licenciada en Tecnología Educativa (UTN), profesora de la E.T. N°1 OTTO KRAUSE y de Ing. en Sistemas de la Universidad Tecnológica Nacional (UTN). Forma parte del plantel docente del Master en videojuegos de la Universidad de Valencia. También es Asesora Pedagógica en la incorporación de tecnologías en el aula del nivel Secundario del Ministerio de Educación de CABA (INTEC). Jefa de laboratorio A. y robótica (INSPT-UTN). Miembro del equipo de investigación externo de la UNTREF referido a: "Videojuegos y Educación" y miembro del grupo ALFAS internacional

232. PENUMBRAS, ILUSIONES Y SOMBRAS: RELATOS EN CAJAS DE LUZ

Carlos Enrique Cordero Ramos (*) [Universidad Dr. José Matías Delgado]

[2.N] *Creatividad en el Aula*

La ponencia compartirá la experiencia de una plataforma académica de la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Cátedra Gráfica de Entorno con 9 años de trayectoria. La misma consiste en el diseño de cajas de luz a partir de planos seriados, arte matérico, estructuras de pared, imágenes escultóricas, así como las bases del shadow art, entre otros temas. También se trabaja el uso de diversos sistemas constructivos y fuentes de luz, con el objetivo de generar una imagen concep-

tual desde un género artístico: cine, escultura, música, teatro, pintura, literatura, etc., para aplicarse finalmente en una imagen publicitaria y presentado en un evento público.

(*) Coordinador de la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Escuela de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado. Docente de cátedras, Semiótica Aplicada, Comunicación Visual, Gráfica de Entorno, Historia del Diseño Gráfico, Historia del Arte, así como, investigador en diseño, historia y simbolismo-

233. ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA Y FORMACIÓN DOCENTE: PROPUESTA DIDÁCTICA PARA FUTUROS PROFESORES DE IDIOMA

Marina Falasca (*) [INSPT UTN]

Un docente bien informado está mejor preparado para tomar decisiones y contribuir a formar ciudadanos comprometidos a conformar una sociedad más responsable y justa. La presente ponencia resalta la urgencia de incorporar la alfabetización mediática en la formación docente y describe un proyecto destinado a futuros docentes de inglés en el que se utilizó la técnica de la etnografía colaborativa y nociones específicas del análisis del discurso para abordar un mismo tema a partir de distintas fuentes y desde distintas perspectivas. Las reflexiones de los futuros docentes destacan la necesidad de concientizar al estudiantado sobre los diferentes dispositivos y estrategias que se utilizan en la producción de textos. Asimismo, las conclusiones manifiestan la importancia de identificar posibles herramientas para analizar un texto en profundidad y orientar al estudiantado para reconocer los mensajes subyacentes.

(*) Magíster en Educación Superior con orientación en Adultos por la Universidad de South Dakota State (Brookings, USA), donde se desempeñó como becaria Fulbright y se especializó en nuevas tecnologías. Asimismo, es Diplomada en Docencia Universitaria y magíster en Estudios de Área por la Universidad de Virginia Tech (Virginia, USA). Actualmente, tiene a su cargo las cátedras de Multimedia Aplicados a la Enseñanza, Metodología I, Trabajo de Campo, Análisis del Discurso General y Científico-Técnico y el Seminario de Integración Didáctica para el Nivel Superior en el Profesorado en inglés e inglés técnico de la UTN. También imparte la cátedra de Didáctica de Nivel Superior en el I.E.S. en Lenguas Vivas Juan Ramón Fernández, donde obtuvo su primer título de grado como profesora en inglés. Es autora de publicaciones en el ámbito local e internacional y asesora instituciones educativas en Argentina y los Estados Unidos en representación de Community Works Institute (CWI). Sus principales líneas de investigación son las tecnologías aplicadas a la enseñanza de lenguas extranjeras, la etnografía colaborativa y la pedagogía diferenciada.

234. PENSAMENTO POR ANALOGIAS: APLICAÇÃO DA TEORIA DO MAPEAMENTO ESTRUTURAL NO DESIGN

Rodrigo Fernandes Pissetti (*) [Centro Universitário Dom Bosco]

[2.K] *Creatividade em el Aula*

Originária da Psicologia Cognitiva, a Teoria do Mapeamento Estrutural foi inicialmente proposta em 1983, obtendo significativos reflexos no campo educacional. Os múltiplos modos de conhecimento por analogia são inerentes à atividade cognitiva humana, e podem ser empregados com sucesso no pensamento indutivo e criativo da comunicação, design e arquitetura.

(*) Graduado em Comunicação Social. Mestre em Comunicação e Linguagens. Professor e coordenador de cursos de graduação e pós-graduação em design e mídias digitais.

235. DE LA ESTÉTICA A LA ESCENA. ENFOQUE INTERDISCIPLINARIO ENTRE ARTES VISUALES Y DANZA

María Eugenia Folledo (*)

[2.I] *Creatividad en el Aula*

En esta ponencia se describirá la experiencia interdisciplinaria que reunió a estudiantes de los profesorados de Artes Visuales y Danza del ISFD y TP de La Rioja, con la finalidad de fomentar el trabajo colaborativo en la creación de vestuarios y coreografías al explorar la influencia de la Bauhaus. Se realizará una reflexión sobre el proyecto, analizando los resultados obtenidos, las dificultades encontradas y los aprendizajes logrados. Se compartirá el proceso realizado en las etapas de sensibilización e introducción, de investigación y selección de referentes, de planificación y diseño, de ensayos y ajustes, y de puesta en escena y presentación final.

