



interfaces13 **virtual en palermo**

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

**13º EDICIÓN
DEL 13 AL 17 DE ABRIL 2026**



**Facultad de Diseño
y Comunicación**

inter**faces**13

virtual en palermo

INTERFACES [13]. Congreso de Creatividad, Tecnologías e Innovación para la Calidad Educativa

¿Qué es Interfaces en Palermo?

Dirigido a docentes, directivos, instituciones, orientadores vocacionales y profesionales vinculados a los niveles educativos medio y superior de América Latina, el Congreso Interfaces integra actividades de capacitación y actualización sobre innovación educativa, entornos digitales, tecnologías, creatividad, comunicación, pedagogía e investigación interdisciplinaria, organización institucional, arte, cultura y diseño.

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

Interfaces 13

En la semana del 13 al 17 de abril de 2026, durante la 13ª edición del Congreso Interfaces en Palermo, la comunidad educativa de nivel medio y superior comparte sus ideas, casos y reflexiones sobre las tendencias pedagógicas que configuran la realidad del ecosistema educativo. El Congreso Interfaces organiza sus actividades en las siguientes áreas de interés: IA, nuevas tecnologías y entornos digitales; creatividad en el aula; pedagogía, investigación e innovación educativa; cultura emprendedora; comunicación y gestión de emociones; y la comisión especial RenacerTech: Innovación y Liderazgo.

Más de 400 expositores de Argentina, Bolivia, Brasi, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, España, Estados Unidos, Guatemala, Honduras, México, Paraguay, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay y Venezuela protagonizan este intercambio único de experiencias y enfoques en 36 comisiones de trabajo. La modalidad de participación es virtual, organizada en dos salas virtuales diarias con cuatro turnos de participación.

Informes e inscripción:

www.palermo.edu/interfaces

interfaces@palermo.edu / interfacesdc@gmail.com

Facebook: [interfaces.colegios](https://www.facebook.com/interfaces.colegios)

LinkedIn: [interfaces-facultad-de-diseño-y-comunicación-up](https://www.linkedin.com/company/interfaces-facultad-de-diseño-y-comunicación-up)

CONGRESO INTERFACES EN PALERMO

En su edición número 13, el Congreso presentó 301 actividades distribuidas en 36 comisiones de trabajo.

ÁREAS TEMÁTICAS:

- **IA, nuevas tecnologías y entornos digitales**
- **Creatividad en el aula**
- **Pedagogía, investigación e innovación educativa**
- **Cultura emprendedora**
- **Comunicación y gestión de emociones**
- **RenacerTech: Innovación y Liderazgo**
 - comisión especial –

1. Diseñando el Metaverso para el Diseño

Vaslak Rojas Torres, Universidad Industrial de Santander
[A.01] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Este trabajo preliminar se desarrolla en el marco del Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas y de una Comisión de Estudios de la Universidad Industrial de Santander. Su propósito es implementar herramientas de Realidad Virtual que permitan el trabajo colaborativo entre instituciones en proyectos de Diseño Industrial (estudio de caso), con miras a integrar posteriormente otros desarrollos. El proyecto contempla la creación de cursos para la enseñanza de Dibujo Inmersivo, el diseño de protocolos para verificaciones en Diseño Industrial y la construcción de un repositorio digital interactivo destinado a dichas verificaciones. En este contexto, se propone el desarrollo de una plataforma colaborativa que facilite la creación de herramientas digitales para la verificación y el análisis de productos, promoviendo la interacción y cooperación entre diferentes instituciones académicas.

2. Educación democrática, gamificación y realidad aumentada para la ciudadanía juvenil

Carmen Burgos
[A.01] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Esta ponencia presenta una investigación doctoral orientada al diseño, implementación y evaluación de un material educativo gamificado con Realidad Aumentada (MATEDUCAJOV) para la sensibilización sociodemocrática y la participación cívica juvenil. El estudio se enmarca en la educación para la ciudadanía democrática en contextos digitales, integrando aportes de la alfabetización mediática, la gamificación y las tecnologías inmersivas. Desde un enfoque metodológico multimétodo, se analizan los efectos del recurso en el conocimiento cívico, la motivación intrínseca y la intención de participación democrática. Los resultados esperados evidencian el potencial de la

Realidad Aumentada como estrategia pedagógica innovadora para fortalecer la educación ciudadana juvenil.

3. Educar desde la memoria: narrativas digitales para comprender el antisemitismo actual

Romina Markdorf, Proyecto Voces
[A.01] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Proyecto Voces es una iniciativa educativa que utiliza narrativas digitales basadas en testimonios de sobrevivientes de la Shoá para activar la memoria como herramienta crítica frente al antisemitismo contemporáneo, promoviendo la reflexión ética y la participación en entornos educativos formales e informales.

4. Inteligência Artificial (IA) no Contexto Contemporâneo e Educacional

Andrea Silva, Claudia S Barin, Universidade Federal de Santa Maria
[A.01] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

O uso da Inteligência Artificial, uma tecnologia ubíqua, encontra-se presente em diversos campos da vida, desde o reconhecimento facial aos filtros de spam ou aplicativos de rota. Discutir a questão ética de sua utilização no campo educacional é imprescindível, a fim de que possa contribuir como instrumento de apoio e não como substituto da aquisição autônoma de saberes. Em uma aula na pós-graduação promoveu-se um debate sobre desafios e potencialidades do uso da IA, utilizando exemplos reais do uso de IA por estudantes e suas implicações, despertando a consciência crítica dos estudantes.

5. Implementación de un asistente conversacional basado en IA para el acompañamiento personalizado de ingresantes en el Programa PAICAT

Viviana Cappello, UTN
[A.01] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El ingreso a las carreras tecnológicas es un momento crítico que exige autonomía, estrategias de estudio, competencias matemáticas básicas y autorregulación. Para fortalecer este tránsito, la UTN implementa el PAICAT con enfoque por competencias y aprendizaje activo. En este marco surge CHATCAT, asistente conversacional con IA para ingresantes, que ofrece respuestas inmediatas, acceso a recursos y orientación para el estudio autónomo. Desarrollado en Botpress e integrado a Moodle/SIED, combina corpus institucional y flujos pedagógicos. Se presentan su diseño, implementación e indicios iniciales de uso, destacando su contribución a la accesibilidad, reducción de ansiedad y acompañamiento académico sin sustituir al cuerpo docente.

6. Tipografía en contexto real: formación y vinculación profesional en diseño gráfico

Griselda Lehr, Universidad Provincial de Córdoba - Facultad de Arte y Diseño

[A.01] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El proyecto propone un ciclo de charlas en la cátedra de Tipografía I de la Tecnicatura Universitaria en Diseño Gráfico (UPC-FAD) en la provincia de Córdoba. Busca enriquecer la formación mediante el contacto con profesionales del diseño editorial, digital y tipográfico. Las charlas integran teoría y práctica a través de exposiciones, diálogo y breves talleres, fortaleciendo el pensamiento crítico, la creatividad y la comprensión del rol comunicacional de la tipografía. Favorece la articulación entre docencia, extensión e investigación, promoviendo una formación integral, interdisciplinaria y conectada con la realidad profesional.

7. Neuroestrategias con Inteligencia Artificial: Revolucionando la Educación Transversal

José Antonio García Cano, Universidad Pedagógica Nacional

[A.01] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Este estudio mixto, con diseño anidado, evaluó la efectividad del taller “Del Prompt a la Transversalidad: Diseño de Proyectos Educativos con Inteligencia Artificial” para docentes de educación básica, media superior y superior. El objetivo fue diseñar neuroestrategias adaptativas, integrando inteligencia artificial (IA) para contextos educativos diversos. Se empleó una encuesta tipo Likert (cuantitativa) complementada con análisis cualitativo de reflexiones docentes. Los resultados muestran que la IA facilita la generación de neuroestrategias centradas en el estudiante, promoviendo aprendizaje adaptativo y contextualizado. La integración de IA potencia la personalización y la transversalidad, transformando prácticas pedagógicas en diversos entornos educativos.

8. Narrativa audiovisual y aprendizajes con impacto social en las ICC

Diana Lorena Ortega Valencia, Fundación Universitaria del Área Andina

[A.02] CULTURA EMPRENDEDORA

Esta ponencia presenta la experiencia educativa “Cuando las historias te enseñan”, desarrollada en el programa de comunicación audiovisual de Áreandina Pereira. A partir del enfoque de pedagogía crítica y del aprendizaje por proyectos, los estudiantes integraron conocimientos teóricos y prácticos para producir un cortometraje sobre violencia de género, alineado con el ODS 5. El proceso fortaleció competencias técnicas, sociales y éticas, consolidando la narrativa audiovisual como herramienta para el cambio social. Se reflexiona sobre la im-

portancia de formar comunicadores capaces de vincular la creación con la acción colectiva, la agenda regional y las políticas públicas en industrias culturales y creativas.

9. Conectando diseño y estrategia empresarial: Una metodología de enseñanza eficaz

Gilian Margiotta, Wolfgang José Guerrero Ramírez

Universidad de Los Andes

[A.02] CULTURA EMPRENDEDORA

La formación tradicional en Diseño a menudo aísla al estudiante de la visión gerencial y la eficacia competitiva en el mercado. Presentamos una estrategia de enseñanza donde el estudiante se transforma en “empresario-diseñador”, creando su propio estudio creativo y modelo de negocio. Esta inmersión obliga a traducir la proyección empresarial y el sondeo de mercado en requisitos de diseño concretos. Al integrar la matriz estratégica y el análisis de mercado en el proceso creativo, el docente garantiza que el desarrollo del producto no solo sea funcional y estético, sino que también identifique oportunidades de innovación y genere soluciones exitosas y comercialmente viables.

10. Tecnologías inclusivas para la vida cotidiana: creación de sistemas accesibles con impacto social

Enzo Mauricio Cárdenas Sandoval, Cristian Ferrada

Universidad de Los Lagos

[A.02] CULTURA EMPRENDEDORA

El proyecto TechInclusivo ULagos surge como respuesta a la vulnerabilidad de personas mayores ante incendios domésticos en la Región de Los Lagos, donde la dispersión territorial y la baja conectividad agravan los riesgos. La iniciativa desarrolla un sistema accesible de alerta temprana mediante sensores IoT de humo y temperatura, integrados a una plataforma que envía notificaciones a cuidadores vía aplicaciones móviles y/o SMS. Su enfoque participativo e interdisciplinario ha permitido validar un prototipo funcional, promover aprendizaje colaborativo y evidenciar el potencial de la tecnología para fortalecer seguridad, autonomía e inclusión social en comunidades aisladas. Palabras Clave: Tecnología, Inclusión, IoT, Personas Mayores, Seguridad.

11. Aplicativo Educativo no Design de Moda: Material digital para apoio ao ensino de modelagem e confecção de saias

Carolina Anderson Carioni Amorim, Universidade da Beira Interior, Universidade do Minho e IFSC

[A.02] CULTURA EMPRENDEDORA

O presente projeto apresenta o aplicativo DesignWear idealizado como material pedagógico para apoio às aulas práticas de modelagem e confecção dos cursos de Design de Moda. O

APP foi composto por vídeos, animações, recursos de realidade aumentada, modelos 3D, instruções interativas e elementos de gamificação. O produto digital buscou auxiliar alunos e professores no processo de ensino e aprendizagem, a fim de potencializar a autonomia, promover engajamento e motivação nos estudantes em contexto acadêmico. Realizou-se o teste de usabilidade Thinking Aloud proposto por Nielsen, com cinco alunos voluntários. Os resultados revelaram uma experiência de usuário positiva, capaz de gerar maior engajamento e aprofundar a compreensão dos conteúdos sobre a construção completa de protótipos de saias.

12. Tecnología con Propósito: Arduino y los ODS en la Formación de Desarrolladores

Inés del Castillo, Colegio Parroquial San Carlos Borromeo
[A.02] CULTURA EMPRENDEDORA

Este proyecto presenta una experiencia educativa desarrollada con estudiantes de tercer año de la Tecnicatura Superior en Desarrollo de Software, en el marco de la materia Gestión de Proyectos. A través del uso de placas Arduino, los equipos de trabajo identificaron problemáticas sociales vinculadas a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y diseñaron prototipos de soluciones tecnológicas. El proyecto promueve el desarrollo de habilidades técnicas y de gestión, el trabajo colaborativo, la investigación aplicada y el compromiso con el entorno. Se propone como una estrategia didáctica innovadora que vincula la tecnología con los fines sociales, fortaleciendo el perfil profesional de los futuros desarrolladores desde una mirada crítica y comprometida con los desafíos globales.

13. Oficios tradicionales VS Oficios del futuro

Justina Del Valle Salas, UNLAR
[A.02] CULTURA EMPRENDEDORA

Se debe adaptar al cambio sin perder el valor de lo tradicional. Muchos oficios pueden reinventarse y coexistir. Pensando en el futuro profesional, se debe combinar habilidades humanas -como creatividad o empatía- con competencias tecnológicas, para generar más oportunidades.

