



interfaces12

virtual en palermo

CONGRESO DE CREATIVIDAD, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
PARA LA CALIDAD EDUCATIVA

12º EDICIÓN
DEL 23 AL 27 DE SEPTIEMBRE 2024



Facultad de Diseño
y Comunicación

interfaces12

virtual en palermo

INTERFACES [12]. Congreso de Creatividad, Tecnologías e Innovación para la Calidad Educativa

Del 23 al 27 de septiembre de 2024 se llevó a cabo la 12.ª edición del Congreso Interfaces. Participaron 372 expositores que 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.

La actividad se organizó en 28 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, con la coordinación especial de Cristina Velázquez.**
- 5. Ciclo de Entrevistas y Presentación de libros:**
 - *Karina Sarro*: El entramado tecnológico.
 - *Mariano Ávalos*: Ajedrez y pensamiento computacional.
 - *Dafna Nudelman*: Cómo rompimos el mundo (y cómo podemos arreglarlo).
 - *María Elena Onofre*: Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño. INTERFACES Vol. I. Instituto de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.
 - *Verónica Caputi*: Sedentarismo cognitivo, futuro de las aulas, IA, ChatGPT.

Las actividades comenzaron el lunes 23 y finalizaron el día viernes 27 de septiembre en salas virtuales simultáneas, con actividades programadas en tres turnos por jornada en dos salas virtuales, con excepción del día miércoles 25 de septiembre, que se realizó un ciclo de entrevistas presenciales en la sede José A. Cabrera 3641.

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

Recordamos que la participación en el Congreso es libre y gratuita, tanto para expositores activos como para la audiencia en general. La 13.ª edición de Interfaces se llevará a cabo desde el 22 hasta el 26 de septiembre de 2025.

Informes e inscripción:

www.palermo.edu/interfaces

Correo electrónico: interfacesdc@gmail.com

Facebook: @colegiosdc-interfaces

LinkedIn: www.linkedin.com/in/interfaces-facultad-de-diseño-y-comunicación-up

CONGRESO INTERFACES EN PALERMO

En su edición número 12, el Congreso presentó 280 actividades distribuidas en comisiones de trabajo.

ÁREAS TEMÁTICAS:

1. ENTORNOS DIGITALES Y TECNOLOGÍAS

Comisiones: A, B, C, D, E, F y G.

2. CREATIVIDAD EN EL AULA

Comisiones: A, B, C, D, E, F y G.

3. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINAR

Comisiones: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J y K.

4. E-EDUCADORES DE PERFIL T DEL MUNDO

5. CICLO DE ENTREVISTAS

1. DIÁLOGO SOBRE GAMIFICACIÓN

Soledad Aguilera, Eleonora Casaretto

Entornos Digitales y Tecnologías [F]

La gamificación es una herramienta educativa e innovadora para la enseñanza que permite a los docentes motivar y generar aprendizajes significativos en los estudiantes. El taller realizado se enmarcó dentro del Proyecto de investigación “Gamificación y serious game en situaciones de la vida universitaria”, Facultad de Turismo y Urbanismo (UNSL). Trabajamos con una Jornada- taller introductorio sobre la técnica de gamificación y exposición de actividades gamificadas para docentes de diferentes niveles educativos. La finalidad de este taller fue brindar a los docentes herramientas digitales e innovadoras con la intención de incluir la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2. PADLET E INSTAGRAM PARA LA CREACIÓN DE PRÁCTICAS TECNO-PEDAGÓGICAS DISRUPTIVAS

Cecilia Aguirre Céliz, Marcela Rivarola, María Belén Domínguez

Entornos Digitales y Tecnologías [A]

Incorporar la tecnología en el escenario educativo del siglo XXI es una necesidad, ya que la mayoría de los estudiantes universitarios pertenece al grupo de los centennials, quienes se caracterizan por su habilidad en el uso de la tecnología digital. En esta instancia, haremos mención a la herramienta Padlet y a la red social Instagram, ambas utilizadas para generar prác-

ticas tecno-pedagógicas durante el dictado de la asignatura Inglés Comunicacional en la Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias (Universidad Nacional de San Luis) con el objetivo de modernizar nuestras prácticas docentes aprovechando las potencialidades de herramientas motivadoras para los estudiantes.

3. LAS TIC EN BENEFICIO DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD

María Claudia Albornoz, Mario Marcelo Berón

Entornos Digitales y Tecnologías [G]

Es fundamental que todas las personas puedan interactuar con los productos tecnológicos: aplicaciones, sistemas de software, sitios de internet. Por esto es importante lograr que el usuario inexperto pueda comunicarse de manera fluida con los productos tecnológicos. Como punto de partida, se debe mostrar al usuario que el producto cuenta con una interfaz accesible, amigable, satisfactoria; que le permita realizar trámites y tareas fácilmente, en especial a personas adultos mayores y personas con discapacidad (motora, visual, auditiva, verbal, intelectual). Son numerosas las herramientas y aplicaciones diseñadas para personas con discapacidad, por ejemplo aquellas que facilitan la comunicación y educación de personas con diagnóstico TEA (Trastorno del Espectro Autista). Para que las personas con discapacidad puedan beneficiarse con el uso de estas herramientas, las mismas deben contar con interfaces que faciliten la interacción.

4. ELEMENTOS QUE INCIDEN EN LA MOTIVACIÓN EN CLASES DE ARTES VISUALES EN EL CURSO SEGUNDO MEDIO DEL COLEGIO AUSTRAL EN VALDIVIA

Víctor Alfaro

Pedagogía e Investigación Disciplinar [C]

Esta investigación busca comprender los aspectos que intervienen en la motivación de los estudiantes de un curso específico, particularmente en las clases de Artes Visuales, distinguiendo los elementos que influyen en ella, caracterizando actitudes, emociones y propósitos a través de una investigación Naturalista-Interpretativa, enfoque mixto y diseño fenomenológico con el que se busca explicar la naturaleza y esencia de la motivación desde la propia experiencia de los estudiantes, implementando encuestas, cuestionarios y entrevistas organizadas, analizadas y contrastadas por medio de teóricos y especialistas, logrando identificar y comprender dichos elementos, estableciendo una cadena de motivación retroalimentada como resultado final.

5. REPETICIÓN MODULAR Y KIT DE DISEÑO BASADOS EN UN CUENTO SALVADOREÑO

Andrea Teresa Alonzo Castellanos

Creatividad en el Aula [G]

Como parte de la enseñanza de los fundamentos del diseño, se estudia el punto, la línea, el plano, el volumen, las diferentes posibilidades de combinación de las formas y la aplicación de la psicología del color. Así, este proyecto creativo es desarrollado por alumnos de primer año de la licenciatura en diseño gráfico y se enfocó en realizar una repetición modular inspirada en un cuento salvadoreño, utilizando los elementos plásticos antes mencionados para posteriormente aplicar dicha repetición modular en un kit de diseño.

6. EDUCACIÓN, DISEÑO E INNOVACIÓN EN LATINOAMÉRICA. SEGUNDA PARTE

Ibar Federico Anderson

Pedagogía e Investigación Disciplinar [F]

Este trabajo consiste en narrar las tareas que se están llevando a cabo para redactar el borrador de un nuevo capítulo que continúa el libro "Educación, diseño e innovación en Latinoamérica. Evolución, análisis de casos y perspectivas sobre la educación técnico profesional: un enfoque desde el emprendedorismo y el desarrollo local" (Primera Parte del libro) a cargo de los Editores Dr. Diseñador Industrial Federico Del Giorgio Solfa, Profesor e Investigador C.I.C. (Comisión de Investigaciones Científicas del Gobierno de la Provincia de Buenos Aires) y de la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad Nacional de La Plata (SCyT-UNLP) y profesor de la Universidad de Palermo (UP), junto al exProfesor de la UP Dr. Mario Dorochesi Fernandois (fallecido: Q.E.P.D.). Los editores habían reunido a profesionales diversos que ejercen la docencia en niveles de Escuelas Técnicas (nivel secundario) y Universidades de la República Argentina públicas y privadas (principalmente) y del extranjero (Chile); para que narren sus experiencias, lo que se llevó a la Edición Impresa y digital del año 2018. Por lo que ahora, dado que se pretende escribir la Segunda Parte o continuación de dicho libro, me encuentro escribiendo dos (2) ensayos de lo que conformará el libro (Segunda Parte del libro). Una parte consiste en escribir un ensayo bajo el título "Ensayo para construir un Marco Teórico (histórico, económico-productivo y legal) de la formación de las Escuelas Técnicas Secundarias en la República Argentina" Y el otro ensayo consiste en narrar las experiencias de este autor en la docencia de la Escuela Técnica N° 2 "Independencia" de la ciudad de Concordia, Provincia de Entre Ríos.

7. TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA: CASO DE ESTUDIO UNEMI Y EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Michela Andrade

Entornos Digitales y Tecnologías [G]

El uso de las nuevas tecnologías de la información ha ido de la mano con el progreso y desarrollo de la educación superior de calidad y las grandes ciudades; como una transformación significativa, estas tecnologías han abierto oportunidades para que estudiantes de todo el mundo accedan a programas educativos de alto nivel sin importar su ubicación geográfica. Nuestro caso de estudio, la Universidad Estatal de Milagro, inicia con una experiencia piloto en el 2018, cuando en Ecuador aún se desconocía la importancia de integrarse a este nuevo sistema y oportunidad de mercado que permitiría brindar acceso a una gran cantidad de estudiantes que a lo largo de los años por varios factores como: el déficit en la capacidad física de las universidades, la capacidad económica para su traslado, entre otras razones por las cuales no han podido ingresar a estudiar. En el 2018, antes que la pandemia obligará a gran parte del sector educativo migrar al uso de las nuevas tecnologías; la UNEMI, ya trabajó en fomentar espacios virtuales que permitan tomar clases e interactuar con sus compañeros, sin necesidad de estar presentes en un salón, convirtiendo este proceso académico en una gran oportunidad de crecimiento. Las nuevas tecnologías indiscutiblemente están mejorando y permitiendo el acceso a la educación superior desde cualquier lugar con conexión a internet. Esto es especialmente beneficioso para aquellos que viven en áreas rurales o que tienen responsabilidades personales o laborales que dificultan el acceso a la educación tradicional.

8. RECONOCIMIENTO DE LOS SABERES SOMETIDOS A PARTIR DEL EJERCICIO ACADÉMICO INTERDISCIPLINARIO

Rafael Ángel Bravo

Pedagogía e Investigación Disciplinar [A]

Foucault plantea el concepto de "saberes sometidos" entendidos como aquellos saberes locales que han sido desplazados o relegados del orden científico y el canon académico, ya que son asociados a expresiones, prácticas y creencias de carácter popular y ancestral. De esta manera, desde las artes, las ciencias sociales y las humanidades, es posible desarrollar un ejercicio académico, investigativo y creativo, para la protección y reconocimiento de estos saberes, los cuales han sobrevivido a través de la tradición oral, como parte vital del patrimonio cultural de los pueblos. Entonces, desde una perspectiva multi e interdisciplinar se propone una reflexión frente a la ocultación de dichos saberes así como su revalorización.

9. RESPONSABILIDAD SOCIAL EN REDES

Monica Antúnez

Creatividad en el Aula [C]

Los estudiantes del segundo y tercer año de las carreras de Relaciones Públicas, y de Dirección en Comunicación realizan para su proyecto Final para la asignatura Relaciones Públicas 3 con modalidad virtual, una campaña de comunicación institucional para diversos públicos, con la particularidad de trabajar una responsabilidad social relacionada con la situación contextual real, utilizando las redes sociales y creando un podcast con el mismo eje conceptual para todas sus emisiones. Los alumnos eligen el tema/productos o empresa que los motive para la planificación de esta campaña.

10. GAMIFICACIÓN EN MATEMÁTICAS ESPECIALES: EXPERIENCIAS CON KAHOOT!

Cristian Arellano, Giuliano Ardisson

Entornos Digitales y Tecnologías [C]

En el marco de la asignatura de Matemáticas Especiales de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias (Universidad Nacional de San Luis), se implementaron actividades prácticas innovadoras utilizando la plataforma Kahoot con el propósito de favorecer el proceso de aprendizaje mediante la gamificación. Estas actividades consistieron en una serie de preguntas de opción múltiple, tanto prácticas como teóricas sobre ecuaciones diferenciales ordinarias y series de Fourier. Consideramos que estas experiencias innovadoras resultaron positivas para los estudiantes, ya que mostraron motivación, adoptaron un papel más activo y comprometido, y pudieron identificar sus fortalezas y limitaciones en relación a los temas abordados.

11. MINDFULNESS E INVESTIGACIÓN-ACCIÓN PARTICIPANTE: ESTRATEGIAS CONSCIENTES EN ELAULA

María Angélica Arias Naranjo

Pedagogía e Investigación Disciplinar [J]

Esta ponencia explora cómo la Investigación-Acción Participante (IAP) puede ser utilizada para co-crear estrategias de mindfulness con estudiantes en entornos educativos. Se destaca la importancia de involucrar a los estudiantes en el diseño de prácticas que aborden sus necesidades emocionales y cognitivas, promoviendo así un sentido de pertenencia y empoderamiento. La metodología de IAP asegura que las estrategias sean relevantes y sostenibles, con un impacto positivo esperado en la atención y el bienestar. La ponencia sugiere que la combinación de mindfulness e IAP puede transformar la educación, creando comunidades académicas más atentas a las necesidades de sus estudiantes.

12. INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO RECURSO DIDÁCTICO, EN LA GESTIÓN DE COMUNICACIÓN EMOCIONAL PARA MEDIOS DIGITALES

John Alfredo Arias Villamar

Pedagogía e Investigación Disciplinar [K]

La presente ponencia plantea el uso de la IA (inteligencia artificial) para resolver problemas sobre gestión de comunicación, desde 3 etapas de ejecución; la primera se basa en área investigativa sobre patrones de comportamiento, identificación de insight desde la lectura emocional del usuario, la etapa 2 es de carácter experimental, vivencial y emocional desde la identidad verbal de marca para el usuario ;y, la última fase, se basa en el planteamiento de resultados viables, desde materialización de valores experienciales desde necesidades de marca y usuario. La muestra seleccionada, está conformada por 80 estudiantes de 6to semestre cuya asignatura es Desarrollo de Contenido para medios digitales, de la Carrera de Diseño Gráfico -FAC-SO- Universidad de Guayaquil- Ecuador.

13. LOS INICIOS EN LA UNIVERSIDAD EN ESCENARIOS DE HIBRIDACIÓN

Mariana Arroyo, Miriam Alejandra Lucero,

María Celeste Luisi

Entornos Digitales y Tecnologías [A]

La presente comunicación se enmarca en una investigación de tipo exploratoria y de corte cualitativo en el proyecto denominado "Cartografía sobre las políticas de ingreso a la universidad argentina durante el período 2020-2022". En este contexto, se analizarán las políticas institucionales desarrolladas en la Universidad Nacional de la Patagonia Austral, prestando especial atención a las características que asumen los escenarios actuales debido a la convergencia de tecnologías y modalidades de cursado. Comprendemos que la mediatización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ha reconfigurado prácticas pedagógicas en los inicios de la vida universitaria. Esto trae consigo procesos de apropiación de nuevos saberes y habilidades que responden a las demandas contextuales. Durante la ponencia, nos aproximamos al conjunto de políticas generadas y su incidencia en las experiencias de ingreso de los y las estudiantes.

14. VIRTUALIZACIÓN DE LA DOCENCIA DESDE LA PRÁCTICA EN EDUCACIÓN SUPERIOR: MODELAMIENTO Y DESARROLLO DE MATERIAL DE APOYO TECNOLÓGICO CREA UDP

Benjamin Astudillo Ganora

Entornos Digitales y Tecnologías [B]

El trabajo se enfocó en los elementos que determinan las prácticas y la actualización de habilidades y saberes digitales

en los docentes. En relación a eso, la reflexión se articuló en torno al proceso de virtualización de la docencia, la tecnología invisible y el aprendizaje visible y algunos de los principales desafíos que vienen con la integración de TIC. Por otro lado, se ejemplifica desde el contexto particular del CREA UDP el modelamiento y desarrollo de material de apoyo tecnológico, presentando una propuesta de escuela (Caso) en desarrollo.

15. AJEDREZ 4.0. ¿CÓMO INCORPORAR EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL A TRAVÉS DEL AJEDREZ?

Mariano Avalos

Entornos Digitales y Tecnologías [D]

Es estratégico abordar por parte de los profesionales de la educación y poder recuperar de manera significativa el intercambio a través del juego del ajedrez, donde la estrategia, el pensamiento crítico y abstracto, la interacción con otra persona, etc., son saberes y competencia fundamentales para desenvolverse en la sociedad actual. En ese sentido intentaremos aportar para visibilizar y comprender el vínculo entre el pensamiento computacional y el ajedrez. Además, en el año 2018 se aprobaron los Núcleos de aprendizaje prioritarios de Educación digital, robótica y programación, que dan el marco ideal para el desarrollo y organización de estos tópicos.

16. AJEDREZ Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Mariano Ávalos

Ciclo de Entrevistas

En el escenario contemporáneo que estamos transitando es estratégico abordar por parte de los profesionales de la educación y compartir con nuestros estudiantes, pudiendo recuperar de manera significativa el intercambio a través del juego del ajedrez, donde la estrategia, el pensamiento crítico y abstracto, la interacción con otra persona, etc., son saberes y competencias fundamentales para desenvolverse en la sociedad actual. En ese sentido intentaremos aportar para visibilizar y comprender el vínculo existente entre el pensamiento computacional y el ajedrez.

17. ALFABETIZACIÓN EN LENGUAJE CINEMATOGRAFICO EN ESTUDIANTES SECUNDARIOS

Andrea Baronzini, Gabriela Sagristani

Creatividad en el Aula [F]

Los adolescentes utilizan lenguaje audiovisual cotidianamente. Sin embargo, la frecuentación de este lenguaje se realiza desde la práctica, intuitiva y espontáneamente. Creemos que la alfabetización en lenguaje cinematográfico es una necesidad en la formación secundaria, porque permite la adquisición de conceptos y herramientas de análisis para la apreciación y la producción de materiales audiovisuales con una perspectiva

crítica. Nuestra propuesta consiste en un dispositivo creado desde dos campos: artes visuales y literatura. Nuestra inspiración para el diseño de esta materia sobre cine, dentro del currículum de 6° año secundario, parte de una charla brindada por Scorsese sobre Visual Literacy.

18. HERRAMIENTAS H5P APLICADAS A LA AUTOEVALUACIÓN DE LA MATERIA PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA

Lorena Verónica Belfiori

Creatividad en el Aula [E]

En todo proceso de enseñanza aprendizaje la autoevaluación cumple un papel fundamental como complemento de otros sistemas evaluativos. Permite al estudiante conocer sus fortalezas y debilidades, en qué deben mejorar y qué errores están cometiendo en sus procesos de aprendizaje. En distintos cursos de Probabilidad y Estadística se implementan autoevaluaciones utilizando herramientas H5P. Estas fomentan la motivación del estudiantado a través de la creación de contenidos, actividades, imágenes y videos interactivos.

19. REFLEXIONES SOBRE MI PRÁCTICA DOCENTE

Inés Josefina Bellocq

Pedagogía e Investigación Disciplinar [B]

Soy profesora hace muchos años y puedo decir con absoluta certeza que tengo muchas más dudas que respuestas. Tantas horas me habilitan a cuestionar con conocimiento de causa algunas situaciones o prácticas vividas, y plantear interrogantes que pueden servirnos para seguir reflexionando sobre lo que hacemos... y tal vez para encontrar soluciones de verdad Voy a empezar con un tema fácil, como para romper el hielo, un asunto que me trae muchos dolores de cabeza y noches sin dormir: los alumnos integrados. ¿De qué hablamos realmente cuando hablamos de integración? Saquémonos las máscaras: ¿es integración, inclusión o falso marketing?

20. ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PROMOVRIENDO EL TRABAJO EN EQUIPO EN GRUPOS GRANDES

Nadia Laura Belloni, Agustín Orts

Creatividad en el Aula [E]

El trabajo en equipo permite el desarrollo de competencias actitudinales fundamentales para la formación de los futuros médicos. La facultad de Ciencias Médicas posee una alta matrícula en su estudiantado. La masificación en las aulas puede dificultar la realización de trabajos colaborativos obstaculizando el desarrollo de metodologías activas. Compartimos una experiencia pedagógica previo a una evaluación parcial en la carrera Medicina. Se propone una competencia académica en equipos promoviendo la resolución y discusión de preguntas

de repaso de contenidos a ser evaluados. La experiencia fue valorada como positiva por el estudiantado. Esta estrategia pedagógica creativa permitió estimular el trabajo colaborativo.

21. TECNOLOGÍA EN EL AULA: LA AUTOGESTIÓN DEL ESTUDIANTE

Lorena Bidegain

Entornos Digitales y Tecnologías [E]

En la siguiente ponencia se plantea el desafío que se presenta para los docentes, cuando se permite el uso de la tecnología en el aula. Sin dudas, la tecnología es sumamente importante en el proceso de enseñanza- aprendizaje, pero la pregunta es si realmente se la utiliza siempre con fines pedagógicos. ¿Qué sucede cuando los estímulos generados por las redes sociales y algunas app, distraen al estudiante de la clase? ¿Cómo hacemos los docentes para acompañar estas situaciones y con qué herramientas contamos para interferir en ese espacio? Finalmente, creemos que generar un espacio previo de diálogo y confianza puede ser la clave para este interesante desafío.

22. FUSIÓN ENTRE MÚSICA Y DISEÑO

Noé Binda

Creatividad en el Aula [B]

La fusión entre música y diseño es un concepto fascinante que explora cómo dos disciplinas creativas pueden complementarse e influenciarse mutuamente. En Introducción al Lenguaje Visual el Proyecto Integrador consiste en diseñar un sistema de afiches para colgar en muros o carteleros en ámbitos culturales. Se trata de comunicar, a través del afiche, la obra de un artista musical o banda. Incluye también una carpeta conceptual que fundamente todas las decisiones tomadas, en todas las dimensiones previstas. El proyecto incluye todo el proceso, desde los bocetos previos, los trabajos en clase, las búsquedas tipográficas, la creación de signos, figuras retóricas, leyes compositivas, paletas cromáticas y el sistema de afiches finales desarrollados en mockups.

23. DESAFÍOS TECNOLÓGICOS, PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL UNIVERSITARIA

Yvonne Blajeau Bent

Entornos Digitales y Tecnologías [F]

Se presentan los resultados de una investigación que examina los desafíos tecnológicos, pedagógicos y didácticos en la enseñanza universitaria virtual, enfocándose en las representaciones sociales sobre esta modalidad educativa. Es un estudio plurianual, realizado por docentes y estudiantes de diversas disciplinas de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad John F. Kennedy (UK), que revela cómo la cultura digital promueve una predisposición al ocio y lectura

rápida. Esto impacta en la educación en línea, al confundir el ámbito universitario con relaciones extraacadémicas, dificultando una actitud diferenciadora en los estudiantes.

24. EVALUACIÓN DOMINIO LECTOR

María Isabel Bravo Alfaro, Elizabeth Judith Zepeda Varas

Pedagogía e Investigación Disciplinar [I]

La evaluación de Dominio Lector cumple un rol fundamental para promover acciones de mejoramiento en los niveles de lectura de los estudiantes. Que la Formación Inicial Docente forme a sus estudiantes en esta materia resulta de vital importancia, debido a que por una parte, los prepara en un contexto real para su futura vida laboral y por otra contribuye con información valiosa para los centros de práctica. A través de un proyecto de vinculación docente, estudiantes de la carrera de Licenciatura en Educación y pedagogía en Educación General Básica de la Universidad de Atacama aplican evaluación de dominio lector en establecimiento educacional de la comuna de Copiapó en dos niveles de enseñanza básica.

25. TRANSVERSALES DEL CURRÍCULUM UNIVERSITARIO PARA UNA PEDAGOGÍA EN ACCIÓN CREATIVA

Carmen Burgos

Pedagogía e Investigación Disciplinar [D]

Los transversales del currículum universitario que se establecen en el currículum prescrito responden a las demandas actuales de los gobiernos y las agendas educativas se enmarcan en lo establecido en ellas. En ese contexto las demandas de los estudiantes y del cuerpo académico encuentra derroteros para llegar a concretarse en políticas educacionales que trasciendan las aulas y los procesos de formación. En esta presentación vengo a presentar la necesidad de reestructurar los programas de formación de las pedagogías, para incorporar los transversales filosofía, sociología de la educación y didáctica como eje piramidal en la dimensión estructural y procesual práctica del currículum. Se discute el alcance que ello tiene para la propuesta de una pedagogía en acción creativa, con carácter transformador.

26. METODOLOGÍAS CREATIVAS EN EL AULA COMO GENERADOR DE PROCESOS ARTÍSTICOS

Diana María Bustamante Parra

Pedagogía e Investigación Disciplinar [K]

La ponencia expone los resultados parciales de un proyecto de investigación que se enfoca en comprender y divulgar las prácticas pedagógicas creativas en el campo de la enseñanza de la arquitectura. Existe la necesidad de reconocer y registrar las prácticas artísticas que se generan como resultado de la aplicación de metodologías de enseñanza que incluyen

un componente creativo, el cual puede derivar en productos de carácter artístico que continuamente se realizan en el aula y que usualmente no se consolidan como material docente y como evidencia de un modelo pedagógico que fomenta la práctica artística y la creatividad.

27. LA CASA SIEMPRE GANA: MATEMÁTICAS CONTRA LA LUDOPATÍA

Silvina Elena Busto, Ana Laura Teilletche, Nadia Micaela Almeyra, Sofía Fajina, Marcos Villacorta García

E-ducadores de Perfil T del mundo [A]

Coordinadora: **Cristina Velázquez**

El proyecto presentado en la Feria de Educación, Artes, Ciencias y Tecnología creado en el ISFD 24 de Bernal: "La casa siempre gana... ¿y vos?", aborda la problemática de la ludopatía entre adolescentes desde una perspectiva matemática. A través de talleres interactivos creados por estudiantes de 4° año del Profesorado en Matemática, se propone que estudiantes secundarios analicen juegos de azar como la ruleta, el tragamonedas, las apuestas deportivas y otros conocidos, aplicando conceptos de probabilidad, estadística y teoría de juegos. Las y los docentes en formación, programaron varios de estos juegos y crearon un libro interactivo en GeoGebra que desarrolla la fundamentación, demostrando cómo las matemáticas subyacen en los mecanismos del azar y la "ventaja de la casa". El objetivo es concientizar sobre los riesgos del juego compulsivo y promover la toma de decisiones informadas. El proyecto no solo fortalece las competencias matemáticas, sino que también fomenta la conciencia social y el pensamiento crítico, utilizando la matemática como herramienta para analizar y comprender fenómenos de la vida real. Creado por estudiantes de 4° año del Profesorado en Matemática, guiados por las profesoras Ana Laura Teilletche y Silvina Busto

28. UN VIAJE DE APRENDIZAJE. CÓMO LOS TRABAJOS INDIVIDUALES CONDUCEN A UN TRABAJO FINAL DE CURSO ENRIQUECEDOR Y SIGNIFICATIVO

Sandra Cabrera

Pedagogía e Investigación Disciplinar [G]

El Proyecto Integrador de la asignatura Comercialización I es un plan de marketing para productos y servicios creativos en mercados emergentes. Dicho trabajo tiene como objetivo general la necesidad de integrar los trabajos individuales en un proyecto final enriquecedor, significativo y de triple impacto. El proceso se efectúa en equipo desde una metodología colaborativa y participativa afín de poner en valor la generación conjunta de conocimiento.

29. OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN GENIALLY (OVAG) PARA EL BACHILLERATO

Evelyn Aracely Cabrera Romero, Tabata Paola Chuisaca Mendez, Juan Carlos Chuisaca Feijó

Pedagogía e Investigación Disciplinar [J]

En la educación de bachillerato, las asignaturas que abarcan las ciencias experimentales, como matemáticas, física, química y biología presentan grandes desafíos. Por ello, es crucial desarrollar recursos que faciliten su aprendizaje. En la actualidad, existen recursos digitales que, si son bien seleccionados y adaptados por los docentes, pueden enriquecer y personalizar la enseñanza. Los Objetos Virtuales de Aprendizaje en Genially (OVAG) son una de estos recursos. Esta investigación presenta varios OVAG, enfocados en matemáticas, química y biología, como una propuesta innovadora para mejorar la enseñanza de estas disciplinas en el nivel de bachillerato.

30. DEL AULA A LA EMPRESA: BUENAS PRÁCTICAS DEL MODELO ABP PARA RESOLVER DESAFÍOS EMPRESARIALES

Sergio Caceres, Sergio Bayona Gómez

Creatividad en el Aula [F]

El Aprendizaje basado en Problemas-Proyectos (ABP) facilita el autoaprendizaje y el trabajo colaborativo, permitiendo la inmersión de los estudiantes en entornos empresariales reales. Aplicado al programa de "Logística y Mercadeo Organizacional" de la UNC, se desarrolló en tres fases: primero en una prueba piloto sobre una empresa textil, luego sobre una comercializadora y reencauchadora de llantas, y finalmente en una empresa de insumos para panadería. Los estudiantes propusieron y socializaron mejoras a sus procesos logísticos, que luego fueron evaluadas por representantes de las empresas. Los resultados contribuyen a fortalecer la relación academia-empresa y demuestran la efectividad del ABP en Educación Superior.

31. LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN Y AYUDANTÍAS COMO DISPOSITIVOS DE FORMACIÓN VINCULADOS A LA EDUCACIÓN EMOCIONAL

Dayman Farid Calderon, Carina Perez Dib, Sebastián Gabriel Díaz, Romina Alejandra Benítez, Betina Manuela González, María José Lucero Sosa

Pedagogía e Investigación Disciplinar [A]

La experiencia que se comparte parte de lo que se viene desarrollando dentro del espacio curricular de Práctica de la Enseñanza para los Profesorados de Educación Secundaria en Geografía, Historia y Ciencia Política del Instituto de Formación Docente San Luis en el presente ciclo lectivo 2024. Los dispositivos de ayudantías y talleres de intervención propuestos

parten de la perspectiva de la educación emocional, específicamente en el marco de la evaluación formativa y la importancia de la comunicación asertiva dentro de los procesos de formación de futuros docentes a partir de intervenciones realizadas en la escuela asociada para una mejor comprensión de las prácticas de enseñanza en el nivel superior.

32. REALIDAD VIRTUAL: TECNOLOGÍAS APLICADAS A ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Sebastián Javier Calderón

Entornos Digitales y Tecnologías [B]

Este estudio pretendió conocer el impacto de la implementación de un equipo de Realidad Virtual (RV), como técnica que refuerza las estrategias de enseñanza y aprendizaje. La RV permite al estudiante explorar, en un entorno virtual, la realidad representada dinámicamente, con funcionalidades que facilitan la manipulación de los componentes que forman esa realidad. Con la RV el estudiante puede explorar ambientes y situaciones complejas. La experiencia desarrollada durante el estudio proporciona datos suficientes para estimar que la RV tiene un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, ofreciendo una alternativa innovadora a las estrategias tradicionales.

33. INTEGRACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICO PEDAGÓGICAS EN LA ENSEÑANZA DE PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

Sebastián Javier Calderón

Creatividad en el Aula [D]

Una de las razones por las que los estudiantes abandonan las carreras relacionadas con la informática en los primeros años es la falta de interés en los contenidos iniciales. Dado que se sienten frustrados y se decepcionan fácilmente. En este contexto, la creatividad y las actividades lúdicas se han convertido en herramientas efectivas para involucrar y motivar a los estudiantes en la materia.

34. USO EFECTIVO DE GEMINI, LA IA DE GOOGLE, EN LA GESTIÓN EDUCATIVA

Oscar Andrés Calderón Bedoya

E-ducadores de Perfil T del mundo [A]

Coordinadora: **Cristina Velázquez**

En esta sesión, se expondrá el uso de Gemini, la Inteligencia Artificial de Google que se consolida como un apoyo clave en el desarrollo de actividades educativas a favor de los docentes de hoy. Aquí conoceremos algunos aspectos clave para utilizar a Gemini en diversos contextos de asistencia como lo son, la creación de planes de estudio, diseño de presentaciones temáticas, organización de evaluaciones, entre otros elementos del día a día del docente.

35. DECIME QUE HAGO CIENCIA SIN DECIRME QUE HAGO CIENCIA

María Ana Calviño, Marcos Cabrera

Creatividad en el Aula [G]

Hacer ciencia hoy en escuela implica mucho más que repetir conceptos o ir al laboratorio. El aprendizaje tiene que tener sentido, tiene que ser real. ¿Y qué hay más real en ciencia que el quehacer científico? Así nace el proyecto Basura en el 4to año de un secundario Montessori, que implicó el desafío de enfrentar dicho problema, pero utilizando estrategias científicas. Durante cuatro clases los estudiantes obtuvieron y entrenaron habilidades para: analizar cuantitativa y cualitativamente los desechos institucionales, documentar rigurosamente el proceso, analizar y graficar los datos, escribir un informe y, por último, comunicar los resultados a las autoridades del colegio, asesorando a la mejora institucional.