(*) Es docente en los profesorados de Educación Inicial y Primaria, en el Danza y en el profesorado de inglés. Es directora del Centro Pro-Danza de La Rioja. Ha participado de 2 proyectos de investigación del INFoD. Ha organizado y participado como disertante de numerosos talleres y seminarios.

236. PRÁTICAS INTEGRATIVAS E INTELIGÊNCIA EMOCIONAL NO MUNDO DO TRABALHO

Thomaz Gonçalves de Almeida (*), **Claudia Smaniotto Barin** [Universidade Federal de Santa Maria]

[5.G] *Pedagogia e Investigação Interdisciplinar*

As relações entre saúde e trabalho estão cada vez mais interligadas. Sabemos que o mundo do trabalho vem se modificando, quer em decorrência dos avanços tecnológicos, quer pelas novas necessidades da sociedade. Neste contexto, percebe-se a necessidade de desenvolvimento de inteligência emocional imbricada com as necessidades de formação

de um cidadão. Nesta perspectiva, planejar e implementar as práticas integrativas complementares, já reconhecidas e institucionalizadas pelo Sistema Único de Saúde e recomendadas pelo Ministério da Saúde do Brasil, na formação profissional surge como uma importante estratégia para fomentar a saúde e inteligência emocional, numa perspectiva de não violência e gerência emocional.

(*) Bacharel em Direito pela Fadisma, mestrando em Educação Profissional e Tecnológica, na linha de pesquisa Inovação para a Educação Profissional e Tecnológica, atua como Advogado.

237. EXPERIENCIAS CREATIVAS EN LA ETAPA INICIAL DEL ARQUITECTO EN FORMACIÓN

Nestor Andres Guarnizo Sanchez (*), **Mishell Paola Rubiano Pimiento** [Universidad Santo Tomas]
[2.M] *Creatividad en el Aula*

Experiencias Creativas en la etapa inicial del Arquitecto en formación. Una etapa crucial del estudiante de arquitectura en el primer semestre, descubre a partir de la teoría y metodología aplicadas en los talleres de diseño, conceptos y referentes que sirven de ejemplo para el desarrollo de numerosos ejercicios de composición que van ligados a la comprensión espacial de un objeto arquitectónico básico; en la construcción de los criterios en el proceso de diseño por parte de los estudiantes, se refuerza a partir de ejercicios compositivos, la exploración del color, la materialización de las formas, la función como elemento articulador de los principios ordenadores, todo esto consolidando una estructura importante que fundamenta la primera relación escala, objeto y entorno de un hecho arquitectónico.

(*) Postgrado: Universidad Benito Juárez. Facultad de Ciencias. Contables y Económicas. – Aspirante a Doctor en Dirección De Proyectos. Universidad De Manizales CEDUM. Facultad de Ciencias Contables y Económicas. Manizales – Magister Desarrollo Sostenible y Medio Ambiente. Postgrado: Euroinova Postgrado En Urbanismo y Arquitectura Sostenible. Pregrado: Universidad Antonio Nariño. Facultad De Artes y Humanidades, Arquitectura Sede Ibagué. Semestre B de 2006 al semestre A de 2011.

238. INTEGRANDO CHATGPT Y LAS IA GENERATIVAS EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA PARA EL NIVEL SECUNDARIO

Fabio Diego Gabriel Guzman (*)
[2.K] *Creatividad en el Aula*

El impacto de los algoritmos generativos ha provocado un gran revuelo en la sociedad, iniciando diversos debates en torno a estos. Sin embargo, en la esfera de la educación, el de-

bate fue opacado por otras urgencias cotidianas en la vida de las instituciones educativas. Así, el presente ensayo busca un intersticio entre esa cotidianidad, para repensar las prácticas de enseñanza en la disciplina de Historia para el nivel secundario, con el fin de integrar una nueva tecnología digital para enriquecer los aprendizajes. Dado a las potencialidades que se ofrecen con un sin número de herramientas con el fin fomentar el debate, el pensamiento crítico y la generación de proyectos digitales.

(*) Profesor de Historia (IES N°5 José Tello - Jujuy) Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO)

239. APRENDIZAJE DE LA HEMATOLOGÍA DESDE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Yusselly Márquez Benítez (*) [Universidad de La Sabana-Colombia]
[5.F] *Pedagogía e Investigación Interdisciplinar*

El análisis y reporte del extendido de sangre periférica, es una de las competencias del quehacer profesional del futuro Bacteriólogo en el área de Hematología; para su fortalecimiento se hace necesario el uso del microscopio. El estudiante no cuenta en todo momento con este recurso, por lo tanto, se presenta una alternativa basada en un Objeto Virtual de Aprendizaje que no limite el fortalecimiento de esta habilidad procedimental estrictamente a la presencialidad. Estudio cuasiexperimental antes y después con grupo control. Se analizó los resultados entre el grupo control que trabajo con el microscopio real y el grupo experimental que trabajo con el simulador, ambos grupos estuvieron bajos las mismas especificaciones. Los resultados fueron obtenidos a partir de diferentes variables como la condición académica, estrategia utilizada (microscopio real, simulador), resultados académicos y una encuesta de satisfacción. Esta es una herramienta que tiene la capacidad de adaptarse al ritmo del estudiante, y permite que puedan lograr los objetivos de aprendizaje.