14. Gamificación interdisciplinar: Arqueología para estudiantes de Ciencias e Ingeniería

Irene Salinero-Sánchez, Universidad Rey Juan Carlos
[A.02] CULTURA EMPRENDEDORA

Esta ponencia expone una experiencia de innovación docente que incorpora el aprendizaje activo mediante la gamificación en asignaturas de Arqueología y Humanidades, orientadas a estudiantes de primer curso de Ciencias e Ingeniería. Se diseñó y utilizó un juego de mesa con temática histórica y arqueológica para fomentar la participación, la motivación y una

comprensión de los contenidos. La iniciativa integra metodologías lúdicas en el ámbito universitario, promoviendo dinámicas educativas más atractivas e inclusivas. Los resultados evidencian una mejora en el compromiso del alumnado y una mayor interacción con los contenidos desde una perspectiva creativa e interdisciplinar

15. Prácticas Profesionalizantes en la Educación Técnico Profesional: tensiones entre normativa, implementación y sentido formativo en la provincia de Santa Fe

Marcela Carrivale, Lucia Mendoza, Universidad del Gran Rosario
[A.03] CREATIVIDAD EN EL AULA

Las Prácticas Profesionalizantes constituyen un dispositivo pedagógico central de la Educación Técnico Profesional al articular la formación escolar con los contextos socioproductivos. Argentina, se inscribe en el marco de la Ley de Educación Técnico Profesional N° 26.058 y las políticas del Instituto Nacional de Educación Tecnológica. Se analiza la relación entre normativa y praxis en la provincia de Santa Fe, problematizando las tensiones entre el diseño regulatorio y las condiciones reales de implementación en las instituciones educativas. Asimismo, se examinan obstáculos institucionales, pedagógicos y administrativos, proponiendo fortalecer la articulación con el contexto y la formación docente para transformar las prácticas profesionalizantes en una experiencia significativa y con impacto social

16. Pedagogía perceptiva y creatividad visomotora frente a la inteligencia artificial

Annia Paola Montes Mendoza, Cesar Omar Sepúlveda Moreno, Universidad Autónoma de Baja California
[A.03] CREATIVIDAD EN EL AULA

La percepción constituye procesos cognitivos centrales en la formación creativa en diseño, arquitectura y artes, al relacionar estímulos sensoriales, cognición y acción visomotora. Esta ponencia presenta experiencias del Taller de Fundamentos de Diseño, en el Programa de Diseño y Arquitectura de la Universidad Autónoma de Baja California. El trabajo analiza cómo la integración de la percepción auditiva como estímulo no visual favorece el desarrollo de la creatividad visomotora en estudiantes de etapa básica de estas profesiones. Asimismo, se discuten los retos pedagógicos y éticos derivados de la digitalización del diseño y el uso de inteligencia artificial en los procesos formativos.

17. Planeta Remix: Arte + Ciencia en Acción en la UNLC

Dayana Alfaro, Universidad Nacional de Los Comechingones
[A.03] CREATIVIDAD EN EL AULA

Este trabajo narra la experiencia didáctica pedagógica del taller Planeta Remix, en el cual se combina ciencia, arte, gamificación y prototipado para imaginar soluciones frente al cambio climático. Se trabajó mediante dinámicas creativas y se remezclaron conceptos ambientales con lenguajes artísticos para explorar el consumo de agua, los residuos y sus impactos. La propuesta busca sensibilizar, fomentar la creatividad como herramienta de comunicación ambiental y construir mensajes colectivos de cuidado del entorno. Dicha actividad se dictó en el marco de la VI Muestra Anual de Arte y Ciencia de la Universidad Nacional de los Comechingones (UNLC), en noviembre de 2025.

18. Aprendizaje de habilidades blandas en la formación de técnicos en Comercialización

María Laura Del Franco, Sabrina Oliva, Universidad de Buenos Aires
[A.03] CREATIVIDAD EN EL AULA

Se presenta la experiencia del trabajo conjunto entre dos materias de la carrera de Técnico Superior en Comercialización del Instituto N° 9. La actividad consistió en la producción de un estudio de mercado y una propuesta de campaña publicitaria para la carrera de Telecomunicaciones y Seguridad Electrónica de otro instituto. A través de aplicaciones de trabajo colaborativo, inteligencia artificial, encuentros presenciales y entrevistas, los estudiantes simulaban una consultora de mercado y una agencia de publicidad. La experiencia evidenció la necesidad de trabajar habilidades blandas como la comunicación, organización grupal y análisis de información. ¿Qué habilidades son necesarias para este perfil profesional? ¿Qué estrategias favorecen su aprendizaje y práctica? ¿Por qué el trabajo conjunto entre asignaturas e Institutos favorece el aprendizaje de estas habilidades? La participación en procesos que desarrollen habilidades racionales y creativas fue relevante, como se observó en la presentación de los trabajos prácticos.

19. Los signos del tiempo: un recorrido lúdico transmedia para la enseñanza de conceptos básicos de la semiología y la semiótica

María Laura Del Franco, Víctor Pezet Boeri, Universidad de Buenos Aires
[A.03] CREATIVIDAD EN EL AULA

¿Cómo acercar los conceptos básicos de la semiología y la semiótica a estudiantes de diseño que tienen dificultades para comprenderlos y aplicarlos? Los signos del tiempo es una actividad lúdica y transmedia desarrollada en la materia Comuni-

cación y Crítica (FADU-UBA) para profundizar la comprensión y mejorar los aprendizajes. La propuesta incluye una historia ficcional, la producción de audios e imágenes con inteligencia artificial, el trabajo grupal y una serie de desafíos que requieren poner en práctica los conceptos teóricos para resolver la misión del relato. La evaluación de la experiencia y de los logros estudiantiles permite al equipo docente ajustar y potenciar el diseño de la actividad para fortalecer los aprendizajes.

20. Escenarios de desaceleración

Gisela Mariel Muñoz, Independiente
[A.03] CREATIVIDAD EN EL AULA

A las bienvenidas que albergan las universidades argentinas con su diversidad de propuestas se adosa la urgencia pedagógica que implica enseñar a usar la voz, a contextualizar mensajes y a comprender las condiciones y mediaciones que atraviesan toda producción estudiantil futura. Se impone enseñar a equivocarse y a desacelerar. Nos enfrentamos a un nuevo frente: la guerra silenciosa contra la superficialidad que puede traer el uso acrítico de la inteligencia artificial.

21. Ficción y especulación en la enseñanza del diseño y la arquitectura

Alonso Peñaherrera, Andrea Medina-Enríquez, Universidad de las Américas Puebla
[A.03] CREATIVIDAD EN EL AULA

La enseñanza del diseño y la arquitectura requiere integrar la imaginación como herramienta crítica para proyectar futuros posibles. El design fiction permiten a los estudiantes explorar escenarios más allá de las restricciones técnicas, físicas o funcionales, promoviendo narrativas que cuestionan los paradigmas actuales del habitar y la producción. Estas metodologías potencian el pensamiento crítico y la creatividad, vinculando lo tecnológico con lo poético. Aunque su aplicación exige equilibrio entre ficción y viabilidad, abren un espacio pedagógico donde imaginar y crear son actos transformadores para repensar el diseño desde la diversidad, la sostenibilidad y la posibilidad.

22. Revista Dosis Nómada - Una experiencia intercultural en el aula de clase

Liza Catalina Trujillo Giraldo, Fundación Universitaria del Área Andina
[A.03] CREATIVIDAD EN EL AULA

La revista Dosis es un proyecto académico realizado por los estudiantes de IV semestre de comunicación audiovisual y digital de la Fundación Universitaria del Área Andina en la ciudad de Pereira, Colombia. En dicha revista ellos desarrollan crónicas audiovisuales y contenidos de expansión. Para la edi-

ción de Dosis Nómada, los estudiantes exploraron diferentes perspectivas acerca de la migración, incluyendo una sección de fotoreportajes realizados por estudiantes de la universidad Toulouse Lautrec de Perú, teniendo así una experiencia intercultural en el ejercicio de realización de la revista.

23. Entre lo humano y lo virtual: educar éticamente en tiempos de inteligencia artificial

Sebastian Kevin Parra Lara, Wiliam Andres Bonilla

Caizan, Universidad Nacional De Educación

[A.03] CREATIVIDAD EN EL AULA

La inteligencia artificial transforma las fronteras entre lo humano y lo virtual, planteando desafíos éticos para la educación. Educar en tiempos de IA implica formar estudiantes críticos, sensibles y autónomos, capaces de comprender el sentido humano detrás del avance tecnológico. Esta ponencia analiza las implicaciones culturales, emocionales y pedagógicas de los entornos digitales, proponiendo una educación centrada en la ética, la empatía y la creatividad. Desde una mirada humanizadora, se busca mostrar cómo la tecnología puede potenciar el aprendizaje sin reemplazar la reflexión, la sensibilidad ni la esencia que nos hace humanos.

24. Jugar, diseñar, iterar: el aula como laboratorio ágil de aprendizaje

Shirley Carreño Rojas, Universidad de Lima

[A.03] CREATIVIDAD EN EL AULA

El presente proyecto surge como una experiencia pedagógica en el ámbito universitario, centrada en la aplicación integrada de Scrum, Design Thinking y Gamificación como estrategias de innovación educativa. El dispositivo combina dinámicas lúdicas, pensamiento de diseño y metodologías ágiles para fomentar un aprendizaje activo, colaborativo y significativo. La propuesta se desarrolla en cursos de pregrado y posgrado vinculados a Comunicación, Innovación y UX, donde los estudiantes trabajan en equipos bajo sprints de aprendizaje, aplicando fases de empatía, ideación, prototipado y validación. A través de herramientas como Miro, Trello, Blackboard y ChatGPT, los alumnos transforman ideas en proyectos funcionales que resuelven desafíos reales del entorno educativo y social. Con esta experiencia, se busca reconfigurar el aula como un espacio experimental, donde el error se asume como oportunidad, el juego como motor del conocimiento y la tecnología como mediadora del pensamiento creativo.

25. Propósitos personales y elecciones vocacionales: vínculos clave en tiempos de urgencia

Sonia Olmedo, Aldana Neme

[A.03] CREATIVIDAD EN EL AULA

La experiencia presentada se desarrolló en el marco de un ciclo de talleres de Orientación Vocacional en colegios secundarios, con el propósito de acompañar a los/as estudiantes en la construcción de proyectos vitales significativos. La propuesta se enmarcó en el modelo de Orientación al Talento Personal (OTP) de Settembrino y Quadrizzi Leccese, que propone trabajar sobre la clarificación de valores, la elaboración de intenciones y la definición de propósitos personales como ejes centrales del proceso de orientación. A lo largo de los encuentros, se ofreció un espacio grupal de reflexión y diálogo que permitió a los/as jóvenes cuestionar los mitos tradicionales de la orientación vocacional —como la idea de que la vocación es única, heredada o definitiva— y habilitar nuevas formas de pensar las elecciones. A través de dinámicas participativas, ejercitaron la introspección, exploraron sus intereses y talentos, reconocieron imágenes que les despertaban entusiasmo y pensaron en escenarios laborales posibles. También trabajaron en la identificación de valores personales y en la formulación de intenciones primordiales, que luego fueron jerarquizadas y priorizadas como base para sus proyectos de vida. Los talleres incluyeron recursos multimediales, consignas de autoconocimiento, ejercicios colaborativos y momentos de votación y participación interactiva, lo cual favoreció la implicación activa del grupo y la construcción compartida de sentidos. En este recorrido, se buscó que cada participante pudiera articular su biografía, sus inclinaciones y potencialidades con un horizonte vital más amplio que la sola definición de una carrera universitaria. La propuesta, implementada en el ámbito escolar, posibilitó fortalecer factores protectores clave en la adolescencia, vinculados a la elaboración de un proyecto vital con dirección y sentido. Se promovió así la autonomía en la toma de decisiones, la resignificación de la noción de vocación y la vivencia de un proceso emancipador frente a los condicionamientos sociales y familiares. Como resultado, los talleres constituyeron un dispositivo innovador en los espacios escolares, al permitir que los/as estudiantes pudieran reconocerse como protagonistas de sus elecciones y visualizar caminos de desarrollo personal y profesional más auténticos y significativos.

26. Meu Rabisco: projeto de extensão em desenho infantil

Taís de Souza Alves Coutinho, Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)

[A.04] CREATIVIDAD EN EL AULA

Meu Rabisco é um projeto de extensão promovido pelo curso de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, unidade Ubá, que oferece curso gratuito de desenho para crianças de 8 a 12 anos. O objetivo é estimular criatividade, coordenação motora e autoestima infantil. A metodologia envolve aulas dialogadas e uso da sala de aula invertida. O projeto fortalece a integração entre comunidade acadêmica e sociedade, além de

proporcionar aos estudantes de Design vivências extensionistas. As crianças são introduzidas a noções de formas, linhas e cores, relacionadas às emoções, ampliando percepções individuais e coletivas e a compreensão da arte expressiva.

27. De oyentes a prosumidores: narrativa transmedia en nivel terciario técnico

Pablo Agustín Olmos, Instituto Superior Fray Mamerto Esquiú
[A.04] CREATIVIDAD EN EL AULA

El presente trabajo se sitúa en la provincia de Catamarca y expone la experiencia pedagógica de un licenciado en Psicopedagogía en una institución de nivel superior técnico, en el espacio de Psicología Social e Institucional. A partir de la sistematización de narrativas, se realiza un análisis interpretativo de las prácticas de enseñanza implementadas durante 2025, en las que se aplicó el modelo T-PACK. La propuesta favoreció la participación de los estudiantes como prosumidores de contenidos audiovisuales, destacando la relevancia de las TIC y de estrategias metodológicas inclusivas para promover aprendizajes significativos y atender la diversidad dentro del aula.

28. Anatomía reinventada: creatividad aplicada al diseño de criaturas fantásticas

Eva Santín Álvarez, Universidad Complutense de Madrid
[A.04] CREATIVIDAD EN EL AULA

Dentro del contexto del dibujo anatómico se plantea una práctica que impulsa la creatividad aplicada al diseño de seres imaginarios. Los estudiantes desarrollan criaturas fantásticas cuya morfología, aunque ficticia, se fundamenta en principios anatómicos reales (humanos y animales), garantizando credibilidad y coherencia. A través de un estudio detallado de estructuras óseas, musculares y superficiales, combinan rigor científico con innovación artística, justificando cada adaptación según el hábitat y las necesidades biomecánicas de la criatura. Esta actividad fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de crear desde lo existente, transformándolo en algo nuevo y plausible.

29. Tecnologías y pedagogía de paz en Colombia:

Estrategias educativas con enfoque de género

Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez, Lady Andrea Suárez Carvajal, ESAP

[A.04] CREATIVIDAD EN EL AULA

El objetivo de la investigación es la de analizar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para construir propuestas pedagógicas con enfoque territorial e interseccional en municipios afectados por el conflicto interno armado en Colombia, el proyecto se enmarca específicamente en los Montes de María.