36. EXPERIENCIAS DEL CAMPO DE LA EXTENSIÓN: EL PROFESORADO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL ISFDYT 209

Ariel Roberto Canabal

Pedagogía e Investigación Disciplinar [I]

Compartimos experiencias de Extensión que surgieron en la carrera de Prof. de Educación Física de nuestro ISFDYT. Hemos sido prolíficos en propuestas de apertura a la comunidad, aun entendiendo que las mismas a diferencia de lo que ocurre en las universidades no cuentan con ningún presupuesto. En un principio las mismas fueron apoyadas por profesores de las Horas TAIN, y tuvieron como fin a los propios estudiantes del profesorado, pero, la propia dinámica institucional las volvió espacios independientes, autorregulados, con reconocimiento institucional, y gestionados por estudiantes avanzados de la carrera, lo que vuelve aún más destacable y valioso para su difusión y reflexión.

37. SEDENTARISMO COGNITIVO, FUTURO DE LAS AULAS, IA, CHATGPT

Verónica Caputi

Ciclo de Entrevistas

Se abordará cómo la inteligencia artificial, con un enfoque en herramientas como ChatGPT, puede ser utilizada por docentes y directivos para mejorar y agilizar procesos educativos. Además, se abordarán el futuro de las aulas y el concepto de 'sedentarismo cognitivo', proponiendo estrategias para que las escuelas fomenten un aprendizaje

38. PRESENTACIÓN DE LA PLATAFORMA DE VIDEOJUEGOS DE EVALUACIÓN Y TRATAMIENTO NEUROCOGNITIVA GNOSISKIDS BY NEDUTEC

Mariela Beatriz Caputo

Creatividad en el Aula [B]

GnosisKids es una plataforma digital científico pedagógica que desarrolla videojuegos de evaluación y tratamiento de funciones neurocognitivas para el aprendizaje. Se presentarán los estudios científicos realizados para validar la implementación de cada videojuego /Kiki en equilibrio y Eri en Foco. Ellos evalúan atención sostenida y estimulan funciones ejecutivas en niños entre 4 y 13 años de edad.

39. EL TIEMPO FRENTE A LAS PANTALLAS

Cintia Carbone

Pedagogía e Investigación Disciplinar [H]

Administrar el tiempo que los niños y adolescentes están frente a las pantallas es cada vez más difícil. Al respecto, se fue perdiendo la espontaneidad del juego, se aburren rápidamente, pierden el interés, salen menos a jugar al aire libre y se conectan muy poco con amigos y familiares. Si bien los avances tecnológicos son positivos y el contenido que se pueda brindar es de gran utilidad, es muy importante administrar la exposición a las pantallas, poner límites, establecer horarios, para implementar otros métodos de aprendizaje, fomentar la curiosidad, el juego, descubrimiento nuevos aprendizajes y disfrutar el tiempo con amigos, familia, fomentando la creatividad. Esto es fundamental sobre todo en los más pequeños, ya que podemos prevenir problemas de varios tipos en la visión así como en el desarrollo del juego con pares, la socialización, valorar el día a día. El tema en el que me he enfocado con más detenimiento es en el problema del desarrollo de la visión.

40. FORMACIÓN DOCENTE EN CLAVE DE TELECOLABORACIÓN E INTERNACIONALIZACIÓN

Silvana Carnicero Sanguinetti

Creatividad en el Aula [E]

Los docentes que implementan en sus aulas proyectos de telecolaboración lo hacen porque fueron capacitados en esta estrategia didáctica durante su desarrollo profesional y reconocen sus beneficios para el desarrollo de competencias en sus estudiantes. Para que esta estrategia didáctica innovadora sea adoptada por más docentes, es crucial que los futuros educadores se formen en sus conceptos, organización y planificación desde su formación inicial. En esta ponencia se presentarán dos casos de éxito del Instituto de Educación Superior en Lenguas Vivas: uno con una institución de formación docente de otra localidad y otro con un profesorado de Texas, Estados Unidos.

41. BARRERAS EN LA ENSEÑANZA DE LA FÍSICA: UN ENFOQUE BASADO EN ESTILOS DE APRENDIZAJE Y RUTINAS DE PENSAMIENTO

Marcela Carrivale

Pedagogía e Investigación Disciplinar [C]

La didáctica de las ciencias experimentales enfrenta problemas como la comprensión de los contenidos, la calidad docente y las dificultades de acceso. Muchos estudiantes secundarios no desarrollan una comprensión profunda, recurriendo a un aprendizaje memorístico, especialmente en física. Las discrepancias entre los estilos de aprendizaje de los estudiantes y el enfoque docente pueden causar aburrimiento, falta de atención, bajo rendimiento, desmotivación y abandono del curso (Felder y Henriques, 1995). Esta propuesta se basa en nuevos modelos de aprendizaje, incluyendo la identificación de estilos de aprendizaje y la implementación de rutinas de pensamiento para fomentar un aprendizaje efectivo y activo.

42. INCLUSIÓN EDUCATIVA EN ESCUELAS SECUNDARIAS TÉCNICAS

Marcela Carrivale, Edgardo Matías González

Pedagogía e Investigación Disciplinar [C]

La inclusión educativa busca garantizar el acceso a una educación de calidad para todos los estudiantes, eliminando barreras y aumentando su participación para lograr los mejores aprendizajes. Una escuela inclusiva responde a las necesidades de todos sus alumnos sin exclusión, valorando la diversidad como un elemento esencial y ofreciendo una enseñanza diversificada. Hoy en día, implica considerar la accesibilidad, los ajustes razonables y las barreras al aprendizaje y la participación (Borsani, 2018). Este trabajo estudia estrategias y recursos didácticos en escuelas secundarias técnicas para adaptar prácticas a las necesidades individuales de los estudiantes y promover la inclusión educativa.

43. INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN TÉCNICO PROFESIONAL: DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS

Marcela Carrivale, Liz González Kriger,

Elisabet Guadalupe Gamboa

Pedagogía e Investigación Disciplinar [G]

La falta de capacitación adecuada en el uso de tecnologías digitales limita la capacidad de los educadores para integrar estos recursos de manera efectiva en el aula. Esta situación subraya la necesidad urgente de un enfoque más integrado y colaborativo en la formación docente, que incluya una preparación exhaustiva en tecnologías digitales. Solo así se garantizará que todos los estudiantes tengan acceso a una educación significativa y participativa, aprovechando al máximo los recursos

digitales disponibles. Este trabajo estudia las estrategias de enseñanza y los recursos didácticos en escuelas secundarias técnicas para analizar la integración de herramientas digitales

44. MEMORIA COLECTIVA Y PATRIMONIO EDUCATIVO EN LA ERA DIGITAL

Marcos Carrizo

Entornos Digitales y Tecnologías [A]

Se explorará el potencial de la IA en la recuperación de la memoria de la emigración en adultos mayores (grupo demográfico clave en la construcción del patrimonio educativo y la memoria colectiva). A través de una revisión de documentos y el análisis de experiencias, se examinarán las implicaciones educativas, sociales y culturales, centrándose en el papel de la IA en la recopilación, preservación y transmisión de historias de vida y experiencias migratorias. Se discutirán los beneficios y desafíos, así como las oportunidades que ofrece para fomentar el aprendizaje intergeneracional y fortalecer lazos comunitarios, en línea con los principios de la pedagogía mesoaxiológica.

45. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL DISEÑO DE CURSOS VIRTUALES

Liliana Argelia Casar Espino,

Manuel Villanueva Betancourt

Creatividad en el Aula [D]

Diseñar cursos virtuales, no significa sustituir el aula tradicional por un aula virtual, ni sustituir los materiales impresos por documentos electrónicos, las discusiones en clase por foros virtuales. Por el contrario, significa encontrar nuevas estrategias didácticas que permitan mantener activos a los estudiantes aunque éstos se encuentren en distintos lugares físicos, y promover la construcción de conocimientos y la colaboración. En el trabajo se ofrecen sugerencias para el empleo de estrategias didácticas en el diseño de los cursos virtuales. Se brindan criterios para la selección de las estrategias didácticas y el aprovechamiento de las potencialidades de las actividades que ofrece MOODLE.

46. EXPERIENCIA EN EL AULA SOBRE GAMIFICACIÓN COMO ACTIVIDAD INNOVADORA

Eleonora Casaretto, Sofía De Regibus Bravo

Creatividad en el Aula [A]

La gamificación, vista como herramienta educativa para la enseñanza, es una didáctica innovadora, permite a los estudiantes universitarios afianzar conocimientos, motivarlos y generar aprendizajes significativos. De esta manera, se expondrá sobre la experiencia adquirida durante la realización de una pasantía en el marco de un Proyecto de Investigación donde los actores (Director y Pasante) llevan adelante un plan de tra-

bajo a fin de conocer, indagar y elaborar materiales educativos bajo la técnica de gamificación a ser aplicados en la asignatura Contabilidad General, con estudiantes de 1er año de carreras de Hotelería y Turismo de la Facultad de Turismo y Urbanismo.

47. ¿QUÉ HAY DETRÁS DE LOS ALUMNOS NO LEEN Y NO ESCRIBEN NADA EN LA UNIVERSIDAD?

Belén Castaldo

Pedagogía e Investigación Disciplinar [F]

En la ponencia se exploran las complejidades que enfrentan los estudiantes universitarios en el desarrollo de habilidades de alfabetización académica. Se argumenta que estas no se atribuyen únicamente a deficiencias en su formación previa, sino que también se ven exacerbadas por los retos discursivos específicos del ámbito. Con el propósito de lograr una mejora sustancial en el escenario descrito, se proponen diversas estrategias pedagógicas que los docentes pueden implementar.

48. PEDAGOGÍA, CIENCIAS SOCIALES Y CIUDADANÍAS: UN RETO EN COLOMBIA

Óscar Castañeda

Pedagogía e Investigación Disciplinar [B]

La presente reflexión busca identificar las implicaciones pedagógicas y educativas que tiene atender el llamado que se hace desde el Estado social de derecho, a propósito de la formación de ciudadanías. Para ello, se transita por algunos referentes jurídicos que marcan acento en dicha invitación, los cuales, pese a su existencia, pareciera tener considerables limitaciones en las dinámicas escolares. Seguidamente, se hace una aproximación a algunos tipos de ciudadanías, para posteriormente, cotejar lo dispuesto por el Ministerio de Educación en Colombia-MEN- y su contribución en esta tarea. Para tal fin, se reconoce la estructura de las competencias ciudadanas y la manera como se propone trasladarla a los contextos educativos. En el desarrollo de este ejercicio, se hizo un rastreo de fuentes secundarias en bases de datos como Jstor, Scielo, Scopus, Prisma Sociology Database, con fecha de publicación posterior a 2015. Una vez se identifican los recursos de acuerdo con los criterios establecidos, se elaboran los correspondientes resúmenes analíticos para, posteriormente, construir la respectiva matriz de análisis. Dentro de los hallazgos identificados, se reconoce la importancia de revisar el espíritu curricular y visibilizar las complejas dinámicas que enmarcan las relaciones éticas y políticas en la escena nacional. Del mismo modo, es perentorio revisar que tan importante labor, no está exclusivamente ligada a las ciencias sociales, pese a su vínculo epistémico por los contextos de reflexión que le atañen. Asimismo, es inaplazable revisar las estrategias de formación, de capacitación y de actualización en aras de responder a las necesidades didácticas y evaluativas que enfrenta el cuerpo

profesoral en la histórica labor de construir una sociedad participativa, digna y en paz.

49. TENDENCIAS INNOVADORAS EN MARKETING PARA EL DISEÑO: ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA IMPACTAR EN EL MERCADO

Abel Catacora

Entornos Digitales y Tecnologías [G]

Las tendencias innovadoras en marketing para el diseño se centran en estrategias creativas para captar la atención del mercado en constante evolución. Desde el auge del marketing de contenido hasta la personalización basada en datos, las marcas están explorando nuevas formas de conectar con su audiencia. La integración de realidad aumentada y virtual ofrece experiencias inmersivas, mientras que el marketing de influencia continúa siendo una herramienta poderosa. La sostenibilidad y la responsabilidad social también están en el centro de las estrategias, reflejando valores compartidos con los consumidores. En resumen, la innovación y la creatividad son clave para destacar en un paisaje competitivo y dinámico.

50. EXPERIENCIA DEL USO DE MOODLE EN COLEGIOS DE NIVEL SECUNDARIO

Alicia Edith Catuogno, Analía Espinosa

Entornos Digitales y Tecnologías [C]

El presente trabajo se enmarca en el Proyecto de Investigación: "Análisis de las potencialidades de las tecnologías de la información y comunicación en estudiantes y docentes de nivel secundario y universitario" de la Universidad Nacional de San Luis. El objetivo es indagar sobre las potencialidades de las tecnologías a través del uso de la plataforma Moodle en colegios secundarios de Villa Mercedes y sus alrededores. Los resultados obtenidos muestran que fue una experiencia benéfica que se repetirá nuevamente con la incorporación de herramientas y recursos que permitan que la plataforma sea más amigable para los estudiantes.

51. NUEVAS REPRESENTACIONES DEL AULA SECUNDARIA POST-PANDEMIA

Rosanna Chacín

Pedagogía e Investigación Disciplinar [G]

Tras casi dos años de medidas de aislamiento por la pandemia, el retorno a la presencialidad ha representado un nuevo desafío para la reconfiguración de la educación. De esta manera, se ha desarrollado una investigación con el objetivo de explorar los cambios que evidencia la educación secundaria argentina, a partir de la experiencia de continuidad pedagógica en el marco de la pandemia, tomando como unidad de análisis el aula ¿Qué tipo de aulas han surgido?, ¿Qué de las prácticas

implementadas se sostiene? Los resultados parciales obtenidos, evidencian una diversidad compleja que da cuentas del impacto significativo de la experiencia transitada.

52. TECNOLOGÍAS INMERSIVAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN EN LATINOAMÉRICA

Diana Elizabeth Chimbo Sumba, Evelyn Aracely Cabrera Romero, Erick Eduardo Quizhpi Gualipa

Entornos Digitales y Tecnologías [A]

En el presente trabajo se analiza estudios de casos y se realiza una revisión de literatura respecto al impacto de las tecnologías inmersivas, como la realidad virtual (RV), la realidad aumentada (RA) y la realidad mixta (RM), en la educación en Latinoamérica. Los resultados demuestran que la adopción de tecnologías inmersivas en Latinoamérica está en crecimiento, impulsada por proyectos educativos innovadores. Los casos de estudio muestran que estas tecnologías se utilizan principalmente en la educación superior, y se están explorando en niveles educativos más bajos. En conclusión, las tecnologías inmersivas tienen el potencial de revolucionar la educación, aunque su implementación enfrenta desafíos referentes a infraestructura y formación de docentes.

53. SALA DE ESCAPE: OTTO KRAUSE SE QUEDÓ ENCERRADO

María de la Paz Colla, Elisa Henríquez

Creatividad en el Aula [G]

En la celebración del 125 aniversario de la Escuela Técnica 1 de 4 "Otto Krause", se implementó una innovadora experiencia educativa: una sala de escape. Estudiantes de primer y segundo año participaron en tres actividades distintas. La primera actividad consistió en resolver tangramas matemáticos, desarrollando habilidades de resolución de problemas. Luego, se llevó a cabo una actividad de análisis de palabras en lengua, promoviendo la comprensión y el vocabulario. Por último, se realizó una actividad de programación utilizando microbits, fomentando el pensamiento lógico y la creatividad. Al finalizar, los estudiantes recibieron una clave y trabajaron en equipo para abrir el candado virtual en scratch. Esta experiencia didáctica estimuló el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y el uso práctico de los conocimientos tecnológicos adquiridos.

54. PARTIDA CLÁSICA: ENSEÑANZA DEL ARTE CLÁSICO A PARTIR DE JUEGOS DE MESA

Rosangela Conceição

Creatividad en el Aula [C]

La enseñanza del Arte Clásico Antiguo fue la motivación para realizar un proyecto cuyo producto final fue la creación de juegos de mesa, basados en la mitología griega y romana.

Los procesos y procedimientos necesarios para completar el producto final se realizarán durante el primer bimestre de 2024. La metodología utilizada fue de carácter interdisciplinario, reuniendo estudios en las áreas de Arte, Literatura, Historia y Geografía. El trabajo se realizó por grupos de alumnos, quienes eligieron imágenes y soportes. Según sugirió la docente, la mayoría de los juegos fueron elaborados con materiales reciclados, recolectados por los propios estudiantes.

55. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y LA PROGRAMACIÓN CREATIVA EN LA CREACIÓN DE PROPUESTAS ACCESIBLES

Marisa Elena Conde, Andrea Rocca

Entornos Digitales y Tecnologías [F]

Desde nuestra propia experiencia encontramos que es necesario abordar contenidos de pensamiento computacional y programación creativa desde primer ciclo de escuela primaria. Los avances en tecnología requieren que desde pequeños los niños aprendan a leer y a escribir y a comprender lenguajes científicos que le permitan también codificar y decodificar de forma creativa para poder transitar los cambios tecnológicos con los que se encontrarán a lo largo de la vida. La IA desde noviembre del 2022 ha llegado con la fuerza de un huracán, y ha dado vuelta no sólo paradigmas, creencias de cómo suceden las cosas a partir del análisis de millones de bases de datos a un tiempo veloz. La situación económica actual, parece atentar contra la posibilidad de comenzar a trabajar con el pensamiento computacional y la Programación, pero nada más lejos que la realidad, si bien es cierto que en un punto se requiere hardware y software específico, se puede comenzar a trabajar con elementos como el lápiz y el papel, y otros elementos que son también mucho más accesibles, y que requieren por un lado de la creatividad de los docentes y de la capacitación para poder planificar propuestas didácticas que les permitan adentrarse en el mundo de los algoritmos.

56. LA MARCA PERSONAL DEL DOCENTE COMO ELEMENTO MOTIVADOR PARA EL APRENDIZAJE

María Fernanda Contreras Peña, Ana Miranda

Pedagogía e Investigación Disciplinar [I]

En la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI), para contrarrestar la desmotivación estudiantil, es crucial que los docentes desarrollen una marca personal distintiva ya que es una buena herramienta para captar y motivar al alumnado. En este sentido, una marca personal sólida contribuye en la transmisión del conocimiento, a la vez que ayuda a delinear una educación de calidad y adaptada a la realidad social contemporánea. Por lo tanto, este estudio busca definir y analizar la situación actual de la marca personal de los docentes de (UNEMI) teniendo

como eje el concepto de marketing educativo, con el objetivo de mejorar la enseñanza.

57. LA ANALOGÍA VISUAL EN LA FORMACIÓN SEMIÓTICA

Carlos Cordero

Pedagogía e Investigación Disciplinar [K]

La analogía es una figura retórica que traza un paralelo entre dos cosas diferentes que tienen varias cualidades comunes. A través de esta figura trabajamos en la cátedra de Semiótica aplicada, una imagen analógica que refleja una postura ideológica favorable o desfavorable hacia una temática de corte polémico. Con esta actividad potencializamos la conceptualización; identificamos en una imagen sus cualidades como representamos según la primera triada de Peirce; reconocemos en una imagen, el valor simbólico que esta contiene según la segunda triada de Peirce y finalmente organizamos una pieza de comunicación visual a partir de un mensaje verbal y una imagen analógica.

58. LA AUTOBIOGRAFÍA ESCOLAR COMO DISPOSITIVO PARA LA FORMACIÓN INICIAL DE PROFESORES/AS

Claudia Silvina Córdoba

Creatividad en el Aula [B]

Tal como se abordará en Interfaces 2023, se continúa trabajando con la Autobiografía escolar como dispositivo para la formación inicial de profesores/as de Educación física en el marco de la Asignatura de Pedagogía. En esta oportunidad se hará hincapié en cómo vivenciaron el trabajo los/las estudiantes. Para ello se implementó, al azar, un cuestionario para que fundamenten: lo más relevante que resultó el escribir/narrar su autobiografía, la valoración, las dificultades, si recibieron algún tipo de ayuda, si dieron la posibilidad de leerla a alguien, y si hubieran incluido algún otro aspecto que no se contemplaba en las consignas.

59. TENDENCIAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR: NUEVOS FORMATOS

María Marta Coria

Pedagogía e Investigación Disciplinar [F]

En esta ponencia se presentan algunas tendencias recientes en educación superior universitaria, analizando en particular los cambios en las modalidades de provisión y los formatos académicos. Se analiza, especialmente, la preferencia por los estudios de corta duración y la modalidad virtual, que ofrecen crecientes oportunidades para las instituciones de educación superior. Luego de presentar evidencias internacionales de estas tendencias, se analiza la situación en Argentina, donde la oferta académica creció y se diversificó sustancialmente en los últimos años.

60. LA INTERVENCIÓN DEL PROMOTOR SOCIOCULTURAL EN TEATRO EN NIÑECES VULNERABLES

Mariano Federico Corj

Pedagogía e Investigación Disciplinar [E]

La intervención del Promotor Sociocultural en Teatro en niñeces vulnerables es fundamental para fomentar su desarrollo integral y superación de adversidades. A través del teatro, los niños pueden expresar sus emociones, desarrollar habilidades sociales y reflexionar sobre su realidad. El Promotor Sociocultural en Teatro actúa como facilitador, guía y acompañante, creando un espacio seguro y estimulante para que los niños exploren sus potencialidades. Esta intervención promueve la autoestima, la resiliencia y la conciencia crítica, contribuyendo a la transformación social y el bienestar de las niñeces vulnerables.

61. EL TEATRO ESTÉTICO-PEDAGÓGICO PARA PENSAR LA REALIDAD DEL ESTUDIANTE

Mariano Federico Corj

Pedagogía e Investigación Disciplinar [E]

Las intervenciones estético-pedagógicas teatrales en la educación formal se refieren al uso del teatro como herramienta pedagógica para fomentar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes, que en adolescentes es vital para su desarrollo holístico. A través del teatro, exploran emociones, desarrollan habilidades sociales y reflexionan sobre su realidad, promoviendo creatividad, autoestima y conciencia crítica, y cuando se lo usa pedagógicamente, transforma el aula en un espacio seguro para abordar temas cercanos y complejos, fomentando empatía y comprensión, de esta manera, se promueve un aprendizaje con un enfoque innovador y efectivo, significativo y transformador.

62. EL ANDAMIAJE TECNOLÓGICO EN LA PROMOCIÓN SOCIOCULTURAL EN TEATRO

Mariano Federico Corj

Pedagogía e Investigación Disciplinar [G]

El relevamiento de territorios es la partida del practicante de promoción sociocultural, le permite reconocer accesos para su intervención. Los estudiantes individualmente necesitarían varias semanas (que no poseen) para realizar estos relevamientos. Entonces, una perspectiva cooperativa, mejora, potencia y agiliza el trabajo. Desde la perspectiva Vigotskiana, pensar las herramientas tecnológicas como andamios para lograr aprendizajes significativos es válido, pero, la utilización de las mismas para generar accesos cooperativos a conocimientos e información en la práctica profesional se reconoce como imprescindible, es decir, se comporta como una herramienta

activa a las necesidades de los estudiantes y las concibe con una perspectiva técnica y profesional.

63. COMUNICACIÓN MULTIMODAL: FORMAS DE ENTENDER LA EXPRESIÓN IDENTITARIA

Jaime Ricardo Cortés Quintero

Pedagogía e Investigación Disciplinar [A]

El entrecruzamiento del arte y el diseño son constantes procesos transformativos. La observancia de sus orígenes históricos desde visiones particulares, la manera de proceder de sus exponentes principales, las disciplinas adyacentes que intervienen al interior e interacción de las mismas, los distintos modos de creación, las teorizaciones fundantes y contemporáneas de las disciplinas, sus posturas actuales delante del empirismo, la educación por competencias y la formación universitaria; y por último la exposición de su lenguaje multisensorial particular, desde la observación de aquello que teóricamente usa un artista y diseñador contemporáneo en el acto de creación. Ha cambiado el canal expresivo de las comunicaciones.

64. NARRATIVAS ALGORÍTMICAS: INTEGRANDO LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA LITERATURA EN LA UNIVERSIDAD

José Eduardo Cortes Torres

Entornos Digitales y Tecnologías [A]

La ponencia sistematiza experiencias innovadoras combinando literatura y tecnología, centradas en la lectura guiada con estudiantes de primer semestre de la Universidad Manuela Beltrán, utilizando herramientas de inteligencia artificial. Explora narrativas algorítmicas y el desarrollo de chatbots, data mining y Data Storytelling para nanosegmentación de audiencias y visualización de datos. Este enfoque interdisciplinario demuestra cómo la integración de literatura e inteligencia artificial enriquece la educación, potenciando habilidades y conocimientos en la era digital.

65. EDUCOMUNICACIÓN Y NARRATIVAS TRANSMEDIA: PAUTAS PARA EL DISEÑO DE ENSEÑANZA

Natalia Corvalan, Luis Blasco

Pedagogía e Investigación Disciplinar [J]

Esta ponencia presenta un acercamiento al diseño de experiencias educativas transmedia desde la perspectiva de la educomunicación. Exploraremos las tramas esenciales propuestas por Mariana Ferrarelli (2023) -curricular, didáctica y mediática- y profundizaremos en aspectos clave como la intervención y la sostenibilidad, con el objetivo de transformar las prácticas educativas tradicionales y fomentar el desarrollo de competencias digitales y creativas en el estudiantado.

A través de narrativas transmedia que conecten diversos medios y formatos, buscamos diseñar propuestas educativas innovadoras, atractivas y significativas. Los invitamos a reflexionar sobre cómo aplicar estos principios en sus propias prácticas educativas y co-crear experiencias de aprendizaje transformadoras para nuestros/as estudiantes.

66. LA I.A. LLEGÓ A LA ESCUELA. EXPLORANDO EL CHATGPT EN EL AULA

Mario Cwi

Entornos Digitales y Tecnologías [D]

A partir de que ChatGPT llegó a la escuela nos propusimos explorar sus potencialidades en las aulas. Estas experiencias se transformaron en un libro que refleja cómo, docentes y estudiantes, se involucran en el arte de preguntar en la era de las respuestas automáticas. ¿Cómo planificar la enseñanza para que los estudiantes conversen de manera crítica con la I.A.? ¿Cómo mantener un rol protagónico del docente? ¿Cómo comprender el detrás de escena de la I.A.? Durante la presentación se analizarán estos desafíos, en base a las experiencias documentadas en el libro recientemente publicado.

67. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS DE MANERA AUTÓNOMA

Octavio Javier da Silva Gillig, Sebastián Javier Calderón

Entornos Digitales y Tecnologías [D]

A partir de nuestra experiencia impartiendo clases de Programación y Robótica, hemos observado que un número significativo de estudiantes enfrenta dificultades para resolver problemas sin asistencia. Aunque fomentamos la creatividad y alentamos a los estudiantes a trabajar de manera independiente, a menudo se encuentran incapaces de solucionar problemas sencillos durante el desarrollo de sus proyectos. Esta situación recurrente nos ha llevado a reflexionar sobre la importancia de lo que denominamos "Autonomía Tecnológica". Este término hace referencia a la capacidad de una persona para enfrentar y resolver problemas tecnológicos por su propia cuenta, sin depender de ayuda externa.

68. APRENDER A MODERAR FOROS VIRTUALES: EXPERIENCIAS

Noralbis De Armas

Entornos Digitales y Tecnologías [G]

El resumen de la ponencia "Aprender a Moderar Foros Virtuales: Experiencias" se basa en la adquisición de valiosas lecciones y estrategias para la moderación efectiva de foros virtuales. Durante el curso, se exploraron técnicas de moderación, manejo de conflictos, fomento de la participación y creación

de un entorno seguro y respetuoso. Estas experiencias han permitido mejorar la calidad de la interacción en los foros virtuales, promoviendo el aprendizaje colaborativo y el desarrollo del pensamiento crítico entre los participantes. La participación activa en los foros virtuales ha demostrado ser una herramienta efectiva para el intercambio de ideas, la construcción compartida del conocimiento y el desarrollo de habilidades de autorregulación en los estudiantes.

69. DISEÑO EXPANDIDO: ALGORITMOS Y PLUG INS COMO INSTRUMENTOS PARA LA IDEACIÓN ESPACIAL

Andrea De Monte

Entornos Digitales y Tecnologías [C]

El diseño expandido refiere a la exploración de recursos e instrumentos propios de tecnologías digitales que han ampliado el horizonte de posibilidades para la ideación, representación y construcción de arquitectura en espacios análogos y digitales. El aprendizaje de la arquitectura, en tanto ámbito proyectivo, requiere el acercamiento operativo- creativo de instrumentos digitales en la búsqueda de tender a desarrollar un lenguaje estético y productivo contemporáneo. Prácticas que promuevan la interacción y efectividad movilizadora de una arquitectura situada que, articulando medios y fines, se vincule a una noción expandida del diseño. La experiencia práctica se desarrolla en etapas de ideación espacial y se propone como campo para la investigación proyectual. El acercamiento al problema de diseño se establece a partir de la condición a priori de experimentar con plug ins en diversos software de edición tridimensional (elección libre), en operaciones que devienen inevitablemente en descubrimientos de patrones-estructuras no previstas, azarosas o aleatorias como vías creativas alternativas (expansiones) frente a lo racional- controlado. La serendipia y la intuición relacional funcionan como posibilidades implícitas en el proceso de aprendizaje de la arquitectura. Acciones de mediación-interacción de procesos algorítmicos y heurísticos como recursos aplicados a la ideación, representación y simulación espacial en arquitecturas análogo y / o digitales.

70. ¿POR QUÉ RESULTA IMPRESCINDIBLE PARA LA LABOR DOCENTE LLEVAR REGISTROS DE LAS PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA?

María Laura Del Franco, Gisela Muñoz

Creatividad en el Aula [D]

Recursos para plasmar impresiones, inspiraciones e ideas en la práctica cotidiana docente. Modelos de registros e informes de gestión. Autoproyección y valoración de las acciones incompletas.

71. IA GENERATIVA EN CARRERAS DE PERIODISMO Y PUBLICIDAD DE LA UCA. UN ESTUDIO DE CASO

Paola Dellepiane

Entornos Digitales y Tecnologías [F]

La presente investigación es fruto de la aplicación de herramientas de IA generativa ChatGPT de OpenAI, para el desarrollo de actividades en un aula virtual. Además, presenta un carácter interdisciplinario, puesto que estas actividades han sido implementadas en asignaturas de las carreras de Comunicación Publicitaria e Institucional, Comunicación Digital Interactiva y Comunicación Periodística, en diversas asignaturas que van desde los primeros hasta últimos años de las respectivas carreras. Nos proponemos como resultado de este trabajo, sistematizar la experiencia de implementación de actividades de aprendizaje con IA generativa en diversas situaciones de enseñanza. El trabajo de investigación se encuentra en curso, por lo que en los próximos meses contaremos con los hallazgos obtenidos, sobre los que es posible producir contenido con la asistencia de la IA generativa.

72. EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL

Marcela Díaz Trincado

Pedagogía e Investigación Disciplinar [I]

En los establecimientos educacionales, junto al currículum, se contemplan una serie de temáticas dedicadas a la formación integral de niñas, niños y adolescentes, las que, expresadas en políticas públicas, planes y estrategias de gestión, buscan garantizar diferentes dimensiones de sus derechos humanos en el espacio escolar. En este sentido, el desarrollo de la autonomía progresiva de niñas, niños y adolescentes es importante de atender en el espacio escolar, pues permite abordar el aumento paulatino de su capacidad de responsabilización y toma de decisiones respecto de aspectos que afectan sus vidas. El desarrollo y profundización de capacidades que favorecen la autonomía de los niños, niñas y adolescentes se ve afectado, no sólo por la edad, sino también por aspectos culturales y por las experiencias individuales y colectivas que configuran su trayectoria de vida. La autonomía progresiva puede desarrollarse en diferentes instancias de la vida escolar, y se pueden distinguir en:

- El aula, entendida como el lugar donde se materializa el currículum vigente, y donde se desarrollan las habilidades, conocimientos y actitudes de niñas, niños y adolescentes.
- Los espacios donde se desarrollan actividades, estrategias y acciones que complementan el proceso de formación curricular y motivan la participación estudiantil "fuera del aula", a saber, en actividades extraprogramáticas.
- Las acciones de integración que promueven el compromiso y la participación cotidiana de toda la comunidad educativa para construir una cultura democrática, basada en los derechos humanos.