(*) Bacterióloga Magister en Educación Investigadora, Docente Universitario. Bogotá Colombia.

240. EXPERIENCIAS QUE ENSEÑAN A APRENDER HACIENDO

Valeria Natalia Morón (*) [Escuela 781]

Rol del Equipo de Gestión Escolar en el ABP: Nos importa destacar que en nuestra experiencia el equipo de gestión debe motivar a los docentes para que el ABP ocurra y comprometerse con cada equipo conformado, acompañando los avances y retrocesos, entendiendo que cada resultado (favorable/desfavorable) suma a la enseñanza y favorece el aprendizaje profundo (Perkins, 2010). Las propuestas implementadas con

nuestro modelo de ABP dan cuenta que los/as estudiantes expresan mayor interés hacia los contenidos que aprenden, reforzando la confianza y con esto la autonomía. Una persona motivada dará lo mejor de sí porque se siente valorada, a través del trabajo del director con el equipo docente se garantizan que los aprendizajes significativos ocurran en la escuela. El directivo también debe enseñar, poner en juego estrategias, prácticas, actividades que movilicen a los docentes a cambiar la realidad de las instituciones educativas (Blejmar, 2005).

(*) Directora de la Escuela de Educación Técnico Profesional (EETP) N° 781 "Don Eladio Zamarreño, docente de nivel secundario y superior, 19 años de experiencia en la docencia y 10 años en la gestión educativa. Título de Grado: Profesora en Ciencias de la Educación (UNCPBA), Licenciada en Administración y Gestión de Instituciones Educativas de la Universidad Austral. Títulos de Postgrado: Diplomatura y especialización en gestión educativa de FLACSO. Postítulo en Gestión de Instituciones de ETP (INET) y Postítulo de Gobierno y Gestión de Inst. Educ. de INFOD. Master en Educación con especialización en Gestión Educativa de la Universidad Europea del Atlántico (UNEATLANTICO).

241. EXPERIENCIAS QUE ENSEÑAN A APRENDER HACIENDO

Ana Laura Ardiles (*), Valeria Natalia Morón [Escuela 781]
[2.H] *Creatividad en el Aula*

Rol del Equipo de Gestión Escolar en el ABP. Nos importa destacar que en nuestra experiencia el equipo de gestión debe motivar a los docentes para que el ABP ocurra y comprometerse con cada equipo conformado, acompañando los avances y retrocesos, entendiendo que cada resultado (favorable/desfavorable) suma a la enseñanza y favorece el aprendizaje profundo (Perkins, 2010). Las propuestas implementadas con nuestro modelo de ABP dan cuenta que los/as estudiantes expresan mayor interés hacia los contenidos que aprenden, reforzando la confianza y con esto la autonomía. Una persona motivada dará lo mejor de sí porque se siente valorada, a través del trabajo del director con el equipo docente se garantizan que los aprendizajes significativos ocurran en la escuela. El directivo también debe enseñar, poner en juego estrategias, prácticas, actividades que movilicen a los docentes a cambiar la realidad de las instituciones educativas (Blejmar, 2005).

(*) Vicedirectora de la EETP n°781. Cuenta con 12 años de experiencia en el nivel y 6 años de experiencia en la industria de los alimentos. Título de Grado: Bioquímica (UNL-FCBB), Profesora de ETP con título de base (ISFD n° 808). Títulos de Postgrado: Master en Nutrición y Biotecnología con especialización en seguridad alimentaria de la Universidad Europea del Atlántico (UNEATLANTICO)

242. CONVIVENCIA DIGITAL: UN DESAFÍO DEL NUEVO PANORAMA EDUCATIVO

Solange Rodríguez Soifer (*) [UTN]
[2.C] *Creatividad en el Aula*

El actual escenario educativo nos impone nuevos desafíos. Entre ellos, la masificación del aula virtual, donde otros hábitos y reglas emergen distinguiéndose del aula presencial. ¿Cómo lograr que la virtualidad no implique distancia? En este trabajo se abordará la propuesta de construcción de un manual de convivencia digital y cómo impactó positivamente en dos ámbitos diferentes académicos.

(*) Co-founder de Omaly.io, Directora de Startup Grind Buenos Aires y Productora audiovisual para series live action animadas y contenidos audiovisuales para redes sociales. Es Docente de la Universidad de Ciencias Económicas de Buenos Aires (UBA), y en la Universidad Tecnológica Nacional (UTN), además de Investigadora Académica de la Universidad de Palermo.

243. ROBÓTICA, IA E IMPRESIÓN 3D- ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS

Karina A. Sarro (*) [Universidad Nacional de Moreno]
[1.D] *Entornos digitales y tecnologías*

En las materias de taller intentamos tener siempre presente el concepto de aprender a partir de: "Hacer y reflexionar en el hacer". Es importante hacernos preguntas que nos ayuden a ordenar y a clarificar ideas, organizar e intercambiar propuestas y plantear proyectos que nos conduzcan hacia una práctica significativa y hacia el objetivo esperado. Cabe mencionar que la intención fundamental de esta exposición es darles herramientas para que los docentes puedan implementar un cambio de paradigma en las prácticas educativas que implica tanto en estudiantes, como en docentes un desafío para llevar adelante propuestas pedagógicas innovadoras que favorezcan la construcción de conocimientos erradicando la apatía que se percibe en las aulas y la inquietud de los docentes ante el abordaje curricular en los núcleos de aprendizaje prioritarios (NAP) integrando la Programación, la Robótica, la IA y el universo 3D. Por consiguiente, es de suma importancia que tengamos muy presente la reconfiguración creativa de las futuras agendas educativas. Las mismas no se reducen a generar nuevos cronogramas y estipular diferentes períodos; sino que implica resignificar los tiempos en términos de diversas oportunidades para enseñar y aprender: tiempos intensivos y extensivos, en las aulas y en otros espacios, en presencia y de manera remota y atendiendo a las cronologías del aprendizaje.