30. Didáctica Inmersiva en Emprendimiento

Pedro Enrique Espitia Zambrano, Sandra Patricia

Rodríguez Lamus, Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

[A.04] CREATIVIDAD EN EL AULA

Se presentan los resultados de una estrategia didáctica inmersiva orientada a la formación en competencias emprendedoras, al desarrollo de conocimientos, tácticas y estrategias para el emprendimiento y la creación de empresas innovadoras en 43 estudiantes universitarios de diversas carreras de una universidad pública colombiana. La metodología, estructurada en 12 fases y basada en el Aprendizaje Basado en Retos, integró teoría y práctica, ideación asistida por IA, validación de hipótesis, desarrollo de prototipos y pasos para la formalización empresarial. El instrumento de evaluación final incluyó 50 ítems, con un promedio de 98% de aciertos, evidenciando una apropiación significativa de conocimientos y habilidades actitudinales y técnicas. El análisis estadístico confirma la solidez del diseño y su replicabilidad en otros contextos educativos. Se discuten implicaciones para la pedagogía universitaria del emprendimiento, limitaciones y recomendaciones para su escalamiento en la educación superior.

31. Moodle como eje integrador en la enseñanza por proyectos: una experiencia en la formación turística post-pandemia

Ethel Natalia Revello Barovero, Giovana Goretti Feijó

Almeida, Universidad Nacional de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur

[A.04] CREATIVIDAD EN EL AULA

La experiencia se enmarca en el curso de Primer Nivel de Inglés de la Tecnicatura y Licenciatura en Turismo de la Universidad Nacional de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur. Con una planificación basada en proyectos, se busca desarrollar competencias comunicativas en inglés alineadas con el nivel B1 del Marco Común Europeo. La plataforma Moodle actúa como eje del proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando el acceso a materiales, clases y evaluaciones, y promoviendo la autonomía y la interacción colaborativa. Los tres proyectos —Recepción de viajeros, Ushuaia y alrededores, y Excursiones en Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur— integran recursos digitales que potencian habilidades lingüísticas, digitales y sociales, favoreciendo aprendizajes significativos en contextos turísticos reales y simulados. El estudio analiza cómo la enseñanza por proyectos mediada por Moodle fortalece la motivación, la autonomía y la apropiación de saberes relevantes para la formación profesional en turismo.

32. El pensamiento creativo como potencializador de metodologías transformadoras en el aula

Lucía Sierra Velásquez, Diana Lorena Ortega Valencia,

Areandina Pereira

[A.04] CREATIVIDAD EN EL AULA

La estrategia de Proyectos Integradores de Semestre (PISE) del programa de Comunicación Audiovisual y Digital de Areandina Pereira, articula asignaturas y docentes en torno a la investigación-creación, potenciando el aprendizaje generativo. Basada en el Design Thinking y la mediación cultural, promueve el desarrollo de proyectos audiovisuales y digitales desde el pitch hasta la producción final. Este enfoque impulsa la reflexión crítica, el trabajo colaborativo y la apropiación tecnológica, fortaleciendo en los estudiantes las competencias creativas, éticas y estéticas necesarias para innovar en las industrias culturales y creativas y transformar el aula en un espacio de aprendizaje significativo.

33. Jugar sin barreras: diseño inclusivo desde la academia

Celina Andino, Universidad Centroamericana José Simeón Cañas

[A.04] CREATIVIDAD EN EL AULA

El proyecto reúne a estudiantes de arquitectura, ingeniería industrial y mercadeo en equipos multidisciplinarios que, mediante un proceso de aprendizaje colaborativo basado en Design Thinking y en alianza con el Centro de Atención para la Comunicación, la Audición y el Lenguaje (CCAL) de la UCA El Salvador, diseñan y prototipan juguetes inclusivos y seguros para la niñez con discapacidad. Los resultados incluyen prototipos funcionales validados con usuarios que presentan diagnósticos como autismo, hipoacusia bilateral o trastorno del lenguaje. La experiencia promueve empatía, creatividad y compromiso social, consolidándose como un modelo pedagógico en el que el juego se convierte en herramienta para la autonomía y el desarrollo infantil.

34. Asistente Virtual Educativo: Monitor y Auxiliar Perfecto Para La Clase

Leonardo Jose Pacheco Trujillo, Universidad Simón Bolívar

[A.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

En estos días en los que la inteligencia artificial en ocasiones es tomada por los estudiantes como una herramienta del facilismo, y para algunos profesores como un desafío al momento de integrar esta nueva tecnología en el aula de clases, La creación Y aplicación de un asistente virtual Educativo en clase construido en la plataforma de ChatGPT, Provee la herramienta gratuita Perfecta Que puede funcionar como monitor y guía auxiliar 24/7 para los estudiantes y auxiliar de clase en la

construcción de contenidos, material, actividades, rubricas, y análisis de datos entre otros para los profesores.

35. El movimiento del cuerpo y la generación de datos

Ruth Verónica Martínez Loera, Facultad del Hábitat, Universidad Autónoma de San Luis Potosí

[A.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La inteligencia artificial se integra en los espacios de formación como recurso para consultar información y construir narrativas, pero su verdadero potencial radica en el desafío de aprender a pensar con ella. Más allá de lo instrumental, la IA invita a identificar entramados teóricos y sostener un diálogo continuo que fomente el pensamiento crítico. En este proceso, se convierte en un aliado epistémico y dialógico que fortalece las áreas del conocimiento y estimula la creatividad. Desde la perspectiva del diseño, impulsa la innovación en dinámicas que permiten adentrarse en la construcción del campo de investigación en diseño.

36. Integración de inteligencia artificial en la educación universitaria: percepciones docentes

Analia Isabel Espinosa, Fiorella Liliana Lunardi

Del Bosco, FICA-Universidad Nacional de San Luis

[A.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El presente trabajo tiene por objetivo analizar el conocimiento, uso y percepciones sobre inteligencia artificial entre docentes de la Universidad Nacional de San Luis. Los resultados de encuestas realizadas evidencian una adopción creciente y una actitud mayormente favorable hacia su integración. Se valoran beneficios como personalización del aprendizaje y optimización de tareas, al tiempo que persisten preocupaciones sobre dependencia tecnológica, falta de formación específica, dificultades en evaluaciones auténticas y brechas de acceso. Se concluye que la IA representa una oportunidad para innovar en la docencia, siempre que exista capacitación continua y políticas institucionales que garanticen un uso ético y equitativo.

37. AI como herramienta para generar experiencias

Carlos Lenés, Pontificia Universidad Católica del Perú

[A.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

En la era de la IA, como herramientas, asistente, instructor para desarrollar distintas tareas, como diseñadores debemos identificar oportunidades para mejorar procesos, experiencias dentro de nuestro trabajo, aún somos la pieza clave, la IA es nuestro aliado para crecer profesionalmente.

38. Inteligencia Artificial en la Educación: entre la innovación pedagógica y los desafíos éticos

Diego Eduardo Apolo Buenaño, Universidad Nacional de Educación, UNAE

[A.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El rápido desarrollo de la Inteligencia Artificial ha impactado profundamente en la educación. Este estudio analizó críticamente su papel mediante la revisión de cuarenta artículos científicos. Se identificaron beneficios como la personalización del aprendizaje, la innovación didáctica y la optimización pedagógica. No obstante, también surgieron riesgos relacionados con la deshumanización, la pérdida de pensamiento crítico, la dependencia tecnológica y los dilemas éticos sobre privacidad e integridad académica. La investigación propone una visión integral que equilibra ventajas y desafíos, promoviendo una implementación responsable, inclusiva y sostenible de la IA en los contextos educativos contemporáneos.

39. Cultura Visual y Artes Escénicas

Alejandro Flores Solís, Blanca Lilia Hernández Reyes, Universidad Autónoma del Estado de México

[A.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

En los últimos años, a partir de la estructuración de la Escena expandida, la integración del desarrollo tecnológico ha incurrido en la generación de experiencias inmersivas a través de la realidad virtual (RV) y aumentada (RA). Este aspecto ha permitido la constitución de narrativas interdisciplinarias, desdibujando la separación tradicional entre acciones escénicas, escenario y audiencias. Esto ha llevado a hibridaciones, pues las historias ya no se limitan a los escenarios, sino que utilizan plataformas digitales e inteligencia artificial (IA), reconfigurando la relación entre imagen, medio, cuerpo y discursos a partir del teatro multimedia. Por lo tanto, este trabajo da cuenta de cómo han girado los trabajos escénicos de diferentes compañías en relación con las propuestas tradicionales y su conversión a teatro multimedia.

40. Diseño Instruccional 2.0 la inteligencia artificial como aliada creativa

Karen Liévano

[A.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La irrupción de la inteligencia artificial (IA) está transformando radicalmente la manera en que se diseñan experiencias de aprendizaje. Más allá de automatizar tareas, la IA se convierte en una aliada creativa que potencia la producción de recursos multimedia, permite la personalización a gran escala y acelera la generación de materiales educativos innovadores. Este enfoque de Diseño Instruccional 2.0 reconoce que el rol del diseñador ya no se limita a la planificación pedagógica, sino

que se amplía hacia la orquestación inteligente de tecnologías que multiplican las posibilidades de creación y adaptación de contenidos. El futuro del aprendizaje se construye en la co-creación entre humanos y máquinas, donde la innovación pedagógica se amplifica a través de estas herramientas.

41. Chatbot Mar-IA: Creando un chatbot en Administración Marítima para estudiantes

Harold Alvarez Campos, Joisy Johana Galan Orozco, Escuela Naval de Suboficiales "ARC BARRANQUILLA"

[A.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El avance de los modelos conversacionales de inteligencia artificial ha avanzado tanto que podemos parametrizarlos para poder alcanzar los objetivos propuestos en el aula de clases. En este sentido, el uso de chatbots de IA en el aula está justificado por la evolución de los mismos modelos y su creciente capacidad para interactuar de forma fluida y personalizada con los estudiantes. Los chatbots, como agentes conversacionales automatizados, pueden responder preguntas, guiar procesos de reflexión o tutoría, y mantener diálogos adaptados al nivel de conocimiento del alumno, lo que permite extender la enseñanza más allá del horario formal de clase. Esta disponibilidad permanente favorece que el estudiante reciba apoyo cuando lo requiera, reforzando aprendizajes y resolviendo dudas al ritmo individual. Además, al apoyar tareas repetitivas como aclarar conceptos básicos, un chatbot libera tiempo al docente para dedicarlo a actividades de mayor valor pedagógico, como el diseño de estrategias didácticas o el acompañamiento socioemocional. En esta propuesta denominada "Chatbot Mar-IA: Creando un chatbot en Administración Marítima para estudiantes", está diseñada con la finalidad de poder ofrecer a los estudiantes una herramienta que les pueda orientar sobre la temática de la Administración Marítima, la logística y el transporte de carga a nivel de las diferentes motonaves que existen para ese proceso de transporte. El Chatbot Mar-IA está diseñado con la tecnología de inteligencia artificial de IBM llamada Watsonx, la cual es una plataforma de análisis que emplea el aprendizaje automático para procesar y comprender grandes volúmenes de datos, respondiendo preguntas en lenguaje natural de manera eficiente. El tipo de investigación es de tipo descriptivo. La población de estudiantes son grumetes del programa de Administración Marítima, de la Escuela Naval de Suboficiales "ARC BARRANQUILLA".

42. Claves de planificación didáctica con inteligencia artificial: marco, espacios, sentido

María Isabel Salinas

[A.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La experiencia se desarrolló en cátedras de Didáctica de los Profesorados de Educación Inicial y Primaria y del Profesorado

Superior del Departamento de Educación de la Universidad Católica Argentina. Su objetivo fue ofrecer a los estudiantes claves teórico-prácticas para utilizar herramientas de inteligencia artificial en la tarea de planificar de un modo efectivo y responsable. La propuesta se articuló en tres núcleos conceptuales: Marco (concepción y rol de la IA en la planificación), Espacios (componentes de la planificación en cuya creación puede integrarse la IA y herramientas utilizables) y Sentido (finalidad buscada al usar la IA para planificar).

43. Circuitos aurales de paisajes sonoros incorporados a prácticas pedagógicas en educación musical

Fabián Esteban Luna, Universidad Nacional Tres de Febrero
[A.06] CREATIVIDAD EN EL AULA

Se presenta una experiencia educativa es planteada en la materia Estéticas Sonoras Contemporáneas en la Escuela Superior de Música "J.P. Esnaola", Argentina. Desde la ecología acústica, las artes sonoras, soundwalking y Deep listening, se diseñó una producción colaborativa en aula basada en la audición de paisajes sonoros, su grabación, clasificación, edición y ejecución performática. Se planteó un paisaje sonoro producido colectivamente con estudiantes utilizando celulares para grabar y reproducir audio. Se pautaron disposiciones y desplazamientos espaciales de los alumnos al realizar la performance. Estas acciones permitieron comprender las dimensiones acústicas ambientales, tecnológicas, y del orden de la creación colectiva.

44. La fotografía como herramienta pedagógica y didáctica para la investigación científica

Bayardo Murcia Melo, Corporación Universitaria Taller5 Centro de Diseño
[A.06] CREATIVIDAD EN EL AULA

El trabajo de dos semilleros de investigación interinstitucionales, bajo el modelo de investigación – creación, desarrollaron una propuesta de educación ambiental para aprender, analizar y crear con diferentes expresiones artísticas, espacios de visualización, comunicación y educación ambiental, que lograron dar a conocer los desafíos y las oportunidades de adaptación al cambio climático, en las comunidades del territorio del municipio de Chía, Cundinamarca, Colombia. Se establecieron cuatro áreas de trabajo en: fotografía, ilustración, diseño y comunicación visual transmedia. Finalizados los talleres, los participantes estructuraron la idea artística y la estrategia comunicativa para posteriormente materializar el proyecto en obras seleccionadas que fueron llevadas a exposición en diferentes espacios con difusión en redes.

45. De tierra y fuego: Generación de experiencias significativas en proyectos de investigación + creación en diseño y arte

Andres Felipe Villegas Hidalgo, Dany Melissa Londoño Gil, Instituto Departamental de Bellas Artes
[A.06] CREATIVIDAD EN EL AULA

La Ruta de la Arcilla, llevó a los miembros del semillero Raíces Creativas por cerca de 530 kilómetros, visitando los vestigios de culturas ancestrales proponiendo a partir de ellos nuevas formas de arte. El proyecto se centró en el aprendizaje significativo y la experimentación, un proyecto de investigación creación para generar nuevo conocimiento en forma de obras de arte contemporáneas y comprendió la investigación secundaria, la recolección del suelo, la extracción de la arcilla del suelo, su uso en el modelado de piezas de arte y su quema de forma tradicional, generando además un cómic y un documental.