73. INCUBADORA UNIVERSITARIA: CAPACITACIÓN PARA EL EMPRENDIMIENTO Y EL DESARROLLO DE IDEAS PARA NEGOCIOS

Elia Domínguez

Pedagogía e Investigación Disciplinar [F]

La presente investigación pretende dar a conocer la incubadora de negocios como una alternativa para el tejido productivo desde los espacios de la universidad. A sabiendas de que se trata de una propuesta innovadora capaz de aportar asesoría y acompañamiento a emprendedores para validar ideas de negocios o minimizar el riesgo técnico-comercial. El esfuerzo investigativo se desarrolló desde el enfoque socio-crítico de la investigación-acción educativa. El objetivo se centró en identificar las capacidades que tiene la universidad para fomentar la creación de conocimiento mediante el diálogo de saberes. Por lo tanto se trata de una herramienta educativa de impacto social.

74. SOFTWARE DE PROYECTOS DE GRADO

Jaime Dongo Galliani

Pedagogía e Investigación Disciplinar [J]

El presente cambia la visión vertical a una visión de proceso transversal del principal producto académico de nuestros alumnos en SENATI. Ello simplifica el procedimiento y permite el registro de indicadores para optar a nivel directivo por estrategias que permitan elevar el nivel de nuestros egresados.

75. LA FUSIÓN DE LA PARAGOGÍA Y LAS INSIGNIAS DIGITALES. TRANSFORMANDO LA EDUCACIÓN A DISTANCIA INTEGRANDO LAS TECNOLOGÍAS EMERGENTES PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE PERSONALIZADO

Miguel Duque

Entornos Digitales y Tecnologías [B]

La convergencia de la paragogía, las insignias digitales y las plataformas de mensajería instantánea con Wakelet, Telegram, y formularios de recolección en línea marca huella en la educación a distancia. En consecuencia, los estudiantes sentirán mayor compromiso y responsabilidad, y clases centradas en el estudiante, le permitirá a los educadores aspectos más centralizados y personalizables de la educación. En otras palabras, cada método será personalizado de acuerdo con las necesidades y preferencias de un estudiante específico, lo que permitirá maximizar su potencial, así como el potencial de la herramienta en sí.

76. LA LUDIFICACIÓN Y LA EDUCACIÓN ENTRE PARES COMO ESTRATEGIA EDUCACIONAL

Miguel Duque

Creatividad en el Aula [G]

El estudio se centró en el uso de la ludificación y la educación entre pares como estrategia motivacional en cursos intensivos de inglés para estudiantes de medicina veterinaria. Con este objetivo se realizó una clase de manera híbrida en donde se trabajó con el tema "Call of Duty Ghost" entonces a través de mensajería instantánea, se enviaron audios y videos motivacionales relacionados con el tema, estableciendo conexiones con el curso de inglés. Además, se introdujo otra variable que consistía en una estudiante que asumía el rol de profesor asistente y explicaba a través de la mensajería, un proceso que se desarrolló enteramente en la plataforma Moodle. Los resultados fueron muy positivos, ya que las instrucciones desafiaban a los estudiantes desde el popular juego "Call of Duty Ghost", lo que contribuyó significativamente a la motivación y el compromiso de los estudiantes.

77. DA SALA DE AULA AO FEED: UTILIZANDO O TIKTOK PARA DESMISTIFICAR A QUÍMICA

Emanuel Eliabe Alves

Entornos Digitales y Tecnologías [F]

Os vídeos curtos do TikTok vem ao longo dos anos despertando a atenção dos educadores. Assim, desenvolver a fluência para a produção de conteúdos nesta plataforma pode contribuir na performance docente. Este trabalho consiste do relato de experiência da produção de vídeos no TikTok, para mediação do Ensino de Química. Pode-se inferir que uma das vantagens da produção e distribuição de conteúdos nessa plataforma é a aceitabilidade destes pelo público jovem, devido à facilidade de acesso à informação, bem como a curta demanda de tempo dos mesmos. Por outro lado, a produção requer fluência nas mídias digitais e criatividade.

78. PROMOVENDO O ENGAJAMENTO DOS ESTUDANTES POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO

Emanuel Eliabe Alves

Entornos Digitales y Tecnologías [F]

O Google Forms é um serviço de gerenciamento de pesquisas e formulários online, lançado em 2018, que pode ser utilizado na mediação pedagógica. O professor poderá utilizar esses recursos para tornar suas aulas mais atrativas e participativas. Nesse sentido, o trabalho aborda um relato de experiência sobre a criação e aplicação de uma atividade gamificada no Google Forms, para o ensino de Ciências. O público alvo

consistiu de 24 estudantes do sexto ano do fundamental. A partir da proposta, os estudantes engajaram-se no processo de aprendizagem, avaliando a experiência como positiva, divertida e didática.

79. USO ÉTICO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES PARA AMÉRICA LATINA

Gerardo Elías Navarrete Terán

Entornos Digitales y Tecnologías [C]

En la era digital, la inteligencia artificial (IA) se ha convertido en una herramienta poderosa con el potencial de transformar la educación superior. A medida que avanzamos hacia un futuro cada vez más digitalizado, es esencial abordar las implicaciones éticas del uso de la IA en el ámbito educativo. Esta ponencia se centrará en los desafíos y oportunidades que presenta la implementación ética de la IA en la educación superior, con un enfoque particular en América Latina. La presentación explorará cómo la IA puede mejorar la calidad educativa, personalizar el aprendizaje y optimizar la gestión institucional. Sin embargo, también se discutirán las preocupaciones éticas, como la privacidad de los datos, la equidad en el acceso a la tecnología y el impacto en el empleo docente. A través de casos de estudio y ejemplos prácticos, se destacará la importancia de establecer marcos éticos claros y políticas públicas que guíen el uso responsable de la IA en nuestras instituciones educativas. Además, se abordará la necesidad de capacitar a los educadores en el uso de tecnologías avanzadas y fomentar una cultura de innovación responsable. En este contexto, se presentará mi experiencia de 38 años en la educación superior y mi reciente especialización en inteligencia artificial e ingeniería de prompts, subrayando la importancia de la formación continua y la adaptación a los nuevos desafíos tecnológicos. Finalmente, se propondrán estrategias y recomendaciones para que las instituciones de educación superior en América Latina puedan aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la IA, mientras se aseguran de que su implementación sea justa, inclusiva y ética.

80. CREACIÓN DE APLICACIONES

Silvia Susana Escobar

Entornos Digitales y Tecnologías [A]

Presentación de proyectos donde los estudiantes diseñan y crean aplicaciones para celulares y controles para proyectos de robótica con Arduino.

81. REDICTADO DE ANÁLISIS MATEMÁTICO: UN RITMO NUEVO PARA EL APRENDIZAJE

*Analía Isabel Espinosa, Fiorella Liliana Lunardi Del Bosco,
María Laura Aliaga*

Creatividad en el Aula [G]

Como docentes del redictado de Análisis Matemático I, cada año nos enfrentábamos a cursos donde predominaba el bajo entusiasmo, desgano y desmotivación. Por ello nos propusimos transformar la cursada en una experiencia dinámica y motivadora a través de la evaluación continua con “llaves” digitales. Estas brindaron retroalimentación inmediata, fomentaron el aprendizaje activo y la discusión en clase, convirtiendo el estudio en un hábito diario. Los alumnos identificaron sus fortalezas y áreas de mejora, impulsando su autonomía. En definitiva, las “llaves” abrieron las puertas a un nuevo ritmo en Análisis I, donde la motivación y el dinamismo fueron clave para el éxito.

82. REALIDAD VIRTUAL: UNA HERRAMIENTA PARA EXPLORAR EL APARATO DIGESTIVO

*Karla Espinoza, María Augusta Jimbo Cabzaca,
Jessica Betsabeth Romero Zhizhpón*

Entornos Digitales y Tecnologías [E]

El estudio analizó cómo la realidad virtual puede reforzar la enseñanza de la anatomía del aparato digestivo mediante un laboratorio 3D no inmersivo dirigido a estudiantes de nivel superior. La realidad virtual permitió una exploración detallada e interactiva de las estructuras digestivas en un entorno tridimensional. Los resultados señalan que el uso de esta tecnología mejora la comprensión y retención de los conceptos anatómicos. En conclusión, la experiencia proporciona datos para valorar que el laboratorio tiene un impacto positivo en el aprendizaje del aparato digestivo, ofreciendo una alternativa innovadora como herramienta que enriquece la enseñanza y fortalece las estrategias pedagógicas. Keywords: Realidad virtual, laboratorio virtual, anatomía, aparato digestivo.

83. CARACTERIZACIÓN DEL RECONOCIMIENTO FACIAL Y CORPORAL CON IA

Ronald Espitia

Entornos Digitales y Tecnologías [G]

Los procesos de reconocimiento de la inteligencia artificial se han desarrollado a lo largo de varias décadas, comenzando con simples algoritmos de detección de patrones hasta llegar a sofisticados sistemas basados en redes neuronales profundas. El reconocimiento facial se centra en la identificación de rasgos específicos del rostro, mientras que el reconocimiento

corporal abarca la detección y análisis de posturas y movimientos. Históricamente, el reconocimiento facial ganó impulso en los años 90, pero fue con el advenimiento de técnicas como el aprendizaje profundo, en la última década, que se lograron avances significativos en precisión y velocidad. Estos desarrollos han llevado a la implementación de estas tecnologías en múltiples sectores, desde la seguridad pública hasta la atención médica, desde el desarrollo gráfico y en los procesos de la animación, es accesible para que todo tipo de público logre converger en la dinámica de su uso.

84. ACTIVIDAD INTEGRADORA Y PEDAGÓGICA. N ABORDAJE DESDE DISTINTAS DISCIPLINAS: EMBRIOLOGÍA, HISTOLOGÍA, DERMATOLOGÍA, FÍSICA, SALUD MENTAL Y GÉNERO

*Verónica Estrella, Natalia Godoy, Paula Daneri,
María Florencia Tomat, Silvia Greter*

Pedagogía e Investigación Disciplinar [F]

El objetivo de esta actividad es integrar contenidos Histológicos, del órgano cutáneo más extenso del cuerpo humano; su mirada desde el Género, la Salud mental y la física biológica. Se realiza esta experiencia pedagógica y didáctica en la cual alumnos de segundo año de la carrera de medicina, partiendo de una situación problema, un caso clínico real y disparador, para que los alumnos puedan contar y relacionar sus vivencias y experiencias previas a los conocimientos incorporados en el área de Sexualidad y Género y mediante este trabajo grupal, un cuestionario guía; apoyándose en la bibliografía, y en el seminario integrador. Se puedan evaluar conocimientos previos, trabajo grupal integrador y retroalimentación de la actividad planteada.

85. CONSTRUCCIÓN VOCACIONAL EN EL ÁREA DE LA SALUD

Rodrigo Eugui Ferrari, Rodrigo Ferreira Hartwig

Pedagogía e Investigación Disciplinar [C]

El curso “Universidad y Profesiones de la Salud” pertenece al primer semestre del Ciclo Inicial Optativo del Área de la Salud, propuesta que se dicta en la Sede Paysandú del CENUR Litoral Norte (Udelar). Uno de sus objetivos es aproximar a los y las estudiantes a las diferentes disciplinas del área para favorecer el proceso de construcción vocacional. Al respecto, en el último módulo se desarrollan actividades sobre perfiles profesionales, posibilidades de inserción laboral, así como aspectos éticos. Este trabajo presentará reflexiones sobre algunas experiencias / voces de docentes y estudiantes.

86. DISEÑO DE MATERIALES Y ACTIVIDADES CON REALIDAD AUMENTADA. PERSPECTIVAS Y PRODUCCIONES DE DOCENTES EN FORMACIÓN

Marina Falasca

E-ducadores de Perfil T del mundo [A]

Coordinadora: *Cristina Velázquez*

Durante la última década, la Realidad Aumentada (RA) ha experimentado un notable avance y ha encontrado aplicaciones en diversos campos, incluida la educación. En esta presentación, se examinarán las ventajas de integrar la RA en las clases de idioma y se presentarán recomendaciones para crear materiales y diseñar actividades con herramientas como UniteAR. Además, se compartirán ejemplos de materiales didácticos creados por estudiantes de la cátedra Multimedia Aplicada a la Enseñanza del INSPT UTN, tales como un glosario interactivo para facilitar la comprensión y el aprendizaje del vocabulario específico de una unidad de libro de texto tradicional.

87. O QUE EU VOU SER QUANDO ME FORMAR EM PUBLICIDADE? CARTOGRAFIA DO PORVIR PROFISSIONAL

Alessandro Felipe

Pedagogía e Investigación Disciplinar [H]

O presente texto apresenta uma cartografia sobre relatos de estudantes ingressantes no curso de ensino superior em Publicidade de uma universidade pública do Brasil. Por meio de 18 textos, apresentamos uma análise cartográfica do conteúdo apresentando. Com abordagem qualitativa e objetivos exploratórios, inferimos os seguintes platôs: expectativa e realidade, intersseccionalidade e possibilidades de atuação profissional no campo publicitário.

88. O DESIGN GRÁFICO COMO OBJETO E INSTRUMENTO DE PESQUISA

Rodrigo Fernandes Pissetti

Pedagogía e Investigación Disciplinar [C]

A pesquisa em design gráfico pode ser realizada seguindo três abordagens distintas: Pesquisa sobre design: Tem como objetivo compreender abordagens, perspectivas e contextos do design gráfico como assunto, por meio de histórias, estilos, influências etc. Pesquisa dentro do design: O design gráfico serve de instrumento de pesquisa, em investigações para gerar insights. Centrada no processo de design em si, a pesquisa estuda os artefatos, métodos e práticas projetuais. Pesquisa por meio do design: Estudo onde o design gráfico é visto como formador do ambiente visual, ao lado das formas de cultura visual reconhecidas – arte, cinema, televisão, fotografia, publicidade etc.

89. DESAFÍOS EN LA ARTICULACIÓN ENTRE NIVEL SECUNDARIO Y UNIVERSITARIO: CONSTRUYENDO EL OFICIO DE ESTUDIANTE

Gimena Inés Fernández, María Soledad Chiramberro

Pedagogía e Investigación Disciplinar [D]

El ingreso de los estudiantes a la universidad se encuentra marcado por la necesidad de enfrentar una serie de rupturas: conocer una nueva cultura institucional, un nuevo campo de conocimiento, representaciones de la universidad construidas socialmente, aprender a convivir con otros y vivir experiencias que se distancian de lo cotidiano y lo conocido. El presente trabajo da cuenta de las estrategias desplegadas por el equipo de Ingreso, Permanencia y Egreso de la Facultad de Ciencias Sociales (UNICEN) en la articulación con el nivel secundario de la provincia de Buenos Aires, con el propósito de comenzar a construir ese “oficio” de estudiante.

90. COMPETENCIAS INVESTIGATIVAS EN ESTUDIANTES DE PREGRADO EN EL ÁREA CIENCIAS ADMINISTRATIVAS DE PASTO

Leidy Susana Fierro Escobar, Andrés Felipe Rojas Zapata

Pedagogía e Investigación Disciplinar [A]

Este proyecto de investigación busca abordar la problemática existente en la formación investigativa de los estudiantes de ciencias administrativas del Municipio de Pasto - Departamento de Nariño (Colombia), y se espera que los resultados obtenidos aporten información valiosa para mejorar la calidad de la educación en investigación en esta área del conocimiento. Esta ponencia internacional tiene el objetivo de compartir los hallazgos y promover una discusión enriquecedora sobre la importancia de la formación investigativa en la educación universitaria.

91. CAPACITACIÓN DE FORMADORES EN TIEMPOS DE IA: PREMISAS, EXPERIENCIAS Y PROYECCIONES

Pedro Figueroa

Pedagogía e Investigación Disciplinar [I]

La ponencia aborda la capacitación de docentes en el contexto de la Inteligencia Artificial (IA), destacando premisas, experiencias y proyecciones. Se comparten percepciones iniciales, trayectorias y resultados de cursos impartidos a profesores universitarios de diferentes países de Latinoamérica. Se ofrecen sugerencias y orientaciones para repensar la formación de formadores desde una perspectiva tecnopedagógica, promoviendo un enfoque que va más allá del mero uso instrumental de herramientas de IA en la enseñanza. El objetivo final es realizar un aporte para una comprensión más profunda y reflexiva sobre cómo integrar efectivamente la IA en la práctica educativa.

92. LOS PROYECTOS DE AULA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL PROGRAMA DE PUBLICIDAD DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA LUIS AMIGÓ

*Aura María Florian Morales,
Jhon Esteban Morales Quintero*
Creatividad en el Aula [C]

Los proyectos de aula se presentan como un espacio crucial para la interrelación de diferentes saberes, donde los estudiantes desarrollan proyectos de creación, investigación y comunicación académica. Durante este proceso, cabe resaltar que los estudiantes ejecutan procesos de conceptualización y creación de productos con una orientación estratégica hacia la inclusión en la sociedad y el mercado. Por tanto, se plantean los proyectos de aula como una metodología para la formación profesional y académica, especialmente en el contexto de las artes aplicadas y la publicidad. Se resalta del proyecto de aula, la capacidad para involucrar a los estudiantes en procesos de investigación y de esta manera, se abordan problemas complejos en contextos reales, fomentando la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje. El papel del docente en el proyecto de aula se redefine como facilitador del aprendizaje, dirigiendo el trabajo del proyecto y proporcionando orientación metodológica. Se destaca la importancia de desarrollar habilidades pedagógicas para integrar teorías y métodos en el análisis de problemas, con el fin de promover un aprendizaje significativo, la resolución de problemas y la formación de profesionales capaces de enfrentar los desafíos del mundo laboral actual.

93. LA INCORPORACIÓN DE VARONES EN TRABAJOS FEMINIZADOS: MAESTROS JARDINEROS

Paula Daniela Franco
Pedagogía e Investigación Disciplinar [A]

La feminización del trabajo es la incorporación de varones en aquellas tareas y labores tradicionalmente relacionadas al género femenino. Un proceso que viene siendo estudiado desde hace ya varios años tanto en el campo del género como en el del trabajo. Dentro de las ocupaciones "realizadas por mujeres" se encuentra mayormente el área relacionada a la educación en el nivel inicial que implica la tarea de enseñar y cuidar en la primera infancia que comúnmente es llamado "jardín de infantes o maternal". Por esta razón, en este estudio se analiza la incorporación de varones en esta área educativa como camino hacia la igualdad de género.

94. EL DISEÑO, LA CREACIÓN Y LA CURACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES EN EL NIVEL UNIVERSITARIO

Vanessa Frascino
Pedagogía e Investigación Disciplinar [A]

La docente-investigadora, en su rol de contenidista y tutora de los módulos de TIC de la Licenciatura en la Enseñanza del Inglés (UBP) relatará su experiencia entrenando a futuras licenciadas en el diseño, producción y curación de sus propias producciones digitales mediadas por tecnologías para "didactizar" sus clases. A través de la implementación de teorías de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua e importantes conceptos de TIC: Artificial Intelligence (AI), the Internet of Things (IoT), Machine Learning (ML), exploraremos cómo las estudiantes pudieron crear con tecnología luego de transitar los módulos y potenciar la calidad educativa en sus contextos profesionales.

95. ECOS DIGITALES: PALACIOS DE MEMORIA EN TIEMPOS DE INFORMACIÓN

Ian Fridman
Entornos Digitales y Tecnologías [D]

Mi investigación se adentra en el fascinante mundo de los palacios de la memoria, específicamente mediante el método de Lossi, que convierte espacios visuales en poderosas herramientas de recuerdo. En nuestra era digital, donde la sobreestimulación y la disminución de la capacidad de atención amenazan nuestra memoria, la realidad virtual emerge como un aliado formidable. Exploro cómo entornos inmersivos pueden no solo mejorar nuestra capacidad para recordar, sino también transformar la educación y el aprendizaje. Imagina una estrategia pedagógica donde la tecnología no sólo preserva, sino que también enriquece nuestra memoria, convirtiendo la información en recuerdos significativos y duraderos.

96. ALUMNOS CREATIVOS QUE SE DESTACAN

Victoria Gabriel
Creatividad en el Aula [A]

En esta nueva participación en Interfaces, me gustaría mostrar los trabajos de dos alumnas. Como docente de Diseño de Indumentaria II en modalidad online, les otorgué a ambas el mismo concepto: Ciudades Coloridas. De esta manera, las alumnas seleccionaron dos ciudades totalmente diferentes que fueron Nara (Japón) y Jaipur (India) y con esas dos ciudades trabajaron durante toda la cursada. Tal fue la investigación que hicieron que nos transportaron por un viaje muy completo, donde se pudo apreciar la cultura de ambas ciudades, sus

paletas de colores, sus texturas, sus materiales textiles y gran parte de su riqueza cultural. Finalmente, culminaron el proyecto audiovisual de manera muy satisfactoria donde se notó todo el gran trabajo realizado y la creatividad de ambas durante la cursada.

97. LA PRESENTACIÓN VISUAL DEL PROYECTO INTEGRADOR

Victoria Florencia Gabriel

Pedagogía e Investigación Disciplinar [E]

Como docente de Diseño de Indumentaria I de manera asincrónica y sincrónica, cuando comienza el proceso de diseño de la cátedra les pido que desde un concepto general seleccionen uno para poder desarrollar todo el cuatrimestre. Cada instancia del proceso abarca, desde un cuaderno de ideas, un panel conceptual, un moodboard, texturas tanto táctiles como visuales, el desarrollo de dos series, dos envoltentes, una producción de modas con sus paneles y muchas instancias más. Cada paso que los alumnos van desarrollando, se les pide que armen una presentación visual, siempre respetando el concepto que se seleccionó desde el comienzo del cuatrimestre. Dicha presentación, es una buena estrategia visual para que los alumnos una vez finalizado el cuatrimestre puedan mostrarlo cómo portfolio de sus proyectos integradores.

98. DISEÑANDO EL AULA DE LAS POSIBILIDADES

María Cecilia Gagliano

Pedagogía e Investigación Disciplinar [E]

Un aporte del coaching ontológico profesional a la educación de nivel secundario que apunta a potenciar las fortalezas de los estudiantes, a colaborar con la misión del educador y a sostener y acompañar el lugar de la familia en el camino del aprendizaje.

99. RECURSOS PARA EL ABORDAJE DE LAS PORTADAS DE REVISTAS

María Paula Gago, María Begoña Aguirre, Juan Ignacio Mallada

Creatividad en el Aula [F]

Este trabajo presenta estrategias de enseñanza para favorecer el aprendizaje de categorías operativas de la sociosemiótica y el análisis del discurso dado que permiten fijar posiciones y niveles de análisis para el estudio de los niveles temático, retórico y enunciativo de un corpus. Estas estrategias pueden ser relevantes para estudiantes de diseño y comunicación interesados en el análisis y producción de portadas de revistas. La tapa de un medio gráfico es crucial porque capta la atención del público, da cuenta de su identidad editorial y visual y des-

taca noticias clave, permitiendo a un semanario destacarse en el mercado de publicaciones.

100. EL LIBRO INTERVENIDO COMO RECURSO DIDÁCTICO

María Renata Galliano, María José Lucero Sosa, Mariela Medina

Creatividad en el Aula [A]

Se propone socializar una experiencia vivenciada en el marco del espacio curricular Didáctica General para el Profesorado de Educación Secundaria en Lengua y Literatura del Instituto de Formación Docente Continua San Luis. La elaboración de un libro intervenido como recurso didáctico intenta ofrecerles a las y los estudiantes un espacio que permita a través del arte, incorporar, crear y recrear un libro como una herramienta didáctica innovadora, otorgando herramientas y estrategias de enseñanza en la formación continua de futuros docentes desde una perspectiva crítica, reflexiva y artística de la implicancia de hacer docencia y ser docente.

101. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA TÉCNICA Y SU IMPLICANCIA EN LA FORMACIÓN DOCENTE

Elisabet Guadalupe Gamboa, Marcela Carrivale, Edgardo Matías González, Ignacio Cornaglia

Pedagogía e Investigación Disciplinar [C]

La investigación sobre estilos de aprendizaje y enseñanza es fundamental en la educación, aunque su aplicación en la educación técnica es limitada. Este estudio busca identificar los Estilos de Enseñanza (EE) y Estilos de Aprendizaje (EA), así como reconocer las debilidades y fortalezas de las estrategias de enseñanza en escuelas técnicas. Es crucial que los docentes diseñen estrategias adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes, proporcionando múltiples vías de acceso al conocimiento para un aprendizaje efectivo. Este análisis identifica y propone estrategias pedagógicas adecuadas, promoviendo los estilos más representados y potenciando los menos predominantes, mejorando así las prácticas docentes.

102. TECNOLOGÍAS PARA LA PAZ: PERSPECTIVAS DE INNOVACIÓN DESDE EL DISEÑO

Jhon García

Entornos Digitales y Tecnologías [B]

La ponencia busca dar a conocer como desde el design thinking se han desarrollado procesos investigativos que han permitido y facilitado la construcción de soluciones tecnológicas digitales, enmarcadas en aspectos como la recuperación de memoria histórica y reflexiones en torno al conflicto armado en algunas poblaciones de Colombia. Así mismo, busca evi-

denciar algunas lecciones identificadas en torno a la gestión, cooperación y trabajo en equipo entre diferentes actores académicos y su relación con las comunidades para la creación de contenidos digitales bajo el contexto de procesos de paz.

103. PROCESOS DE DISEÑO PARA LA IDENTIDAD VISUAL DE LOS SITIOS WEB

Jhon García, Giovanni Romero Perez

Creatividad en el Aula [D]

La presente ponencia busca poner de relieve desde la perspectiva de un laboratorio de innovación en una institución de educación superior, cómo se promueven buenas prácticas, metodologías y procesos de colaboración interdisciplinarios para el desarrollo de tecnologías que permitieron la creación de un sistema de diseño para las identidad visual de los sitios web de la Universidad Nacional de Colombia.

104. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA FOMENTAR LA LECTURA EN EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL

Narcisca García Cajape

Pedagogía e Investigación Disciplinar [D]

El presente trabajo de investigación cumple con las funciones de garantizar una expectativa de garantizar estrategias didácticas llamativas, innovadoras con diseño artístico que conlleve a atraer y fomentar la lectura en los niños de educación básica elemental, así mismo se puede orientar utilizar la tecnología como base importante en el desarrollo de habilidades y destrezas.

105. INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y BLOCK LEARNING PG PARA APRENDER HISTORIA

José Antonio García Cano

Creatividad en el Aula [G]

En la Preparatoria Estatal Número 8 se llevó a cabo un estudio de corte cualitativo en el cual un grupo de alumnos de segundo grado, cursando la asignatura de Historia de México, participaron en una experiencia de aprendizaje utilizando el Método Block Learning PG. Esta propuesta combina el uso de piezas de construcción de plástico tipo LEGO en conjunto con la potencia de la Inteligencia Artificial generativa, representada por chatbots como Chat GPT o Mónica. El objetivo principal era generar modelos a escala que representarán escenas clave del México Posrevolucionario, al tiempo que se desarrollaban narrativas históricas enriquecidas gracias a la asistencia de la IA para la mejora del proceso educativo.

106. GOOGLE FORMS COMO ROLLING PLAY GAME NO ENSINO DE QUÍMICA

Matheus Gass Lopes, Claudia Smaniotto Barin, Lara das Dores Santa

Pedagogía e Investigación Disciplinar [K]

A gamificação é uma metodologia ativa que propicia o engajamento dos estudantes no processo de aprendizagem. Nesse sentido, formar professores capacitados a usar ferramentas gamificadas pode ser uma alternativa viável para modificar os espaços escolares, tornando o Ensino de Química mais atrativo aos estudantes. Nesse sentido, o trabalho consiste de um relato de experiência da produção de atividades gamificadas no Google Forms visando adquirir a fluência tecnológico-pedagógica para a produção de recursos educacionais diferenciados. O planejamento, produção e teste da atividade no Google Forms possibilitaram a reflexão sobre a práxis e a aquisição dos saberes experienciais, definidos por Tardif (2014)

107. PLANIFICANDO UN JUEGO DE ESCAPE EN INGLÉS PARA TURISMO Y HOTELERÍA

Agustina Generoso, Soledad Aguilera,

Estefanía Stadelman

Creatividad en el Aula [B]

La Facultad de Turismo y Urbanismo de la UNSL contempla en su oferta académica carreras relacionadas con Turismo y Hotelería, las cuales cuentan en su estructura curricular con una amplia formación en la lengua inglesa. En la asignatura Inglés I actualmente se está desarrollando, en el marco de un Proyecto de Investigación que lleva de nombre: "Gamificación y Serious Game en situaciones de la Vida Universitaria", el diseño de un juego de escape original como recurso educativo, con el objetivo de incorporar técnicas innovadoras, mediante herramientas de gamificación como medio para fijar y afianzar conocimientos.

108. ESCALERAS DE ESCAPE: AVENTURA DIGITAL INTERACTIVA

Marina Gergich, Silvina Busto

E-ducadores de Perfil T del mundo [A]

Coordinadora: **Cristina Velázquez**

"Escalaeras de Escape: un misterio en UNQ" es una aventura digital interactiva que permite a las y los participantes aplicar y repasar los conocimientos adquiridos en lógica proposicional a través de una experiencia entretenida. Deben recorrer escenarios de la universidad resolviendo enigmas y desafíos lógicos interactivos que revelan la historia del surgimiento de la Universidad de Quilmes, la cual nació de una fábrica textil. A medida que descubren pistas que llevan a las escaleras misteriosas, obtendrán las premisas del razonamiento enigmático,

que deberán validar al final del juego para lograr escapar. Esta actividad, pensada para estudiantes de la materia “Elementos de programación y lógica”, combina aprendizaje y diversión, fomentando el pensamiento crítico y la aplicación práctica de conceptos lógicos en un entorno dinámico y atractivo.

109. EDU-ENTRETENIMIENTO: ABORDANDO LA EDUCACIÓN INCLUSIVA EN SERIES DE FICCIÓN

*Javier Gil Quintana, Simón Gil Tevar,
Jose Javier Hueso Romero*

Creatividad en el Aula [B]

Las series de ficción desempeñan un papel crucial en la formación de nuestras percepciones, actuando como poderosos agentes de socialización que rivalizan con la influencia de la educación formal. El auge de las plataformas de streaming ha ampliado enormemente la variedad de opciones disponibles, explorando una amplia gama de temas y realidades sociales. Estas series tienen la capacidad de moldear comportamientos, comunicar valores y estimular la reflexión, especialmente en lo que respecta a la diversidad funcional. Ejemplos como “Atípico”, “Pulseras Rojas” o “Pablo” ilustran este enfoque inclusivo, sirviendo como recursos educativos valiosos tanto en entornos escolares como fuera de ellos. Además, estas producciones generan debates y reflexiones que enriquecen la conciencia socio-cultural de los espectadores.

110. GAMIFICACIÓN E INNOVACIÓN EN LA ASIGNATURA: PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA

Simón Gil Tévar

Entornos Digitales y Tecnologías [D]

En el contexto de la asignatura Procesos de Enseñanza-Aprendizaje en la Facultad de Educación de Cuenca de la Universidad de Castilla-La Mancha, (UCLM), los docentes participaron en actividades que involucraban la investigación, el análisis y la implementación de estrategias de gamificación. Entonces como parte de estas actividades, los estudiantes exploraron y aplicaron esas estrategias diversas para reforzar el contenido del curso. Además, realizaron un análisis pormenorizado de las experiencias de gamificación, realizando una investigación sobre la temática. Como resultado, se puede ver que esta experiencia ha permitido integrar con éxito las estrategias de gamificación, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando al alumnado un aprendizaje significativo.

111. TRANSITAR LA MEMORIA. EL PASADO EN EL PRESENTE URBANO

*Mariángeles Glok Galli, Laura Hoffmann,
María Magdalena Wagner, Susana Elizabeth Peker*
Creatividad en el Aula [D]

En el análisis de los procesos vinculados con el Terrorismo de Estado, los lugares de memoria se constituyen en espacios claves. Presentamos una propuesta interdisciplinaria realizada en una escuela secundaria de Olavarría, Buenos Aires. El proyecto tiene como punto de partida un recorrido por marcas territoriales de la ciudad relacionadas con la última dictadura. El itinerario despliega propuestas que articulan a los contenidos con distintos lenguajes para generar productos que puedan ser compartidos con la comunidad. La inclusión en el abordaje de las TIC enriquece significativamente la experiencia y posiciona a los/as estudiantes como narradores activos de la memoria local.