(*) Coordinadora del Departamento de Educación Tecnológica (Escuela Secundaria Politécnica Universidad Nacional de Moreno). Profesora del Taller de Robótica Educativa, Taller de

Diseño y Producción Multimedial y el Taller de Sistemas Tecnológicos. La trama de la Robótica Educativa-Una propuesta tecnopedagógica. Buenos Aires. Autores de Argentina 2022. pag.100. ISBN 978- 987-87-2849-4. Ref. S. Bozиковich. Diplomada Universitaria en Robótica- UNLaR- Coordinadora del Movimiento Internacional de Mujeres Líderes STEAM y Robótica- Argentina-Bs. As. Ganadora del Premio Educa 2023-CAPEDE

244. CONOCEMOS LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE CON MBLOCK

Karina A. Sarro (*) [Universidad Nacional de Moreno]

[1.D] *Entornos digitales y tecnologías*

A través de la implementación de la Educación Digital, la Programación y la Robótica en las diferentes Instituciones Educativas se pretende reducir el desinterés y la apatía escolar que se viene incrementando en los últimos años. Por lo tanto, es necesario desarrollar distintas propuestas y proyectos educativos que integren a la Educación Digital, la Programación y la Robótica empleando recursos tecnológicos y herramientas de trabajo que favorezcan la integración de las competencias digitales para el siglo XXI, necesarias en el mundo actual, para el abordaje curricular, como así también, permitirá reducir la brecha tecnológica posibilitando la comprensión y la construcción de nuevos conocimientos significativos y perdurables en el tiempo, a través del constructivismo, la tecnopedagogía y la interdisciplina.

(*) Esp. en Educación y Nuevas Tecnologías- Lic. en Comunicación Social- Diplomada Universitaria en Robótica- Coord. del Dpto. de Educación Tecnológica-ESPUNM-Prof. del Taller de: Robótica, Diseño y Producción Multimedial y el de Sistemas Tecnológicos- Conferencista internacional- He recibido el premio Educa Latinoamérica 2023 en la categoría Educación Alternativa por CAPEDE

245. PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA CON LA COMUNIDAD

Sergio Scarafia (*) [Colegio Superior San Martín]

[2.J] *Creatividad en el Aula*

Esta práctica educativa es realizada, a través del espacio curricular Metodología de Proyectos de Nivel Terciario buscando colaborar con la comunidad local. Los alumnos realizan sus prácticas de estudio mediante la aplicación de metodologías tradicionales y ágiles analizando emprendimientos potenciales, y asesorando a los emprendedores de la localidad en forma gratuita sobre la posible realización o no de los mismos. Luego presentan un informe al emprendedor sobre el plan de acción a seguir si así fuere pertinente, respondiendo, no solo a los lineamientos curriculares, sino a los aprendizajes impartido por el docente.

(*) Lic. en Gestión de Instituciones Educativas (UBP), Prof. en Ciencias Económicas. Postulado en Economía (UNC). Cursando actualmente un MBA.

246. EDUCACIÓN FÍSICA MEDIADA POR TECNOLOGÍA

Jaquelina Serrano (*)

[2.M] *Creatividad en el Aula*

Las nuevas y mejores tecnologías facilitan el proceso de enseñanza por parte de los docentes, a su vez, generan un ambiente interactivo y significativo de aprendizaje en los estudiantes. Es importante que los profesores de educación física sean capaces de introducir y hacer uso de la tecnología educativa en el momento actual ya que la coyuntura ayudó a legitimar una opción pedagógica que tiene alta potencialidad. En esta ponencia, la idea es compartir experiencias para que los docentes de dicha disciplina incorporen tecnología para enriquecer dichas clases.

(*) Licenciada en educación, Universidad Siglo 21, Argentina. Profesora de educación física, Instituto Superior "Gral José de San Martín", Argentina. Curso de posgrado "Modelos pedagógicos actuales y herramientas digitales" FLACSO y Fundación Archipiélago, Argentina. Autora, cantautora, conferencista y parlamentaria mundial de educación.

247. TALLER DE CINE EXPANDIDO EN LA NUEVA ESCUELA ARGENTINA DE LA PLATA

Juan Manuel Velis (*), **Lucía Emilia Brunand** [Nueva Escuela Argentina]