46. Objetos que cuentan historias: creatividad, narrativas y diseño expandido en el aula

Guillermo Sánchez Borrero, Pontificia Universidad Católica del Ecuador
[A.06] CREATIVIDAD EN EL AULA

La ponencia presenta un método de creatividad en aula basado en proyectos integradores donde los estudiantes combinan técnicas manuales y lenguajes digitales para resolver desafíos de diseño. Las narrativas y el storytelling funcionan como articuladores conceptuales que permiten transformar ideas abstractas en experiencias visuales significativas. El caso de estudio aborda la creación de un contenedor para disco de vinilo de músicos ecuatorianos: una pieza editorial con ingeniería de papel y animaciones en realidad aumentada. Este objeto híbrido conecta tradición y experimentación, demostrando cómo el aprendizaje práctico, interdisciplinario y narrativo fortalece la innovación y el vínculo con la cultura del país.

47. El cuerpo y sus representaciones como motor del diseño

Flavio Bevilacqua, Universidad Nacional del Sur
[A.06] CREATIVIDAD EN EL AULA

En el taller, el aprendizaje es activo y situado: los estudiantes experimentan, manipulan materiales y prototipos, y resuelven problemas a través de la práctica. El cuerpo se convierte en un instrumento fundamental para explorar, crear y reflexionar, enriqueciendo la funcionalidad y expresividad de los proyectos. Así, el taller potencia la integración entre teoría y práctica, favoreciendo la innovación y el desarrollo de soluciones creativas desde la vivencia corporal. Se propone compartir experiencias

de trabajo realizadas a partir de trabajar con el propio cuerpo, y con distintos modelos a escala del mismo, como con sus sombras y representaciones.

48. Entre imagen y palabra: el fotolibro como experiencia en Comunicación Oral y Escrita

Cristian Eduardo Secul Giusti

[A.06] CREATIVIDAD EN EL AULA

La presente propuesta expone la experiencia pedagógica desarrollada en la asignatura Comunicación Oral y Escrita, correspondiente al primer año de la carrera de Diseño, en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. En el marco de la cursada en modalidad virtual-sincrónica, se incorporó el fotolibro como dispositivo que articula producción textual e imagen fotográfica. A partir de la relectura visual de un trabajo escrito previamente elaborado por estudiantes, la consigna promovió la exploración de la relación entre narración, mirada y montaje. Esta práctica potenció la reflexión sobre la construcción de sentido desde lo multimodal y posibilitó resignificar los contenidos del curso en diálogo con lenguajes propios del diseño contemporáneo. Si bien el Proyecto Integrador institucional contempla también la realización de un podcast, el presente trabajo se centra puntualmente en la dimensión visual y narrativa del fotolibro como herramienta de comunicación y producción en entornos digitales.

49. Webathon escolar: cuando la evaluación se convierte en aprendizaje

Olivia Brau, Leandro Sterzovsky, Escuela Scholem Aleijem

[A.06] CREATIVIDAD EN EL AULA

Este proyecto presentó una experiencia innovadora de evaluación alternativa mediante un Webathon, donde estudiantes de 3° año de orientación bilingüe y no bilingüe aplicaron contenidos de HTML, CSS y diseño UX/UI en una jornada de desafíos prácticos. La evaluación valoró el proceso colaborativo, la toma de decisiones y la creatividad. Además, se incluyó una instancia de metacognición, invitando a los estudiantes a reflexionar sobre su propio aprendizaje y los momentos clave del proceso. Esta propuesta reconfiguró la evaluación tradicional, promoviendo la reflexión, el autoconocimiento y el aprendizaje profundo en un entorno dinámico y colaborativo.

50. Programa de mejoramiento del clima organizacional en la Escuela Normal Superior Oiba

Diana Milena Bello Gutiérrez, Universidad Manuela Beltrán

[A.07] CULTURA EMPRENDEDORA

El objeto del estudio fue proponer un programa de mejoramiento del clima organizacional en los docentes de la Escuela Normal Superior Oiba, Santander-Colombia. Para valorar la

percepción del clima organizacional se utilizó un instrumento con un índice Alfa de Cronbach de 0,94. El enfoque de esta investigación es mixto y diseño cuasi experimental sin grupo comparativo con una población de 39 docentes. Se percibe que la dimensión con debilidad es infraestructura y la de fortaleza es identidad personal y profesional. Analizados los datos del test de entrada y salida se elabora un plan de intervención para las dimensiones débiles.

51. De la aula al corazón de Santa Elena: Un proyecto que digitalizó sueños y multiplicó ventas

Manuel Antonio Rodas Perez, Universidad Península de Santa Elena

[A.07] CULTURA EMPRENDEDORA

A finales de 2025, estudiantes de segundo semestre de Audiencias Digitales de UPSE impulsaron el Proyecto: "A un solo click de Santa Elena". Creando marcas personalizadas para cada emprendimiento local, capacitando a emprendedores en el manejo de herramientas digitales como Canva y CapCut, junto a gestión de redes, podcast y edición de video. Lo que inició como aprendizaje académico se transformó en impacto real: emprendedores rurales y familiares vieron nacer sus marcas digitales, ganar visibilidad y aumentar ventas. Esta experiencia demuestra el poder de la educación vinculada al territorio, empoderando comunidades y sembrando esperanza con un solo click.

52. Innovación educativa a través de las prácticas académicas: experiencias en la generación de productos de innovación empresarial con estudiantes

Andres Mauricio Arguello Vasquez, Universidad Piloto de Colombia

[A.07] CULTURA EMPRENDEDORA

La ponencia presenta una experiencia de innovación educativa desarrollada con estudiantes, orientada a la creación de productos de innovación empresarial a través de prácticas académicas. La estrategia pedagógica articula el aprendizaje basado en proyectos con retos empresariales reales o simulados, promoviendo la aplicación de conocimientos en contextos productivos. Los estudiantes trabajan de manera colaborativa, integrando competencias creativas, técnicas y estratégicas. Los resultados evidencian un mayor compromiso con el aprendizaje, así como el fortalecimiento de habilidades para la resolución de problemas, el trabajo en equipo y el pensamiento emprendedor, consolidando las prácticas académicas como un espacio clave para la innovación educativa.

53. Diseñar experiencias desde el territorio: una ruta turística vivencial en Charta, Santander
María Fernanda Duarte Plaza, Miguel Angel Pabón Maestre, Universidad Pontificia Bolivariana

[A.07] CULTURA EMPRENDEDORA

Esta ponencia presenta un proyecto de gestión del diseño enfocado en la creación de una ruta turística vivencial en Charta, Santander, desarrollado a partir de investigación cualitativa, entrevistas y análisis cultural del territorio. La propuesta celebra la identidad autóctona mediante la gastronomía local, el esfuerzo campesino y la contemplación del paisaje, integrados en un recorrido turístico estructurado. El proyecto incluye el desarrollo de identidad visual, sistema gráfico, personajes, cartografía, iconografía y productos editoriales. La metodología aplicada permite que el modelo sea replicable en otros contextos territoriales.

54. H2.0: Pedagogía del diseño circular y la huella hídrica

Alicia Bonillo Calero, Escola d'Art i Superior de Disseny de València ISEACV

[A.07] CULTURA EMPRENDEDORA

Hache dos punto cero; es una experiencia pedagógica desarrollada en el aula de proyectos de modelización en diseño de moda que aborda la huella hídrica del denim como eje de aprendizaje. En el marco del World Water Day (UNWATER), el alumnado trabaja antropometría inclusiva, técnicas zero waste y modelado experimental sobre morfotipos no normativos. La metodología activa combina aprendizaje y servicio, colaboración empresarial y acción performativa pública. El proyecto planteado como estrategia didáctica estable, permite integrar sostenibilidad ambiental, justicia corporal y pensamiento crítico, generando un aprendizaje aplicado que conecta industria, aula y responsabilidad social.

55. Formación universitaria y empleo: la importancia de los dispositivos de vinculación laboral

María Marta Coria, Universidad Tecnológica Nacional

[A.07] CULTURA EMPRENDEDORA

Esta ponencia analiza la inserción laboral de graduados universitarios, la adecuación de la formación respecto de las exigencias del mercado laboral y su satisfacción profesional. A partir de los datos relevados de graduados universitarios, se estudiaron los vínculos entre las variables mencionadas. Los resultados evidencian que la correspondencia entre la formación universitaria y la actividad laboral desempeñada se asocian positivamente con la satisfacción profesional y con la

percepción de utilidad de los estudios cursados. Las estrategias institucionales de acompañamiento a la inserción laboral de los egresados juegan un rol fundamental en este resultado.

56. Sinergia Universidad-Empresa: Soluciones estratégicas y comerciales aplicadas a escenarios reales

Sandra Cabrera

[A.07] CULTURA EMPRENDEDORA

La brecha entre la teoría académica y la práctica profesional es uno de los mayores desafíos en la educación superior. Esta ponencia presenta la experiencia y los resultados obtenidos en las cátedras de Comercialización 1 y Estrategias Empresariales de la Facultad de Diseño y comunicación de la Universidad de Palermo, donde se implementó una metodología de vinculación directa con el medio empresarial. A través de un esquema de consultoría, los estudiantes desarrollaron planes de marketing y estrategias corporativas para clientes reales del sector. Esta ponencia detalla la experiencia de las cátedras, donde el aula se transformó en una incubadora de soluciones empresariales. Analizamos el proceso de trabajo colaborativo mediante el cual los alumnos diagnosticaron, planificaron y ejecutaron estrategias para empresas en funcionamiento.

57. Lecturas en pantalla y usos de la Inteligencia Artificial Generativa en el ámbito universitario

Paula S. Vizio, Universidad Austral

[A.07] CULTURA EMPRENDEDORA

La ponencia presenta avances preliminares de una investigación doctoral en curso en la Universidad Austral, cuyo objetivo es analizar los procesos de lectura académica en pantallas por parte de estudiantes universitarios, en relación con el uso de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa (IAGen). Se parte de la premisa de que la lectura digital se ve reconfigurada por estas tecnologías, tanto en términos operativos como en las representaciones sociales que los estudiantes construyen. Con un enfoque cualitativo e inductivo, la investigación utiliza la teoría fundamentada y el método comparativo constante. En esta etapa, se han realizado entrevistas en profundidad (n=15-25) para explorar las prácticas y percepciones de los estudiantes sobre la lectura digital. La hipótesis sugiere que los estudiantes no solo usan estas tecnologías como apoyo, sino que transforman su relación con el conocimiento, la lectura y la producción académica. Esta ponencia busca abrir el debate sobre los nuevos modos de leer y estudiar en la universidad contemporánea, donde los límites entre lector, autor y asistente artificial se desdibujan.

58. Liberlab

Lorena Jackeline Aux Moreno, Corporación Universitaria Minuto de Dios

[A.07] CULTURA EMPRENDEDORA

Liberlab es un modelo de gestión orientado a la generación de ingresos dentro de las instalaciones penitenciarias de Pasto, co-diseñado junto a personas privadas de la libertad, pospenados, funcionarios público, la Guardia de la Cárcel y la Corporación Universitaria Minuto de Dios. El modelo consta de cuatro fases: 1. formación en proyecto de vida, 2. emprendimiento 3. creación de productos, 4. producción y comercialización, con la finalidad de fortalecer la resignificación de la vida de las Personas Privadas de Libertad

59. Innovaciones en la gestión curricular

María Marta Mariconde, Rosana Leonor Gonzalez,

FAUD UNC

[A.08] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La gestión curricular demanda respuestas creativas ante la complejidad de los desafíos en la educación universitaria. En la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - UNC, se impulsan dos líneas de acción: la transformación educativa, estudiando trayectorias estudiantiles y la formación docente continua; y la promoción de una universidad abierta, mediante la creación de trayectos formativos y la actualización de planes de estudio. FAUD ha desarrollado experiencias innovadoras de buenas prácticas en el diseño, la implementación y la evaluación curricular, consolidando espacios de formación docente situada, promoviendo la cogestión interinstitucional y diversificando oferta académica con tecnicaturas, licenciaturas y diplomaturas universitarias.

60. Tekomboè Tekoa: Educación Paliativa

Julio Manuel Pereyra, Escuelita Ambulante Caminos de Tiza

[A.08] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Educación Paliativa/Pedagogía de la Emergencia es un formato de intervención Pedagógica adaptada para comunidades nómades, zonas remotas, tekoas indígenas, desplazados, refugiados y contextos post- catástrofes (inundaciones, terremotos, epidemias); se trata de un modelo educativo itinerante (Escuela Ambulante) que se basa en atender/entender las problemáticas comunitarias desde la Alfabetización Científica y dar una respuesta de enseñanza estratégica para prevenir accidentes (con animales ponzoñosos, intoxicaciones, incendios, electrocuciones), evitar enfermedades (zoonosis y parasitosis), educar sobre Higiene, etc. Se basa en la Capacidad Instalada, enseñanza/instrucción desde las Actividades de la Vida Diaria (AVD) y desarrollo de Conciencia Situacional; configura un formato de Atención Primaria de la Salud (One Health/OMS)

desde lo Educativo, entre ello la atención de la Discapacidad en estos contextos.

61. Del consumo mediático al ejercicio periodístico: propuesta didáctica para estudiantes

María Eugenia Lunad Rocha, Instituto José Peña (Secundario) y en Facultad de Ciencias de la Comunicación UNC (Universitario)

[A.08] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

El presente proyecto recupera una experiencia de indagación sobre el bagaje de saberes previos, las representaciones mediáticas y los consumos culturales que los/as estudiantes universitarios traen del ecosistema digital reconfiguran las prácticas pedagógicas en el aula. Explorar cómo estas tensiones abren la necesidad de pensar nuevas formas de enseñanza del periodismo, que articulen las demandas del campo profesional, los consumos de las juventudes y la formación ética. Es por ello que en virtud del contexto y del sujeto de aprendizaje que habita las aulas, planteamos un dispositivo didáctico y pedagógico de diseño y producción periodística de un medio digital considerando los pasos para la elaboración desde la idea hasta la distribución. El interés en el tema se origina en la propia experiencia en clases de primer año de nivel universitario dentro del Taller de Lenguaje I y Producción Gráfica de la Licenciatura en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Córdoba, donde se observa la distancia que hay entre los modos tradicionales de enseñar y las nuevas formas en que las y los estudiantes leen, escriben, se informan y se comunican. Ver este contraste me planteó la inquietud de repensar la mediación docente y comprender cómo articular la enseñanza del periodismo con los consumos mediáticos digitales de los/as estudiantes que hoy configuran nuevos modos de relacionarse con el conocimiento y con otras maneras de aprender.