112. CONSOLIDACIÓN DE LOS CONTENIDOS APRENDIDOS CON PROPUESTAS DE TALLERES EN LA COMUNIDAD

*Natalia Carolina Godoy, Verónica Estrella,
María Florencia Tomat, Paula Daneri*
Pedagogía e Investigación Disciplinar [F]

Consolidación de los contenidos aprendidos con propuestas de talleres en la comunidad. Área Sexualidad, Género y Reproducción, Facultad de Ciencias Médicas, Universidad Nacional de Rosario. En la Facultad de Ciencias Médicas de UNR se cambió el plan de estudio en 2001, apostando al aprendizaje autodidacta. Terminado el cursado de la materia se les ofrece participar voluntariamente de una actividad de extensión universitaria donde volverán a trabajar los contenidos organizando charlas, talleres y folletería. De esta forma buscamos que el alumno vuelva a ver los contenidos y su aplicación desarrollando también destrezas de comunicación y empatía con la población. Vamos a presentar lo trabajado sobre “Qué sabemos de Planificación Familiar? Apostamos a fortalecer el aprendizaje y confrontar su vocación.

113. TECNICATURA SUPERIOR EN ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE

Brian Joel Agusín Gomez
Entornos Digitales y Tecnologías [C]

El proyecto de diseño informático para una plataforma de películas se constituyó como un organizador de los contenidos y procedimientos aprendidos por los estudiantes en los dos primeros años de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de

Software. Para la elaboración del proyecto se aplicaron conceptos de gestión de proyectos de software; modelado de datos, procesos y procedimientos; análisis y diseño estructurado y orientado a objetos e ingeniería de requerimientos que se integraron para generar una solución a un problema tecnológico preseleccionado por los cursantes del espacio Práctica Profesionalizante II.

114. AL VOLVER LA VISTA ATRÁS. REFLEXIONES TRAS EL PASO POR LOS ESPACIOS DE LA PRÁCTICA DOCENTE

María Noelia Gómez, Hugo Rolando Baigorria, Cristina Perez, Julia Outeda

Pedagogía e Investigación Disciplinar [H]

La experiencia es “eso que me pasa” con lo que pasa (Larrosa, 2006). Se implican en ella la singularidad, la propia subjetividad, las huellas y transformaciones que eso vivido dejó, tras el paso del tiempo, en cada una/o. En esta ponencia nos proponemos recuperar esas marcas, los principales aprendizajes y los sentidos que los espacios de “Práctica Profesional IV” y “Residencia Pedagógica” del Prof. de Educación Primaria de la UNVIME, dejaron en nuestras/os estudiantes. Las prácticas docentes se desarrollaron de manera anual, en cuatro escuelas de nivel primario de la ciudad de Justo Daract y en un trabajo colaborativo con docentes co-formadoras/es. Para nosotras/os es importante habilitar instancias de reflexión sobre las prácticas, contando con los testimonios de quienes vivieron estos espacios de formación, lo que nos ayuda, como equipo docente, a revisar constantemente nuestra propuesta pedagógica. El gran desafío en estos tiempos, es generar dispositivos de reflexión que permitan el desarrollo de competencias y habilidades para la formación de las/os mejores docentes del futuro.

115. EXPERIENCIA DE JUEGO EN FAMILIAS DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD MOTRIZ

Laura Gómez

Creatividad en el Aula [G]

El presente proyecto se basa en una investigación descriptiva con enfoque cualitativo, que se realizará en la Escuela Nro. 200 Especial para Discapacidad Motriz, ubicada en la ciudad de Montevideo. Pretende valorar una intervención en familias y alumnos para la implementación y mejora del uso de sistemas de comunicaciones aumentativas alternativas, a través de una actividad lúdica, de aprendizaje y de participación activa. La población de estudio será dirigida a un grupo de cuatro alumnos con discapacidad motriz, cursando 3er. año y sus familias. Los sistemas de comunicación aumentativa y alternativa (SAAC) son herramientas fundamentales para facilitar una comunicación efectiva.

116. EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN DISCIPLINAR EN ENTORNOS VIRTUALES

Martín González

Pedagogía e Investigación Disciplinar [B]

Proponer investigación y generar resultados del conocimiento en procesos disciplinares implementados en entornos virtuales identificados como “comunidades virtuales de aprendizaje” implica, necesariamente, reconocer su enorme complejidad intrínseca, asociada a la gama de usos que estas tecnologías nos permiten, debido principalmente a su diversidad y a la heterogeneidad de criterios utilizados para describirlos y clasificarlos. Tal parece que las (CVA) tienen una especial relevancia, en tanto que aparecen como los más utilizados en procesos de educación y formación en nuestra actualidad. A riesgo de simplificar el concepto podríamos afirmar que esta noción de comunidad de aprendizaje remite a la idea de un grupo de personas con diferentes niveles de experiencia y habilidades, mismas que son capaces de generar nuevo conocimiento a partir de la colaboración que establecen entre sí, a la construcción de nuevos enfoques que las herramientas colectivas apoyadas en los desarrollos modernos de la tecnología les permiten.

117. DISEÑO TECNO-PEDAGÓGICO DE CLASES. RELATO DE LA EXPERIENCIA EN EL PROFESORADO DE TEATRO DE UADER

Carina Vanesa González, María del Rosario Solari, Luciana Terreni

Entornos Digitales y Tecnologías [F]

El diseño tecno-pedagógico es una disciplina que se ocupa de planificar, desarrollar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje en los que la tecnología se integra de manera orgánica y estratégica en el diseño de actividades de que promuevan el aprendizaje significativo. En este trabajo se exponen una experiencia en la asignatura Informática Educativa para la formación de competencias en diseño tecno pedagógico de clases en el profesorado de teatro en la Universidad Autónoma de Entre Ríos, Sede Gualeguaychú.

118. DISEÑO TECNO-PEDAGÓGICO DE ACOMPAÑAR: TRAYECTORIAS EDUCATIVAS E INCLUSIÓN TECNOLÓGICA

María Sol González

Pedagogía e Investigación Disciplinar [D]

El presente trabajo aborda el diseño tecnopedagógico de “Acompañar: Curso para el ingreso al nivel superior”, partiendo de los resultados del proyecto de investigación en ejecución dependiente de la UNCA. En este marco, este análisis implica describir las dimensiones tecnológicas, pedagógicas e institucionales que se ponen en juego en la construcción de un

dispositivo pensado para la transición internivel. Esta presentación pone su énfasis en la primera etapa de hallazgos en relación a las percepciones de los estudiantes, los resultados en torno al impacto en las trayectorias educativas y posteriormente, en una propuesta de evaluación y dispositivo de mejora.

119. INFORME DE CONSULTORÍA SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS DE INCLUSIÓN EN LA IE MARÍA AUXILIADORA DE CHIGORODÓ

Alexander Alberto Gordillo Rojas, David Castrillón León
Pedagogía e Investigación Disciplinar [C]

La inclusión educativa es esencial para garantizar una educación de calidad, equitativa y accesible para todos los estudiantes, sin importar sus habilidades, necesidades o contextos socioculturales. En este contexto, hemos decidido intervenir y acompañar a la IE María Auxiliadora de Chigorodó en su proceso de transformación educativa, con el objetivo de implementar un plan estratégico de inclusión alineado con los principios establecidos en la Ley 1421 de 2017 y los estándares internacionales de inclusión educativa. Este esfuerzo también se alinea con la Meta 4 de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, que promueve una educación inclusiva y equitativa de calidad y fomenta oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

120. ¿NAVEGAR O NAUFRAGAR?. LA EDUCACIÓN DIGITAL DE LOS DOCENTES ANTE LOS DESAFÍOS DE LA ERA-INTERNET

Sebastián Guglielmone

Entornos Digitales y Tecnologías [B]

Son muchas las ventajas que supone Internet, sin embargo, de la misma forma en la que encontramos muchos beneficios, también se presentan peligros y/o problemas. Y si bien es cierto que alguna de estas amenazas puede afectar a cualquier usuario, lo preocupante es que también los menores de edad pueden estar dentro de este grupo. De ahí la importancia de que los futuros docentes reciban la formación adecuada para manejar diversas situaciones que pudieran presentarse con la incorporación de las TIC

121. LA LECTURA DIGITAL EN LA CLASE DE HISTORIA

Fabio Diego Gabriel Guzman

Creatividad en el Aula [F]

La lectura digital en la clase de historia es un tema cada vez más relevante en la era digital, donde la tecnología ha revolucionado la forma en que los estudiantes acceden y procesan la información. En este ensayo académico, se explorará cómo la lectura digital puede ser integrada en la clase de historia para mejorar la comprensión y retención del contenido histórico, así

como para desarrollar habilidades críticas y de evaluación. La lectura digital ofrece una amplia variedad de ventajas en la enseñanza de la historia, incluyendo la capacidad de acceder a una gran cantidad de recursos y materiales educativos, la posibilidad de interactuar con los estudiantes de manera más efectiva y la oportunidad de desarrollar habilidades críticas y de evaluación. Además, la lectura digital puede ser utilizada para crear contenido interactivo y multimedia que ayude a los estudiantes a visualizar y comprender mejor los conceptos históricos.

122. JORNADA ESCOLAR COMPLEMENTARIA PARA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA MEDIANTE ABP

Lina Margarita Henao-Gómez, Sonia Liseth Peñaloza Bohórquez, Carlos Manuel Valbuena Téllez, Jenny Paola Montoya Peña, Carlos Armando Mejía León
Pedagogía e Investigación Disciplinar [A]

La UNC desarrolla el programa Jornada Escolar Complementaria de Comfenalco Santander en las modalidades de Emprendimiento y Ciencia y Tecnología, dirigido a colegios oficiales para promover la permanencia escolar, el fortalecimiento de competencias básicas y el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes, usando el modelo ABP. Este proceso formativo tiene como espacios de aprendizaje talleres, trabajo con expertos, uso de material didáctico y preparación para presentación de proyectos. Durante su implementación han participado 324 jóvenes en Emprendimiento y 778 estudiantes en Ciencia y Tecnología, con proyectos sobre iniciativas empresariales para abordar desafíos locales, desarrollos informáticos, robótica y programación.

123. PROCEDIMIENTO PARA CERTIFICAR EL TUTOR VIRTUAL EN CUBA

Eilín Hernández, Noralbis De Armas,

Santiago León Martínez

Entornos Digitales y Tecnologías [A]

El docente en educación virtual o tutor virtual carga con la responsabilidad de ser guía, facilitador y orientador, acompañando al estudiante para que culmine de manera exitosa su proceso. En Cuba si bien se ha avanzado en formas y vías para preparar y capacitar al tutor virtual, éste todavía no cuenta con un reconocimiento o certificación oficial. Por tal motivo, el aporte de esta investigación radica en la elaboración de un procedimiento para la certificación del tutor virtual.

124. AGROFUTURO DESDE LOS ABP

Laura Edith Hernández

Entornos Digitales y Tecnologías [E]

AgroFUTURO es un mega proyecto basado en la integración de 3 ejes: "robótica, ambiente sustentable y cultura". Todos

con aplicación en prácticas agrarias, transversales y basados en los ABP; desde la identificación de la problemática, búsqueda de solución sustentable, concreción de la solución y su automatización; siempre con el objetivo de mantener a los estudiantes motivados y asegurando un aprendizaje significativo. Las soluciones, en su mayoría se logran con recupero de diferentes residuos antes de que se conviertan en basura, la comunicación y concientización a través del manejo de la tecnología y redes; la automatización desde la robótica.

125. CONFIGURACIONES CULTURALES Y EDUCACIÓN SUPERIOR ¿QUÉ APORTAN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS AL APRENDIZAJE?

Fátima Higuera

Entornos Digitales y Tecnologías [G]

Trabajo desarrollado en el marco de Practicas pre-profesionales de la Licenciatura en Comunicación Social y Beca EVC-CIN, se pretende presentar las conclusiones de un trabajo que indagó acerca de la conformación de configuraciones culturales en el curso de ingreso de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNCPBA. En este proceso se pretendió dar cuenta de qué facilidades aportan (o no) las nuevas tecnologías a los procesos de aprendizaje.

126. APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO

Marcos Huergo

Creatividad en el Aula [A]

Compartimos experiencia de espacio curricular de aprendizaje autodirigido por alumnos de secundario en la Provincia de Salta. Se detallan los conceptos nodales de la propuesta y ejemplos concretos de resultados en cuanto a evidencias de avances y registro.

127. LA AUDITORÍA FORENSE EN LA FORMACIÓN DEL CONTADOR PÚBLICO: HERRAMIENTAS PARA LA DETECCIÓN Y CONTROL DE DELITOS ECONÓMICOS

Patricia Ibáñez, Juan Lucas Dapena Fernández

Creatividad en el Aula [F]

La Auditoría Forense actualmente no constituye una asignatura obligatoria en la carrera de Contador Público en muchas universidades. Sin embargo, es esencial ya que aborda la detección de delitos económicos y puede proveer pruebas cruciales, apoyando al sector empresarial en el control y detección de fraudes financieros. La integración de la Auditoría Forense en la carrera de contador puede aportar a las habilidades técnicas y competencias de análisis crítico, ética profesional y uso de tecnologías avanzadas de los contadores y reforzar la transparencia y la seguridad económica en las organizaciones, contribuyendo así a un sistema financiero más robusto y confiable.

128. UN ACTO, MUCHAS VOCES

Lucía Ilari

Pedagogía e Investigación Disciplinar [I]

Los actos escolares se presentan como ocasiones únicas para la congregación de comunidades educativas, donde se comparten vivencias y se consolidan lazos, proporcionando la oportunidad de adquirir conocimientos, experimentar emociones, disfrutar y entablar nuevas conexiones. ¿Cómo impacta esto en la comunidad educativa? ¿Cuáles son los desafíos y las oportunidades que se derivan de ello? A través de mi experiencia coordinando a estudiantes de 5to año de secundaria, compartiré algunas reflexiones sobre los valiosos resultados que se pueden alcanzar al capacitar a los adolescentes para organizar y dirigir eventos escolares, convirtiéndolos en entornos de aprendizaje, emoción y conexión.

129. MITOS Y LEYENDAS PARA LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN NIVEL SECUNDARIO

Fátima Iribarne

Creatividad en el Aula [E]

El reconocimiento de las emociones y su valoración forma parte de los propósitos formativos de la ESI, los cuales se desarrollan de manera especialmente propicia en el área de Lengua y Literatura. Por una parte, porque transita la lectura de textos que exponen situaciones de la afectividad humana y por otra parte, debido a que pone en práctica la escritura como vehículo para expresar el sentir. Por esta razón se propone el abordaje de leyendas y mitos a fin de experimentar la identificación de emociones y la reflexión al respecto. Asimismo, proponemos la escritura de nuevos textos que den voz a identidades silenciadas y subyugadas.

130. CÓMO ENSEÑAR COMUNICACIÓN EMPRESARIAL E INSTITUCIONAL

Patricia Iurcovich

Creatividad en el Aula [D]

La idea de esta presentación es acompañar a los alumnos en el desarrollo de una presentación orientada a clientes. Generalmente los alumnos van desarrollando los proyectos aulicos sin tener presente que en algún momento los proyectos se orientaran a instituciones, empresas, se trate de futuros profesionales en relación de dependencia o emprendedores, pero siempre algo hay mostrar. Por esta razón en el aula se trabaja desde el primer día la oralidad y el desarrollo visual, entre otras habilidades blandas.

131. LA EDUCACIÓN SEXUAL EN LA UNIÓN EUROPEA (UNA COMPARACIÓN CON LA ESI EN ARGENTINA)

Inés Juárez

Pedagogía e Investigación Disciplinar [C]

El presente artículo busca establecer una valoración del compromiso asumido por docentes y participantes del equipo de conducción ante las demandas actuales de los jóvenes (necesidad del dictado de la educación sexual, prevención de embarazo adolescente, gestión de las emociones, etc). Y compara la educación de las escuelas europeas y las impartidas en la República Argentina. Cuales son sus semejanzas y diferencias ante los emergentes que plantea la vida y la sociedad

132. IMPLICANCIAS Y DESAFÍOS TERRITORIALES DE LA E.S.I EN USHUAIA

Inés Juárez

Pedagogía e Investigación Disciplinar [C]

En el presente artículo se busca comunicar los desafíos actuales de las escuelas secundarias ante la depresión, flagelación o suicidio en los jóvenes adolescentes. Puntualmente se indaga en las formas de abordar las problemáticas en el colegio "José Martí" de Tierra del Fuego, Ushuaia, y como han manifestado el compromiso los docentes y habitantes a través de los años, siendo la primera escuela secundaria de Fin del Mundo.

133. DIFERENCIAS EN LA EDUCACIÓN SEXUAL EN LA UNIÓN EUROPEA Y EN LA REPÚBLICA ARGENTINA

Inés Juárez

Pedagogía e Investigación Disciplinar [H]

En el presente artículo se presenta una interesante comparación en la implementación de la educación sexual europea y en la República Argentina. Se ve cómo se aplican las leyes que respaldan dicha enseñanza desde la teoría y la práctica, cuáles son los desafíos para abordar las temáticas y cómo la burocracia, las costumbres y la religión del país afectan las políticas públicas de los dos continentes. Se intenta ver cuáles son las semejanzas y diferencias encontradas y cómo las enfrentan.

134. LABORATORIO DE COLLAGE

Luis Julio

Creatividad en el Aula [A]

En el marco del día mundial del collage que se conmemora el 11 de mayo, el museo de arte moderno de Barranquilla junto al artista Luis julio Carvajal realizaron un laboratorio de collage análogo dirigido a artistas e interesados en esta técnica. Se les dio cita a participantes de la ciudad de Barranquilla en la galería Elsa Piñeres el día 14 de mayo para realizar el encuentro

dirigido por medio de la historia del arte, técnicas y ejercicios que sirven para poder tener herramientas para desarrollar un diseño desde el cortar y pegar.

135. REPENSANDO EL AULA EN EDUCACIÓN SUPERIOR: LA CREATIVIDAD COMO CLAVE PARA POTENCIAR EL FUTURO PROFESIONAL

Patricia Carolina Jullier

Creatividad en el Aula [C]

La charla gira en torno a reflexionar y repensar los métodos de enseñanza a partir de enfoques más creativos, fomentando así habilidades esenciales en la resolución de problemas y la innovación. Al convertir la creatividad en un elemento cotidiano y transversal del proceso educativo, los estudiantes pueden desarrollar una mentalidad más abierta y versátil, mejorando su formación profesional y preparándolos para enfrentar desafíos futuros con nuevas perspectivas y soluciones. ¿Por qué es importante fomentar la creatividad en el nivel superior? ¿Qué podemos hacer en las aulas? ¿Cuáles son las amenazas a la creatividad? Son algunos interrogantes a conversar en este espacio.

136. LA LUZ COMPOSITIVA ENFOCADA DESDE LO SONORO

Fabián Kesler

Entornos Digitales y Tecnologías [E]

En mi rol de docente, programador, compositor y artista multimedia, vengo desarrollando software libre y gratuito principalmente para uso escénico en lo que es música, danza, teatro e instalaciones. En esta oportunidad, presentaré la última versión del software DRK DMX que permite abordar la composición multimedial y paramétrica desde nuevos ángulos tanto técnicos como estéticos, en pos de nuevos paradigmas expresivos. Se explicará la teoría por detrás y se mostrarán tanto plantillas así como videos de usos que ya ha tenido en diferentes eventos incluidos proyectos de integración de la Universidad.

137. PUENTES INTERGENERACIONALES

Sara Korin, Alicia Weiss, Diana Beraja

Pedagogía e Investigación Disciplinar [F]

Es una propuesta innovadora creada por voluntarias mayores de la Comunidad Amijai. Propone crear un vínculo intergeneracional con la participación del sistema educativo y entidades comunitarias. Se organizan Encuentros presenciales entre adolescentes, las voluntarias capacitadas y los docentes. En las aulas implementamos recursos pedagógicos y herramientas digitales: juegos, videos, trabajo en equipo, plataformas virtuales: Canva y Padlet. Se registraran las experiencias para su difusión. Se busca: deconstruir estereotipos, visibilizar la di-

versidad de vejees, auspiciar el intercambio multidireccional, fomentar un envejecimiento activo/participativo y entender la Soledad no Deseada y la Longevidad Extendida como nuevos fenómenos del siglo XXI.

138. LA ESCUELA ABIERTA: MÁS ALLÁ DE LAS PAREDES

Tibaire Labrador

Pedagogía e Investigación Disciplinar [C]

En Venezuela, el acceso a la educación se encuentra vulnerable al igual que en muchos otros países de latinoamérica. En este sentido las cifras de las encuestas sobre condiciones de vida visibilizan en cada entorno las dificultades y los desafíos que la sociedad enfrenta para proveer a niños y jóvenes una educación de calidad. Ahora bien, mientras se solventan las fallas estructurales, mientras se solucionan aspectos medulares de los sistemas educativos, la sociedad civil asume acciones apoyadas en organizaciones sin fines de lucro, en universidades, emprendimientos y empresas para hacer frente a dicha realidad y ampliar las oportunidades. Ciertamente lo ideal es que nuestros niños y jóvenes asistan a las escuelas todos los días en su horario completo, pero ¿Cómo hacerlo posible si aún las condiciones no están dadas en cuanto a infraestructura y disponibilidad de recursos tecnológicos?, si los docentes aún no cuentan con las condiciones mínimas que garanticen bienestar y ejercicio profesional con calidad. En el afán de buscar soluciones, se estimula la participación activa de todos los ciudadanos como corresponsables de la sociedad educadora, se pretende viabilizar alternativas que permitan subsanar coyunturalmente las principales deficiencias. Una de las opciones disponibles implica incorporar principios de la Educación Abierta, modalidad que ofrece un marco que posibilita una educación accesible para todos, en la que todos puedan participar, una educación que pretende minimizar barreras para el aprendizaje y la participación gracias al establecimiento de alianzas estratégicas que redimensionan el quehacer educativo con nuevas premisas pedagógicas sobre el ser, el aprender a aprender, el saber hacer y el saber convivir.

139. DEL QUERER HACER HACIA LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL: DESAFÍOS DE LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

Tibaire Labrador

Pedagogía e Investigación Disciplinar [D]

Las instituciones de educación universitaria se encuentran ávidas de conocimientos, experiencias y modelos que les permitan incorporar a sus planificaciones tanto estratégicas como los fundamentos necesarios para alcanzar la transformación digital. Transitar este camino amerita un cambio de paradigma en la manera en la que concebimos la innovación, con miras al desarrollo de una cultura organizacional que se exprese como agente de cambio, de progreso académico y social. A la vez

es importante que se comprenda que dicha transformación se viabiliza en la medida en que se articulan los esfuerzos necesarios para consolidar -en los diversos actores educativos- un amplio conjunto de competencias digitales que hagan posible esta nueva cultura hacia la educación digital en todas sus modalidades, hacia la sistematización y automatización de los procesos. El presente trabajo refleja una revisión documental que visibiliza una serie de recomendaciones prácticas para impulsar un ecosistema adaptable a las necesidades del entorno y de la organización, los cuales parten por la creación de un modelo de desarrollo profesoral que incorpore la consolidación de competencias digitales no como un mero dominio de un conjunto de herramientas y programas, sino que impliquen el cómo interactuamos con nuestro entorno de forma más ágil, inteligente y efectiva, características muy apetecibles en la acelerada sociedad del conocimiento que debemos fomentar y cimentar en las nuevas generaciones de egresados profesionales.

140. REFLEXIONES SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA ENSEÑANZA POR COMPETENCIAS EN UNIVERSIDADES DE ARGENTINA Y COLOMBIA

Paola Ladino, Luisa María Salazar Acosta,

Constanza Diedrich

Pedagogía e Investigación Disciplinar [A]

La universidad forma profesionales con la meta de resolver problemas sociales dentro de su campo de actuación. En el Modelo Educativo de UCASAL, Argentina; las competencias ocupan un lugar central ya que este enfoque responde a las nuevas exigencias del desempeño profesional a partir de los cambios en el contexto. En el caso de la Universidad Agustiniiana, Colombia se reglamentó el Marco Nacional de Cualificaciones que permite fortalecer la calidad y pertinencia de la educación y la formación del talento. El estudio se propone a reflexionar críticamente sobre las experiencias de la enseñanza por competencias de las instituciones mencionadas.

141. EL CASO DE LA ESCUELA DIGITAL N° 1 DE SANTA CRUZ

Federico Jorge Laje, Juan Manuel Vassallo

Entornos Digitales y Tecnologías [D]

La educación inclusiva es un desafío constante cuando trabajamos con jóvenes y adultos que han enfrentado barreras en su trayectoria educativa. El plan SIGO 3.0 (Sistema Integral de Gestión de Oportunidades) de la Provincia de Santa Cruz es una iniciativa que pretende abordar esta problemática. En este trabajo presentamos la modalidad virtual en la Escuela Digital N°1 de Santa Cruz, donde se analizan sus desafíos y oportunidades para la formación mediante análisis documental, encuestas, entrevistas en profundidad, con el fin de observar las

fortalezas y debilidades del sistema y formular recomendaciones para fortalecer la modalidad virtual en la escuela digital.

142. LA OSCILACIÓN DE LA ENTROPÍA EN LA PLANIFICACIÓN DOCENTE

Luis Rodolfo Lara, Lourdes Jalil, Rodolfo Ramón Rizo, Claudio Alejandro Ariza

Pedagogía e Investigación Disciplinar [J]

La Oscilación Controlada de la Entropía (OCE) hace referencia a la gestión de actividades para lograr un adecuado nivel de flexibilidad de acuerdo al contexto que presenta el estudiante. Este enfoque permite que los docentes adapten sus estrategias de enseñanza a las necesidades del grupo, promoviendo un ambiente donde las características de interacción, los recursos y la participación activa de los estudiantes son fundamentales. De esta manera, se presenta una propuesta de planificación donde se considera un análisis de recursos disponibles, una secuenciación de actividades, un fomento de las interacciones y un proceso de evaluación continua.

143. ENFOQUE POR COMPETENCIAS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR PERUANA: ¿HA FRACASADO EL MODELO DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS?

Carlos David Laura Quispe

Pedagogía e Investigación Disciplinar [B]

Esta investigación se alinea en los debates establecidos sobre el enfoque por competencias y su relación con la calidad educativa, que ha marcado profundamente el sistema educativo peruano. En ese contexto, se tuvo como objetivo, identificar las barreras, facilitadores e influencias que surgen de la aplicación del enfoque por competencias en la educación básica regular peruana. El estudio corresponde a una investigación cualitativa, en términos de recolección de datos. Entre estos, se diseñó una guía de entrevista semi estructurada, esta estaba compuesta por ocho interrogantes y se entrevistó a diez docentes; para fines del trabajo de campo, la investigación identificó y seleccionó tres instituciones educativas emblemáticas de la provincia de Arequipa. El análisis de los datos se realizó mediante la técnica del análisis de contenido, además incluyó la triangulación con otras fuentes de información. Del tratamiento de los datos emergieron cinco categorías: 1) creencias negativas y resistencia al cambio; 2) desconexión entre la teoría y la práctica; 3) ausencia de capacitación y monitoreo; 4) la cuestión de evaluación y 5) oportunidades de autonomía e independencia. Podemos concluir afirmando que, existe desinterés por parte de los docentes entrevistados en relación al enfoque por competencias.

144. LA BRECHA ENTRE LA FORMACIÓN INICIAL DOCENTE Y LA PRÁCTICA PRE PROFESIONAL: UN ANÁLISIS DESDE LA MIRADA DE LOS INVOLUCRADOS

Carlos David Laura Quispe, Luis Alberto Almanza Ope

Pedagogía e Investigación Disciplinar [F]

Este estudio investigó las barreras que enfrentan los maestros de matemática durante su práctica pre profesional. Los datos se recolectaron a través de entrevistas semi estructuradas; los sujetos informantes fueron diez profesores. Por su parte para el tratamiento de los datos se utilizó la técnica de análisis de contenido. Finalmente, del análisis de los datos emergieron cuatro categorías: i) distanciamiento entre la formación y la práctica; ii) manejo del salón de clases; iii) disponibilidad de materiales; iv) seguimiento y evaluación por parte de la institución formadora. Por consiguiente, los resultados de este estudio podrían aplicarse a los programas de formación docente para reestructurar su formación inicial

145. CUANDO LA LUZ CUENTA HISTORIAS

Mónica Lazzatti

Creatividad en el Aula [D]

Las posibilidades expresivas de la luz y sus diferentes facetas posibilitan un manejo plástico y artístico muy rico a la hora de crear espacios ficcionales. Pedagógicamente hablando, el concepto "luz" resulta muy abstracto y las temáticas que lo explican requieren de una permanente interacción con la práctica en el afán de lograr una mayor comprensión por parte de los estudiantes. Como docente de la materia Luminotecnia teatral en la Universidad Nacional de las Artes, expondré las estrategias y recursos pedagógicos que llevé adelante en los últimos años compartiendo los trabajos de mis estudiantes. ¿La consigna? "La luz cuenta una historia"

146. ¿CÓMO MEDIR EL ÉXITO DE NUESTRAS INTERFACES?

Carlos Lenes

Pedagogía e Investigación Disciplinar [J]

Nuestras propuestas de diseño ya sean interfaces web/app deben tener un sustento, ya sea Data, Test cuali o cuanti, objetivos de negocio, call back entre otros, esto nos ayudará no solo a sustentar si no a tener una propuesta sólida. Estos skill deben ser fomentados en la enseñanza de carreras de innovación y diseño.

147. HACIA LA REAPROPIACIÓN DEL ESPACIO ÁULICO EN SU MULTIDIMENSIONALIDAD

Verónica Inés Lescano Galardi

Pedagogía e Investigación Disciplinar [G]

En el último lustro, hemos aprendido a construir saberes en contextos versátiles y a veces, incluso inestables. Por eso, el objetivo principal es crear nuevas cartografías axiológicas que posibiliten una construcción intermediada y enriquecida por la contención y la puesta en valor de las emociones, muchas de ellas surgidas en contextos de encierro y pandemias y que se habían asentado en las y los jóvenes y adultos que atravesaron su educación en el tiempo pandémico. En tal sentido, la heterogeneidad ingresó como nueva dimensión visible para rediseñar y resignificar nuestra labor docente. No obstante, el tiempo pasa y con ello, inician el recorrido otras generaciones de estudiantes que buscan, en mayor o menor medida revincularse con la educación desde aspectos menos informatizados y más intelectualizados. Entonces la búsqueda de narrativas menos multimediales y más clásicas, como fueron las contenidas en soporte papel, aparecen, tal vez, tímidamente dentro de la paleta de necesidades del estudiantado universitario. En este último aspecto de la conformación de esas necesidades y las respuestas que se van dando en interacción entre cursantes y docentes es que habremos de centrar nuestra atención y compartir algunos hallazgos y proyecciones.

148. POTENCIAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN CLASES VIRTUALES CON VISUAL THINKING E IA

Karen Johana Liévano Espinosa

Pedagogía e Investigación Disciplinar [B]

Como potencializar el pensamiento crítico de los estudiantes de clases virtuales mediante estrategias de visual thinking usando inteligencia artificial. En el entorno virtual, enfrentamos desafíos como la distancia para una comunicación efectiva entre estudiantes y docentes, la necesidad de analizar diversas perspectivas y la generación de ideas para abordar problemas del mundo real. El visual thinking propone superar la dependencia de las palabras, utilizando imágenes para comunicarnos. Utilizando el 75% del cerebro dedicado al procesamiento visual, es crucial emplear herramientas basadas en inteligencia artificial que permitan dibujar sin ser expertos. Esto mejora la comprensión tanto del docente como de los estudiantes en el entorno virtual, facilitando la comunicación y fomentando un aprendizaje más efectivo.

149. EL CIELO QUE NO MIRAMOS: USO DE SIMULADORES PARA LA ENSEÑANZA DE ASTRONOMÍA EN LA FORMACIÓN DOCENTE INICIAL

María Lucía Lopetegui

Creatividad en el Aula [C]

La formación inicial de docentes de primaria contempla diferentes espacios curriculares para el aprendizaje de contenidos de Ciencias Naturales y de la didáctica particular de estas ciencias. El abordaje de contenidos referidos a la Astronomía resulta un gran desafío, en la medida en que los estudiantes portan muchas concepciones alternativas que es necesario poner en tensión. El uso de simuladores resulta una estrategia potente para revisar y repensar las ideas que tenemos sobre el cielo y los astros.

150. LA IMPORTANCIA DEL CEREMONIAL Y LA EDUCACIÓN EN VALORES: LA CULTURA COMO PILAR DE IDENTIDAD Y VALOR EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

Cristina Amalia Lopez

Pedagogía e Investigación Disciplinar [B]

La cultura es una de las facetas más integrales y distintivas de la humanidad. Representa nuestra identidad, nuestras formas de expresión y nuestra creatividad sin límites. En una época de globalización y cambios rápidos, la cultura y la educación en valores adquieren una relevancia aún mayor haciendo imprescindible los aportes que brinda el aprendizaje del ceremonial y protocolo para la relaciones públicas, humanas y sociales. Al integrar estos conocimientos en nuestra formación, estamos mejor equipados para enfrentar los desafíos del mundo moderno y contribuir positivamente a nuestras comunidades y profesiones.