[2.L] *Creatividad en el Aula*

El Taller de Cine Expandido es un proyecto pedagógico que forma parte del espacio de talleres extraprogramáticos para alumnos del Nivel Inicial y Nivel Primario de la Nueva Escuela Argentina de La Plata. Presenta un enfoque didáctico que promueve una confluencia teórico-práctica en donde la dimensión praxiológica (Ferry, 2004) del quehacer áulico entra en relación con el eje maker y STEAM propiciado por la institución, siempre sosteniendo una perspectiva apropiativa y aproximativa hacia los contenidos (Lerner, 1995). La propuesta procura abordar conceptos concernientes a las artes audiovisuales y su articulación plástico-estética con el uso de las nuevas tecnologías impulsando dinámicas que apuesten a la resolución de problemas y el desarrollo de procesos de trabajo de manera colectiva y en comunidad. Para esto, el foco está puesto en la planificación de actividades en aras de potenciar la dimensión grupal a la hora de expandir la concepción de imaginarios audiovisuales; así como en poder vindicar una recuperación consciente de las transformaciones y devenires del dispositivo cinematográfico a través del tiempo. Esto último, que se conecta con la dimensión histórica del cine en tanto institución y lenguaje, discurso y téc-

nica, nos sirve para resignificar la perspectiva epistemológica de las artes audiovisuales a la luz de los tiempos que corren, atravesados por las nuevas tecnologías, la hipermediatización y la alfabetización digital.

(*) Licenciado y Profesor en Artes Audiovisuales graduado en la Facultad de Artes (UNLP). Es ayudante en la Cátedra de Guión 3, investigador en el Instituto de Investigación en Producción y Enseñanza del Arte Argentino y Latinoamericano (IPEAL) de la misma casa de estudios, y docente en colegios públicos y privados.

248. TENDIENDO PUENTES ENTRE DISCIPLINAS. INTERDISCIPLINARIEDAD EN EL NIVEL SUPERIOR

María de los Angeles Vergara Aiba (*), ***María Eugenia Folledo*** [ISFD Albino Sánchez Barros]

[2.I] *Creatividad en el Aula*

La interdisciplinariedad está siendo retomada en la literatura académica. En esta ponencia mostraremos los avances de la investigación cualitativa, sobre experiencias académicas de interdisciplinariedad de espacios curriculares de un profesorado de inglés y de arte, en el Nivel Superior; con el objetivo de indagar en los trabajos integrados, interdisciplinarios y colaborativos ya realizados entre espacios de diferentes ISFD, como de otras disciplinas, para obtener un marco teórico sobre procesos de implementación acordados. Esperamos poner en discusión la interdisciplinariedad, desde el entramado de nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje caracterizada por nuevos tiempos tecnológicos y socio-culturales.

(*) Docente de Lengua Extranjera Inglés, Master of Arts en Educación y Desarrollo Profesional (University of East Anglia, UK), Doctora en Ciencias Humanas (UNCa). Disertante en educación, las TIC, Lenguajes Multimediales, LE Inglés, emociones en la educación. Miembro fundador de FIC Formación Integral Creativa de La Rioja.

249. DISEÑO DE MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES CON DUA

María Laura Videla (*) [Puertas de Sion y UCAECE]

[2.J] *Creatividad en el Aula*

El diseño de materiales didácticos digitales es esencial en la educación a distancia porque permite crear experiencias de aprendizaje accesibles y significativas para todos los estudiantes. La obra de arte “La persistencia de la memoria” de Salvador Dalí es una metáfora poderosa para la idea de que el aprendizaje también puede ser relativo y subjetivo. Al igual que los relojes en la pintura de Dalí, el aprendizaje puede ser flexible y adaptarse a las necesidades de cada estudiante.

Además, la originalidad y creatividad presentes en la obra de Dalí son características importantes en el diseño de materiales educativos atractivos y efectivos. En resumen, esta ponencia nos convoca a reflexionar sobre el diseño universal de aprendizaje en la elaboración de materiales para todos los niveles.

(*) Prof. y Licenciada en Historia especialista en enseñanza de las Ciencias Sociales y Holocausto. Licenciada en Educación especialista en Tecnología educativa. Diplomaturas relacionadas con educación, tecnología educativa y acompañamiento de la tarea docente. MBA en Dirección de Centros Educativos (España), Maestranda en Tecnología Educativa (UAL) y Maestranda en Educación (Israel). Rectora de Secundaria Puertas de Sion, Asesora en escuelas primarias, profesora en nivel terciario y Coordinadora de educación combinada y contentidista en UCAECE

250. Y AHORA EL CHATGPT, ¿Y LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA Y LAS HISTORIAS?

María Laura Videla (*) [Puertas de Sion y UCAECE]

[2.M] *Creatividad en el Aula*

La llegada abrupta del ChatGPT nos interpela a cada uno y cuál elemento nuevo, el movimiento y preocupación aparece. Frente a esto, el diseño de situaciones de aprendizaje en Historia se replantea y conjuga espacios para seguir enseñando contenidos históricos fomentando capacidades o habilidades. Aquí revisaremos algunas de ellas. Con o sin chatGPT será nuestra decisión.

(*) Profesora y Licenciada en Historia. Especialización en Enseñanza de las Ciencias Sociales y en tecnología educativa. Trayectoria profesional en el nivel primario, secundario y universitario en cargos de gestión y docencia. Coordinadora de educación combinada UCAECE y Rectora de nivel secundario.

251. ENSEÑAR HISTORIA DESDE LA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA

María Laura Videla (*) [Puertas de Sion y UCAECE]

[2.L] *Creatividad en el Aula*

El nuevo enfoque de la enseñanza de la Historia nos permite indagar en los contenidos sociales e históricos con nuevas miradas desde la innovación, el pensamiento de diseño y las nuevas metodologías ágiles. Enseñar y aprender historia desde la educación por capacidades es innovar.