62. Articular para innovar: evaluación ambiental como puente entre arquitectura, ingeniería y posgrado

Rosanna Griselda Moran, Claudia Alejandra Pilar,

Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional del Nordeste

[A.08] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Se presenta una experiencia de articulación académica entre carreras de grado y una especialización de posgrado orientada al abordaje crítico de proyectos con impacto territorial. A partir de trabajos finales de arquitectura e ingeniería, los estudiantes de posgrado desarrollaron evaluaciones ambientales como instancia formativa aplicada. La estrategia fortalece la integración de saberes, el trabajo interdisciplinario y la anticipación de impactos en la toma de decisiones proyectuales. La innovación didáctica reside en el uso de proyectos académicos reales como laboratorio pedagógico. Los resultados, obteni-

dos mediante encuestas y análisis cualitativo, evidencian una valoración positiva y confirman su potencial para mejorar la calidad.

63. Análisis crítico de los medios: prensa, memorias y Malvinas (1985)

María Paula Gago, Esteban Diego Lo Presti,

Facultad de Diseño y Comunicación

[A.08] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta ponencia analiza comparativamente cómo los diarios La Prensa y Crónica construyeron las memorias sobre la Guerra de Malvinas durante 1985, segundo año del gobierno de Raúl Alfonsín. En un contexto signado por una tendencia desmalvinizadora en el discurso público, se indagan las narrativas mediáticas memoriales sobre el conflicto. Desde un enfoque que articula herramientas de la sociosemiótica y del análisis de contenido, se propone una lectura en clave de media literacy, que busca aportar herramientas para la enseñanza del pasado reciente. El trabajo enfatiza el valor pedagógico del análisis crítico de medios como estrategia innovadora para la formación ciudadana.

64. Modelo Formativo de Investigación + Creación (I+C) de la UAO

Edith Milena Bonilla Vivas, Marta Liliana López Preciado, Universidad Autónoma de Occidente - UAO

[A.08] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La Universidad Autónoma de Occidente impulsa el fortalecimiento de la investigación y la creación como funciones esenciales para el desarrollo científico, tecnológico, artístico y cultural. Para ello, diseñó el Modelo Formativo de Investigación + Creación (I+C), que integra currículo, investigación y creación, fomentando competencias investigativas y creativas en los estudiantes. Este modelo se consolida mediante macroestrategias formativas que promueven la participación activa en ámbitos académicos, científicos y culturales. Dichas estrategias operan de forma articulada, garantizando la aplicación del Modelo I+C en todos los niveles educativos y promoviendo el desarrollo integral y una sólida cultura investigativa institucional.

65. Humanismo digital, comunicación visual e innovación pedagógica: interfaces críticas para una educación inclusiva y de calidad

Ricardo Arrubla Sánchez, Fundación Universitaria del Área Andina

[A.08] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La ponencia analiza críticamente las relaciones entre tecnología, comunicación visual e innovación pedagógica desde la

perspectiva del humanismo digital. En un contexto marcado por la inteligencia artificial y la cultura algorítmica, se plantea que la calidad educativa debe repensarse no solo en términos de cobertura o eficiencia, sino también desde principios éticos, inclusivos y culturales. Se destacan cuatro interfaces centrales: la pedagogía crítica y la memoria digital como medios para dinamizar narrativas colectivas; la interculturalidad y la justicia cognitiva como alternativas frente a la colonialidad del conocimiento; la comunicación visual y los lenguajes multimodales como herramientas para ampliar la comprensión y la motivación en entornos educativos; y finalmente, los desafíos éticos de la inteligencia artificial aplicada a la enseñanza. La propuesta concluye que el humanismo digital puede orientar la innovación tecnológica y visual hacia una educación más inclusiva, democrática y pertinente, contribuyendo a los ODS 4 y 16.

66. Inteligencia artificial, ética y geopolítica: desafíos para el ámbito educativo en un contexto complejo

Carla Mariela Corvalan, Gina Caicedo Bohorquez,

Universidad Nacional del Nordeste

[A.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La reflexión sobre la ética ha acompañado históricamente a la humanidad y hoy se proyecta sobre la inteligencia artificial generativa (IAGen), especialmente en el ámbito educativo. Este ensayo busca comprender la relación entre ética, educación y geopolítica en torno a la IAGen, considerando que estas tecnologías no son neutras, sino que se inscriben en disputas políticas y culturales que moldean sus usos y sentidos. El desarrollo del trabajo aborda la IAGen como un fenómeno social, retomando la perspectiva de Eliseo Verón sobre la producción de sentido. A partir de esta mirada, se examina cómo la inteligencia artificial, en su complejidad tecnológica y social, implica tensiones éticas y geopolíticas. Se analiza la dimensión filosófica de la ética, reconociendo que la virtud y el “hacer el bien” cobran relevancia en la interacción con estas tecnologías.

67. Re-situar las prácticas híbridas: Una sistematización sobre entornos vivos, protocolos éticos y mediaciones con IAG

Mariana Arroyo, Sandra Viviana Papa

[A.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Sistematizamos el Programa “Somos Equipo” en un Instituto Superior, orientado a transformar aulas-repositorios en entornos vivos mediante observación situada. Los hallazgos exigen integrar lo virtual desde el diseño pedagógico, superando lo complementario. Ante la convergencia de plataformas e Inteligencia Artificial Generativa (IAG), implementamos el enfoque RTD (Responsabilidad, Transparencia, Documentación) y el proyecto “Acompañar, No Prohibir” para una alfabetización

digital crítica. Esta experiencia delimita una línea de investigación 2026 sobre mediaciones tecnopedagógicas e IAG en trayectorias iniciales, buscando documentar cómo estas herramientas reconfiguran perfiles tecnológicos en escenarios de enseñanza híbrida.

68. Webdoc, interfaces culturales y narrativas transmedia con IA

Carlos Enrique Fernandez García, Universidad Nacional Mayor de San Marcos

[A.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La presentación analiza el webdoc como estrategia educativa que integra interfaces culturales y narrativas transmedia asistidas por inteligencia artificial en el marco de los Entornos Digitales y Tecnologías. Desde una perspectiva interdisciplinaria, se examina cómo el diseño de interfaces visuales, narrativas e interactivas permite construir experiencias de aprendizaje inclusivas, culturalmente situadas y orientadas a la calidad educativa. Se aborda el uso de IA en la ideación, estructuración narrativa, personalización de recorridos y adaptación de contenidos a múltiples plataformas. La propuesta reflexiona sobre el rol del diseñador-docente como mediador cultural y tecnológico, destacando criterios de ética, accesibilidad y pertinencia cultural en proyectos educativos digitales.

69. Experiencias de formación crítica y ética sobre el uso de IA para la investigación académica universitaria

Pedro Luis Figueroa, Universidad Provincial de Córdoba

[A.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Esta propuesta sistematiza tres experiencias de formación para diferentes universidades públicas y privadas de Argentina (siete en total), destinadas a investigadores y docentes, centradas en la reflexión y aplicación de la IA generativa como asistente para la indagación académica. Superando la visión del mero plagio o copia, en cada una de las instancias se promovió una mirada crítica dirigida a potenciar la investigación científica -en vez de anularla o reemplazarla- mediante la experimentación con herramientas de inteligencia artificial orientadas a la búsqueda, análisis de datos y escritura asistida. Los/as participantes -con experiencias previas diversas- reflexionaron sobre la autoría humana y el control ético de los datos, redefiniendo la IA no como un fin, sino como una mediación tecnológica que fortalece el rigor metodológico y la creatividad en la producción de conocimiento situado, identificando igualmente riesgos (como la delegación de tareas cognitivas) y desafíos (la alfabetización algorítmica).

70. Comunidades: Pugna entre la generación digital y la necesidad presencial

Mariano González Alonso, Usina de la Arquitectura

[A.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Usina de la Arquitectura surge como una iniciativa autodidacta impulsada por estudiantes para generar instancias de aprendizaje y debate por fuera de la universidad, basadas en el trabajo colaborativo. Con el tiempo, la experiencia se fortaleció mediante el uso estratégico de redes sociales y herramientas digitales como disparadores para encuentros presenciales, promoviendo debates que se profundizan cara a cara. La propuesta pone en valor la comunidad presencial como espacio central de aprendizaje e interacción humana, cuestionando el uso superficial del concepto de "comunidad" en lo digital. El modelo ha tenido gran impacto, se replica en otros ámbitos (como Usina de la Movilidad), y se proyecta hacia universidades y organizaciones profesionales, permitiendo reflexionar sobre la articulación entre tecnologías digitales y entornos presenciales.

71. Matemática e Historia en acción: videos tutoriales y explicativos

Débora Sanguinetti, Olivia Brau, Scholem Aleijem

[A.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El proyecto "Matemática e Historia en acción: videos tutoriales y explicativos" propone un enfoque interdisciplinario que integra Matemática, Historia y Tutoría. Los estudiantes de 1° año crearon videos tutoriales sobre fracciones y videos explicativos sobre las civilizaciones mayas, aztecas e incas, promoviendo el trabajo colaborativo, la creatividad y la autonomía. El proyecto fomenta habilidades de búsqueda, selección y síntesis de información, y el uso de recursos digitales para comunicar ideas de forma clara y eficaz, fortaleciendo la comunicación visual y oral, y el respeto por los roles dentro de los equipos de trabajo.

72. Más allá de la nota: evaluación alternativa con inteligencia artificial humanizada

Eimy Soto

[A.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

En un contexto donde la evaluación suele reducirse a números, porcentajes y estándares, surge la necesidad urgente de mirar más allá de la nota. Esta ponencia propone una reflexión y experiencia práctica sobre cómo las herramientas de inteligencia artificial pueden convertirse en aliadas para una evaluación integral centrada en las habilidades humanas: pensamiento crítico, autorregulación, colaboración y creatividad. Desde la experiencia con SAMH, una plataforma de evaluación alternativa que utiliza IA para analizar el desarrollo de competencias

transversales, se mostrará cómo la tecnología puede medir lo que antes parecía intangible sin despersonalizar el proceso educativo. Lejos de reemplazar al docente, la IA puede potenciar su mirada, ampliar la comprensión del aprendizaje y brindar retroalimentación significativa. El desafío es humanizar la tecnología, no tecnificar la educación. Porque enseñar con propósito implica evaluar con sentido, reconociendo que detrás de cada dato hay una historia, una emoción y un proceso de crecimiento.

73. La célula interactiva: programación y robótica educativa para aprender ciencias naturales en primaria

Inés del Castillo, Colegio Parroquial San Carlos Borromeo
[A.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La célula interactiva es una propuesta interdisciplinaria que combina ciencias naturales, robótica y pensamiento computacional. A través del uso de la placa Makey Makey y programación por bloques, los estudiantes construyen una célula que cobra vida: al tocar cada parte, se activa información auditiva o visual sobre su función. Esta experiencia busca promover el aprendizaje significativo desde el hacer, integrando saberes STEAM y fomentando la curiosidad científica. El proyecto destaca el potencial de la robótica educativa como herramienta inclusiva, accesible y motivadora para el desarrollo de competencias digitales en el aula primaria.

74. Misión Código en Acción: gamificación y pensamiento computacional en la enseñanza de Python

Inés del Castillo, Leopoldo Marechal
[A.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El presente proyecto propone la implementación de un Escape Room educativo diseñado para fortalecer el pensamiento computacional mediante la programación en Python. La experiencia, desarrollada con estudiantes del Centro Regional Universitario de Ituzaingó (Instituto Leopoldo Marechal), integra dinámicas de gamificación que promueven la resolución colaborativa de desafíos lógicos y de programación. Cada misión incorpora conceptos fundamentales de la sintaxis del lenguaje y estructuras de control, fomentando la motivación intrínseca, el aprendizaje significativo y el trabajo en equipo. Misión Código en Acción demuestra cómo la ludificación puede potenciar la enseñanza de la programación, transformando el aula en un espacio inmersivo de exploración y creatividad.

75. Evaluaciones Auténticas en y con EVA en un Profesorado

Fernando Ramón Ferreyra, Instituto Superior de Formación Docente de Villa General Güemes Formosa
[A.10] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El presente trabajo, presenta algunos resultados/análisis de la implementación de una experiencia piloto para desarrollar un modelo de educación híbrida en un profesorado. En tal sentido, se comparte un recorrido de innovación pedagógico didáctico donde el diseño de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) se focaliza en la evaluación auténtica que permita habilitar la multiexpresividad estudiantil y favorecer aprendizajes complejos desde el feedback Docente. Para ello, el entorno virtual fue estructurado de manera tal que los cursantes no solo “pasen por las clases para acceder a contenidos disciplinares” sino más bien “puedan intervenir” desde construcciones personales y colaborativas que los interpela desde situaciones de la cotidianeidad escolar (autobiografías escolares) para dar evidencias de aprendizaje en múltiples formatos desde las oportunidades que ofrecen las herramientas digitales y el desafío de formarse con competencias digitales desde la perspectiva “evaluar para aprender.

76. Aprendizaje de química en escenarios de Realidad Virtual

Carina Gramaglia, Eugenio Yennerich, Universidad Nacional del Litoral
[A.10] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Se describe una experiencia educativa en la que se diseñó, desarrolló e integró un laboratorio de Química en Realidad Virtual (RV) como recurso didáctico para la enseñanza universitaria en la Universidad Nacional del Litoral. El entorno inmersivo incluye cinco laboratorios organizados según el tipo de material y más de cincuenta elementos modelados, que pueden ser manipulados accediendo a descripciones visuales y auditivas. La propuesta fue implementada con 71 estudiantes de Medicina Veterinaria y evaluada mediante una encuesta de percepción. Los resultados evidenciaron una valoración positiva del recurso y su potencial para fortalecer el aprendizaje y la motivación estudiantil.