151. EDUCAR EN LA DIVERSIDAD. HACIA UNA ENSEÑANZA CENTRADA EN LA OTREDAD

Cristina Amalia Lopez

Pedagogía e Investigación Disciplinar [F]

La enseñanza centrada en la otredad enfatiza el reconocimiento y la valoración de la diversidad cultural, étnica, lingüística y social en el aula. Este enfoque busca fomentar la empatía, el respeto y la comprensión entre los estudiantes, promoviendo un ambiente inclusivo y equitativo de aprendizaje. El impacto en el aula es significativo, ya que fortalece la autoestima y el sentido de pertenencia de los estudiantes, mientras reduce los prejuicios y estereotipos. La aplicación didáctica requiere estrategias que fomenten la reflexión crítica, el diálogo intercultural y la colaboración, así como el uso de materiales y recursos educativos culturalmente relevantes.

152. DISEÑO SENSORIAL Y LA GENERACIÓN Z**Carlos López**

Creatividad en el Aula [F]

El aula digital de la Universidad Don Bosco es fundamental para el proceso educativo, brindando herramientas que permiten la autogestión y la resolución creativa de problemas en el diseño y vida cotidiana. Cuando los problemas son importantes, capta nuestra atención y nos impulsan a buscar la mejor solución. La creatividad es conectar puntos, y para ello necesitamos diversas perspectivas, investigar y trabajar para definir el mejor camino. Un problema relevante debe interesar a los estudiantes, quienes no tienen tiempo para una carrera presencial pero desean superarse. Utilicé estrategias publicitarias para identificar problemas relacionados con artistas del pop y música emotiva, abordando el diseño sensorial del oído y la vista, adaptado a sus necesidades e intereses.

153. EL ERROR COMO OPORTUNIDAD DE APRENDIZAJE**Andrea Lopez Lluch**

Pedagogía e Investigación Disciplinar [G]

El error en el aprendizaje universitario no debe verse como un fracaso, sino como una valiosa oportunidad de crecimiento. Cada error ofrece una lección única, permitiendo a los estudiantes reflexionar, ajustar sus enfoques y desarrollar habilidades críticas. Este proceso fomenta la resiliencia y la innovación, características esenciales en un entorno académico y profesional. Reconocer y analizar los errores cultiva un pensamiento más profundo y una comprensión más sólida de los conceptos, preparando a los alumnos para enfrentar desafíos futuros con confianza y creatividad. En definitiva, el error se convierte en un pilar fundamental del aprendizaje transformador.

154. FABRICACIÓN DIGITAL ACCESIBLE PARA LA REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA: FORMACIÓN INCLUSIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**Covadonga Lorenzo-Cueva**

Pedagogía e Investigación Disciplinar [E]

Desde Fab Lab Madrid CEU (Laboratorio de Fabricación Digital de la Universidad San Pablo-CEU), pensamos que es importante reflexionar sobre el papel de la universidad como institución que, además de centrarse en la docencia y la investigación en respuesta a la comunidad universitaria, aporte valor social, ofreciendo actividades que contribuyan a fomentar la igualdad de oportunidades para personas con distintas capacidades. Por ello, hemos planteado actividades formativas de carácter participativo enfocadas a personas con discapacidad intelectual, dirigidas al diseño de espacios arquitectóni-

cos accesibles empleando tecnologías de fabricación digital, aprovechando el potencial de estas tecnologías y ayudando a democratizar su uso.

155. LITERATURE BOX**Natalia Losada**

Creatividad en el Aula [D]

Este proyecto consta de la realización de una caja de cartón en la cual cada pared contendrá una pieza literaria creada por los/as alumnos/as y será llamada LITERATURE BOX. Creamos una caja con 5 cuadrados de cartón, cartulina y cinta de embalaje. Su decoración es a elección. En la primera pared, "POEMS", analizamos partes de un poema, seleccionamos uno de interés y creamos nuestra propia pieza. En la segunda pared, "MINI-SAGA", conocemos su contenido y creamos nuestra historia de 50 palabras. En la tercera pared, "SHORT STORY", ampliamos nuestros conocimientos y alcanzamos producciones de autores nuevos o poco conocidos y seleccionamos una de nuestro interés. En la última pared, "SURPRISE", elegimos entre 3 opciones "FILM REVIEW", "BIOGRAPHY", "SHORT STORY". La base de nuestra caja se denomina "IDIOMS", aquí investigamos y copiamos el refrán con el que más nos identificamos. Luego dedicamos dos clases a que la caja "circule" entre el alumnado y así fomentar la lectura individual.

156. HELEN KELLER, UNA LECTURA QUE ABRE MUNDOS**Natalia Losada**

Creatividad en el Aula [E]

Proyecto anual basado en el libro de Jeremy Harmer *How to Teach English*. Llevé al aula la vida de Helen Keller y su historia de superación. Comenzamos la primera parte del año con lecturas en present simple/present continuous para luego ir intensificándola y complejizándola a lo largo de la cursada (uso del past simple y demás tiempos pasados). Los/as estudiantes leen e investigan sobre distintos temas (braille, lengua de señas, discapacidad, entre otros), los cuales retomaremos en la segunda parte del año. Luego del receso escolar, comenzamos a sumergirnos en la historia de Helen. Abordamos contenido ESI (respeto a las diferencias, esclavitud, sumisión de la mujer) y elaboramos un folleto con el programa CANVA (TIC). Luego, vemos la película *The Miracle Worker*, la analizamos y la comparamos con el libro. Realizamos un trabajo de investigación sobre discapacidad y recibimos la visita de Fundasor que nos brinda una charla de concientización sobre la sordera, la sordoceguera y la Lengua de Señas Argentina (LSA). Como cierre del proyecto, el alumnado realiza una campaña de concientización, escrita u oral, sobre la importancia de la LSA en nuestra sociedad.

157. CONSTRUCCIÓN DE LA AUTORIDAD PEDAGÓGICA EN LA FORMACIÓN DOCENTE. INSTITUTO DE FORMACIÓN CONTÍNUA DE LA PROVINCIA DE SAN LUIS

Cinthia Renata Lucero, Hugo Rolando Baigorria, Mario Nicolás Wildner Sánchez

Pedagogía e Investigación Disciplinar [F]

Este proyecto pretende desarrollar un dispositivo de intervención vinculado al Proyecto sobre Autoridad Pedagógica que articula el campo de la práctica profesional y espacios curriculares de la formación general. Se trabajó con los estudiantes de los distintos profesorados, como se ha construido a lo largo de la historia y la formación docente la construcción de la Autoridad Pedagógica, proponiendo analizar, reflexionar sus características y posturas frente a ella. Es en este sentido que la autora Mariel Mastrogriolamo (2008), expresa que la autoridad pedagógica debe poder articular: un saber pedagógico para fundamentar sus prácticas en marcos que articulen la teoría con la práctica.

158. INGLÉS EN APYFADIM: INCLUSIÓN EDUCATIVA EN PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS INTRODUCTORIAS

Edith Luna Villanueva, Walter Dario Palavecino

Pedagogía e Investigación Disciplinar [K]

Esta ponencia presenta la experiencia de los “Talleres integrales y recreativos de inglés” de la Asociación de Personas y Familiares de Discapacitados Motores, iniciados en 2022 y aún en curso. El proyecto incluye capacitaciones sobre inclusión educativa y metodologías participativas para talleristas, docentes, estudiantes y voluntarios. Promueve la inclusión de estudiantes con discapacidad, la iniciación a la práctica docente de alumnos del Profesorado de inglés, y fortalece la extensión universitaria. Se destaca su impacto formativo tanto de destinatarios como de talleristas, además de su contribución a la visualización de la discapacidad en la comunidad educativa.

159. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA SINTAXIS INGLESA

Edith Luna Villanueva, Carlos Enrique Baigorria

Pedagogía e Investigación Disciplinar [K]

Se relata cómo el análisis de oraciones en inglés se potencia al integrar la escritura escrita y las artes plásticas en su dictado, resultando en actividades entretenidas, significativas y memorables. Esta combinación transforma una tarea considerada técnica en un desafío creativo, lúdico y colaborativo. La fusión de estas disciplinas facilita el aprendizaje de la sintaxis apoyado en la reflexión y la metacognición, al tiempo que los estudiantes desarrollan análisis más pulidos y composiciones interesantes. Este enfoque creativo representa una innovación educativa, al transformar la enseñanza tradicional de la sintaxis

en una experiencia enriquecida por las artes plásticas y la escritura creativa.

160. PROYECTO DE EXHIBICIÓN DE LOS NIÑOS INCAS MOMIFICADOS EN UN MUSEO VIRTUAL

Nelida Inés Mansilla

Entornos Digitales y Tecnologías [E]

Mediante este proyecto conformado por diversos profesores, intentamos analizar nuestra posición, como sociedad, frente al hallazgo de un santuario inca, en el sentido de ¿Cómo nos posicionamos? ¿Sostenemos la visión clásica y eurocéntrica de la ciencia, o adoptamos una visión consciente de la diversidad constitutiva de la sociedad argentina y, por lo tanto, participativa a la vez?. El proyecto a grandes rasgos, consiste en una visita didáctica, de algunos alumnos, al Museo Arqueológico de Alta Montaña en la provincia de Salta, donde se encuentran los niños incas momificados. En la práctica se realizará la actividad utilizando la herramienta EMAZE (museo virtual) donde se incorporan las imágenes obtenidas del museo, audiovisuales y demás elementos preponderantes de la visita. A la vez, el Colegio en su presentación anual de diversas actividades, realizará la muestra de los distintos trabajos de los alumnos en el formato de museo virtual, en proyector.

161. RESOLUIME. DE LA TÉCNICA A LA CABINA

Marcel Márquez

Entornos Digitales y Tecnologías [B]

RESOLUIME una avenida que va y viene desde la técnica a la cabina y viceversa. En la era digital actual, la educación ha trascendido las fronteras físicas para adaptarse a modalidades virtuales, permitiendo la enseñanza y el aprendizaje de herramientas especializadas a un público más amplio. Uno de los casos emblemáticos de esta transformación es la enseñanza del software Resolume, utilizado en la creación de visuales en tiempo real y video mapping. Marcel Márquez, fundador de MINImax Studio y docente con vasta experiencia en la industria audiovisual, ha diseñado un curso que se imparte de manera sincrónica online, ofreciendo una experiencia educativa integral y práctica como parte de las experiencias de La Cabina Técnica. Su curso, titulado “Suite Resolume: De la Técnica a la Cabina”, se estructura en cuatro clases virtuales de dos horas cada una. El curso se transmite a través de Google Meets, lo que facilita la interacción en vivo entre el docente y los alumnos, y todas las sesiones son grabadas para acceso posterior. El curso se divide en módulos temáticos que abarcan desde los conceptos básicos hasta las técnicas avanzadas. Cada módulo construye sobre el anterior, asegurando una progresión lógica y efectiva en el aprendizaje. Las clases combinan teoría y práctica, proporcionando a los alumnos no solo conocimientos técnicos sino también la oportunidad de aplicarlos en pro-

yectos reales. La Experiencia de Enseñanza en Clases Online Enseñar Resolume en un entorno online presenta desafíos únicos, pero también ofrece ventajas significativas. La plataforma permite una flexibilidad horaria que es esencial para los estudiantes con agendas ocupadas. Además, la grabación de las clases asegura que los alumnos puedan repasar el material tantas veces como sea necesario, lo que facilita un aprendizaje más profundo y personalizado. Los estudiantes no solo reciben instrucciones detalladas sobre el uso del software, sino que también participan en ejercicios prácticos y desafíos creativos que fomentan la experimentación y el desarrollo de habilidades prácticas.

162. VIDEO ESCÉNICO EN LA CABINA TÉCNICA

Marcel Márquez

Entornos Digitales y Tecnologías [B]

La Cabina Técnica es una plataforma educativa online cuyo objetivo es acercar de manera fácil y sencilla conocimiento sobre todo lo que tenga que ver con la parte técnica del escenario. Entonces en este espacio virtual desarrollo para los alumnos recursos de video escénico para conciertos, performance, game art, metaverso, vj con herramientas online de video en vivo, mapping y de la web4.

163. TRAZOS: UNA ODISEA A TRAVÉS DEL TIEMPO

María Celeste Marrocco

Creatividad en el Aula [C]

En este artículo compartiremos el proyecto “Trazos”, una iniciativa educativa que utiliza una narrativa transmedia para hacer de la historia del arte una experiencia interactiva y motivadora para estudiantes de secundaria. A través de un cómic web y juegos digitales y de mesa, los alumnos siguen a Valentina y Sebastián, dos jóvenes que, en su búsqueda de una beca, se embarcan en un viaje temporal por diferentes épocas artísticas. Este proyecto promueve el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo colaborativo, permitiendo a los estudiantes personalizar su aprendizaje y participar activamente en su proceso educativo, integrando arte, tecnología e historia de manera innovadora.

164. ACTIVIDADES CREATIVAS PARA LA EVALUACIÓN Y RETENCIÓN DE INGRESANTES UNIVERSITARIOS

María Victoria Martín, María Lourdes Juanes

Pedagogía e Investigación Disciplinar [F]

Los ingresantes universitarios enfrentan múltiples desafíos: aproximarse a un campo disciplinar singular, adaptarse al universo vocabular académico e institucional, incorporar hábitos de estudio no adquiridos o que demandan mayor autonomía, y mejor organización de los procesos de aprendizaje. Como

resultado, cada vez más estudiantes experimentan estrés y optan por no rendir los exámenes o, directamente, abandonar los estudios. Este trabajo presenta las estrategias implementadas para robustecer el proceso de aprendizaje y dinamizar las instancias evaluativas y de acreditación de una materia teórica destinada a estudiantes de 1° año de una tecnicatura en Comunicación Digital.

165. LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA DE LAS PERSONAS DE LA TERCERA EDAD A TRAVÉS DE LOS MOOC

Elena Martínez Piedra, Eduardo García-Blázquez

Pedagogía e Investigación Disciplinar [D]

La proyección internacional de la alfabetización mediática para la tercera edad se hará a través de cursos realizados a través de un número de Mooc. Estos trabajan en torno a la alfabetización mediática para personas de la tercera edad partiendo de una taxonomía y de análisis. Se tiene presente tanto el modelo educativo como el comunicativo y el pedagógico de estas propuestas formativas. Los resultados obtenidos demandan la necesidad de seguir trabajando a nivel internacional en estas propuestas de formación abierta y masiva concretando de esta forma las líneas de investigación futuras que se derivan del proyecto de investigación Melisse liderado por diferentes países e instituciones europeos.

166. APRENDIENDO ENTRE PARES: EXPERIENCIA COMO MENTOR Y DOCENTE PRINCIPIANTE EN EL SISTEMA DE INDUCCIÓN Y MENTORÍA

Emily Martínez Torres, Álvaro Alejandro Vásquez Vidal

Pedagogía e Investigación Disciplinar [A]

Compartir la experiencia en el Sistema de Inducción y Mentoría impulsado por el Ministerio de Educación, desde el punto de vista del mentor y de la docente principiante revisando diferentes aspectos como la vinculación universitaria con el desarrollo profesional, la reducción de la adaptación en la docencia, desarrollo y autoestima profesional, características que se debería desarrollarse constatementes como docentes. Además, compartir la experiencia como profesor y ex estudiante.

167. DISEÑO DE EXPERIENCIAS EDUCATIVAS PARA PROMOVER LA CIUDADANÍA EN LA ERA DIGITAL

María Cristina Martínez-Bravo

Educadores de Perfil T del mundo [A]

Coordinadora: **Cristina Velázquez**

La multidimensionalidad del concepto de ciudadanía ha evolucionado significativamente en la era digital, adquiriendo nuevas dimensiones y significados, lo cual no solo implica un marco normativo y político donde emergen nuevos derechos y deberes, sino también un enfoque social que abarca el bienestar di-

gital, la identidad, la inclusión en la sociedad de la información o el empoderamiento ciudadano. Las experiencias educativas en este sentido pueden integrar una visión multidimensional que promueva los diversos aspectos de la ciudadanía en la era digital con una aproximación glocal.

168. HERRAMIENTAS DE MOODLE EN LA PRÁCTICA DE LA PROSODIA INGLESA

Daniela Martino, Paola Soledad Rosica

Pedagogía e Investigación Disciplinar [I]

La virtualización de clases prácticas de Fonética y Fonología Inglesa II en el contexto de educación remota de emergencia nos llevó a rediseñar y reorganizar los contenidos para adecuarlos a un formato digital utilizando las herramientas lección, tarea, cuestionario y foro en Moodle. El resultado final fue un material semanal que rompe la linealidad del texto académico, es hipermedial e interactivo. El éxito de la propuesta en cuanto a accesibilidad y retroalimentación para los estudiantes e información relativa a la comprensión, producción y progreso de cada estudiante para el docente hizo que mantuviéramos y readaptáramos la propuesta hasta la actualidad.

169. TALLER DE PALABRAS: UNA PROPUESTA PARA DESARROLLAR LA FLUIDEZ EN INGLÉS

María Constanza Massano

Creatividad en el Aula [F]

El “Taller de Palabras” es un espacio creado en la Sección Adultos de la Escuela de Lenguas (UNLP) con el fin de ofrecer una propuesta dinámica y eficiente para desarrollar la fluidez en la clase de inglés. Esta propuesta se estructura a través de ejes temáticos vertebradores que varían mes a mes desarrollados a través de secuencias didácticas creadas para estimular la fluidez e interacción natural en inglés. En esta exposición presentaré una secuencia didáctica trabajada en el Taller de Palabras que gira en torno al tema: “The margins”.

170. TERRITORIALIDADES PROSPECTIVAS: EXPLORANDO ESCENARIOS FUTUROS A TRAVÉS DEL DISEÑO

Rubén Meléndez Montes de Oca

Entornos Digitales y Tecnologías [E]

El presente proyecto expone una revisión de una actividad desarrollada por estudiantes de videojuegos, animación y marketing digital en el marco de la asignatura de “Innovación y emprendimiento”. Los estudiantes por medio del desarrollo de un proyecto de diseño y mediante el uso de inteligencia artificial generativa exploraron de forma prospectiva tendencias futuras asociadas a cultura, sociedad, tecnología y economía (horizon scanning). La actividad permitió categorizar y agrupar tendencias en contextos mega, macro y micro como insumos para

delinear una narrativa y crear la visión de “futuro preferido” (visioning) como forma de anticipar necesidades y oportunidades en un contexto global dinámico y en constante cambio.

171. SISTEMA MODULAR Y PRÁCTICAS EMPRENDEDORAS: NUEVAS FRONTERAS EN LA EDUCACIÓN PEDAGÓGICA

Elda Mendoza

Pedagogía e Investigación Disciplinar [E]

En la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Xochimilco, el sistema modular es el pilar en la enseñanza-aprendizaje. Dentro de la licenciatura de Arquitectura, es de gran importancia ya que integra teoría y práctica de manera innovadora en problemas sociales. Este enfoque permite a los estudiantes abordar proyectos arquitectónicos complejos de forma interdisciplinaria y colaborativa, desarrollando habilidades emprendedoras cruciales para su futuro profesional. Los módulos específicos se enfocan en áreas como diseño, tecnología y teoría, fomentando la creatividad y la resolución de problemas. Este sistema no solo mejora la comprensión teórica, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mercado laboral actual con una perspectiva emprendedora y adaptable.

172. PROYECTO DE ARTICULACIÓN ENTRE ALFABETIZACIÓN ACADÉMICA Y PRÁCTICA DOCENTE

Luciana Menendez Zoppi, Hugo Rolando Baigorria, José Carmelo Celi Quiroga, María Lourdes Marchesi

Pedagogía e Investigación Disciplinar [G]

La siguiente experiencia pedagógica está contextualizada en el Instituto de Formación Docente Continua de la ciudad de San Luis en el Profesorado de Primaria, donde cada año ingresan alrededor de trescientos estudiantes. Allí, desde hace varios años se realiza durante el primer cuatrimestre la articulación de dos materias claves: Práctica Docente I y Alfabetización Académica. Así, el objetivo de esta actividad es fortalecer a los estudiantes en competencias como la escritura académica y la oralidad en pos de puedan mejorar en el uso de la palabra

173. EL PROYECTO INFORMÁTICO COMO ORGANIZADOR TEÓRICO-PRÁCTICO DEL CONOCIMIENTO. EL CASO DE LA TECNICATURA EN ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE DEL IPSS.

Giuliana Magali Mercado Aviles, Luciana Terreni,

Melina Schimpf, Diego Segovia Muñiz,

Brian Joel Agustín Gomez

Entornos Digitales y Tecnologías [A]

El proyecto de diseño informático para una plataforma de películas se constituyó como un organizador de los contenidos

y procedimientos aprendidos por los estudiantes en los dos primeros años de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de Software. Para la elaboración del proyecto se aplicaron conceptos de gestión de proyectos de software; modelado de datos, procesos y procedimientos; análisis y diseño estructurado y orientado a objetos e ingeniería de requerimientos que se integraron para generar una solución a un problema tecnológico preseleccionado por los cursantes del espacio Práctica Profesionalizante II.

174. DISPOSITIVO METODOLÓGICO DE INTERCAMBIO COLABORATIVO INTERNACIONAL PARA PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Danilo Mettini

Creatividad en el Aula [E]

Creemos que es posible propiciar una instancia de intercambio y producción de conocimientos en forma colaborativa y en el entorno online para vincular o asociar equipos de investigadores de diferentes universidades ubicadas en distintos países. El objetivo de este dispositivo metodológico es comprender a la investigación y/o la extensión universitaria desde una perspectiva de transformación que involucre la responsabilidad social, el entendimiento intercultural, el aprendizaje interdisciplinario y el involucramiento de los participantes en la reflexión contemporánea del rol del investigador o extensionista. Objetivos Específicos del proyecto "Dispositivo". Se intentará fortalecer el trabajo conjunto entre investigadores de universidades de distintos países para compartir perspectivas diversas y enfoques metodológicos únicos.

175. IA - EDUCACIÓN INCLUSIVA: OPORTUNIDADES Y DESAFÍOS PARA DOCENTES Y ESTUDIANTES

Carla Laura Milani, Gabriela Scalella

Entornos Digitales y Tecnologías [E]

El campo de la educación especial representa un gran reto en las aulas ya que nos encontramos con estudiantes que presentan diversas necesidades y a menudo carecemos de los recursos necesarios. Por eso, las Maestras de Apoyo para la Inclusión, cumplen un rol importante, pero como su presencia en el aula no es constante, eso limita su posibilidad de acompañar y orientar. En este sentido, la incorporación de tecnologías basadas en inteligencia artificial posibilita que el proceso de enseñanza-aprendizaje se aborde desde una perspectiva centrada en el estudiante. Así, ellos acceden a contenidos y actividades que conectan significativamente con sus emociones lo que ha dado muy buenos resultados a nuestra práctica con estudiantes con TEA - TDAH

176. PROPUESTA DE ECOSISTEMA DIGITAL PARA EL PROCESO DE FORMACIÓN EN LA UNIVERSIDAD DE LAS CIENCIAS INFORMÁTICAS

Lázara Dalia Monteagudo Campos

Entornos Digitales y Tecnologías [D]

La inclusión de las tecnologías en el escenario universitario brinda grandes oportunidades como la creación de recursos educativos digitales, herramientas tecnológicas y ambientes virtuales de aprendizaje que propicien el desarrollo de los procesos educativos. La presente ponencia expone las experiencias adquiridas en torno al diseño de un ecosistema digital para el proceso de formación en la Universidad de las Ciencias Informáticas. Además, se exponen los criterios emitidos por los especialistas los cuales permitieron ratificar la validez y viabilidad de la propuesta.

177. EL ROL DE LOS PROFESORES FORMADORES FRENTE A LOS NUEVOS ESCENARIOS DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Mayra Cecilia Monti, Paola Kirilenko

Creatividad en el Aula [B]

Los profesores en la formación docente adquieren un rol fundamental en el acompañamiento de los estudiantes del Profesorado de Educación Primaria, ya que tienen el compromiso de tomar decisiones, sustentar las construcciones teóricas y ofrecer un espacio de encuentro que posibilite las reflexiones mediante el aporte de los diferentes contenidos disciplinares, con el propósito de optimizar las prácticas educativas en los nuevos escenarios actuales.

178. EL USO DEL CINE EN LA FORMACIÓN DOCENTE INICIAL: SU ENSEÑANZA EN CLAVE DE TRANSMISIÓN

Mayra Cecilia Monti, Paola Kirilenko

Pedagogía e Investigación Disciplinar [E]

El uso del cine se ha convertido en un espacio clave en los institutos de formación docente y ello lleva a querer saber cómo se pone en juego ese dispositivo al interior del aula, preguntándonos: ¿qué tratamiento recibe el cine al interior del aula? ¿Cuál es el uso pedagógico que se le da? ¿Cómo se piensa el uso del cine en su relación con la cultura? ¿Es posible pensar pedagógicamente el uso del cine? ¿desde qué lógicas culturales y pedagógicas se piensa el uso del cine?. Estos interrogantes guardan relación al entender la escuela como responsable de la transmisión formal de la cultura; es decir, la escuela como lugar de integración y conexión con el mundo cultural externo a ella.

179. LITERATURA Y TRANSMISIÓN DE LA MEMORIA: REFLEXIONES, DESAFÍOS, EXPERIENCIAS.

Mayra Cecilia Monti, Paola Kirilenko

Creatividad en el Aula [D]

Pensar la problemática de la transmisión desde diferentes lenguajes nos remite al centro de la problemática educativa. Creemos que la caracterización de memoria no como un conjunto de recuerdos fijos e inamovibles, sino por el contrario, como un texto a elaborar y reelaborar, nos conduce a sostener que en la transmisión de la historia reciente desde diferentes lenguajes se juega un papel fundamental para articular pasado, presente y futuro. Y cuando esa tramitación se sostiene sobre el registro de la ficción, es posible articular invención y memoria social sin operaciones obturantes sino productivas para el traspaso de nuestra herencia cultural e identitaria.

180. GARANTIZANDO LA CONTINUIDAD PEDAGÓGICA: EXPERIENCIA DE ARTICULACIÓN ENTRE LOS NIVELES DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA

Valeria Morón, Rodrigo Ferreira Hartwig, Ana Laura Ardile
Pedagogía e Investigación Disciplinar [F]

Ante la brecha manifiesta entre ambos niveles, primario y secundario, en perjuicio del mismo alumnado; surge la necesidad de trabajar en forma conjunta, primeramente, entre equipos directivos y luego entre docentes, con la finalidad de aunar estrategias, criterios, adaptando el currículo y las prácticas para facilitar la trayectoria escolar de los alumnos involucrados. Es primordial buscar tiempos y espacios sistemáticos, no solo para encuentros entre directivos y docentes involucrados sino también entre alumnos, elaborando una propuesta común y de intercambio, basado en prácticas álicas innovadoras y jornadas con modalidad taller y en pareja pedagógica entre docentes de dichos niveles.

181. LA LITERATURA EN LA CLASE DE INGLÉS: UNA EXPERIENCIA DE ARTICULACIÓN EN LA ESCUELA DE LENGUAS

María Beatriz Munch, Julia Pich

Creatividad en el Aula [E]

Como integrantes del grupo de investigación del Proyecto "La construcción de sentidos a través de la experiencia literaria en el aprendizaje de lenguas" (PPID/H083), buscamos con esta contribución transferir una vez más los resultados de nuestra investigación a una experiencia álica realizada en la Escuela de Lenguas de la UNLP. En este trabajo socializaremos tareas diseñadas para abordar en el aula de inglés cuentos de ciencia

ficción, reflexionar acerca del género y reforzar el uso de una estructura gramatical (condicionales). Además, este trabajo se propone como una articulación entre la Sección Jóvenes y la Sección Cursos Especiales, sección a la que promueven quienes continúan sus estudios para adquirir y certificar el nivel B2. Las tareas posibilitadoras aquí propuestas acompañan las lecturas de los cuentos de Marionnettes y The Veldt de Ray Bradbury que derivan en una tarea final, el diseño de un tráiler literario para ser usado por futuros estudiantes del curso.

182. AULAS INMERSIVAS: MAPPING Y SONIDO ENVOLVENTE PARA LA ENSEÑANZA DE EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO COMPLEJO

Gonzalo Murúa Losada

Entornos Digitales y Tecnologías [G]

La presente ponencia trata sobre un proyecto de innovación educativa presentado al Tecnológico de Monterrey sobre el uso de la técnica de mapping (que es una proyección a gran escala sobre objetos superficies o pantallas) junto con la tecnología de Picture in Picture (PIP) (que una segunda capa de imagen en otro recuadro y sonido envolvente, tanto para ejemplificar en vivo la forma en que registran los aparatos de sonido, así como para reproducir la voz del docente) Todo esto articulado para la explicación integral de un tipo de equipamiento complejo que es fundamental en las materias audiovisuales cuya manipulación es compleja.

183. INNOVACIÓN EDUCATIVA A TRAVÉS DE LOS PAISAJES DE APRENDIZAJE

Gissela Noemí Naber Sitzmann

E-ducadores de Perfil T del mundo [A]

Coordinadora: *Cristina Velázquez*

Esta propuesta explora los Paisajes de Aprendizaje como una herramienta pedagógica que permite personalizar la educación según las necesidades individuales de los estudiantes. Basado en el enfoque de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner y la Taxonomía de Bloom, se presenta un método que combina narrativa, gamificación y entorno digital para crear entornos educativos que fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y la autonomía. La propuesta demuestra cómo los Paisajes de Aprendizaje pueden transformar el proceso educativo, facilitando un aprendizaje más profundo y significativo, adaptado a las particularidades de cada estudiante, e incluye estrategias prácticas para su implementación en el aula.

184. PROYECTO AYUDA: COMPETENCIAS EMOCIONALES EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Naida Leonor Noriega Fundora, Elizabeth Judith Cambor Órdenes, Carla Andrea Palma Flores
Pedagogía e Investigación Disciplinar [I]

El presente trabajo se centra en una experiencia pedagógica para fortalecer las competencias de conciencia y regulación emocional en estudiantes de 4º año de la Licenciatura en Educación y Pedagogía en Educación General Básica de la Universidad de Atacama. Se realizaron actividades curriculares y extracurriculares, facilitadas por 3 académicas y 6 estudiantes monitores del Proyecto. La experiencia integró las asignaturas Taller de Desarrollo Personal y Profesional IV y Práctica VI-ABP, partiendo de un diagnóstico inicial del desarrollo de estas competencias. Las actividades se enfocaron en el aprendizaje de estrategias para el autodesarrollo y su transferencia a los colegios.

185. CÓMO ROMPIMOS EL MUNDO (Y CÓMO PODEMOS ARREGLARLO)

Dafna Nudelman
Ciclo de Entrevistas

En este libro, una introducción a la educación ambiental, la activista y divulgadora Dafna Nudelman nos explica qué es la crisis climática y ecológica, qué implica y por qué debería preocuparnos; mientras que desde una visión histórica nos cuenta cómo y por qué llegamos a estar a donde estamos, y qué podemos hacer al respecto. Cómo rompimos el mundo (y cómo podemos arreglarlo) es un libro urgente e indispensable, pensado para todos aquellos preocupados por lo que les dejaremos a las generaciones futuras.

186. EL MANEJO DE LAS EMOCIONES EN EL APRENDIZAJE DE LOS CONTENIDOS BIOLÓGICOS

Flavia Ocampo
Pedagogía e Investigación Disciplinar [H]

El presente trabajo es un aporte acerca de la importancia de involucrar el manejo de las emociones en los contenidos biológicos, entendiendo que esto podría mejorar el aprendizaje en las clases de Biología. Se ha identificado al rol docente como clave para la gestión de las mismas. Del espectro de emociones que se vivencian en el aula, se halló a la frustración como una de las emociones negativas del alumno, que interfieren en el aprendizaje y lo dificultan. Se advierte desde esta investigación la importancia de la capacitación docente teniendo en cuenta las características de los alumnos (generación "cristal").

187. EL MANEJO DE LAS NUEVAS TIC PARA FORTALECER LOS SABERES EDUCATIVOS: UNA EXPERIENCIA DESDE LA PEDAGOGÍA DE LA INTERRUPTIÓN

Pablo Agustín Olmos
Creatividad en el Aula [A]

El presente trabajo se contextualiza en la provincia de Catamarca, y aborda la experiencia pedagógica de un docente de una institución educativa de nivel superior terciaria específicamente en el espacio de Psicología Educacional. A partir de la sistematización, se realizará un análisis interpretativo con el objetivo de reflexionar sobre las prácticas de enseñanza implementadas durante el año 2022 y cómo se lograron sostener las trayectorias educativas mediante el uso de diversos engranajes tecno-educativos. En relación con lo expuesto, se evidenció en las prácticas pedagógicas las diversas realidades socio-culturales de varios estudiantes, quienes, debido a su lugar de residencia, enfrentaban dificultades para asistir a la totalidad del módulo de clases. La falta de transporte público en el horario de salida obligaba a muchos de ellos a regresar temprano a sus hogares, lo que generaba intermitencias en el cursado del espacio curricular y afectaba su rendimiento académico.