(*) Profesora y Licenciada en Historia. Especialista en Enseñanza de las Ciencias Sociales y la Historia. Mag en Dirección de Centros educativos. Profesora de escuelas normales y universidades en el área. Rectora de Colegio Secundario Shaare Sion. Contentidista en sitios relacionados con estudios históricos.

252. EL TRABAJO DE TALLER Y EL ENTORNO DIGITAL**Daniela Wegbraйт (*)***[2.K] Creatividad en el Aula*

Tradicionalmente cuando trabajábamos en la modalidad taller en el aula, la dinámica se daba en torno a la experimentación del alumno interactuando con sus compañeros y apoyándose en el profesor. Qué pasa cuando los alumnos incorporan la tecnología (iPad o computadora) en las clases? Cómo cambia la dinámica de la exploración en el taller? Cómo se puede incorporar estas herramientas al aula-taller para aprovecharlas de manera colaborativa?

(*) Magíster en Gestión del Diseño (Universidad de Palermo, 2018). Licenciada en Diseño Gráfico (Universidad de Belgrano, 1997). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Moda y Tendencia de la Facultad de Diseño y Comunicación. Docente en otras instituciones. 4º año finalizado del Taller de Guillermo Roux. Obtuvo una Mención en los Premios UB a la Creación Artística 2011. Realizó dos exposiciones individuales de su obra en 2011. Perfeccionamiento en el Taller de Pintura del artista Gonzalo Rodríguez (La Paz, 2002-2007) y en el Taller de Pintura del artista plástico Kenneth Kemble en Buenos Aires. Cursó en el taller de pintura de la artista Mirtha Kupfermanc. Buenos Aires. Ha participado en diferentes Premios, tales como el de la Universidad de Belgrano a la creación artística en pintura y fotografía 2009, en la "Muestra de Arte Tarbut". Buenos Aires, año 2007 y 2008, en la primera y segunda exposición "Arte y creatividad ", organizadas por la Federación Wizo de La Paz, Bolivia (2004 y 2005), en la primera y segunda "Expo arte UB". Buenos Aires, año 1995 y 1997. Actualmente diseña tarjetas para fiestas, eventos y personales. Está desarrollando una serie de ebooks infantiles. Ha trabajado en el diseño de varias marcas, en el diseño del libro "Delicatesses Bolivianas", en el diseño de tarjetas personales, logotipos, editorial. Diseño de juguetes. Diseño web. Diseñadora de Extra Large Extra Small.

A . B

ALAUZIS Maricel > p. 25
 ALCÁNTARA Gustavo > pp. 51, 58
 ALLANDE María > p. 51
 ALMANZA OPE Luis Alberto > p. 57
 ALVAREZ CAMPOS Harold > p. 34
 ANDERSON Ibar Federico > p. 4
 ÁNGEL-BRAVO Rafael > p. 52
 ANIDO German > p. 41
 ARDILES Ana Laura > p. 68
 ARELLANO Cristian Martín > pp. 52, 57
 ARIAS Camila > p. 15
 ARIZA Claudio Alejandro > p. 37
 ARROYO Mariana > p. 52
 ASARCHUK Andrés > p. 25
 ATUEL RODRÍGUEZ Matías > p. 60
 BADIÉL BEDOYA Martha Cecilia > p. 20
 BADINO Matías > p. 25
 BALLADARES Jorge > p. 63
 BARONETTI Cristian > p. 10
 BARTOLI Joaquín > p. 32
 BAUDOT Valeria > p. 4
 BELFIORI Lorena Verónica > p. 46
 BELLONI Nadia Laura > pp. 52, 53
 BENAVIDEZ ORTIZ Piren > p. 16
 BENÍTEZ Matías > p. 16
 BERINI Fabián > p. 53
 BERNAL ROJAS Deiby Stiwens > p. 56
 BEVILACQUA Flavio > p. 5
 BIDEGAIN Lorena > p. 5
 BINDA Analía Noemí > p. 20
 BOMHEKER Manuel > p. 64
 BORBA Domingo > p. 64
 BOSIO FERRER Cristina Adelaida > p. 5
 BOZIKOVICH Sabina > p. 64
 BREADY TREJO Frank > p. 45
 BRUNAND Lucía Emilia > p. 69
 BURGOS Carmen > p. 20
 BURGOS VIDELA Sergio L. > p. 20
 BUSTAMANTE PARRA Diana M. > p. 40

C

CABEZAS PRECIADO Jose > p. 20, 21
 CABRERA Sandra > p. 46
 CALDERÓN BEDOYA Oscar > p. 21
 CANABAL Ariel Roberto > p. 35
 CANIZA Fernando Gabriel > p. 26
 CAPUTI Verónica > pp. 35, 46
 CARBONE Cintia > p. 12
 CARDOSO Pablo > p. 18
 CARLÉSIMO Laura > p. 40
 CARNICERO Andrea > p. 41
 CARNICERO Silvana > p. 22
 CARRIVALE Marcela > pp. 26, 47
 CASAR Liliana > p. 13
 CASENAVE Gabriela > p. 35, 37
 CASTALDO Belén > p. 30
 CASTILLO BELTRÁN Paola > p. 65
 CHICA John Mario > p. 33
 CHOCHÉ HERNÁNDEZ Jairo > p. 65
 COLLA María de la Paz > p. 65
 CONDE Marisa Elena > p. 47
 CORDERO RAMOS Carlos > p. 65
 CÓRDOBA Claudia > p. 22
 CORIA María Marta > p. 22
 CORJ Mariano > pp. 30, 36
 CORNAGLIA Juan Ignacio > p. 47
 CORTES TORRES José Eduardo > p. 22
 CORTEZ SCHALL Carolina > p. 6, 8
 CORVALAN Natalia > p. 41