77. Enseñar en tiempos de IA: cuando el desafío ya no es saber, sino pensar

Andrea Lopez Lluch, Universidad Palermo
[A.10] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La IA ya está en el aula. La pregunta es como los docentes, decidimos incorporarla sin resignar el aprendizaje profundo. Esta reflexión propone repensar sobre el rol del docente en un contexto donde el acceso inmediato a respuestas puede convertirse en un atajo que empobrece el pensamiento crítico si no es bien encuadrado. ¿Cómo enseñar para que la IA no reemplace el razonamiento, sino que lo potencie? ¿Cómo diseñar consignas, actividades y evaluaciones que obliguen a pensar, argumentar, decidir y crear, aun utilizando herramientas inteligentes? Lejos de prohibiciones poco realistas, el foco estará

en enseñar a usar la IA con criterio, promoviendo la reflexión. El objetivo es pasar de estudiantes que “resuelven” a estudiantes que comprenden, desarrollando habilidades cognitivas que ninguna tecnología puede automatizar.

78. ¿Cómo el uso la tecnología permite evaluar los desempeños de nuestros alumnos?

Marcela Portillo, Colegio Grilli Canning

[A.10] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Este trabajo analiza la efectividad de la tecnología digital para mejorar los desempeños de síntesis en la educación secundaria. Se investiga cómo herramientas como Genially —para crear videojuegos/escape rooms— y aplicaciones de diseño de galerías virtuales o composición musical facilitan a los alumnos la estructuración y presentación creativa de información compleja. La metodología se centra en proyectos que requieren la síntesis de contenidos en un producto digital funcional. Los hallazgos indican que la naturaleza multimodal de estas herramientas incrementa la motivación y fomenta una síntesis de conocimiento más profunda y significativa. Se concluye que la tecnología actúa como catalizador del pensamiento sintético, promoviendo la producción activa y creativa de conocimiento.

79. Inteligencia Artificial y Ciencias del Comportamiento para la fijación de objetivos académicos

Paula Freiria, Gustavo Sansone

[A.10] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El ausentismo en educación media es un desafío crítico en Uruguay que afecta el aprendizaje y la continuidad. Su impacto se profundiza en los contextos más vulnerables, donde las ausencias crónicas contribuyen a reproducir desigualdades sociales. OBI es un asistente virtual que combina inteligencia artificial y ciencias del comportamiento. Su núcleo metodológico es WOOP (Wish, Outcome, Obstacle, Plan), una estrategia metacognitiva que convierte un objetivo en un cambio de comportamiento autorregulado. La IA aporta una experiencia conversacional y personalizada al integrar datos del boletín -calificaciones y asistencia- que permiten aplicar OBI a grupos completos, reduciendo la necesidad de seguimiento individual.

80. IA + 3D: Transformación creativa dentro del fashion retail

Andrea Alessandra Losada Bohorquez, Universidad Católica Andrés Bello

[A.10] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Este proyecto explora cómo la inteligencia artificial y el 3D están redefiniendo la forma en que las marcas de moda conectan con nuevas audiencias sin perder su esencia. A través del caso

Deprati, se muestra cómo una marca con más de 80 años logró reinventarse visual y emocionalmente, integrando innovación, storytelling y tecnología para mantenerse vigente en la era digital. Una charla sobre evolución y creatividad aplicada a la comunicación de marca.

81. El agente conversacional como tutor de tutores: inteligencia artificial y enseñanza guiada en entornos virtuales

Mónica Fernández, UCASAL

[A.10] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El presente proyecto se desarrolla en el marco de la Universidad Católica de Salta y explora la integración de agentes conversacionales basados en inteligencia artificial, específicamente ChatGPT, como recurso de apoyo en la formación universitaria. La propuesta se centra en el análisis del agente Valer IA como tutor de tutores en experiencias de enseñanza guiada dentro de aulas virtuales, buscando comprender su impacto pedagógico, su potencial de personalización y su aporte al acompañamiento docente. La investigación adopta un enfoque cualitativo-descriptivo con orientación aplicada, inspirado en los lineamientos metodológicos de McMillan y Schumacher (2005) y en las recomendaciones de Gómez Núñez, Cano Muñoz y Torregrosa (2020), priorizando la comprensión de los procesos educativos mediados por inteligencia artificial en contextos reales. Se espera que los resultados aporten evidencias sobre las posibilidades de la IA para fortalecer la función tutorial universitaria, promoviendo un uso ético, contextual y formativo de las tecnologías emergentes.

82. La tecnología dentro del espacio aulico de la IA al pensamiento crítico

Patricia Iurovich

[A.10] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El objeto de esta presentación no es dejar afuera la tecnología sino integrarla como docentes acompañando el uso de la misma con otros valores y herramientas como la lectura, el debate, el pensamiento crítico. Convivimos como docentes con la tecnología no sólo en el aula sino en la vida misma. Mientras en otros países ya se está dejando el uso del celular fuera de clase, en otros aún se está revisando este tema. El proceso de aprendizaje conlleva comprender aquello que se está transmitiendo; de lo contrario el desarrollo cognitivo se opaca cada vez más.

83. La Percepción de los Docentes Universitarios ante la Inteligencia Artificial

Alicia Catuogno, Universidad Nacional de San Luis

[A.10] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

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 analizar el uso y percepción de la inteligencia artificial (IA) de docentes universitarios (4 y 5 año) con el fin de alcanzar la integración efectiva en sus prácticas educativas. Los resultados obtenidos muestran que la IA puede mejorar la enseñanza con la automatización y apoyo a la tarea docente, aunque presenta desafíos éticos, formativos y dependencia tecnológica y desigualdad.

84. Identificación de competencias clave para el tutor virtual: Un análisis de apropiación en marcos de referencia

Eilin Hernández, Noralbis de Armas Rodríguez,

UCL. Centro Nacional de Educación a Distancia

[A.11] CULTURA EMPRENDEDORA

Este trabajo analiza las competencias necesarias para los tutores en educación virtual y sus niveles de apropiación, comparando distintos marcos de competencias digitales. Mediante un análisis documental cualitativo de bases de datos académicas, se identifican y sistematizan estas competencias. Los resultados se presentan en una tabla comparativa que prioriza las competencias coincidentes en los tres marcos analizados, destacando la necesidad de que los docentes las dominen para un desempeño efectivo en la enseñanza virtual.

85. Transversalidad de la Economía Circular Empresa + Universidades 4.4

Martin Gonzalez De La O, Christian Andoni Alvarez Helling, UNIR

[A.11] CULTURA EMPRENDEDORA

El proyecto "Transversalidad de la Economía Circular Empresa + Universidades 4.4" busca fomentar la colaboración entre empresas y universidades para integrar prácticas de economía circular en sus operaciones y currículos. A través de talleres, conferencias y proyectos conjuntos, se pretende sensibilizar a estudiantes y profesionales sobre la importancia de reducir residuos, reutilizar materiales y reciclar, promoviendo un desarrollo sostenible. Este enfoque no solo beneficia al medio ambiente, sino que también impulsa la innovación y competitividad en el sector empresarial, creando un ecosistema más resiliente y consciente de su impacto.

86. Formación de competencias de empleabilidad para el mercado laboral IT

Luciana Terreni, Instituto Sedes Sapientiae

[A.11] CULTURA EMPRENDEDORA

Este trabajo describe y reflexiona en torno a una experiencia formativa diseñada para estudiantes de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de SW del Instituto Sedes Sapientiae consistente en un itinerario de actividades que combinaba la formulación y desarrollo de un proyecto de software para un problemática real o simulada, la inserción en un ambiente laboral vinculado al campo profesional y la participación en jornadas de exposición de producciones para público diverso.

87. Experiencia pedagógica en los TRCR con mi cátedra Investigación de Mercado en UP

Vanessa Claudia Barbosa

[A.11] CULTURA EMPRENDEDORA

En la UP se desarrollan Trabajos Reales para Clientes Reales donde participa toda una cátedra con el fin de ayudar a instituciones que están atravesando alguna problemática de negocio. Durante el 2024 con la asignatura Investigación de Mercado trabajamos para la Alianza Francesa de Buenos Aires y en 2025 con la Academia Nacional de Medicina. El gran desafío consiste en trabajar un solo proyecto integrador en el que participan todos los alumnos de la cátedra, por lo que el docente adopta aún más el rol de líder, mentor y coordinador para lograr a partir de las metodologías de investigación aplicadas presentar una Propuesta Real a las marcas que los ayude a mejorar y avanzar desde la mirada innovadora y fresca de los alumnos.

88. Aprendizaje-Servicio: Creatividad Estudiantil para las Escuelas Comunitarias

Aleida Rojas Barranco, Akemi Shaiel Hernández Rojas, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

[A.11] CULTURA EMPRENDEDORA

Una educación de calidad en México es de difícil acceso para muchos niños que se encuentran en zonas marginadas del país, ante esto, se desarrollan estrategias que ayudan a la educación, las denominadas escuelas comunitarias, que son mantenidas con donaciones de la comunidad. Un ejemplo, es el material didáctico, un proyecto desarrollado con la colaboración entre CUPS y la maestra Aleida Rojas en conjunto con sus estudiantes de diseño gráfico, quienes buscan aplicar sus conocimientos teóricos en un proyecto práctico, implementando la metodología educativa de "Aprendizaje-servicio", y acercando al mercado laboral actual, tomando en cuenta sus necesidades y particularidades.

89. Ecosistemas Verticales Escolares Agroecológicos: proyecto de intervención formativa, colectiva y colaborativa

Anahí Alvarez, Analía Alvarez, Instituto de Mecánica Aplicada

[A.11] CULTURA EMPRENDEDORA

El proyecto “Ecosistemas Verticales Escolares Agroecológicos” propone crear una huerta orgánica vertical con sistema de compostaje, integrada al currículo de Química de nivel medio, para impulsar la conciencia ambiental y la gestión sostenible de residuos en contextos áridos, en línea con los ODS 4 y 13 y con la normativa ambiental vigente. Esta iniciativa constituye un espacio ambiental lúdico que favorece el aprendizaje significativo dado que, a diferencia de las aulas tradicionales, es concebido como un aula abierta, accesible y compartida por todos. A través de las etapas Crear, Experimentar e Interpretar, busca transformar mentalidades y formar estudiantes críticos, colaborativos y comprometidos con el ambiente.

90. ¿Campañas institucionales con Podcast?

Mónica Antúnez

[A.11] CULTURA EMPRENDEDORA

Para la asignatura Relaciones Públicas 3, para las carreras de Relaciones Públicas y Publicidad, se realiza un Proyecto Integrador individual que se presenta en el Momento 4 (100% plus), a través de un pitch desarrollando una campaña de identidad corporativa de una marca, relacionando los atributos de la misma, y con alguna necesidad social. Para su ejecución se realiza: un relevamiento de los aspectos correspondientes, un FODA, un diagnóstico donde se ponga de manifiesto el problema de comunicación interna a resolver. Una estrategia de Comunicación de identidad Corporativa, una estrategia creativa y la realización de avisos en redes sociales, un podcast con influencers adecuados para la marca y el público objetivo elegido. La utilización de podcast como medio actual e interactivo, como apoyo fundamental a la identidad corporativa que se quiere afianzar en los públicos.

91. Lo que la IA no puede enseñar (y por eso nos necesita)

Claudia Buenahora Guichard

[A.12] RENACERTECH: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

Esta ponencia propone un cambio de paradigma: dejar de ver a la Inteligencia Artificial como un fin tecnológico para posicionarla como una “rampa invisible” hacia la equidad educativa. Mientras la IA democratiza el acceso a la información y permite la personalización masiva de contenidos, carece de la intención pedagógica necesaria para transformar el dato en aprendizaje significativo. A través de la experiencia en el

Instituto Tecnológico del Uruguay (ITU) y el liderazgo en comunidades de aprendizaje, se abordará cómo el docente especializado utiliza la IA como un motor de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). El objetivo es demostrar que la verdadera innovación no radica en la automatización, sino en liberar el potencial humano para la intervención en contextos biopsicosociales complejos, donde la empatía, el criterio ético y el vínculo pedagógico siguen siendo competencias exclusivamente humanas e insustituibles.

92. De docentes aislados a comunidades inteligentes: colaboración virtual e IA

Alma Galeana

[A.12] RENACERTECH: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

La ponencia aborda la transición del trabajo docente aislado hacia la construcción de comunidades inteligentes de aprendizaje, donde la colaboración virtual y el uso estratégico de la inteligencia artificial se convierten en aliados clave para transformar la educación. Se reflexiona sobre los retos actuales que enfrentan los docentes ante la IA y cómo el trabajo colaborativo permite compartir recursos, experiencias y buenas prácticas, reduciendo brechas y potenciando la innovación educativa. Desde esta perspectiva, se presenta la colaboración virtual como una estrategia pedagógica y ética que humaniza el uso de la IA y fortalece el impacto docente en contextos diversos.

93. Análisis crítico y reflexivo en la era de la inteligencia artificial: una experiencia pedagógica para el desarrollo consciente de los procesos de pensamiento

Adelaida Pagán Vega

[A.12] RENACERTECH: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

Como educadores, redactamos objetivos centrados en desarrollar los niveles superiores de pensamiento en nuestros estudiantes. Para ello, formulamos preguntas que se enmarcan en los planos de lectura y en diversos niveles de complejidad cognitiva. En este contexto, es pertinente fomentar el que nuestros estudiantes reconozcan los procesos de pensamiento que aplican y que comprendan que dichos procesos implican habilidades que deben desarrollar y fortalecer. Desde esta perspectiva pedagógica, se propone abordar estos conceptos, de tal modo que los estudiantes reflexionen sobre su propio proceso de pensamiento. Basado en este enfoque, se promueve que los estudiantes reconozcan las herramientas de inteligencia artificial como una fuente de enriquecimiento intelectual, sin que se sustituya la construcción activa del pensamiento.

94. Proyectos que encienden el aprendizaje

Gissela Naber

[A.12] RENACERTECH: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

¿Qué pasa cuando los proyectos educativos combinan planificación estratégica, colaboración y TIC utilizadas con propósito? Esta ponencia presenta un proyecto real que logró despertar el aprendizaje y la participación de los estudiantes, demostrando que la innovación educativa no depende de la tecnología por sí misma, sino de cómo se integra para potenciar el aprendizaje. Se explorarán decisiones pedagógicas fundamentales: elegir problemas relevantes, diseñar actividades colaborativas y crear evaluaciones auténticas que reflejen aprendizajes reales, mostrando cómo los proyectos con TIC pueden generar experiencias educativas transformadoras y replicables en distintos contextos.