188. CUADERNO DEL CENTRO DE ESTUDIOS EN DISEÑO. INTERFACES VOL. I. INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE PALERMO

María Elena Onofre
Ciclo de Entrevistas

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

189. PERSONALIZACIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

Ismael Sebastián Ordoñez Carangui, María Augusta Jimbo Cabzaca, Jessica Betsabeth Romero Zhizhpón
Pedagogía e Investigación Disciplinar [K]

Este estudio analiza cómo la Inteligencia Artificial (IA) está revolucionando la educación, brindando un sinnúmero de alternativas como la creación de materiales educativos que per-

mitan a los docentes promover un aprendizaje más profundo y significativo. La amplia gama de herramientas de IA disponibles de forma gratuita y su facilidad de uso las convierten en recursos con mucho potencial para transformar las prácticas educativas. Los resultados indican que la IA optimiza el trabajo docente, al permitir una mayor personalización, eficiencia e interactividad en la elaboración de materiales. En conclusión, la inteligencia artificial representa una oportunidad única para innovar en el ámbito educativo, siempre y cuando se utilice de manera complementaria a la relación docente-estudiante.

190. UN BUEN SER HUMANO PARA SER UN MEJOR DISEÑADOR

Olga Osnayo

Pedagogía e Investigación Disciplinar [A]

El diseño fue creado para resolver problemas que en definitiva son necesidades humanas. Tal es así, que los seres humanos son el centro de cualquier trabajo solicitado a un diseñador gráfico. A la vez, todos somos creativos pero tenemos distintos niveles según nuestras experiencias en la vida. En Perú, estos últimos años se han vivido infinitas situaciones de violencia, racismo y discriminación lo que impacta en las personas tornándolas más individualistas y solitarias. Asimismo, los niveles de empatía son cada vez más bajos, así como el nivel de desinformación de los jóvenes. Es por ello que planteo una metodología basada en aprender a ser un buen ser humano para ser un mejor diseñador. Dado que conocer el propio país y las problemáticas sociales que se presentan, es un puntapié para ayudar a transformar esas situaciones haciendo uso de las herramientas de estudio con las que se cuenta. Así, el proyecto es generar diseñadores con un fuerte potencial humano que generen cambios. Porque para lograr un buen diseño se debe cambiar el enfoque y tener un enfoque humano.

191. PINCHA LA BURBUJA: UNA EXPERIENCIA EDUCOMUNICATIVA TRANSMEDIA

Itziar Pedroche-Santoveña

Entornos Digitales y Tecnologías [A]

Pincha La Burbuja es un proyecto basado en el uso de narrativas transmedia para proponer una experiencia de aprendizaje colaborativa, significativa, ubicua y motivante. La página web, como punto de convergencia, contendrá las secciones principales del proyecto, mientras que las redes se proponen como punto para el encuentro, la reflexión y el aprendizaje colaborativo. El objetivo general del proyecto "Pincha La Burbuja" coincide con el ODS 4, Educación de Calidad: Garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa, y promover oportunidades de aprendizaje a lo largo de toda la vida para todos. Está íntimamente relacionado con el epígrafe 4.6 de este ODS, Alfabetización y Numeración Universal: Para el año 2030,

asegurar que todos los jóvenes y una proporción sustancial de adultos, tanto hombres como mujeres, logren alfabetización y numeración. Como objetivos específicos, destacamos: Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico: El proyecto "Pincha La Burbuja" se fundamenta en el fomento de habilidades de pensamiento crítico. Mejora en la toma de decisiones: Enseñar a los visitantes las posibles consecuencias de su comportamiento en redes sociales, tanto para ellos mismos como para la comunidad. Fomento de relaciones interpersonales: En internet, las relaciones interpersonales se caracterizan por una conectividad automática basada en la acumulación más que en la conexión. Proponer las redes sociales como espacios de conexión promueve metodologías de aprendizaje colaborativo basado en narrativas transmedia. Generación de conocimientos específicos mediante la contribución de expertos: Los testimonios de expertos abordan temas como el funcionamiento de los algoritmos en redes sociales, la inteligencia artificial, así como cuestiones de psicología, política y aspectos sociales. Estos conocimientos sirven como base para la reflexión y buscan fomentar la curiosidad de los estudiantes. Reflexión sobre la responsabilidad individual. Promoción de la accesibilidad física y cognitiva de los contenidos académicos. Transferencia de descubrimientos dentro del mundo académico a toda la sociedad. Fomento del hábito del pensamiento crítico a través de la aplicación móvil.

192. DISEÑO DE APLICACIÓN MÓVIL EDUCATIVA PINCHA LA BURBUJA. PROGRAMA EMPRENDE UNED

Itziar Pedroche-Santoveña

Entornos Digitales y Tecnologías [E]

En el entorno educativo contemporáneo, la integración de tecnologías digitales ha emergido como una herramienta fundamental para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades críticas en estudiantes. El consumo de información a través de redes sociales ha incrementado la necesidad de fomentar un pensamiento crítico robusto para navegar eficazmente el vasto mar de contenido disponible. Adicionalmente, el reconocimiento de emociones y su gestión se ha vuelto esencial en la formación integral de los jóvenes. La aplicación "Pincha La Burbuja" se diseñó con múltiples objetivos para abordar estos desafíos educativos.

193. FESTIVAL LUZ CÁMARA E INCLUSIÓN: 13ª EDICIÓN

Claudio Gonzalo Peña

Creatividad en el Aula [E]

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".

El proyecto intenta escuchar qué están tratando de decir nuestros estudiantes, 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 treceava edición, invitando a todo tipo de institución a producir cortos y fotos sobre experiencias o vivencias que reflejen acciones y actitudes sobre el deporte como vía de inclusión y bienestar. En esta edición la 13va nos proponemos por un lado trabajar en cortometraje temáticas libres y en fotografía "las emociones".

194. METODOLOGÍAS DE DISEÑO INDUSTRIAL EN LA EDUCACIÓN: ENFOQUES, BENEFICIOS Y DESAFÍOS. CASO DE ESTUDIO: CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Alonso Peñaherrera, Gladys Delina García Meythaler
Pedagogía e Investigación Disciplinar [D]

Este trabajo explora la aplicación de metodologías avanzadas de Diseño Industrial en los niveles superiores de la educación superior, destacando sus enfoques, beneficios y desafíos. A través de un análisis detallado, se examinan las estrategias pedagógicas avanzadas utilizadas para fomentar la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico en los estudiantes de último nivel. Además, se presenta un caso de estudio específico de la Carrera de Diseño Industrial de la Universidad Técnica de Ambato, ilustrando cómo la implementación de estas metodologías ha impactado positivamente en la formación de futuros diseñadores. Los hallazgos subrayan la importancia de adaptar las metodologías de enseñanza a las demandas del entorno profesional contemporáneo.

195. PONER EL CUERPO: DE LA INVESTIGACIÓN HISTÓRICA A LA ESCENA

Carolina Pepper, Rubén Riera, Natalia Tamayo, David Albarracín

Creatividad en el Aula [B]

A partir de un trabajo de dramaturgia y experimentación coreográfica, se viene sentando la base para la realización de un proyecto escénico con estudiantes universitarios, basado en investigaciones históricas sobre las realidades políticas y sociales locales. "Poner el cuerpo" es un proyecto que nos interroga sobre las metodologías a utilizar, por una parte dando continuidad a las acciones desarrolladas desde de un archivo de prensa y por otro lado indaga en los hechos y en la parti-

cipación femenina poniéndole el cuerpo a la matanza obrera que tuvo lugar a principios del siglo pasado en la ciudad de Guayaquil, Ecuador.

196. LA JOYERÍA COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA Y DE INCLUSIÓN EN EL SIGLO XXI

Carlos Pereira

Creatividad en el Aula [A]

El objetivo prioritario del presente trabajo es crear una comunidad de profesionales que puedan trasladar sus conocimientos teóricos-prácticos a personas que por estar inmersas en entornos de escasez tienen dificultades para acceder a una formación especializada. Además se intenta transmitir los valores aprendidos de su etapa formativa: respecto a otras culturas, educación entre iguales, generosidad para la transmisión de conocimientos, empatía, igualdad de género, constancia, esfuerzo y divergencia. Otro propósito importante es crear canales para implementar nuevas economías en sus zonas de influencia y así mejorar sus ingresos, los de sus familias y por añadidura también las de su entorno directo teniendo en cuenta que la venta de sus productos hechos a mano es un buen incentivo. Asimismo, se persigue crear docentes profesionales, artesanos y artesanas, artistas, diseñadores y diseñadoras de joyería artística capaces de trabajar en grupo para el bien general de sus compañeros y así compartir proyectos solidarios generando un apoyo mutuo. Finalmente, la idea es crear grupos de conexión para la mejora laboral de sus compañeros a través de difundir las ofertas de empleo de las empresas en las que están.

197. PRÁCTICAS DOCENTES DIALÓGICAS EN LOS ESCENARIOS ACTUALES DE ENSEÑANZA

Julia Pereira de Lucena

Creatividad en el Aula [E]

En esta ponencia, expondremos un proyecto de investigación que se desarrolló en el marco de la Maestría en Tecnología Educativa de la Universidad de Buenos Aires. Dicha investigación se propuso analizar y comprender cómo son las prácticas de enseñanza en los escenarios educativos prepandémicos y pandémicos. Así, su importancia radica en el intento de construir algunos aportes teóricos en un período histórico bisagra. Investigamos el oficio y las prácticas docentes en los escenarios actuales de enseñanza, y nos focalizamos específicamente en aquellas que potencian el diálogo con los estudiantes y tienen intención didáctica. Desde el comienzo de la investigación, nos interesamos por comprender cómo se crea y recrea el oficio docente universitario en los escenarios actuales de enseñanza de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Argentina) teniendo en cuenta cómo sucede el diálogo didáctico en estos escenarios, ya que el mismo es uno de los elementos centrales para comprender cómo son las prácticas docentes.

En este período, hemos vivenciado la reconstrucción de las prácticas de enseñanza a través del replanteo de viejos y nuevos interrogantes. La importancia de la investigación radica en que el contexto de la pandemia entrelaza como un tejido a la cultura y las personas, a la vez que se relaciona profundamente de manera tal que la cultura se hace individual y los individuos crean cultura.

198. GENERACIÓN DE ESPACIOS PARA LA REFLEXIÓN Y LA DESCONSTRUCCIÓN DE ESTEREOTIPOS, ROLES Y FUNCIONES EN LA FORMACIÓN INICIAL.

Carina Perez Dib

Creatividad en el Aula [E]

Se propone socializar parte de las experiencias vivenciadas en el marco del espacio curricular de Práctica I, Profesorados para la Educación Secundaria en Historia y Geografía (Instituto de Formación Docente San Luis), durante los meses de septiembre y octubre del año 2023. En los talleres vivenciales, propuestos se logra ofrecer a los y las estudiantes diversas actividades que habilitaron espacios genuinos para la reflexión, la visibilización y de este modo el inicio de procesos de desconstrucción de estereotipos sociales y culturales acerca del ser Profesor /a en estos tiempos desafiantes.

199. EL USO DE LA /v/ EN LA MÚSICA DE CÁMARA ARGENTINA

Anabella Petronsi

Creatividad en el Aula [F]

En la bibliografía sobre la dicción del idioma Español, algunos autores consideran que el fonema /v/ en el canto es limitado o incluso completamente inexistente. Según las reglas fonéticas del Español, la /v/ se pronuncia con la oclusiva sonora [b] en posición inicial y antes de una nasal y con la fricativa bilabial sonora [β] en posición interior (Tomás Navarro, 1918; Bowen & Stockwell, 1960; Dalbor, 1969). La presente ponencia expone la presencia del sonido /v/ en la dicción del español de Argentina a partir del análisis del ciclo de canciones Las Flores Argentinas del compositor Argentino Carlos Guastavino. Se realizó un análisis visual y perceptual de "Cortadera, Plumerito...", mostrando una precisión del 90% en la pronunciación de la /v/ entre cantantes profesionales Argentinos.

200. PENSAMENTO POR ANALOGIAS: APLICAÇÃO DA TEORIA DO MAPEAMENTO ESTRUTURAL NO DESIGN

Rodrigo Pissetti

Pedagogía e Investigación Disciplinar [B]

A pesquisa em design gráfico pode ser realizada seguindo três abordagens distintas: Pesquisa sobre design: Tem como objetivo compreender abordagens, perspectivas e contextos do design gráfico como assunto, por meio de histórias, estilos,

influências etc. Pesquisa dentro do design: O design gráfico serve de instrumento de pesquisa, em investigações para gerar insights. Centrada no processo de design em si, a pesquisa estuda os artefatos, métodos e práticas projetuais. Pesquisa por meio do design: Estudo onde o design gráfico é visto como formador do ambiente visual, ao lado das formas de cultura visual reconhecidas-arte, cinema, televisão, fotografia, publicidade etc.

201. HACIA UNA EVALUACIÓN INTELIGENTE EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

Paula Podesta

Pedagogía e Investigación Disciplinar [B]

Cuando se habla de inteligencia artificial en el ámbito universitario, el planteo recurrente y limitado es cómo controlar si los estudiantes emplean la IA para resolver sus exámenes. Creo que el planteo debería ser más amplio y no centrarse únicamente en el control. En esta ponencia propongo algunos recorridos posibles para evaluar significativamente al estudiante tanto en entornos presenciales como virtuales considerando las posibilidades y limitaciones de la inteligencia artificial. La presentación también discute las oportunidades que ofrece la IA para mejorar los procesos de evaluación y apoyar la labor docente, ofreciendo una visión crítica y prospectiva sobre su implementación en la educación superior.

202. ILUSTRACIONES PARA EDUCAR E INVESTIGAR EN EL PATRIMONIO CULTURAL DE LA RIBERA DEL DUERO, ESPAÑA

Alberto Polo Romero

Creatividad en el Aula [G]

La ponencia aborda el uso de la ilustración en la creación de recursos didácticos y divulgativos en proyectos de patrimonio cultural inmaterial y arqueológicos en el área de la Ribera del Duero (Burgos). En la comunicación mostraremos la realización de un cuento para ilustrar los trabajos arqueológicos en el yacimiento de La Sequera de Haza. Por otro lado, explicaremos cómo las ilustraciones incluidas en actividades didácticas puede servir para investigar sobre patrimonio cultural y generar comunidades patrimoniales.

203. MAPA LITERARIO: UN ESTUDIO GEORREFERENCIADO DE ESCRITORES DEL ARCHIVO DEL MUSEO DE LITERATURA BRASILEÑA (AMLB)

Antoanne Pontes, Andréa Carvalho de Oliveira,

Ana Ligia Silva Medeiros, Rosângela Rangel

Pedagogía e Investigación Disciplinar [K]

El Mapa Literario tiene como objetivo brindar información sobre escritores de la literatura brasileña, a través de la georreferenciación, buscando convertirse en un instrumento relevante

para la difusión y valoración de la producción literaria, favoreciendo el acceso a la diversidad cultural de las colecciones para diferentes públicos. Esta herramienta promueve el acceso a la producción literaria, documentos digitalizados producidos durante el proceso creativo, como cartas, originales y fotografías. Son 150 colecciones de escritores bajo la custodia del Archivo del Museo de Literatura Brasileña/FCRB/MinC Brasil. Entre ellos podemos mencionar: Carlos Drummond de Andrade, Clarice Lispector y Vinicius de Moraes.

204. EL USO DEL MANUAL DE ESTILO COMO HABILIDAD INVESTIGATIVA UNIVERSITARIA

María Isabel Pozzo, Naiara Quinn Saguez, Lourdes María Carullo

Pedagogía e Investigación Disciplinar [J]

Este trabajo se refiere al uso del manual de estilo como habilidad requerida para proyectar e informar por escrito una investigación. Como tal, incluye dimensiones conceptual, actitudinal y procedimental. Considerando la precisión inherente a su uso, requiere ser considerado como un contenido a enseñar, particularmente en la universidad. Aquí reportamos los resultados del uso del Manual APA en estudiantes de Ciencias de la Educación de una universidad pública argentina. Estos se desprenden de haber administrado ejercicios de aplicación que permiten evaluar su aprendizaje. Se concluye la necesidad de una enseñanza explícita que asegure el logro de esta habilidad.

205. GESTIÓN DE LOS RECURSOS HUMANOS EN LA FORMACIÓN DE POSGRADOS A DISTANCIA

Porfirio Lorenzo Puig Estrada

Pedagogía e Investigación Disciplinar [D]

A pesar de la prioridad de la gestión de los recursos humanos en la educación a distancia se muestran insuficiencias relacionadas con los roles establecidos para un desempeño satisfactorio. El objetivo es describir los roles que intervienen en la formación de postgrado a distancia y para eso se realiza un estudio exploratorio descriptivo a partir de una revisión documental y bibliográfica. Los resultados muestran investigaciones dispersas orientadas a la efectividad de la formación de los recursos humanos, con una tendencia a la heterogeneidad en cuanto a los roles declarados. Una regularidad que se aprecia es la existencia de diversos enfoques en el desempeño de roles que intervienen en la formación de posgrados a distancia en América Latina y Cuba.

206. LEER Y ESCRIBIR EN COMUNIDAD: ESTRATEGIAS DEL CRECIMIENTO COLECTIVO

Verónica Rafaelli

Creatividad en el Aula [C]

En esta presentación se propondrá la reflexión sobre cómo los dos años de educación remota de emergencia universitaria influyeron en la construcción de lazos sociocomunitarios en nuestras comunidades académicas, así como en el diseño, implementación y consecución ágil de estrategias de lectura y escritura individual que hoy, en la pospandemia, tienen efectos notorios en el desempeño académico de nuestros estudiantes. Será de interés multiplicar y problematizar el catálogo de estas estrategias y su impacto en el desarrollo socioeducativo que tiene lugar dentro y fuera de nuestras aulas.

207. LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA COMO MEDIADORA EN LA COMUNIDAD DOCENTE

Eugenia Remussi

Entornos Digitales y Tecnologías [C]

Durante el año 2023, desde el área de formación docente tuvimos como objetivo fortalecer la comunicación interpersonal entre los docentes de nuestra comunidad educativa. Para esto, realizamos diversos proyectos en donde se pusieron en juego la comunicación, la cercanía y la colaboración. Para lograr estas cualidades, introdujimos la tecnología como mediadora de la comunicación. El principal catalizador de nuestros propósitos fue el Newsletter - UCEMA Teaching and Learning. Este espacio tuvo como objetivo acompañar a los docentes de grado y posgrado compartiendo y debatiendo sobre recursos audiovisuales, materiales de lectura, agendas de actividades y diversas propuestas de formación docente. Nuestro boletín informativo alcanzó a más de 500 docentes y contó con múltiples interacciones y participaciones. Los recursos audiovisuales producidos y compartidos tuvieron más de 190 visualizaciones en el caso de nuestras cápsulas de transformación educativa y más de 650 visualizaciones en nuestro podcast, INNOVACAST.

208. ESCUELITA CREATIVA UES

Miriam Reyes, Mariano Navarro

Creatividad en el Aula [A]

Con el fin de resolver un problema real de negocio desde una perspectiva integral, los estudiantes de la Asignatura Arte Publicitario del VI ciclo de la Licenciatura en Relaciones Públicas con Especialidad en Marketing, tuvieron que realizar mediante equipos de trabajo multidisciplinarios, con las asignaturas de

investigación y plan de medios, sus propias agencias publicitarias y desarrollar una campaña de marketing innovadora con el objetivo de atraer a nuevos aspirantes a la Facultad de Ciencias Empresariales. Esto con el fin de que pudieran explorar y desempeñar todo lo aprendido en el ciclo simulando un trabajo real.

209. LA MIRADA DEL OTRO

Matías Riccardi

Creatividad en el Aula [C]

Con el fin de encontrar una historia para la concreción del proyecto integrador, la idea es en la misma aula encontrar los personajes, la historia, el contexto y el tema para el cortometraje. Los estudiantes mismos inventan de a grupos cada ítem y el resto debe adaptarse. Lo que comienza como un juego improvisado, termina en cuatro o cinco discursos audiovisuales muy interesantes porque no sólo vale el resultado sino el proceso general.

210. DISEÑO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA FOMENTAR LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE DÉCIMO DE EGB

Lisbeth Ríos, Danilo Saravia

Entornos Digitales y Tecnologías [G]

Los docentes en la actualidad enfrentamos grandes desafíos, pues nos encontramos con estudiantes homo-digitalis, para quienes la tecnología forma parte esencial de sus vidas. ¿Qué sentido tiene para ellos leer o escribir un texto, si la información que necesitan la hallan de forma sesgada en la web en milésimas de segundos? De esta forma, para brindarle a los docentes una herramienta que resulte útil en sus clases, se diseñó un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) en Google Sites a partir de la creación de contenido en plataformas tales como iVoox, Al Comic Factory, Jigsaw Planet, Interacty y Padlet, que potenciaron la lectoescritura en sus distintos niveles.

211. AJEDREZ EN LAS AULAS: UN DESAFÍO POSIBLE

Damián Pablo Rafael Rivero

Creatividad en el Aula [E]

Transitamos el primer cuarto del siglo XXI y las características actuales nos exigen adaptación y reflexión constante. Tal es así, que los cambios en los escenarios son constantes incluso en el área de educación. Para que los estudiantes construyan herramientas de pensamiento crítico, comprensión de escenarios cambiantes, resolución de problemas de forma inteligente, creemos que el juego de ajedrez nos convoca a utilizarlo (mediante su enseñanza secuenciada y atractiva para todos los estudiantes) Todo lo cual, genera el despertar de diferentes capacidades, potenciando las habilidades de los estudiantes siendo esto transversal a las diferentes áreas de la educación.

212. ¡SOY DOCENTE Y DISEÑADOR DIGITAL TAMBIÉN! LA IMPORTANCIA DE CONOCER DISEÑO GRÁFICO ONLINE PARA COMUNICAR MEJOR LAS CLASES

Manuel Antonio Rodas Pérez, Sandra Maldonado

Entornos Digitales y Tecnologías [C]

Conocer en la actualidad el uso de herramientas digitales de diseño, resulta mucho más importante para el desarrollo de una clase mucho más dinámica para sus estudiantes. Actualmente existen herramientas de diseño gráfico online que permiten de forma más amigable, crear contenido audiovisual más dinámico y divertido. Las herramientas digitales de diseño son importantes, permiten a docentes y estudiantes trabajar de manera más eficiente y rápida, accediendo a una amplia selección de recursos y elementos visuales para enriquecer sus diseños, un claro de ejemplo de esto es la plataforma de CANVA, que ha revolucionado la comunicación visual, gracias a amigable manejo para todos los usuarios.

213. LA HABITACIÓN ROJA EN JANE EYRE: NARRATIVA Y TÉCNICAS VISUALES

Laura Rodríguez, Patricia Pena Koessler

Pedagogía e Investigación Disciplinar [E]

Esta presentación muestra el potencial educativo de integrar la literatura y el cine para explorar lenguaje, narrativa y multimodalidad. Analizamos el inicio de Jane Eyre de Charlotte Brontë (1847) y la adaptación cinematográfica de Franco Zeffirelli (1996), enfocándonos en "la habitación roja". Zeffirelli realza la profundidad psicológica de Jane con técnicas visuales y auditivas, lo que contrasta con la narración retrospectiva de la novela. La mise-en-scène y las elecciones narrativas de la película enriquecen la comprensión de este momento clave, especialmente de los elementos simbólicos y góticos que resaltan la experiencia traumática de la protagonista.

214. PROGRAMA ACADÉMICO INTERACCIÓN DIGITAL: UNA APUESTA POR LA MIRADA DECOLONIAL DE LA TECNOLOGÍA

Karol Rodríguez, Hernán Rodríguez

Entornos Digitales y Tecnologías [G]

El programa de Interacción Digital del Tecnológico de Artes Débora Arango, apuesta por una exploración académica, investigativa y creadora que devenga de los lugares de enunciación de los estudiantes y maestros pertenecientes al proceso; promoviendo el pensamiento crítico y discursos descentralizados, antirracistas e interseccionales. Vemos en la tecnología la posibilidad de aportar a la construcción epistemológica decolonial; nuestros procesos creativos nacen de la búsqueda de alternativas viables que aboguen por el pluriversalismo, con el fin de reconocer las cosmovisiones que emergen del diálogo

con diversas culturas, personas y territorios. Esta formación integral en artes digitales capacita para identificar y diferenciar conceptos, teorías y técnicas en la producción de objetos digitales, abogando por la resolución coherente de problemas de interacción y la creación de contenido digital diverso y significativo.

215. CIUDADANÍAS DIGITALES

Heberth Rodríguez Rengifo

Entornos Digitales y Tecnologías [B]

El proyecto social de formación busca fortalecer la participación de ciudadanos digitales, a través de la consolidación de comunidades virtuales que se enfocan en trabajar procesos de formación, divulgación, comunicación y sensibilización en torno a la equidad de género y el consumo responsable. De esta manera, el proyecto reconoce la potencia de los vínculos comunitarios en los contextos digitales, desde la construcción de contenidos responsables, informados y rigurosos que fortalecen la sensibilización y la conciencia ciudadana. Con esto, se espera lograr Comunidades virtuales consolidadas que fortalecen la participación de Ciudadanos digitales en el entorno virtual, a través de la creación de contenidos y generación de estrategias de intercambio, promoviendo la sensibilización, comprensión y movilización de asuntos de interés social con respecto a la equidad de género y el consumo responsable.

216. LOS MITOS DE INTERNET. REPRESENTACIONES TECNOLÓGICAS ENTRE ESTUDIANTES DE PROFESORADO SOBRE LA CULTURA DIGITAL

Matías Romani

Pedagogía e Investigación Disciplinar [K]

El trabajo consiste en un análisis del imaginario tecnológico de los estudiantes de profesorado del conurbano sur de la Provincia de Buenos Aires en las localidades de Quilmes, Berazategui y Florencio Varela. Para ello toma, como punto de partida, la idea de que nuestro acercamiento natural a la realidad socio técnica se encuentra mediado por una serie de imágenes, afectos y representaciones que, muchas veces, obturan la comprensión real de los medios digitales y sus consecuencias materiales y pedagógicas. Para ello se realizó una encuesta auto administrada —de manera presencial y sincrónica— mediante un cuestionario digital Google Forms a través de la plataforma educativa Classroom. Esta experiencia fue repetida en varias ocasiones en distintos Institutos de Formación Docente en el marco del taller de Cultura digital y Educación en tres cuatrimestres consecutivos en el ciclo lectivo 2023 y 2024.

217. BIMODALIDAD: DR JEKYLL O MR HIDE, RUPTURAS Y CONTINUIDADES

Carolina Romera, Cecilia Vázquez

Pedagogía e Investigación Disciplinar [G]

Después del año 2020 la bimodalidad comenzó a ser parte de nuestras vidas y de nuestro “ser docente”. Surgieron así diversos modos de implementarla, teniendo como objetivo la centralidad en la enseñanza y aprendizajes de calidad. Pero ¿qué es la calidad en la bimodalidad? Si enseño los mismos contenidos, ¿cómo alterno entre presencialidad y virtualidad? ¿Qué criterios selecciono para cada una sabiendo que son una continuidad? ¿Cómo evitar la fractura entre ambos modos de dar las clases? Analizaremos respuestas que surgen de nuestra investigación situada sobre cómo planificar, gestionar y evaluar en bimodalidad sin caer en discontinuidades.

218. TECNOLOGÍAS COLABORATIVAS APLICADAS AL DISEÑO DE SOFTWARE. ANÁLISIS DE UN PROYECTO DE GESTIÓN DE PEDIDOS

Elisa María Ronconi, Luciana Terreni, Federico Guigou, Luna Marrano

Entornos Digitales y Tecnologías [D]

La Tecnicatura en Análisis y Desarrollo del Software del Instituto Sedes Sapientiae contiene en la currícula del segundo un espacio denominado Práctica profesionalizante II que invita a los estudiantes a aplicar e integrar los conocimientos construidos en torno a un proyecto de diseño de software. Para el desarrollo del mismo se trabajó colaborativamente con las herramientas GoogleDocs y Lucidchart en distintas instancias. En este trabajo se exponen los usos, aplicaciones y potencialidades de estas tecnologías en un proyecto informático a medida.

219. TRANSFORMAR LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Marian Rossi, Angie D'Amico

E-ducadores de Perfil T del mundo [A]

Coordinadora: **Cristina Velázquez**

Propongo una breve exposición para transformar la experiencia de aprendizaje a través de la inteligencia artificial. Mediante el uso de chatbots personalizados, sistemas de tutoría inteligente y análisis de datos educativos, podemos ofrecer a los estudiantes un aprendizaje más personalizado y adaptado a sus necesidades individuales. Los docentes, por su parte, se beneficiarán de herramientas que automatizan tareas repetitivas y les permiten dedicar más tiempo a la interacción con sus alumnos. Esta propuesta busca mejorar significativamente los resultados académicos y fomentar una cultura de innovación en la institución educativa.

220. ANÁLISIS DE NUEVAS CAMPAÑAS PUBLICITARIAS: SIMULACIÓN DE UNA AGENCIA

Romina Rovagnati

Creatividad en el Aula [F]

Esta actividad promueve la creatividad a través del pensamiento crítico al analizar campañas existentes, la innovación al proponer mejoras, la colaboración mediante roles específicos, la comunicación al presentar propuestas y la aplicación práctica de teorías en un contexto realista. El desarrollo de habilidades analíticas, creativas y de comunicación, experiencia práctica en un entorno simulado de agencia y mayor motivación y compromiso con el aprendizaje.

221. LA BIOLOGÍA DEL BRAILLE: EXPLORANDO LA COMUNICACIÓN TÁCTIL

Romina Verónica Ruiz de Alborno

Creatividad en el Aula [G]

El presente trabajo se plantea cómo hacer visible la inclusión a partir del estudio del sistema braille incorporándolo al área de biología desde una perspectiva científica. Investigando cómo el sentido del tacto y el sistema nervioso desempeñan un papel fundamental en la lectura y escritura en Braille.

222. LA CURIOSIDAD CIENTÍFICA EN EL AUDIOVISUAL INFANTIL

María Agustina Sabich

Pedagogía e Investigación Disciplinar [D]

La ponencia explora un corpus audiovisual destinando a las infancias. El marco teórico-metodológico se inspira en los estudios sobre la comunicación de la ciencia, la semiótica, la multimodalidad y el análisis del discurso (Sabich, 2022; Fuenzalida, 2016; Steimberg, 2013; Maingueneau, 2009; Kress & Van Leeuwen, 2001; Verón y Peirce, 1998, entre otros). El propósito de este trabajo es estudiar y comparar un conjunto de textos que provienen del ámbito latinoamericano y anglosajón, en pos de identificar las características que la divulgación de la ciencia asume en diálogo con la didáctica en el nivel inicial y primario.

223. LA PRÁCTICA PROFESIONAL COMO IMPULSOR DE LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL

Sailyn Salas Hechavarría

Pedagogía e Investigación Disciplinar [G]

La transformación digital ha revolucionado el mundo laboral, exigiendo que los profesionales desarrollen nuevas competencias. La práctica profesional se ha convertido en un elemento clave para preparar a los estudiantes, brindándoles la oportunidad de familiarizarse con herramientas, procesos y metodologías digitales. Esto les permite adquirir habilidades prácticas

en áreas como análisis de datos, diseño de experiencia de usuario y desarrollo de software. Además, la práctica profesional en entornos digitales fomenta el desarrollo de competencias transversales, como el pensamiento crítico y la adaptabilidad. Al integrar la práctica profesional con la transformación digital, las instituciones educativas pueden garantizar que sus estudiantes egresen preparados para desempeñarse de manera efectiva en un mercado laboral cada vez más tecnológico.

224. ARTICULACIÓN ENTRE PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y EXTENSIÓN UNIVERSITARIA EN LA FEYA DE UCASAL - ARGENTINA

Luisa María Salazar Acosta, Iara Jezabel Amado, Juan Manuel Carraro

Creatividad en el Aula [D]

El estudio se propone analizar la articulación entre prácticas de investigación y extensión universitaria desarrolladas en el marco de la Facultad de Economía y Administración de la UCASAL - Argentina. El proyecto de investigación se dirige conocer la cultura tributaria y las percepciones que poseen acerca de los impuestos, jóvenes de escuelas secundarias seleccionadas en Salta. El proyecto de extensión se orienta a promover instancias de aprendizaje y concientización sobre la cultura fiscal, a partir de talleres con jóvenes de dichas instituciones, posteriores a la indagación de percepciones.