D . E

DA CONCEIÇÃO Rosangela > p. 63
 DE LIMA Karina > p. 53
 DEL FRANCO María Laura > pp. 17, 26
 DELGADO Valeria > p. 31
 DELLEPIANE Paola > p. 54
 DI MEGLIO Mariela Silvana > p. 31
 DI SALVO Carlos Javier > p. 11
 DÍAZ MADERO Eduardo > p. 26
 DIOMEDI Luciana > p. 36

DOMÍNGUEZ ARAUJO Lita Ana > p. 47
 DOURAL Fernando Manuel > p. 54
 DUQUE Miguel > p. 6
 DUSI Gimena > p. 36
 ESCOBAR Silvia Susana > p. 41
 ESPECHE NIEVA Flavio > p. 64

F

FALASCA Marina > pp. 22, 66
 FARDIN BERTÓ Suzana > p. 23
 FARIDATOFÉ Noris > p. 12
 FELIPPE Alessandro > p. 47
 FERNANDES PISSETTI Rodrigo > p. 66
 FERNÁNDEZ Gimena Inés > p. 54
 FERNÁNDEZ Anabela > p. 6
 FERNÁNDEZ GARCÍA Carlos > p. 23
 FIERRO ESCOBAR Leidy Susana > p. 7
 FIGUEROA Pedro > p. 54
 FOLLEDO María E. > pp. 55, 66, 70
 FORNARI Gustavo Leonardo > p. 41
 FORNÉS Gustavo > p. 42
 FRASCA Sonia > p. 42
 FRASCINO Vanesa Luz > p. 27
 FUNES Ana Paula > p. 31

G

GABRIEL Victoria Florencia > p. 7
 GAGO María Paula > p. 55
 GALLOTTI Mariela Lorena > p. 23
 GAMBOA Elisabet > pp. 48, 55
 GARCÍA CANO José Antonio > p. 55
 GELLY GENOUD Maria > p. 31
 GIL QUINTANA Javier > p. 36
 GIL TÉVAR Simón > p. 36
 GIL VITORIA Héctor > p. 15
 GLOK GALLI Mariángeles > pp. 35, 37
 GÓMEZ María Florencia > p. 32
 GONÇALVES DE ALMEIDA T. > p. 66
 GONZÁLEZ Sol > p. 25
 GONZÁLEZ Edgardo Matias > p. 48

GONZALEZ HERNANDEZ Nancy > p. 27
GONZALEZ ZARATE Edgardo > p. 55
GUARNIZO SANCHEZ Nestor > p. 67
GUGLIELMONE Sebastián > p. 56
GUSMÃO Martina Isnardo > p. 23
GUZMAN Fabio Diego Gabriel > p. 67

H . I . J . K

HUESO ROMERO José Javier > p. 36
ILARI Lucía > p. 27
IRAOLA Barbara G. > p. 65
IRIBARNE Fátima > p. 42
ISAZA ÁLVAREZ Jimena > p. 9
IURCOVICH Patricia > p. 56
JALIL Lourdes > p. 37
JIMÉNEZ VELASCO Setefilla > p. 61
JUANI Gabriel > p. 10
JUAREZ Gladys Inés > p. 37
KANOBEL María Cristina > p. 48
KAUFMAN Rosa > p. 7
KESLER Fabián > p. 37
KLEIMAN Micaela > p. 42
KURZ Carolina > p. 43

L . M

LARA Luis Rodolfo > p. 37
LARA NARANJO Luis F. > p. 56
LAUFGANG Irene > p. 27
LAURA QUISPE Carlos David > p. 57
LAZZATTI Mónica > p. 24
LESCANO GALARDI Verónica > p. 13
LIÉVANO ESPINOSA Karen > p. 48
LO PINTO Marcelo Daniel > p. 48
LOMBARDELLI Julieta > p. 37
LONGOBUOCO LOSADA Natalia > p. 8
LOPES AROUXA Tania > p. 24
LOPETEGUI María Lucía > p. 57
LOPEZ Cristina Amalia > p. 24
LOPEZ LLUCH Andrea > p. 43
LÓPEZ LUGO Lisy Maday > p. 17

MAHON CLARKE Ana > p. 8
MAIOLI Esteban Patricio E. > p. 38
MALLO Adriana > pp. 52, 57
MANZONI RODRIGUES Jairo > p. 57
MARAMBIO Ángeles > p. 50
MARQUES ARANTES Marianne > p. 24
MÁRQUEZ BENÍTEZ Yusselky > p. 67
MARROCCO María Celeste > p. 32
MARTIN María Victoria > p. 28
MARTINEZ Rafael > p. 13
MARTÍNEZ Manuel > p. 8
MARTÍNEZ BENDER Santiago > p. 25
MARTÍNEZ BRAVO María C. > p. 49
MARTÍNEZ FLÓREZ Evi > pp. 11, 12
MARTÍNEZ PÁEZ Lizedh > pp. 56, 58
MATOZO Victoria > p. 17
MEDEROS PÉREZ Miguel Alexis > p. 8
MÉDICI Luisina > p. 11
MEJÍA MÉNDEZ Angélica > p. 13
MELLIBOVSKY Carina > p. 37
MÉNDEZ Verónica > p. 24
MESA Cora Alicia > pp. 6, 8
MINUZI Nathalie > p. 43
MIR Nadia > p. 49
MOLINA Patricia > p. 44
MONASTERIO Virginia Ana > p. 11
MONFAZANI Ana Lia > p. 32
MONSALVES VARGAS Daniel > p. 9
MONTEAGUDO CAMPOS Lázara > p. 17
MONTENEGRO BONILLA J. > p. 14
MORALES QUINTERO Jhon > p. 9
MORÓN Valeria Natalia > pp. 67, 68
MUÑOZ Aracelli > pp. 51, 58
MUÑOZ Gisela Mariel > p. 17
MUÑOZ Lorna > p. 9
MURUAGA Pablo > p. 14