95. IA en el aula: del consumo pasivo al pensamiento crítico

Marina Falasca

[A.12] RENACERTECH: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

La Inteligencia Artificial generativa se ha integrado rápidamente en las prácticas académicas y cotidianas de estudiantes y docentes. Aunque estas herramientas ofrecen importantes oportunidades para potenciar el aprendizaje, también pueden promover un uso pasivo y acrítico de la información. Esta presentación introduce un modelo integral de alfabetización en IA que articula tres dimensiones clave: alfabetización mediática, alfabetización crítica en IA y alfabetización retórica en IA. Se propondrán estrategias concretas para enseñar a los estudiantes a analizar, reformular y evaluar tanto los prompts como las respuestas generadas por la IA, fomentando un uso ético, reflexivo e independiente de estas tecnologías en el aula.

96. Dos verdades y una IA

Betzabé Orenos

[A.12] RENACERTECH: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

¿Realidad o algoritmo? Acompañame en una experiencia interactiva de 15 minutos para descubrir la destreza de ciudadanía digital que todos tus alumnos necesitan hoy mismo. De la mano de Common Sense Education, aprenderemos a detectar lo artificial jugando. Una sesión rápida, lúdica y necesaria para educadores que quieren preparar a sus estudiantes para un mundo donde ver ya no es necesariamente creer.

97. RenacerTech: Innovación y Liderazgo

Cristina Velázquez

[A.12] RENACERTECH: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

Esta presentación profundiza en la propuesta de RenacerTech, un programa diseñado para potenciar el Liderazgo Docente mediante la integración estratégica de la IA y las herramientas de Google Workspace. A través de una Metodología 360°, se explora cómo la Co-creación Humano-IA permite a los educa-

dores trascender los mitos tecnológicos, fortalecer su Perfil T y consolidar su marca personal,

98. Enseñar a investigar la realidad regional: una experiencia interdisciplinaria sobre dinámicas demográficas en el NOA

Luisa María Salazar Acosta, Daniel Quiroga, UCASAL

[A.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

En el marco de un proyecto de investigación se analizan los cambios y continuidades en la dinámica demográfica del NOA durante el siglo XXI, con énfasis en la fecundidad y las desigualdades sociales. La propuesta se integra a una experiencia pedagógica innovadora entre las cátedras de Metodología de la Investigación en Ciencias de la Educación y Antropología, donde estudiantes y docentes construyen colaborativamente el problema de estudio. Se articula el análisis de fuentes secundarias con debates en aula y el diseño de una encuesta aplicada a una muestra probabilística en Salta capital, cuyos resultados se sistematizan en informes académicos elaborados por los estudiantes.

99. El diseño de la mesa lúdica como dispositivo de repetición de antropocentrismo especista y su relación con los derechos animales y la pedagogía educacional

Andrea Pol, UMSA

[A.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

En esta investigación se analizará lo lúdico como dispositivo del especismo antropocéntrico, visible tanto en la construcción jurídica de los animales como en los mecanismos de repetición y transmisión de valores. La mesa lúdica, lejos de ser un espacio neutral de entretenimiento, opera como un dispositivo privilegiado en la reproducción del antropocentrismo especista, ya que en el juego se moldean subjetividades, saberes, valores y jerarquías de poder que luego se trasladan a la vida social. Esta investigación cualitativa, situada en el tiempo presente, se desarrolla en el marco de la tesis de la Diplomatura en Derecho Animal Internacional e incluye el análisis de casos de Argentina y de otros contextos globales, dado el enfoque antropoespecista común en juegos y mesas lúdicas. Finalmente, se propondrán herramientas analíticas para evaluar estos dispositivos y promover en el aula valores de empatía y reconocimiento de los derechos animales.

100. A Magia das Cores: a experimentação como elemento de mediação pedagógica

Maria Clara Leal Da Silva, Cláudia S Barin, UFSM

[A.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

A atividade do “arco-íris de açúcar” foi desenvolvida com uma turma do ensino médio noturno, como forma de tornar mais

visíveis e compreensíveis os conceitos de concentração, saturação e densidade. Durante o experimento pude observar o envolvimento dos estudantes ao construir camadas coloridas e relacioná-las à quantidade de soluto dissolvido. A proposta mostrou como práticas simples, acessíveis e visualmente atraíves favorecem a participação e fortalecem a aprendizagem. A experiência reforçou a importância de integrar experimentação e diálogo para aproximar os alunos da linguagem científica.

101. Desvendando a fake news sobre pH: uma abordagem crítica em sala de aula.

Maria Clara Leal Da Silva, Claudia S. Barin, UFSM

[A.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

A análise de uma fake news envolvendo pH de alimentos foi utilizada como ponto de partida para promover a alfabetização científica e pensamento crítico. A atividade foi aplicada a uma turma de ensino médio noturno e combinou leitura, discussão e verificação experimental de valores de pH, permitindo aos estudantes confrontar informações falsas com conceitos químicos. O trabalho evidenciou equívocos comuns, disseminados nas redes sociais, estimulando a interpretação científica de fenômenos cotidianos. A experiência destaca o uso de conteúdos virais como recurso pedagógico para qualificar a compreensão sobre acidez, neutralidade e consumo responsável de informação, promovendo a alfabetização científica dos alunos.

102. Aprendizaje libre de muros: estrategias didácticas con geolocalización en espacios abiertos

Irene Arce Marín, Universidad de Costa Rica LCI Veritas

[A.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Una experiencia fuera del aula con estudiantes universitarios de la Universidad LCI Veritas en Costa Rica, que guiados por dinámicas de orientación con geolocalización en el campus de la Universidad de Costa Rica, realizaron ejercicios de dibujo en espacios abiertos. Cómo el movimiento y la adaptación del espacio se convierten en recursos pedagógicos que favorecen la concentración, la expresión y el compromiso con el aprendizaje.

103. Tecnologias assistivas na Educação Profissional e Tecnológica: caminhos para inclusão de pessoas com deficiência

Duana A Almeida, Sabrina F. de Castro, Universidade Federal de Santa Maria

[A.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta revisão sistemática investiga as contribuições das tecnologias assistivas na Educação Profissional e Tecnológica (EPT) como instrumentos de inclusão de estudantes com deficiência. A análise de oito artigos do Portal de Periódicos CAPES evi-

denciou que esses recursos ampliam autonomia, participação e aprendizagem, especialmente quando associados a práticas pedagógicas adequadas. O estudo identificou benefícios relevantes, porém também desafios significativos relacionados à disponibilidade de tecnologias, formação docente e políticas públicas. Conclui-se que fortalecer tais dimensões é essencial para garantir acesso, permanência e sucesso discente na EPT

104. Educación Virtual: Más Allá del Video

William Cosme

[A.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La educación virtual debe ir más allá de la publicación de un video explicativo. Bajo la lógica capitalista, a las plataformas dominantes de educación en diseño solo les interesa cerrar la venta, pero solo entre un 10 y 20% de los estudiantes completan los cursos. ¿Cómo podemos sacar provecho de las herramientas digitales para incrementar la compleción en la educación virtual?

105. O Caminho do Sangue: uma experiência de aprendizagem para reacender o fascínio pela Ciência nas aulas do Ensino Básico

Larissa Mota Pinto, Claudia S. Barin, Universidade Federal de Santa Maria

[A.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Com a proposta de reacender o encantamento científico, frequentemente perdido ao longo do Ensino Básico por aulas tradicionais e passivas, o jogo Caminho do Sangue convida os alunos a embarcar na viagem do sangue pelo corpo humano, promovendo a aprendizagem do sistema circulatório por meio de desafios, curiosidades e situações de saúde do cotidiano. Os estudantes aprendem de forma lúdica, motivadora e significativa, trabalhando em pares, conectando conhecimentos prévios aos adquiridos em aula, estimulando a curiosidade e tornando as aulas mais participativas e envolventes, em concordância com os conceitos de Piaget, Ausubel, Vygotsky, Huertas e Gardner.

106. Pensamiento visible en la enseñanza de la Física

Marcela Carrivale, UGR

[A.14] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La enseñanza de la Física en la escuela secundaria enfrenta importantes desafíos vinculados a la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales, muchas veces centradas en la transmisión de contenidos abstractos, desconectados de la realidad de los estudiantes. Esta investigación parte del reconocimiento de una problemática concreta, y se propone analizar la incidencia de las Rutinas de Pensamiento (RdP), desarrolladas por el Proyecto Zero de la Universidad de

Harvard, como estrategias para mejorar el aprendizaje de la Física en estudiantes de tercer año de dos escuelas secundarias de la Provincia de Santa Fe, considerando sus estilos de aprendizaje (EA).

107. Diseñar desde lo propio: narrativas visuales de Lima Oculta

Olga Osnayo, Universidad San Ignacio de Loyola

[A.14] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Lima Oculta es un proyecto formativo en diseño gráfico que reflexiona sobre el lugar desde el cual se diseña, a partir de una experiencia colaborativa entre estudiantes y artesanos peruanos. La ponencia presenta el trabajo en duplas orientado a la construcción de marcas e identidades gráficas basadas en el intercambio de saberes, la experiencia cultural y el reconocimiento mutuo. Los estudiantes se vincularon con los artesanos para conocer sus historias, territorios y prácticas, transformando el diseño en un espacio de diálogo y co-construcción. La experiencia concibe al diseño como herramienta de fortalecimiento identitario, promoviendo una práctica creativa situada, ética, culturalmente pertinente y socialmente comprometida.

108. Innovar desde el aula: una experiencia docente situada

Carmen Burgos, Elizabeth Cambor

[A.14] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta ponencia presenta una experiencia de práctica de aula basada en innovación pedagógica situada y saber profesional docente. La propuesta se construye desde observación contextual, interacción cotidiana y reflexión pedagógica, incorporando metodologías activas como trabajo colaborativo y análisis de problemas contextualizados. Se privilegian estrategias de evaluación formativa flexibles, incluyendo retroalimentación dialógica, autoevaluación y registros narrativos, en lugar de rúbricas rígidas. La experiencia evidencia que reconocer autonomía docente y evaluación reflexiva favorece aprendizajes significativos, mayor compromiso estudiantil y prácticas pedagógicas contextualizadas, inclusivas, coherentes con una educación transformadora y socialmente relevante desde perspectivas éticas críticas participativas orientadas al desarrollo profesional docente continuo.

109. Innovación Microcurricular en Prácticas Evaluativas Formativas del Diseño Industrial

Nestor Damian Ortega Mendez

[A.14] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La ponencia presenta una propuesta de planeación de evaluación educativa con enfoque innovador, orientada a fortalecer las competencias evaluativas de estudiantes de Diseño

Industrial en educación superior. Desde un abordaje microcurricular, se desarrolla una intervención pedagógica cualitativo-interpretativa, estructurada en tres etapas: sensibilización, co-construcción y aplicación proyectada. La experiencia se implementó con estudiantes de la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra (UPSA), en el marco de los talleres de Diseño Industrial, y permitió explorar transformaciones conceptuales, actitudinales y prácticas en torno a la evaluación formativa

110. El Plan FinEs2 y las trayectorias educativas y laborales de jóvenes, adultos/as y adultos/as mayores: un estudio de caso en la ciudad de Olavarría en el año 2024

María de los Milagros Telechea, Universidad Nacional de La Plata

[A.14] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

El tema de la ponencia se refiere a las incidencias que tiene el Plan de Finalización de Estudios Secundarios (conocido como Plan FinEs2) en las trayectorias educativas y laborales de jóvenes, adultos/as y adultos/as mayores, en la ciudad de Olavarría, ubicada en la provincia de Buenos Aires, Argentina, durante el periodo correspondiente a 2024. Diversas categorías teóricas como la de incidencia, trayectoria educativa, trayectoria laboral, experiencia y biografía son las que estructuran la investigación, las cuales se ponen en articulación con los datos empíricos obtenidos del trabajo de campo realizado.

111. Didáctica de la literatura grecolatina. Aproximaciones y propuestas para el aula en torno a la ESI, el canon y los géneros literarios

Fátima Iribarne, Universidad de Buenos Aires

[A.14] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Presentación del libro homónimo, producto de dos proyectos de investigación desarrollados en el Instituto de Filología Clásica (UBA), publicado por la editorial de la Facultad de Filosofía y Letras (UBA) en su colección Saberes. Mediante este volumen, exponemos nuestro marco teórico y la situación de los textos clásicos en los diseños curriculares y acercamos a la comunidad docente un conjunto de secuencias didácticas que buscan incorporar literatura grecolatina en las asignaturas del área de Lengua y Literatura. El presente libro incluye, además, una serie de índices –de autores y de personajes mitológicos– para facilitar la tarea de planificación de clases.

112. Autenticidad de la evaluación en entornos híbridos: Certificación de Competencias

Clara Elisa Tapia Nin, Universidad del Caribe UNICARIBE

[A.14] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La educación en entornos híbridos exige repensar la evaluación, situando la autenticidad como eje clave para certificar

competencias reales. Esta comunicación analiza desafíos y oportunidades de la evaluación formativa y sumativa en escenarios presenciales-virtuales, revisando experiencias con rúbricas, portafolios digitales, proyectos interdisciplinarios y simulaciones. Se plantea la tensión entre estandarización y flexibilidad, destacando la necesidad de criterios que aseguren validez, equidad y transparencia. La propuesta promueve prácticas evaluativas que, más allá de calificar, favorezcan la autorreflexión, la coevaluación y el aprendizaje significativo, en sintonía con los nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje en la era digital.

113. Análisis multidimensional de libros de texto de matemáticas: una propuesta para la formación docente inicial

Paola Dellepiane, Analía Bozzalla, Universidad de la Ciudad
[A.14] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Este trabajo presenta una propuesta metodológica para el análisis de libros de texto de matemáticas mediante la integración de cuatro dimensiones clave: conceptual, formal y estructural, representacional y fenomenológica. La iniciativa se enmarca en el contexto de una actividad de la formación docente inicial, en el profesorado de Educación Primaria, con el objetivo de fomentar una mirada crítica y fundamentada en los futuros educadores respecto a los materiales didácticos. El propósito fundamental es contrastar diferentes enfoques en la presentación de un mismo concepto matemático, lo que ofrece a los docentes en formación desarrollar habilidades para la selección y el uso crítico de estos recursos. Se busca que, al finalizar el ejercicio, los estudiantes sean capaces de reconocer y evaluar las implicaciones pedagógicas que se derivan de las distintas maneras de abordar un concepto en el aula.