225. DESCUBRIR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA PARA INTEGRARLA EN EL AULA

María Isabel Salinas, Fernanda Elisabet Espinosa

Entornos Digitales y Tecnologías [G]

La experiencia se desarrolló en el Taller de Comunicación II de los Profesorados de Educación Inicial y Primaria (Departamento de Educación, Universidad Católica Argentina), dictados con el Modelo de Aprendizaje Inclusivo y Efectivo (AIE) de formación por capacidades. Para explorar esta tecnología y su uso didáctico, se planificó una secuencia teórico-práctica que incluyó: presentación conceptual dialogada, análisis de outputs reales para concientizar sobre la presencia de posibles sesgos en las respuestas, participación en juego de rol y análisis crítico del output a partir de conocimientos disciplinares previos, exploración de distintas herramientas y evaluación de su usabilidad y potencialidad didáctica.

226. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, EL ALIADO DEL DOCENTE

Eduardo San Rufo Ecay

Pedagogía e Investigación Disciplinar [B]

La inteligencia artificial revoluciona la enseñanza al personalizar la educación según las necesidades individuales de cada

estudiante. Desde la automatización de tareas administrativas hasta la creación de contenido educativo interactivo, los profesores pueden centrarse en facilitar un aprendizaje significativo. Los sistemas de IA analizan datos para ofrecer retroalimentación instantánea y adaptar el currículo en tiempo real. Además, fomentan la colaboración entre colegas al compartir mejores prácticas y recursos. Pero es importante destacar que aunque complementa la labor del profesorado, la IA no reemplaza lo invaluable de la conexión humana y la capacidad para inspirar el pensamiento crítico y la creatividad en el aula.

227. DESARROLLO DE APLICACIONES EDUCATIVAS PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

Eduardo San Rufo Ecay, Alejandro Gil Carmona

Entornos Digitales y Tecnologías [F]

La aplicación Jclic destaca como herramientas educativas interactiva para crear actividades didácticas personalizadas. Resalta su versatilidad en la creación de ejercicios adaptados a diferentes niveles educativos y materias, así como su capacidad para fomentar el aprendizaje autónomo y colaborativo. A través de diversos recursos disponibles, como crucigramas, sopas de letras y actividades de asociación, entre otras. Es capaz de adaptarse y poder conseguir actividades realmente atractivas, interesantes y útiles para personas con discapacidad intelectual o del desarrollo, para conseguir un aprendizaje personalizado ya sea en compañía del docente o de manera autónoma.

228. EL ENTRAMADO TECNOLÓGICO

Karina Sarro

Entornos Digitales y Tecnologías [E]

Esta obra proporciona una visión detallada de cómo la tecnología puede ser integrada a la educación para mejorar el aprendizaje y la enseñanza. Desde la robótica hasta la inteligencia artificial, el libro presenta estudios de caso, teorías educativas y estrategias didácticas que muestran el potencial de las nuevas tecnologías para revolucionar el ambiente educativo, fomentando habilidades cruciales para el siglo XXI.

229. EL ENTRAMADO TECNOLÓGICO

Karina Sarro

Ciclo de Entrevistas

El entramado tecnológico-Estrategias didácticas innovadoras nos lleva a un emocionante viaje hacia la innovación educativa, en el que las tecnologías se convierten en aliadas indispensables en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta obra ofrece un enfoque práctico para docentes y educadores que desean aprovechar al máximo el potencial de la innovación tecnológica en los espacios de aprendizaje a través de

ejemplos inspiradores y casos reales. Cada capítulo presenta una variedad de herramientas y técnicas que pueden mejorar la experiencia educativa

230. EL AULA VIRTUAL COMO ESPACIO DE APRENDIZAJE COLABORATIVO

María Savazzini

Pedagogía e Investigación Disciplinar [E]

Durante la ponencia se pondrá en valor la herencia de la pandemia: la modalidad virtual en los procesos de enseñanza y aprendizaje. De cómo el aula virtual se transformó a través del tiempo post pandemia en una fortaleza más que en un recurso de desesperación, que durante la ASPO, (aislamiento social preventivo obligatorio) se tornaba inevitable y con muchos obstáculos. Se pondrá en debate la actualidad del aula virtual en la época y el rol del estudiante en el paradigma del aprendizaje colaborativo.

231. LA LITERATURA ARGENTINA NACE DONDE QUIERE. ARTICULACIÓN (Y ENSEÑANZA) DEL CANON DE CUARTO AÑO ALREDEDOR DE LA FIGURA DE FIERRO

Roberto Jesús Sayar

Pedagogía e Investigación Disciplinar [E]

La cosmovisión épica, parte del entramado lógico sobre el que se alza la currícula de la asignatura de Literatura para el cuarto año de la Educación Media en la provincia de Buenos Aires, cuenta con un número destacable de elementos textuales que la harían inabarcable de no mediar estrategias adaptativas adecuadas. Este trabajo se propone socializar el método de trabajo de un módulo que se impartió como parte de una Capacitación Universitaria en 2023 para demostrar el entrelazamiento de la mayoría de los temas allí englobados —y la red intertextual que, consecuentemente, conforman— con el Martín Fierro de José Hernández.

232. APRENDER JUGANDO

Vanessa Seoane, Bárbara Dunphy

Pedagogía e Investigación Disciplinar [B]

En el contexto educativo actual, la búsqueda de metodologías que potencien el proceso de enseñanza-aprendizaje y se adapten a las necesidades y estilos de aprendizaje de los alumnos y alumnas es una prioridad constante. El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se presenta como un enfoque pedagógico innovador que establece conexiones profundas entre elementos específicos del contenido curricular y elementos lúdicos, reconociendo el poder del juego para potenciar la adquisición de conocimientos y competencias. Ante el desafío de fomentar la motivación y el entusiasmo del alumnado por aprender, los educadores replantean constantemente qué enseñar, cómo

llevar a cabo las clases y para qué hacerlo. En este contexto, el ABJ genera de nuevas posibilidades para transformar la enseñanza y el aprendizaje. La neurociencia avala que el uso del juego en el aula, ya que este activa áreas específicas del cerebro relacionadas con la atención, la memoria, la creatividad y el aprendizaje. Al integrar el juego en el proceso educativo, se estimulan estos mecanismos neurocognitivos, facilitando una mayor retención de información y un aprendizaje más significativo. Además, el ABJ genera emociones positivas como el placer y la anticipación, liberando dopamina en el cerebro y promoviendo así la motivación intrínseca por aprender. En nuestra propuesta "Aprender jugando", exploraremos los principios del ABJ y aprenderemos a diseñar experiencias de aprendizaje significativas utilizando esta metodología. Nos enfocaremos en integrar el juego en las fases de la secuencia didáctica, desde la planificación hasta la evaluación del aprendizaje. Además, relacionaremos el ABJ con metodologías activas como el aprendizaje cooperativo, el flipped classroom, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y los objetivos de desarrollo sostenible (ODS).

233. TEORÍA EN ACCIÓN: TRANSFORMANDO LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE TEÓRICA EN ARQUITECTURA

Bethsy Liliana Serrano Mariño, Katherinne Fiorella Saldivar Fabian

Creatividad en el Aula [A]

Los cursos teóricos en arquitectura son importantes para la formación de los futuros arquitectos, sin embargo, en muchas ocasiones resultan aburridos y poco entendibles debido a la falta de interacción en el aula. Es por ello que planteamos promover el aprendizaje activo y significativo basado en la gamificación como herramienta principal para transformar la experiencia de aprendizaje del curso de teoría de la arquitectura I haciendo que los alumnos sean protagonistas creando sus propios juegos, personajes y página web. Esta experiencia les permitió aprender jugando, favoreciendo en la adquisición de conocimientos teóricos de una manera más divertida y creativa.

234. ESPACIOS DINÁMICOS: LA SINERGIA ENTRE SISTEMAS RETRÁCTILES Y MODULARIDAD

Bethsy Liliana Serrano Mariño, Katherinne Fiorella Saldivar Fabian

Creatividad en el Aula [B]

La experiencia creativa de los alumnos de primer ciclo en el diseño de espacios efímeros retráctiles, basada en el diseño modular, ha sido transformadora. Los estudiantes exploraron la adaptabilidad y la temporalidad en la arquitectura, desarrollando estructuras innovadoras y funcionales. A través de la experimentación con módulos, adquirieron habilidades en diseño y construcción, fomentando el pensamiento divergente. Este

enfoque les permitió comprender la importancia de la flexibilidad y la eficiencia en el uso del espacio. La práctica consolidó sus conocimientos teóricos y prácticos, preparándolos para enfrentar desafíos futuros y estimulando su capacidad para generar soluciones arquitectónicas creativas y sostenibles.

235. PROYECTO ALUMNO MENTOR. EL NUEVO ROL DEL ESTUDIANTE DURANTE SU PROCESO FORMATIVO

María Laura Spina

Creatividad en el Aula [B]

Durante el proceso de cursado de la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial II, en la carrera Diseño Gráfico, se busca favorecer el desarrollo de procesos reflexivos y metacognitivos para dar un lugar de mayor importancia a la retroalimentación entre pares. A través de esta experiencia, se busca que cada estudiante acompañe el proyecto de otro alumno con el fin de practicar una retroalimentación significativa en un proceso de evaluación formativa. Se busca potenciar a los estudiantes a asumir mayor autonomía y responsabilidad sobre el propio aprendizaje, identificando las fortalezas y debilidades propias y las del proyecto que mentorea. El propósito consiste en promover un seguimiento genuino del proyecto de otro estudiante, pero sin descuidar el propio proyecto. Se intenta otorgar valor al nuevo rol del alumno mentor donde cada estudiante da y obtiene una retroalimentación sana, la cual impacta positivamente en el propio proceso, estimula a la reflexión y genera motivación.

236. LAS HABILIDADES BLANDAS EN LA CURRÍCULA DE NIVEL SUPERIOR: LA INCLUSIÓN Y LA FORMALIZACIÓN DE CONTENIDOS DE RETÓRICA Y ORATORIA

Andrea Steiervalt

Pedagogía e Investigación Disciplinar [E]

En el contexto de la hiper tecnologización de la sociedad y de la educación, el abordaje de las habilidades blandas en las instituciones dedicadas a la enseñanza de Nivel Superior se posiciona entre los debates educativos actuales. En efecto, los desarrollos recientes de las inteligencias artificiales han conducido a la reflexión sobre las habilidades distintivas de los seres humanos y, en particular, han reposicionado la discusión sobre la enseñanza de habilidades blandas (Gardner, 2001; Goleman, 2002). En dicho escenario, la enseñanza vinculada con la comunicación verbal y no verbal en niveles de educación profesional comienza a hacerse palpable a través de la inclusión tanto extra como curricularmente en los programas de estudio. Particularmente, analizamos la inclusión de habilidades de retórica y oratoria en dos instituciones nacionales: por un lado, nos ocupamos de la currícula ofertada por la Universidad de San Andrés y, por otro lado, de la propuesta del Colegio Militar de la Nación.

237. APORTES DE INVESTIGACIONES SOBRE LA REPRESENTACIÓN DE LA MUJER EN SERIES COREANAS

Lorena Steinberg, Angeles Marambio

Pedagogía e Investigación Disciplinar [J]

La ponencia tiene por objetivo profundizar y compartir los aportes a los que hemos arribado, como resultado del análisis, desde la perspectiva de género, de distintos exponentes textuales coreanos, para dar cuenta de la representación de la mujer, de su rol profesional y la tradición cultural de la sociedad descrita. Es por esta razón que este tipo de análisis debe contemplar un abordaje desde las conceptualizaciones de la Sociosemiótica y la problemática de género. Se hará foco en la representación de la mujer como protagonista del proceso de toma de decisiones en distintos ámbitos, profesional y doméstico/familiar. Cobra vital significación realizar un balance 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), indiciales (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).

238. KUDEWE: EL AUDIOJUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA INCLUSIVA

Facu Suárez

Creatividad en el Aula [A]

“Kudewe” es un audiojuego desarrollado como una herramienta educativa accesible, utilizando relatos mapuches para ofrecer una experiencia inmersiva a través del sonido. Diseñado en respuesta a las necesidades educativas durante la pandemia, este proyecto promueve la inclusión de personas con discapacidades visuales y destaca la importancia de la cultura de nuestros pueblos originarios en la educación contemporánea. Ganador del premio a Mejor Idea Original en los EVA AWARDS 2023, “Kudewe” integra tecnología y tradición para enriquecer el aprendizaje.

239. TICS Y COMUNICACIÓN: OBSTÁCULOS Y LÍMITES EN LA PARTICIPACIÓN AÚLICA

Bruno Suárez

Pedagogía e Investigación Disciplinar [J]

El uso de una variedad de modos, medios y géneros de comunicación ofrece la oportunidad de integrar experiencias personales de los estudiantes, tomando estas experiencias como punto de partida y apoyándolas a través de las instituciones educativas formales. Asimismo, esta diversidad brinda la posibilidad de incorporar los actuales hábitos tecnológicos, como aquellos relacionados con las redes sociales. Es relevante destacar que este enfoque nos lleva a considerar las escuelas en un contexto específico tanto espacial como temporal. El caso del estudiante que crea y edita videos ilustra este punto con claridad. En medio del constante cambio, especialmente en el campo de las comunicaciones y la tecnología, se vuelve fundamental reconsiderar los límites del aprendizaje. Esto nos permite relevar conocimientos y prácticas que suelen ser pasados por alto en el ámbito educativo tradicional.

240. EL PENSAMIENTO EN DISEÑO COMO FACTOR DE INNOVACIÓN EDUCATIVA BAJO PARÁMETROS DE ANÁLISIS MORFOGENÉTICOS SEGÚN LAS TENDENCIAS CEREBRALES PARA LA TRANSICIÓN DE LA EDUCACIÓN MEDIA A SUPERIOR

Walter Camilo Suarez Contreras

Entornos Digitales y Tecnologías [D]

La inclusión de la tecnología en la transición entre el colegio y la universidad es esencial para preparar a los estudiantes en un mundo cada vez más digital. La morfogenética objetual en diseño, que se enfoca en la evolución y adaptación de formas, juega un papel crucial en este proceso. Integrar estas metodologías permite desarrollar habilidades críticas y creativas, alineándose con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) al fomentar la educación de calidad (ODS 4) y la innovación (ODS 9). Esto asegura que los estudiantes no solo adquieran conocimientos técnicos, sino también una conciencia ambiental y social, promoviendo un futuro sostenible.

241. LA ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL EN DOCENTES UNIVERSITARIOS

Luis Sujatovich

Pedagogía e Investigación Disciplinar [G]

La investigación buscó conocer las competencias teóricas sobre el lenguaje audiovisual de los docentes de la Universidad del Este. Mediante un formulario estandarizado, se identificaron criterios para evaluar materiales audiovisuales y

se examinó su conocimiento y uso didáctico. Las respuestas permitieron identificar aptitudes, falencias y necesidades sobre la temática. El análisis mostró diferencias en la comprensión y aplicación de recursos audiovisuales entre docentes de Diseño y Comunicación y los de Ciencias Humanas. Los resultados destacan la necesidad de estrategias formativas que aborden estas disparidades e integren tecnologías educativas en la enseñanza. Agradecemos a los participantes por su valiosa contribución.

242. BLENDING FUN & LEARNING

Verónica Surita

Pedagogía e Investigación Disciplinar [K]

El cambio de paradigma educativo que produjo la pandemia, forzó un proceso de innovación sin igual. La enseñanza - aprendizaje se tuvo que adaptar, todo parecía equilibrarse hasta que apareció la IA (Inteligencia Artificial), el cambio que generó fue aún mayor que el anterior, no sólo modificó la forma de enseñar, sino también nuestra realidad. Hemos pasado de estructuras conductistas a constructivistas, de un fin intelectual a uno más integral, de centrarnos sólo en lo intelectual a integrar las múltiples inteligencias y más, por eso, sin lugar a dudas nos tendremos que adaptar una vez más. Maths + IA = Blending Fun & Learning.

243. PEDAGOGÍA DE LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

Paola Szerman

Pedagogía e Investigación Disciplinar [B]

En la actualidad, al replantearnos cuáles son los aprendizajes prioritarios, se hace evidente la necesidad de incorporar a los contenidos curriculares el aprender a conocernos a nosotros mismos y explorar herramientas para afrontar situaciones de la vida. Tal es así, que en el mundo social y laboral, se demanda cada vez más la implementación de habilidades blandas (Soft Skills). Al respecto, en los últimos 10 años he estado desarrollando en el colegio Newlands, de Adrogué, un programa de capacitación en Inteligencia Emocional para adolescentes, docentes y padres, con sus contenidos específicos y recursos didácticos propios. Imaginen un aula en la que cuelgan carteles de "fórmulas", pero no son fórmulas matemáticas: indican procedimientos que queremos tener presentes, a la vista, para utilizar en situaciones que nos toca afrontar. Por ejemplo, pasos para analizar la perspectiva de otro, o pasos para establecer una comunicación asertiva en un pedido importante que necesito. Se trata de un "aula taller" que se propone visibilizar las habilidades socioemocionales que tenemos y las que podemos aún desarrollar. Comparto mis herramientas con quie-

nes quieran sumarse, más allá de la asignatura que impartan, a este apasionante desafío que invita a la reflexión sobre el mundo propio y el del otro, el pensamiento crítico, y la toma de decisiones, entre otros temas clave. Un programa con el cual los primeros en cambiar somos nosotros mismos, quienes lo enseñamos.

244. JUGUEMOS A SER EMPRESARIOS

Diana Marcela Taborda Cardona

Pedagogía e Investigación Disciplinar [J]

El emprendimiento se asocia a la innovación y la creatividad. Las teorías se enfocan en metodologías que favorecen la rentabilidad y sostenibilidad, pero no hay cuestionamientos por las habilidades o inteligencias que favorecen el ejercicio. Se creó una ruta de enseñanza del emprendimiento basada en las inteligencias múltiples y las habilidades blandas, para crear prácticas en el aula, y generar emprendedores empáticos con la creatividad, la innovación, el trabajo colaborativo y habilidades basadas en las particularidades de cada persona. La exploración de habilidades blandas y de metodologías disruptivas, favorecen el desarrollo de esas competencias, necesarias para la consolidación de negocios.

245. AUTOEFICACIA PROFESIONAL DEL DOCENTE UNIVERSITARIO EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Walter Temporelli

Entornos Digitales y Tecnologías [C]

El docente universitario es una figura relevante del ámbito educativo, debido al rol que ocupan en las aulas. Los estudiantes que son capacitados, educados y formados por cada profesor en el presente, serán los profesionales del futuro. Existen dos tipos principales de modalidades educativas: la educación presencial y la educación virtual. La educación presencial emplea el aula como escenario principal de enseñanza y aprendizaje (García Aretio, 2020). Por su parte, la educación virtual es aquella educación no presencial con apoyo tecnológico, que se puede dar mediante plataformas con apoyo audiovisual, páginas web, foros, correo electrónico, entre otros, etc. Esta modalidad propone mayor apertura, flexibilidad temporal y espacial (Aparicio et al., 2017) así como también, fomenta la autorregulación del estudiante a través de un aprendizaje activo en el que se regula la interacción tanto sincrónica como asincrónicamente (Singh y Thurman, 2019). Asimismo, esta última modalidad permite que los estudiantes puedan compartir ideas, dudas y fomentar un vínculo de compañerismo entre ellos sin necesidad de limitarse a un espacio físico-temporal (Requena, 2008).

246. CREACIÓN DE UN FRAMEWORK PARA EL ANÁLISIS DEL TRABAJO COLABORATIVO VIRTUAL

Walter Temporelli

Entornos Digitales y Tecnologías [F]

La inclusión de aspectos colaborativos, la mediación por tecnologías y la educación a distancia ha problematizado la noción del aprendizaje y, a su vez, ha generado nuevos interrogantes acerca de cómo estudiar este proceso. Debido a eso, nuestro trabajo desarrolla y valida un marco de referencia que colabore con el análisis de cuáles son las mejores variables que intervengan en el trabajo colaborativo a través de una computadora. El ámbito del Computer-Supported Collaborative Learning (aprendizaje colaborativo soportado por computadora) tiene una historia de debate acerca de sus teorías, sus métodos y su definición. A partir del marco teórico, desarrollamos una primera versión de nuestro framework, luego, lo sometimos al análisis de un jurado para armar una segunda versión y aplicarla a nuestro campo de estudio. Concluimos que las dimensiones que mejor visibilizan las acciones que facilitan o obstaculizan la colaboración en redes virtuales educativas son la agentividad, el conocimiento metacognitivo y el proceso de regulación de los aprendizajes.

247. EL FORO DE INTEGRACIÓN CONCEPTUAL COMO DISPOSITIVO FORMATIVO EN LA EDUCACIÓN TÉCNICA SUPERIOR

Luciana Terreni

Pedagogía e Investigación Disciplinar [C]

En el marco de la Asignatura Análisis y Diseño 1 y Practica Profesionalizante II de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de Software del Instituto de Profesorado Sedes Sapientiae, se planificó un dispositivo de formación consistente en un foro de integración conceptual cuya finalidad rondaba en torno a la construcción colectiva de conocimiento vinculado al análisis y diseño de sistemas, el fortalecimiento y desarrollo de competencias para la oralidad y la evaluación de los aprendizajes de los estudiantes desde un posicionamiento procesual, formativo y sumativo. En este trabajo se exponen los detalles de la experiencia, el análisis de los resultados y la mirada de los estudiantes participantes desde la aplicación de un diseño de investigación mixto basado en encuestas y entrevistas.

248. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS DE SOLUCIONES SISTÉMICAS AD HOC

Luciana Terreni, Lucas Cedres, Lucila Mercado Ruiz, Brian González, Fausto Agustín Parada

Creatividad en el Aula [F]

En el marco del espacio PPII de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de Software del Instituto Sedes Sapientiae se de-

sarrolló una experiencia áulica de aprendizaje de metodologías y técnicas de diseño de software mediante el modelado de una solución informática consistente en una plataforma de demanda y oferta de trabajo. Las etapas del proyecto abarcaron desde la etapa de relevamiento hasta el modelado de las diferentes vistas de la solución en Lenguaje de Modelado Unificado (UML) con uso de la herramienta CASE en línea Lucidchart.

249. DEL AULA AL MUNDO: MARKETING EDUCATIVO PARA DIRECTIVOS EMPRENDEDORES

Sabrina Testa

Pedagogía e Investigación Disciplinar [I]

Exploremos cómo los directivos educativos pueden utilizar el marketing como una herramienta estratégica para llevar sus instituciones del aula al mundo. Destacaremos adoptar una mentalidad emprendedora para impulsar la innovación y el crecimiento. Exploararemos las principales tendencias y desafíos en el marketing educativo, desde la personalización del aprendizaje hasta la creación de experiencias significativas para los estudiantes y las familias. Luego, abordaremos las estrategias prácticas de marketing que los directivos pueden implementar para promover sus instituciones y diferenciarse en el mercado. De esta manera, directivos educativos podrán ofrecer experiencias educativas excepcionales que preparen a los estudiantes para tener éxito profesional en el siglo XXI.

250. CÓMIC Y OTROS RECURSOS ILUSTRADOS PARA LA DIDÁCTICA DE LA ARQUEOLOGÍA

Leticia Tobalina Pulido, Setefilla Jiménez Velasco

Creatividad en el Aula [G]

Presentamos diversos recursos educativos ilustrados (cómic y un cuaderno de actividades) para la enseñanza y divulgación de la arqueología entre el público general e infantil. Las publicaciones se insertan dentro de un proyecto de investigación arqueológica sobre dinámicas del poblamiento romano.

251. EXPERIENCIA DIDÁCTICA EN EL AULA UNIVERSITARIA: PRÁCTICAS SIMULADAS DE EXCAVACIÓN ARQUEOLÓGICA

Leticia Tobalina Pulido

Creatividad en el Aula [G]

Dentro del marco de un proyecto de innovación educativa en el grado de Historia de la Universidad de Navarra estamos realizando una serie de prácticas simuladas para enseñar las técnicas arqueológicas. En este caso presentamos cómo trabajar el registro arqueológico en excavación en el aula universitaria a través de la elaboración de estratigrafías simuladas en cajas.

252. CREATIVIDAD, DIDÁCTICA E INNOVACIÓN EN LAS AULAS VIRTUALES DE TUTORIA

María Florencia Tomat, Verónica Estrella, Paula Daneri
Creatividad en el Aula [B]

Creatividad, didáctica e innovación en las aulas virtuales de Tutoría con alumnos de 2do año de la carrera de Medicina. UNR. El objetivo de las aulas virtuales es empoderar a los estudiantes a partir de poner en valor sus propios saberes y así ayudarlos a enfrentar sus debilidades. Todo lo cual se refuerza con los recursos educativos y el material bibliográfico utilizado. Este trayecto es individual para cada estudiante, lo que deja a la función docente más libre para monitorear cada actividad propuesta, ya sea individual o colectiva. Además, permite hacer un seguimiento preciso de la estadía, el tiempo y la colaboración. Finalmente, la evaluación se ve reflejada a través de autotest, auto evaluaciones, trabajos colaborativos Wikis, tareas, etc. La creatividad docente hará que el estudiante participe de manera activa, la didáctica hará que este proceso sea ameno y armónico. La innovación será el broche final que permitirá empoderar al estudiante de sus propios saberes.

253. NARRATIVAS TRANSMEDIA Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: HARRY POTTER LLEGA AL OTTO KRAUSE

Damián Gerardo Topa, María Andrea Niosi
Entornos Digitales y Tecnologías [A]

El proyecto se realizó durante el transcurso del segundo cuatrimestre del ciclo lectivo 2023. Fue destinado a estudiantes de primer año para quienes se pensó en acercar la lectura de una de las sagas más vendidas del mundo: Harry Potter y la piedra filosofal. La primera entrega versa sobre la historia de un chico que tiene la misma edad que nuestros estudiantes -Harry Potter-, comienza la escuela secundaria. En el marco de trabajar la Institución como eje temático, propusimos que el mítico personaje Harry Potter comenzará las clases en el "Otto Krause". Esto nos permitió poner en juego un universo maravilloso. Las actividades fueron pensadas a modo de ejercitar y poner en desarrollo, las diferentes habilidades del siglo XXI. Centrados en las capacidades de cada estudiante, trabajaron diferentes formas de narrar. El conocimiento informático, las posibilidades que ofrecen el uso de la computadora e internet es nuestra herramienta. Nos valemos de las Tecnologías de la Información y comunicación (TIC) para explorar nuevos usos.

254. TECNOLOGÍA Y NIÑEZ

Andrea Elizabeth Torchetti
Pedagogía e Investigación Disciplinar [A]

Elegí tecnología y niñez, porque estos últimos años he visto la crueldad profesional en diagnósticos en diferentes niños y adolescentes. El mundo avanzó de forma notoria en cuanto

a la tecnología, pero no tanto en cuestiones relacionales tales como el desarrollo de capacidades como la paciencia y el compromiso profesional. Si bien el avance es importante y las nuevas tecnologías ayudan en muchos casos, las mentes de los niños van muy rápidamente, absorben todos los estímulos externos y a veces manifiestan ansiedad y frustración por el exceso de información al que están expuestos. Aquí, entra el rol de la familia y los educadores para entablar el diálogo y tratar de que ellos comprendan que la virtualidad es sólo una parte de la experiencia de vida.

255. VIVIENDO SALUDABLEMENTE: UN ENFOQUE COMUNITARIO EN LA PREVENCIÓN DE LA DIABETES MELLITUS

Angie Nicole Travezaño Jimenez, Agustín David Lipari
Pedagogía e Investigación Disciplinar [D]

El proyecto aborda la prevención de la diabetes mellitus tipo 2 en Rosario, Argentina, mediante talleres interactivos que promueven hábitos de vida saludables. Dirigido a niños, adolescentes, adultos y sus familias, el proyecto se desarrolla en espacios comunitarios como escuelas y centros barriales. Así, a través de actividades lúdicas y educativas, se busca mejorar el conocimiento sobre la enfermedad, fomentar la alimentación adecuada y la actividad física, y empoderar a la comunidad para adoptar prácticas preventivas, atendiendo a las conceptualizaciones de salud-enfermedad. Finalmente, los resultados serán evaluados mediante encuestas antes y después de las intervenciones para medir el impacto educativo.

256. TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN VISUAL DESPUÉS DE LA PANDEMIA DEL COVID-19

Andrea Guadalupe Urbano de Pérez
Creatividad en el Aula [E]

Las técnicas de comunicación visual, desde los inicios de la Gestalt, nos invitan a explorar cómo el ser humano percibe los signos. Esto me impulsa a diseñar actividades académicas que permitan a los estudiantes de diseño comunicar eficazmente, asegurando que su mensaje sea interpretado con claridad. La pandemia del COVID-19 subrayó la necesidad de adaptarnos, mostrando cómo la comunicación evoluciona. Pasamos de las pinturas rupestres a las pantallas, que se han convertido en medios esenciales para la expresión y el intercambio de ideas.

257. CONECTA, APRENDE, CRECE: EL IMPACTO DE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS

Mariela Vago
Entornos Digitales y Tecnologías [B]

Las plataformas educativas digitales son fundamentales en la actualidad, ya que ofrecen múltiples beneficios para estu-

diantes, docentes e instituciones educativas. Pensando en la inclusión, la personalización y adaptación de contenidos, el desarrollo de autonomía, estas herramientas se convierten en una mejora en la experiencias de enseñanza y aprendizaje. Procesos fundamentales como la alfabetización y la adquisición y práctica de habilidades digitales ligadas a la Ciencias de la Computación y a la programación se pueden abordar utilizando plataformas diseñadas con base científica para poder evaluar e intervenir, logrando mejoras significativas en el aprendizaje y el autoestima de todas los estudiantes.

258. LA GESTIÓN DE LAS EMOCIONES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Mónica Valenzuela

Pedagogía e Investigación Disciplinar [H]

Las emociones desempeñan un papel crucial en el aula y tienen una influencia significativa en el proceso de evaluación. De esta manera, aquí se presentan algunas formas en las que las emociones y la evaluación se conjuga. En cuanto al tema 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 el contrario, las emociones negativas, como el miedo o la ansiedad, pueden disminuir la motivación y afectar el rendimiento en las evaluaciones. Lo mismo sucede con el tema de la retención de la información, es decir, las emociones positivas pueden facilitar la codificación y recuperación de conocimientos, lo que finalmente puede tener un impacto positivo en los resultados de las evaluaciones. En contrapartida, las emociones negativas pueden interferir en la retención de información y afectar el rendimiento en las evaluaciones. De igual manera sucede lo mismo con el ítem de la percepción de la evaluación ya que 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. Pero si perciben que la evaluación es injusta o amenazante, es más probable que experimenten emociones negativas que pueden afectar su rendimiento. Asimismo, en cuanto a la retroalimentación y autoevaluación, las emociones positivas pueden facilitar la aceptación de la retroalimentación y promover la autorreflexión y el crecimiento y 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 están estrechamente relacionadas en el aula y por eso 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.

259. ¿VALE LA PENA ESTUDIAR EN LA ERA DE LA I.A.?

Arián Manuel Vaquer Volman

Entornos Digitales y Tecnologías [C]

Partiendo de una pregunta provocadora, el objetivo es poder reflexionar sobre el impacto de la inteligencia artificial en nuestra vida y futuro. En esta charla, exploraremos cómo la IA está transformando el panorama educativo y laboral, desafiando las formas tradicionales de aprendizaje. A pesar de estos cambios, la conclusión es clara: estudiar y el aprendizaje continuo siguen siendo esenciales. Además, el desarrollo de habilidades blandas, como la creatividad, la empatía y el pensamiento crítico, se vuelve cada vez más crucial, ya que estas son cualidades esenciales para lo que viene.

260. NUEVO MUNDO: COMUNICACIÓN DIGITAL Y GAMIFICACIÓN

Arián Manuel Vaquer Volman

Entornos Digitales y Tecnologías [F]

Abordaremos las vastas posibilidades que ofrece la gamificación en un contexto donde la comunicación tradicional enfrenta una crisis. En esta charla, exploraremos cómo las técnicas de gamificación están revolucionando la forma en que interactuamos, aprendemos y enseñamos. Las nuevas formas emergentes de comunicación digital no solo captan la atención, sino que también fomentan un aprendizaje más dinámico y efectivo. A través de ejemplos y casos prácticos, demostraremos cómo la gamificación puede transformar la educación y la comunicación, adaptándose a las demandas de un mundo cada vez más digitalizado y participativo.

261. CON LOS OJOS CERRADOS TAMBIÉN SE VE...

Analía Varale Rolla

Entornos Digitales y Tecnologías [G]

El bastón para no videntes hecho con tecnología 3D y Arduino es una solución innovadora que mejora la calidad de vida de las personas con discapacidad visual. Al integrar un sensor de proximidad y un sistema de audio, el bastón puede detectar obstáculos y alertar al usuario con sonidos personalizados, aumentando así su seguridad y autonomía. Este proyecto es un ejemplo de cómo la tecnología puede ser utilizada para diseñar dispositivos asistivos asequibles y accesibles. Además, involucrar a estudiantes de séptimo grado en el desarrollo de este tipo de soluciones fomenta el interés por la ciencia, la ingeniería y la inclusión social desde una edad temprana.