N . O . P

NAVARETTE TERAN Gerardo > p. 28
NAVARRO Alejandra > p. 18
NAVARRO BOLÍVAR Claudia > p. 58

NEGRI Francisco > p. 49
NIESZAWSKI Gustavo > p. 18
NUNES TRINDADE Luane > p. 49
ORJUELA David > p. 33
ORTEGA GARCÍA Miguel Ángel > p. 28
ORTIZ LOZANO Bertha Lucía > p. 20
ORTS Agustín > p. 52
PACHECO TRUJILLO Leonardo > p. 32
PAIS Sabrina > p. 58
PALAZZI Cecilia > p. 25
PELO Felix > p. 33
PEÑA Claudio Gonzalo > p. 14
PEREYRA Julio Manuel > p. 9
PÉREZ DIB Carina > p. 12
PIERIGH Pablo > p. 32
PIÑERO Juana de las M. > p. 52
PODESTA Paula > p. 59
POLO ROMERO Alberto > pp. 38, 39
PUERTO Liliana > p. 33

Q . R . S

QUIROGA Bianca > p. 18
QUIROGA Kevin Gustavo > p. 25
RAFAELLI Verónica > p. 59
RANZONI Marcelo > p. 44
REYES Elsa > p. 53
RICCARDI Matías > p. 28
RIVAS Fernando > p. 39
ROBLES Franco > p. 18
ROCCA Andrea > pp. 10, 47
RODRÍGUEZ Karen L. > p. 33
RODRÍGUEZ Guadalupe > p. 44
RODRÍGUEZ GONZÁLEZ Celtia > p. 18
RODRÍGUEZ SOIFER Solange > p. 68
ROMERA Carolina > p. 34
ROMERO María Virginia > p. 46
ROMERO Silvina > p. 44
ROSSI Mariana > p. 60
ROVAGNATI Romina > p. 29
RUBIANO PIMIENTO Mishell > p. 67
SALINAS María Isabel > p. 45

SALINERO Irene > p. 10
 SAN RUFO ECAY Eduardo > p. 15
 SANCHEZ AVILAN Elkin > p. 56
 SARRO Karina A. > pp. 68, 69
 SAYAR Roberto Jesús > p. 34
 SCARAFIA Sergio > p. 69
 SECUL GIUSTI Cristian > p. 60
 SECUL GIUSTI Cristian > p. 53

S . T

SERRANO Jaqueline > p. 69
 SMANIOTTO BARIN C. > pp. 49, 57, 66
 SOTELO Lucrecia Agustina > p. 52
 SPINA María Laura > p. 50
 STEIERVALT Andrea > pp. 39, 50
 STEINBERG Lorena > p. 50
 SUÁREZ LÓPEZ Pedro > p. 10
 SUJATOVICH Luis > p. 60
 SZERMAN Paola > p. 29
 TAMBURELLI Juan Pedro > p. 10
 TELECHEA María de los M. > p. 15
 TEMPORELLI Walter > p. 34
 TERRENI Luciana > pp. 18, 25, 29
 TOBALINA PULIDO Leticia > pp. 51, 61
 TORRES Margarita Eva > p. 39
 TORRES LUYO Silvia > p. 15
 TREVÍN PITA Vanesa > p. 51
 TUOZZO María Valeria > p. 19

V

VALENZUELA Mónica > p. 61
 VALLEFIN Camila > pp. 53, 61
 VAQUER VOLMAN Arián > p. 40
 VARAS Jorge Ruben > p. 16
 VARGAS CUESTA Carlos > p. 40
 VÁSQUEZ Álvaro > p. 10
 VÁZQUEZ Cecilia > p. 34
 VELA TORO Laura > p. 30
 VELASCO Marlin > p. 19

VELÁZQUEZ Facundo Julián > p. 19
 VELÁZQUEZ Cristina > p. 62
 VELIS Juan Manuel > p. 69
 VERGARA AIBAR M. > pp. 45,55,62,70
 VIDAL Ivan > p. 47
 VIDELA María Laura > p. 70
 VIEIRA Thais > p. 45
 VILANOVA Gabriela > p. 16
 VILLAGRA FERREIRA Mirtha > p. 62
 VILLANUEVA Edith Luna > p. 38
 VILLANUEVA BETANCOURT M. > p. 13
 VIÑAS Mariela > pp. 53, 62

W . X . Y . Z

WEGBRAIT Daniela > p. 71
 WEISVEIN Débora > p. 26
 WENGROWICZ Andrea > p. 63
 ZANELLI Agustina > p. 11
 ZOCCALI Rosalba > p. 19



Facultad de Diseño
y Comunicación