262. APOORTE DE LA ERGONOMIA COGNITIVA PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS DIGITALES EN TELETRABAJADORES

Jorge Ruben Varas

Pedagogía e Investigación Disciplinar [G]

A raíz de la pandemia por Covid 19, las organizaciones laborales implementaron de forma masiva la adaptación de sus modelos en escenarios de teletrabajo, por ello los teletrabajadores se han visto mayormente interpelados a recurrir a nuevas competencias, capacidades y recursos materiales e instrumentales, para desarrollar formas de modulación de las demandas del trabajo y del hogar. Ante esto el análisis de esos puestos de trabajo desde la perspectiva de una ciencia multidisciplinaria como la Ergonomía, permite desde la visión cognitiva tratar de diseñar herramientas, sistemas y procedimientos que se ajusten a las capacidades y limitaciones cognitivas humanas, como así también el diseño de procesos formativos que permitan la generación de las competencias digitales necesarias para asegurar el nuevo proceso laboral como lo es el teletrabajo.

263. DISEÑO INSTRUCCIONAL 4C/ID PARA PROCESOS FORMATIVOS EN LÍNEA EN ORGANIZACIONES RELACIONADAS A SISTEMAS COMPLEJOS

Jorge Ruben Varas

Pedagogía e Investigación Disciplinar [G]

El diseño instruccional como disciplina es la rama del conocimiento relacionada con la investigación y la teoría sobre estrategias instruccionales y el proceso de desarrollar e implementar esas estrategias. Es la disciplina del diseño instruccional la interesada en prescribir métodos óptimos de instrucción, al crear cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante. El modelo de los Cuatro Componentes de Diseño Instruccional (4C/ID) es una metodología que se adapta a la enseñanza de habilidades complejas o competencias profesionales, y puede aplicarse en procesos formativos relacionados a organizaciones relacionadas a sistemas complejos como petróleo, gas, servicios de salud, entre otras.

264. ANOMALÍA: ACERCAMIENTOS A LA MODA SOSTENIBLE DESDE SU IMPACTO EN LA COTIDIANIDAD

Carlos Alfonso Vargas Cuesta

Creatividad en el Aula [D]

Con el fin de facilitar el acceso al conocimiento sobre el impacto de la industria de la moda en la vida cotidiana de las personas, se plantea generar estrategias de comunicación gráfica basadas en narrativas visuales e intervenciones en prendas de vestir.

265. PROYECTAR EL TIEMPO ESCOLAR: INTEGRAR CULTURALMENTE LA DIMENSIÓN SER/ESTAR/HACER

Ana Silvia Varrenti

Pedagogía e Investigación Disciplinar [H]

Iterar el modo de hacer escuela desde la transferencia cultural diversa del quehacer cotidiano hacia la construcción cultural escolar, nutriente de experiencias significativas para estudiantes vinculándolos con sus proyectos de vida. La primera fase promueve en la comunidad adulta el cambio de mirada dando lugar al Paradigma Humanista con enfoque de acción Antropoética ante el desafío escolar "Educar en la vida". En vínculo, segunda fase, implementa ABP propiciando recorridos escolares diseñados para que adquieran competencias potenciadoras (SER), habilitando intervenciones en sociedad una multicultural (ESTAR) buscando mejorar la calidad de vida de su comunidad. Se compartirán experiencias de la Escuela ORT, Ciclo Superior, 3er año de Diseño.

266. EL COCIENTE INTELECTUAL LÍMITE Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

Maricela Isabel Vega Velásquez

Pedagogía e Investigación Disciplinar [I]

Existen estudios que proponen que el cociente intelectual límite está asociado al rendimiento académico y viceversa. De ahí que el objetivo es estudiar la posible relación entre el cociente intelectual límite y el rendimiento académico en el área de matemáticas en la educación secundaria. La revisión de expedientes académicos del último período escolar, revisar los informes de evaluación psicopedagógica que tengan establecido el cociente intelectual límite. Existe una relación bidireccional entre las variables cociente intelectual límite y rendimiento académico.

267. ENSEÑAR POESÍA EN LENGUA INGLESA +EN DISTINTOS NIVELES EDUCATIVOS

Mercedes Vernet

Creatividad en el Aula [G]

El trabajo compara secuencias didácticas diseñadas para analizar poemas pertenecientes al Romanticismo inglés en distintos niveles educativos. Las experiencias pedagógicas incluyen poemas originales en lengua inglesa de comienzos del siglo XIX y se utilizaron distintas estrategias para andamiar la comprensión textual y el estudio de recursos poéticos, acordes al nivel educativo. Nuestro objetivo es analizar el trabajo realizado en el contexto de clases de lengua extranjera tanto en el nivel primario como secundario, e identificar similitudes y

diferencias con el trabajo realizado por estudiantes de Literatura inglesa contemporánea, correspondiente a las carreras universitarias de profesorado, traductorado y licenciatura en inglés.

268. POR UN CAMINO VERDE. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE BASADA EN PROYECTOS EN LA ESCUELA SECUNDARIA

María Laura Videla

Entornos Digitales y Tecnologías [C]

La Escuela Secundaria Puertas de Sión se inauguró en enero de 2023 y desde ese momento, parte de su proyecto es el trabajo en aprendizaje basado en proyecto con todas las materias de la estructura curricular. En su segundo año de existencia, Por un camino verde es un proyecto sostenido en tópico generativo "desarrollo sustentable" y "Tikun Olam" y cinco hilos conductores que respondieron los estudiantes con actividades en cada una de las 14 asignaturas y celebraron sus aprendizajes demostrándolos en un evento para toda la comunidad educativa

269. LA CULTURA DE PENSAMIENTO EN LOS INSTITUTOS DE FORMACIÓN DOCENTE

María Laura Videla

Pedagogía e Investigación Disciplinar [H]

En la actualidad, en la era de las nuevas tecnologías, la cultura de pensamiento y la metacognición son metodologías imperantes para acompañar a los estudiantes en qué aprenden y principalmente, cómo aprenden. Así, la ponencia presenta cómo se enseña a aplicar esta cultura a los futuros docentes.

270. LA ENSEÑANZA DEL HOLOCAUSTO EN LOS NUEVOS CONTEXTOS

María Laura Videla

Pedagogía e Investigación Disciplinar [H]

La enseñanza del Holocausto en los nuevos contextos aborda la necesidad de adaptar las metodologías y contenidos educativos para que las nuevas generaciones comprendan la magnitud y las lecciones del Holocausto. Se subraya la importancia de utilizar herramientas digitales y recursos interactivos para captar el interés de los estudiantes, así como la incorporación de testimonios de sobrevivientes y estudios de caso que humanicen la historia. También se destaca la relevancia de contextualizar el Holocausto dentro de un marco más amplio de derechos humanos y genocidios modernos, promoviendo así la empatía, la tolerancia y el compromiso con la justicia social entre los jóvenes.

271. EL BLOG COMO RECURSO EDUCATIVO DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Enzo Vieyra

Entornos Digitales y Tecnologías [C]

La incorporación de las nuevas tecnologías en la educación han permitido enriquecer, transformar y complementar la tarea de los docentes mejorando la calidad de aprendizaje de los estudiantes. En esta experiencia pedagógica se utilizó el blog como herramienta de enseñanza aprendizaje que permitió: promover y favorecer el trabajo colaborativo, despertar el interés de los alumnos, desarrollar competencias digitales, fomentar la creatividad y la participación. Esta herramienta permitió crear y publicar contenidos de distintas asignaturas trabajando de manera articulada.

272. EL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) COMO RECURSO COMPLEMENTARIO EN LA PREPARACIÓN DE UN EXAMEN DE FISIOLÓGIA

Pia Viglione

Entornos Digitales y Tecnologías [B]

El plan de estudios de Ingeniería Biomédica de la Universidad Austral contempla el cursado de asignaturas obligatorias de extenso contenido biomédico en el transcurso de 3° y 4° año de la carrera. La formación de un bioingeniero implica la incorporación de rigurosa información conceptual y teórica médica amén de una vasta terminología lo cual se exacerba durante el desarrollo de las diversas unidades temáticas de Fisiología. Dada la complejidad que implica la preparación de las instancias evaluatorias, se contempla promover en el alumnado el uso del ChatGPT 3.5 previo estudio de los temas a evaluar. Las herramientas de IA pueden identificar errores en los apuntes y/o resúmenes realizados por los estudiantes contrastándolos con la información provista por IA, subsanar conceptos inexactos, enriquecer la comprensión temática, así como contribuir a la organización del tiempo de estudio de los alumnos.

273. MODELOS PEDAGÓGICOS DE AULAS VIRTUALES HETEROGÉNEAS, UNA VISIÓN DESDE LA INCLUSIÓN EDUCATIVA

Gabriela Vilanova, Jorge Ruben Varas

Pedagogía e Investigación Disciplinar [J]

Debido a la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación, en especial con el contexto de emergencia sanitaria vivido en el año 2020, se evidenció el uso de prácticas vinculadas a la formación a distancia, las cuales fueron mediadas principalmente por la tecnología, las herramientas y los recursos tecnológicos. La inclusión en el campo educativo es un proceso de mejora continua e innovación, en especial si se piensa desde los nuevos escenarios educativos. Entendien-

do que los procesos de enseñanza y aprendizaje se desarrollan en escenarios de transformación digital y tecnologías emergentes, es importante reflexionar acerca del tipo de recursos y herramientas digitales utilizados desde una perspectiva didáctico-pedagógica.

274. SERIOUS GAME EN LA VIDA UNIVERSITARIA: PARTICIPACIÓN, COMUNICACIÓN Y BIENESTAR ESTUDIANTIL

Lucia Villarroel, Andrea del Valle Yed

Creatividad en el Aula [B]

En el marco del Proyecto de Investigación “Gamificación y Serious Game en situaciones de la vida universitaria” (FTU-UNSL), se llevó a cabo la elaboración de un juego serio, utilizando las técnicas de gamificación, con la finalidad de analizar si favorece, crea o refuerza el engagement educativo. Para ello se colocaron códigos QR en las instalaciones de la Facultad de Turismo y Urbanismo, formando un recorrido de 5 estaciones que implicaron la resolución de desafíos y acertijos vinculados a la vida universitaria. En esta presentación profundizaremos sobre el diseño, elaboración y resultados de la 4ta estación del Serious Game: participación, comunicación y bienestar estudiantil.

275. LOS PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN DE CIENCIA ESCOLAR: ESTUDIO DE LOS ÁRBOLES

Emiliano Horacio Vinocur

Pedagogía e Investigación Disciplinar [D]

El Equipo “Pago de los Arroyos” de Acebal de la Institución EETP N° 449 realiza proyectos que permiten comprender la importancia de la ecología fomentando el cuidado y preservación del medioambiente a la vez que ayuda en la formación de los jóvenes en investigación científica escolar.

276. TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN ENFOQUES PARA LA INNOVACIÓN Y CALIDAD

Jorge Wu

Entornos Digitales y Tecnologías [A]

Los avances en la educación desde la perspectiva de la tecnología incluyen la nueva dimensión sobre lo digital. Los avances tecnológicos digitales aplicados a la educación, ofrecen posibilidades cualitativas sin precedentes siendo éstas evaluadas y propuestas, por un lado por las entidades y por otra por los profesores y maestros sobre cómo y con qué alcance la tecnología digital mejora ciertos aspectos de la clase y el aprendizaje profundo y significativo. Analizar los orígenes y su vinculación con la educación nos permite reflexionar para innovar y proponer las mejores posibilidades para una educación de calidad.

277. FAKE NEWS - UNA MIRADA DESDE EL AULA

Héctor Yudchak

Entornos Digitales y Tecnologías [G]

Desde hace décadas en el ámbito educativo se trabaja para que alumnos y alumnas desarrollen una escucha y una mirada crítica acerca del mensaje que esgrimen los medios masivos de comunicación. A su vez, la poderosa aparición de las redes sociales y su utilización desde el ámbito del poder hace que este objetivo se convierta en algo imprescindible y necesario de ser permanentemente revisado y actualizado.

278. LAZ: TRANSFORMANDO LA GESTIÓN WEB INSTITUCIONAL CON UN LENGUAJE ESPECÍFICO DEL DOMINIO

Analía Zaldua, Mario Marcelo Beron

Entornos Digitales y Tecnologías [D]

Este artículo presenta la investigación sobre LAZ: Un Lenguaje Específico del Dominio para la Generación de Espacios Institucionales, diseñado para facilitar la creación y actualización de sitios web institucionales utilizando el vocabulario de las instituciones educativas. En la actualidad, muchas instituciones tienen su propio sitio web, pero en las instituciones educativas públicas no siempre se dispone de esta facilidad. Por ello, se consideró importante proporcionar herramientas que faciliten la construcción de estos espacios web utilizando lenguajes específicos del dominio. Esta aproximación permite plantear soluciones utilizando el vocabulario del dominio del problema, lo que mejora la comprensión y el uso por parte de los usuarios.

279. PYTHON EN ACCIÓN: INNOVANDO EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

Analía Zaldua, María Paula Villegas,

Rita Adriana Carranza

Entornos Digitales y Tecnologías [F]

El artículo describe un proyecto llevado a cabo en el área secundaria del Colegio N° 13 Prof Roberto Moyano y del Instituto María Auxiliadora para fortalecer la enseñanza de programación con Python. Este proyecto introduce la programación como nuevo contenido, promoviendo el uso de tecnologías digitales. Se subraya la importancia de enseñar a programar para desarrollar fluidez digital, que implica no solo usar tecnología, sino también diseñar y crear con ella. Además de enseñar sintaxis y código, el proyecto busca empoderar a los estudiantes para que comprendan y participen activamente en un mundo digital en constante evolución, cultivando habilidades cognitivas, creatividad y ciudadanía digital.

**280. BLENDEND LEARNING EN UN CURSO DE
LICENCIATURA DE LA UPN 161 MORELIA, MÉXICO*****Fernando Zarco Hernández***

Pedagogía e Investigación Disciplinar [H]

Este trabajo es producto de un proyecto de investigación que pretende aplicar la modalidad educativa blended-learning en un curso presencial de la Universidad Pedagógica Nacional unidad 161 Morelia, México. Esta modalidad se refiere a una metodología de enseñanza mixta, donde se combina el aprendizaje a través de internet con la experiencia de las clases presenciales. Los resultados apuntan a potenciar las ventajas de ambas modalidades educativas.

A . B

AGUILERA Soledad > p.4, 23
 AGUIRRE María Begoña > p. 22
 AGUIRRE CÉLIZ Cecilia > p. 4
 AGUSIN GOMEZ Brian Joel > p. 24, 35
 ALBARRACÍN David > p. 40
 ALBORNOZ María Claudia > p. 4
 ALFARO Víctor > p. 4
 ALIAGA María Laura > p. 19
 ALMANZA OPE Luis Alberto > p. 30
 ALONZO CASTELLANOS Andrea Teresa > p. 5
 AMADO Iara Jezabel > p. 45
 ANDERSON Ibar Federico > p. 5
 ANDRADE Michela > p. 5
 ÁNGEL-BRAVO Rafael > p. 5
 ANTÚNEZ Mónica > p. 6
 ARDILE Ana Laura > p. 37
 ARDISSONE Giuliano > p. 6
 ARELLANO Cristian > p. 6
 ARIAS NARANJO María Angélica > p. 6
 ARIAS VILLAMAR John Alfredo > p. 6
 ARIZA Claudio Alejandro > p. 30
 ARROYO Mariana > p. 6
 ASTUDILLO GANORA Benjamín > p. 6
 AVALOS Mariano > p. 7
 BAIGORRIA Carlos Enrique > p. 33
 BAIGORRIA Hugo Rolando > p. 25, 33, 35
 BARONZINI Andrea > p. 7
 BAYONA GÓMEZ Sergio > p. 9
 BELFIORI Lorena Verónica > p. 7
 BELLOCQ Inés Josefina > p. 7
 BENÍTEZ Romina Alejandra > p. 9
 BERAJA Diana > p. 28
 BERÓN Mario Marcelo > p. 4, 55
 BIDEGAIN Lorena > p. 8
 BINDA Noé > p. 8
 BLAJEAN BENT Yvonne > p. 8
 BLASCO Luis > p. 16
 BRAVO ALFARO María Isabel > p. 8
 BURGOS Carmen > p. 8
 BUSTO Silvina Elena > p. 9, 23

C

CABRERA Marcos > p. 10
 CABRERA Sandra > p. 9
 CABRERA ROMERO Evelyn Aracely > p. 9, 13
 CACERES Sergio > p. 9
 CALDERON Dayman Farid > p. 9
 CALDERÓN Sebastián Javier > p. 10, 16
 CALDERÓN BEDOYA Oscar Andrés > p. 10
 CALVIÑO María Ana > p. 10
 CAMBLOR ÓRDENES Elizabeth Judith > p. 38
 CANABAL Ariel Roberto > p. 10
 CAPUTI Verónica > p. 10
 CAPUTO Mariela Beatriz > p. 11
 CARBONE Cintia > p. 11
 CARNICERO SANGUINETTI Silvana > p. 11
 CARRANZA Rita Adriana > p. 55
 CARRARO Juan Manuel > p. 45
 CARRIVALE Marcela > p. 11, 22
 CARRIZO Marcos > p. 12
 CARULLO Lourdes María > p. 42
 CARVALHO DE OLIVEIRA Andréa > p. 41
 CASAR ESPINO Liliana Argelia > p. 12
 CASARETTO Eleonora > p. 4, 12
 CASTALDO Belén > p. 12
 CASTAÑEDA Óscar > p. 12
 CASTRILLÓN LEÓN David > p. 26
 CATACTOR Abel > p. 13
 CATUOGNO Alicia Edith > p. 13
 CEDRES Lucas > p. 50
 CELI QUIROGA José Carmelo > p. 35
 COLLA María de la Paz > p. 13
 CONCEIÇÃO Rosangela > p. 13
 CONDE Marisa Elena > p. 14
 CONTRERAS PEÑA María Fernanda > p. 14
 CORDERO Carlos > p. 14
 CÓRDOBA Claudia Silvina > p. 14
 CORIA María Marta > p. 14
 CORJ Mariano Federico > p. 15
 CORNAGLIA Ignacio > p. 22
 CORTÉS QUINTERO Jaime Ricardo > p. 16
 CORTES TORRES José Eduardo > p. 16
 CORVALAN Natalia > p. 16
 CWI Mario > p. 16

C . D

CHACIN Rosanna > p. 13
 CHIMBO SUMBA Diana Elizabeth > p. 13
 CHIRAMBERRO María Soledad > p. 20
 CHUISACA FEIJOÓ Juan Carlos > p. 9
 CHUISACA MENDEZ Tabata Paola > p. 9
 D'AMICO Angie > p. 44
 DA SILVA GILLIG Octavio Javier > p. 16
 DANERI Paula > p. 19, 24, 51
 DAPENA FERNÁNDEZ Juan Lucas > p. 27
 DAS DORES SANTA Lara > p. 23
 DE ARMAS Noralbis > p. 16, 26
 DE MONTE Andrea > p. 16
 DE REGIBUS BRAVO Sofía > p. 12
 DEL FRANCO María Laura > p. 16
 DEL VALLE YED Andrea > p. 55
 DELLEPIANE Paola > p. 17
 DÍAZ TRINCADO Marcela > p. 17
 DIEDRICH Constanza > p. 29
 DOMÍNGUEZ Elia > p. 17
 DOMÍNGUEZ María Belén > p. 4
 DONGO GALLIANI Jaime > p. 17
 DUNPHY Bárbara > p. 46
 DUQUE Miguel > p. 17, 18

E . F

ELIABE ALVES Emanuel > p. 18
 ESCOBAR Silvia Susana > p. 18
 ESPINOSA Analía Isabel > p. 13, 19
 ESPINOSA Fernanda Elisabet > p. 45
 ESPINOZA Karla > p. 19
 ESPITIA Ronald > p. 19
 ESTRELLA Verónica > p. 19, 24, 51
 EUGUI FERRARI Rodrigo > p. 19
 FAJINA Sofía > p. 9
 FALASCA Marina > p. 20
 FELIPPE Alessandro > p. 20
 FERNANDES PISSETTI Rodrigo > p. 20
 FERNÁNDEZ Gimena Inés > p. 20
 FIERRO ESCOBAR Leidy Susana > p. 20
 FIGUEROA Pedro > p. 20
 FLORIAN MORALES Aura María > p. 21

FRANCO Paula Daniela > p. 21
 FRASCINO Vanessa > p. 21
 FRIDMAN Ian > p. 21

G . H

GABRIEL Victoria Florencia > p. 21, 22
 GABRIEL DÍAZ Sebastián > p. 9
 GAGLIANO María Cecilia > p. 22
 GAGO María Paula > p. 22
 GALLIANO María Renata > p. 22
 GAMBOA Elisabet Guadalupe > p. 11, 22
 GARCÍA Jhon > p. 22, 23
 GARCÍA CAJAPE Narcisa > p. 23
 GARCÍA CANO José Antonio > p. 23
 GARCÍA MEYTHALER Gladys Delina > p. 40
 GARCÍA-BLÁZQUEZ Eduardo > p. 34
 GASS LOPES Matheus > p. 23
 GENEROSO Agustina > p. 23
 GERGICH Marina > p. 23
 GIL CARMONA Alejandro > p. 46
 GIL QUINTANA Javier > p. 24
 GIL TEVAR Simón > p. 24
 GLOK GALLI Mariángeles > p. 24
 GODOY Natalia Carolina > p. 19, 24
 GÓMEZ Laura > p. 25
 GÓMEZ María Noelia > p. 25
 GONZÁLEZ Betina Manuela > p. 9
 GONZÁLEZ Brian > p. 50
 GONZÁLEZ Carina Vanesa > p. 25
 GONZÁLEZ Edgardo Matías > p. 11, 22
 GONZÁLEZ María Sol > p. 25
 GONZÁLEZ Martín > p. 25
 GONZÁLEZ KRIGER Liz > p. 11
 GORDILLO ROJAS Alexander Alberto > p. 26
 GRETTTER Silvia > p. 19
 GUGLIELMONE Sebastián > p. 26
 GUIGOU Federico > p. 44
 GUZMAN Fabio Diego Gabriel > p. 26
 HARTWI Rodrigo Ferreira > p. 19, 37
 HENAO-GÓMEZ Lina Margarita > p. 26
 HENRRIQUEZ Elisa > p. 13
 HERNÁNDEZ Eilin > p. 26
 HERNÁNDEZ Laura Edith > p. 26

H . I . J . K

HIGUERA Fátima > p. 27
 HOFFMMANN Laura > p. 24
 HUERGO Marcos > p. 27
 HUESO ROMERO Jose Javier > p. 24
 IBÁÑEZ Patricia > p. 27
 ILARI Lucía > p. 27
 IRIBARNE Fátima > p. 27
 IURCOVICH Patricia > p. 27
 JALIL Lourdes > p. 30
 JIMBO CABZACA María Augusta > p. 19, 38
 JIMÉNEZ VELASCO Setefilla > p. 50
 JUANES María Lourdes > p. 34
 JUÁREZ Inés > p. 28
 JULIO Luis > p. 28
 JULLIER Patricia Carolina > p. 28
 KESLER Fabián > p. 28
 KIRILENKO Paola > p. 36, 37
 KORIN Sara > p. 28

L

LABRADOR Tibaïre > p. 29
 LADINO Paola > p. 29
 LAJE Federico Jorge > p. 29
 LARA Luis Rodolfo > p. 30
 LAURA BELLONI Nadia > p. 7
 LAURA QUISPE Carlos David > p. 30
 LAURA VIDELA María > p. 54
 LAZZATTI Mónica > p. 30
 LENES Carlos > p. 30, 32
 LESCANO GALARDI Verónica Inés > p. 31
 LIÉVANO ESPINOSA Karen Johana > p. 31
 LIPARI Agustín David > p. 51
 LOPETEGUI María Lucía > p. 31
 LOPEZ Cristina Amalia > p. 31
 LOPEZ LLUCH Andrea > p. 32
 LORENZO-CUEVA Covadonga > p. 32
 LOSADA Natalia > p. 32
 LUCERO Cinthia Renata > p. 33
 LUCERO Miriam Alejandra > p. 6
 LUCERO SOSA María José > p. 9, 22
 LUISI María Celeste > p. 6

L . M . N

LUNA VILLANUEVA Edith > p. 33
 LUNARDI DEL BOSCO Fiorella Liliana > p. 19
 MALDONADO Sandra > p. 43
 MALLADA Juan Ignacio > p. 22
 MANSILLA Nelida Inés > p. 33
 MARAMBIO Angeles > p. 48
 MARCHESI María Lourdes > p. 35
 MÁRQUEZ Marcel > p. 33, 34
 MARRANO Luna > p. 44
 MARROCCO María Celeste > p. 34
 MARTIN María Victoria > p. 34
 MARTÍNEZ Santiago León > p. 26
 MARTÍNEZ PIEDRA Elena > p. 34
 MARTINEZ TORRES Emily > p. 34
 MARTÍNEZ-BRAVO María Cristina > p. 34
 MARTINO Daniela > p. 35
 MASSANO María Constanza > p. 35
 MEDINA Mariela > p. 22
 MEJÍA LEÓN Carlos Armando > p. 26
 MENDOZA Elda > p. 35
 MENENDEZ ZOPPI Luciana > p. 35
 MERCADO AVILES Giuliana Magali > p. 35
 MERCADO RUIZ Lucila > p. 50
 METTINI Danilo > p. 36
 MICAELA ALMEYRA Nadia > p. 9
 MILANI Carla Laura > p. 36
 MIRANDA Ana > p. 14
 MONTEAGUDO CAMPOS Lázara Dalia > p. 36
 MONTES DE OCA Rubén Meléndez > p. 35
 MONTI Mayra Cecilia > p. 36, 37
 MONTOYA PEÑA Jenny Paola > p. 26
 MORALES QUINTERO Jhon Esteban > p. 21
 MORÓN Valeria > p. 37
 MUNCH María Beatriz > p. 37
 MUÑOZ Gisela > p. 16
 MURÚA LOSADA Gonzalo > p. 37
 NABER SITZMANN Gissela Noemí > p. 37
 NAVARRETE TERÁN Gerardo Elías > p. 18
 NAVARRO Mariano > p. 42
 NIOSI María Andrea > p. 51
 NORIEGA FUNDORA Naida Leonor > p. 38
 NUDELMAN Dafna > p. 38

O . P . Q

OCAMPO Flavia > p. 38
OLMOS Pablo Agustín > p. 38
ONOFRE María Elena > p. 38
ÓRDENES Cambor > p. 38
ORDOÑEZ CARANGUI Ismael Sebastián > p. 38
ORTS Agustín > p. 7
OSNAYO Olga > p. 39
OUTEDA Julia > p. 25
PALAVECINO Walter Darío > p. 33
PALMA FLORES Carla Andrea > p. 38
PARADA Fausto Agustín > p. 50
PEDROCHE-SANTOVÉN Itziar > p. 39
PEKER Susana Elizabeth > p. 24
PENA KOESSLER Patricia > p. 43
PEÑA Claudio Gonzalo > p. 39
PEÑAHERRERA Alonso > p. 40
PEÑALOZA BOHÓRQUEZ Sonia Liseth > p. 26
PEPPER Carolina > p. 40
PEREIRA Carlos > p. 40
PEREIRA DE LUCENA Julia > p. 40
PEREZ Cristina > p. 25
PEREZ DIB Carina > p. 9, 41
PETRONSI Anabella > p. 41
PICH Julia > p. 37
PISSETTI Rodrigo > p. 41
PODESTA Paula > p. 41
POLO ROMERO Alberto > p. 41
PONTES Antoanne > p. 41
POZZO María Isabel > p. 42
PUIG ESTRADA Porfirio Lorenzo > p. 42
QUINN SAGUEZ Naiara > p. 42
QUIZHPI GUALLPA Erick Eduardo > p. 13

R

RAFAELLI Verónica > p. 42
RANGEL Rosângela > p. 41
REMUSSI Eugenia > p. 42
REYES Miriam > p. 42
RICCARDI Matías > p. 43
RIERA Rubén > p. 40
RÍOS Lisbeth > p. 43

RIVAROLA Marcela > p. 4
RIVERO Damián Pablo Rafael > p. 43
RIZO Rodolfo Ramón > p. 30
ROCCA Andrea > p. 14
RODAS PÉREZ Manuel Antonio > p. 43
RODRÍGUEZ Hernán > p. 43
RODRÍGUEZ Karol > p. 43
RODRÍGUEZ Laura > p. 43
RODRÍGUEZ RENGIFO Heberth > p. 44
ROJAS ZAPATA Andrés Felipe > p. 20
ROMANI Matías > p. 44
ROMERA Carolina > p. 44
ROMERO PEREZ Giovanni > p. 23
ROMERO ZHIZHPÓN Jessica Betsabeth > p. 19, 38
RONCONI Elisa María > p. 44
ROSICA Paola Soledad > p. 35
ROSSI Marian > p. 44
ROVAGNATI Romina > p. 45
RUIZ DE ALBORNOZ Romina Verónica > p. 45

S

SABICH María Agustina > p. 45
SAGRISTANI Gabriela > p. 7
SALAS HECHAVARRIA Sailyn > p. 45
SALAZAR ACOSTA Luisa María > p. 29, 45
SALDIVAR FABIAN Katherine Fiorella > p. 47
SALINAS María Isabel > p. 45
SAN RUFO ECAY Eduardo > p. 45
SARAVIA Danilo > p. 43
SARRO Karina > p. 46
SAVAZZINI María > p. 46
SAYAR Roberto Jesús > p. 46
SCALELLA Gabriela > p. 36
SCHIMPF Melina > p. 35
SEGOVIA MUÑIZ Diego > p. 35
SEOANE Vanesa > p. 46
SERRANO MARIÑO Bethsy Liliana > p. 47
SILVA MEDEIROS Ana Ligia > p. 41
SILVIA VARRENTI Ana > p. 53
SMANIOTTO BARIN Claudia > p. 23
SOLARI María del Rosario > p. 25
SPINA María Laura > p. 47
STADELMAN Estefanía > p. 23

S . T

STEIERVALT Andrea > p. 47
 STEINBERG Lorena > p. 48
 SUÁREZ Bruno > p. 48
 SUÁREZ Facu > p. 48
 SUAREZ CONTRERAS Walter Camilo > p. 48
 SUJATOVICH Luis > p. 48
 SURITA Verónica > p. 49
 SZERMAN Paola > p. 49
 TABORDA CARDONA Diana Marcela > p. 49
 TAMAYO Natalia > p. 40
 TEILLETCHE Ana Laura > p. 9
 TEMPORELLI Walter > p. 49, 50
 TERRENI Luciana > p. 25, 35, 44, 50,
 TESTA Sabrina > p. 50
 TOBALINA PULIDO Leticia > p. 50
 TOMAT María Florencia > p. 19, 24, 51
 TOPA Damián Gerardo > p. 51
 TORCHETTI Andrea Elizabeth > p. 51
 TRAVEZAÑO JIMENEZ Angie Nicole > p. 51

U . V

URBANO DE PÉREZ Andrea Guadalupe > p. 51
 VAGO Mariela > p. 51
 VALBUENA TÉLLEZ Carlos Manuel > p. 26
 VALENZUELA Mónica > p. 52
 VAQUER VOLMAN Arián Manuel > p. 52
 VARALE ROLLA Analía > p. 52
 VARAS Jorge Ruben > p. 53, 54
 VARGAS CUESTA Carlos Alfonso > p. 53
 VÁSQUEZ VIDAL Álvaro Alejandro > p. 34
 VASSALLO Juan Manuel > p. 29
 VÁZQUEZ Cecilia > p. 44
 VEGA VELÁSQUEZ Maricela Isabel > p. 53
 VELÁZQUEZ Cristina > p. 9, 10, 20, 23, 34, 37, 44
 VERNET Mercedes > p. 53
 VIEYRA Enzo > p. 54
 VIGLIONE Pia > p. 54
 VILANOVA Gabriela > p. 54
 VILLACORTA GARCÍA Marcos > p. 9
 VILLANUEVA BETANCOURT Manuel > p. 12
 VILLARROEL Lucia > p. 55

V . W . Y . Z

VILLEGAS María Paula > p. 55
 VINOCUR Emiliano Horacio > p. 55
 WAGNER María Magdalena > p. 24
 WEISS Alicia > p. 28
 WILDNER SÁNCHEZ Mario Nicolás > p. 33
 WU Jorge > p. 55
 YUDCHAK Héctor > p. 55
 ZALDUA Analía > p. 55
 ZARCO HERNÁNDEZ Fernando > p. 56
 ZEPEDA VARAS Elizabeth Judith > p. 8



Facultad de Diseño
y Comunicación