114. El Jacarandá de la abuela Aranda: cuando la ciencia florece en historias

Emiliano Horacio Vinocur, EETP 449 "Pago de los Arroyos"
[A.14] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta ponencia aborda el potencial educativo del Jacarandá de la abuela Aranda como punto de encuentro entre ciencia ciudadana, literatura y territorio. A través de proyectos interdisciplinarios, se desarrollaron experiencias de observación fenológica, medición de variables ambientales y narrativas escolares que fortalecen el vínculo con el entorno. El jacarandá funciona como disparador sensible para construir aprendizajes significativos desde la infancia hasta la adolescencia. La propuesta articula enfoques pedagógicos activos con una mirada afectiva sobre los árboles y sus historias, promoviendo una educación integral donde el compromiso ambiental surge del asombro, la memoria compartida y el trabajo colaborativo.

115. ¿Qué hacen las arqueólogas? ¡Descúbrelo excavando! Talleres para divulgar la arqueología entre el público infantil

Leticia Tobalina Pulido, Leyre García Lanza, Universidad de Cantabria

[A.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Se han realizado diversos talleres de excavación simulada en miniatura destinados al público infantil. El objetivo ha sido enseñarles cómo se realiza el registro arqueológico real e involucrarlos en la resolución de un problema arqueológico simulado. La actividad se destinó al alumnado del último ciclo de primaria. Se evaluó mediante nube de palabras y emotómetro.

116. Estudiantes y docentes cocreando y aprendiendo a distancia y asincrónicamente

Gloria Elena Gomez Escobar, Ocean Browser y Universidad de Sídney

[A.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La plataforma OB3 se desarrolló para abordar problemas de participación y aislamiento en la educación asincrónica en línea. Su diseño pedagógico y de interacción se fundamenta en habilidades de estudio, diseño visual para la metacognición y aprendizaje en red. En OB3, estudiantes y docentes cocrean recursos multimedia que promueven el aprendizaje activo, el pensamiento crítico y la reflexión; fomentan relaciones de aprendizaje, reduciendo la deserción; y comparten, conectan y colaboran en torno a recursos seleccionados. Su funcionalidad reduce tareas administrativas, ofrece mayor autonomía que los LMS tradicionales y conecta a múltiples organizaciones. El sistema rastrea las contribuciones individuales para su atribución y evaluación.

117. Tecnologías Emergentes y Gestión Directiva en Instituciones Educativas -Aportes académicos en torno al diagnóstico y plan estratégico TecnoMedioDigital-

Pablo Tenaglia, Universidad Nacional de Córdoba

[A.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El auge de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en esta etapa del siglo XXI ha generado avances imprevistos, como los modelos de lenguaje generativos basados en inteligencia artificial (IA). Estos cambios afectan especialmente al sistema educativo, que enfrenta desafíos tanto globales como específicos de Latinoamérica. Docentes, directivos y supervisores deben adaptarse a esta nueva realidad, actualizándose constantemente para afrontar incertidumbres. Las instituciones educativas buscan formar a sus equipos para mejorar las prácticas pedagógicas y de gestión, con un enfoque en la alfabetización digital y el uso de IA en el aula. Esta ponencia

presenta aportes teóricos y prácticos derivados de un curso-taller que problematizó y reflexionó sobre las prácticas pedagógicas y el liderazgo en gestión y supervisión, en el contexto de las nuevas dinámicas y desafíos en las escuelas. Se aborda la alfabetización digital y el uso de IA, destacando su impacto en la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

118. Videojuegos, Neuroaprendizaje y Godot: aprender creando en secundaria

María Julieta Lombardelli, Carina Mellibovsky

NEA - Nueva Escuela Argentina

[A.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Proponemos una experiencia educativa que articula videojuegos, neuroaprendizaje y diseño interactivo para transformar la enseñanza secundaria. Mostramos cómo el Modelo NEA integra UX cognitiva, bienestar emocional y diseño pedagógico para crear aulas claras, accesibles y motivadoras. Utilizamos Godot, un motor libre y escalable, para que los estudiantes programen y diseñen videojuegos completos, activando pensamiento computacional, creatividad, análisis, narrativa y resolución de problemas. "Aprender haciendo videojuegos" se convierte en un puente entre STEAM+H, cultura digital y desarrollo socioemocional. Una propuesta innovadora, replicable y profundamente alineada con la manera en que el cerebro aprende en acción.

119. Entre la teoría del Control-Value y la Autodeterminación en entornos de aprendizaje

Mariana Pelliza

[A.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La incorporación de dinámicas lúdicas en entornos educativos abre nuevas posibilidades para comprender cómo aprenden y se motivan las personas. Esta ponencia propone un enfoque que articula la gamificación y la jugabilidad con dos marcos teóricos clave para el estudio de las emociones y la motivación: el Control-Value Theory de Pekrun y la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan.

120. Representaciones sociales de docentes universitarios sobre el uso de inteligencia artificial generativa en la educación

Eric Bettros, Nadia Dalcol, Universidad de la Marina Mercante

[A.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Este proyecto busca analizar las representaciones sociales que los/as docentes universitarios/as elaboran en torno al uso de inteligencia artificial generativa (IAG) en la educación. Desde un enfoque psicopedagógico, psicológico y social, se propone indagar los marcos de sentido, valoraciones, tensiones y

significados atribuidos a la IAG, considerando los esquemas pedagógicos implícitos y las experiencias subjetivas e institucionales. Mediante una metodología cualitativa basada en entrevistas en profundidad, se relevarán discursos de docentes de distintas disciplinas. Se espera contribuir a una comprensión crítica de los condicionantes subjetivos y simbólicos que median la integración de estas tecnologías emergentes en la enseñanza universitaria.

121. Uso y percepción de los estudiantes y docentes de la IAG

Rosalía Guerrero Escudero, Sandra Flores Guevara,

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

[A.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El uso de la IA en la educación plantea un complejo panorama que requiere un análisis profundo, diálogo constante y planificación estratégica para maximizar los beneficios y minimizar los riesgos, y así brindar una educación adaptada al siglo XXI. Se sustenta desde la inteligencia colectiva que permite una construcción colectiva del conocimiento. La perspectiva de los docentes puede dividirse entre los que ven su potencial en la educación y quienes temen la pérdida del pensamiento crítico, mientras que los estudiantes lo aprecian como una herramienta poderosa, pero que plantea el desafío de desarrollar dependencia.

122. Cuando la geometría cobra vida: cómo GeoGebra cambia la forma de aprender matemática

Eviatar Josue Galindos Zegarra, Esteban Franklin

Hernández Quezada, Instituto de Educación Superior

Pedagógico Público Tayabamba

[A.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

En la educación actual, la incorporación de tecnologías digitales es clave para fortalecer los aprendizajes. La escuela no puede permanecer al margen de los cambios tecnológicos, especialmente en Matemática, donde muchos estudiantes presentan dificultades para comprender conceptos abstractos. En este marco, GeoGebra se presenta como una herramienta pedagógica eficaz para dinamizar la enseñanza de la geometría, al permitir la construcción y manipulación visual de figuras. Su uso favorece la comprensión, el razonamiento espacial y la motivación estudiantil. La investigación surge ante la persistencia de métodos tradicionales que limitan la participación y el desarrollo de competencias. Integrar recursos digitales accesibles como GeoGebra representa una oportunidad para transformar la práctica docente y responder a las demandas educativas del siglo XXI.

123. Wattpad como herramienta motivadora en el diseño universal de aprendizaje

Eduardo San Rufo Ecay, Manuel Humberto Cortés González, Indismatic

[A.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Wattpad, como plataforma de lectura y escritura digital, se convierte en una herramienta motivadora dentro del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), al ofrecer múltiples formas de representación, expresión e implicación. Permite a los estudiantes crear y compartir historias, fomentando la creatividad y la escritura colaborativa, al tiempo que facilita la personalización del aprendizaje según intereses y estilos. Su carácter interactivo y accesible impulsa la motivación intrínseca, el pensamiento crítico y la inclusión, favoreciendo la participación activa de todo el alumnado en entornos educativos diversos.

124. Del saber intuitivo al discurso académico: resignificar los aprendizajes tecnológicos en la formación audiovisual

María Paula Trucchi, Universidad de Palermo

[A.16] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Los estudiantes de realización audiovisual llegan al aula con un sólido dominio tecnológico, incluyendo el uso de herramientas de edición e inteligencia artificial, y la capacidad de tomar decisiones audiovisuales de manera intuitiva. Frente a este escenario, el desafío docente consiste en resignificar esos saberes previos, promoviendo su transformación en un discurso académico que permita fundamentar las elecciones creativas. En el aula, esto implica trabajar con recursos como prompts de IA y solicitar la justificación de decisiones vinculadas al guion, los planos, el ritmo y la propuesta estética. Así, se fomenta un aprendizaje dinámico que fortalece la resolución de problemas, la adaptación a distintos contextos, la motivación y la autonomía estudiantil.

125. La interrelación de diversos ecosistemas IA para la investigación en arquitectura

Bruno Bellota Noguera, Facultad CE

[A.16] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La inteligencia artificial ha irrumpido en la arquitectura no solo como una herramienta técnica, sino como un catalizador del pensamiento crítico, la investigación y el proyecto. Esta ponencia propone un cambio de enfoque: comprender la IA como parte de un ecosistema cognitivo que amplifica —sin sustituir— el criterio del arquitecto. A partir de experiencias académicas y profesionales, se analizan metodologías para integrar inteligencias artificiales especializadas en procesos de investigación urbano-arquitectónica, destacando sus alcances, límites y desafíos éticos. El objetivo es reflexionar sobre el

nuevo rol del arquitecto frente a la tecnología, reafirmando su papel como intérprete, creador de conocimiento y quien toma las decisiones.

126. Educomunicación y microaprendizajes: claves para la disrupción desde educación 4.0

Diego Eduardo Apolo Buenaño, Pietro Giuseppe

Gallegos Leon, Universidad Nacional de Educación, UNAE

[A.16] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La transformación digital ha impulsado nuevas formas de comunicación y aprendizaje que exigen propuestas pedagógicas participativas e integradas a lenguajes audiovisuales. En este marco, la educomunicación articula educación, comunicación y cultura digital, promoviendo que los actores del proceso se conviertan en Eduprosumidores. El microaprendizaje, mediante cápsulas informativas breves, facilita la comprensión, creatividad y pensamiento crítico en entornos digitales. Esta ponencia sistematiza experiencias educomunicativas orientadas a la creación de microaprendizajes en redes sociales que a través de un proceso formativo flexible en cinco fases: exploración conceptual, diseño narrativo, producción digital, circulación transmedia y reflexión pedagógica, fortalezca competencias cognitivas y digitales para la vida.

127. DiversIA: Inteligencia Artificial para una Educación Inclusiva en la Primera Infancia

Vanessa Navarro Angarita, Gloria Bernarda Arroyo

Pérez, Corporación de Educación Superior del Litoral

[A.16] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La ponencia presenta el proyecto DiversIA, una propuesta de innovación educativa basada en inteligencia artificial orientada al fortalecimiento de la formación docente en educación infantil. Su objetivo es apoyar el diseño de experiencias pedagógicas inclusivas, equitativas e interculturales mediante el análisis de contenidos, la detección de sesgos y la personalización del aprendizaje. La iniciativa se alinea con la Política de Ciencia, Tecnología e Innovación y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, promoviendo la equidad de género y la reducción de brechas educativas. DiversIA se consolida como una herramienta estratégica para transformar las prácticas pedagógicas y fortalecer la educación inclusiva desde la primera infancia.

128. Diseño pedagógico de actividad áulica mediada por IA en Inglés para Turismo y Hotelería

Adriana Gabriela Segura, Agustina Generoso, Facultad

de Turismo y Urbanismo, Universidad Nacional de San Luis

[A.16] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

En el marco de una Pasantía, se aborda el diseño e implementación de un chatbot para que estudiantes de Turismo y Hote-

lería de la FTU UNSL practiquen la resolución de problemas en un tour simulado en Inglés. Se presentarán las decisiones de diseño pedagógico involucradas en la construcción de una actividad innovadora. Se analizarán los resultados preliminares sobre el grado de aceptación de la actividad, autonomía y calidad de la producción lingüística, y reflexiones sobre su integración responsable en el aula. Se propondrá un modelo replicable para incorporar IA generativa en actividades orientadas al desarrollo de habilidades comunicativas en lengua extranjera.

129. IA en Literatura: festival escolar de cortometrajes animados como ABP

Hector Augusto Rotavista Hernandez, Universidad Argentina de la Empresa

[A.16] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Proyecto de articulación entre Literatura y alfabetización mediática en secundaria (Colegio Norbridge, 2024–2025). Se diseñó un dispositivo de Aprendizaje Basado en Proyectos donde 5.º año produjo cortometrajes animados con IA (ChatGPT, Gemini, Pika, Runway, Suno) y 3.º “B” gestionó logística, curaduría y evaluación. El dispositivo integra lectura de distopías (Bradbury, Slesar) y una mirada esperanzada (Bioy Casares), ética de la IA, autoría responsable y diseño de guion literario/técnico. La experiencia culminó en un festival con jurado y votación del público, repositorio Padlet y folleto institucional. Se reportan avances en escritura multimodal, pensamiento crítico, trabajo colaborativo y gestión de proyectos, junto con tensiones didácticas (tiempos, criterios de evaluación y regulación del uso de IA). Se proponen pautas transferibles para contextos escolares similares.

130. Uso de la inteligencia artificial en el proceso de creación de visualización de datos

Mariel García-Hernandez, Marco Antonio Marín Alvarez, Universidad de Monterrey

[A.16] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

En este artículo exploramos el impacto del uso de herramientas de inteligencia artificial en la enseñanza del diseño de visualizaciones de datos. A través de un estudio comparativo, analizamos los resultados obtenidos por estudiantes que incorporan herramientas de IA en el proceso de creación de visualizaciones frente a aquellos que no lo hacen. Los hallazgos preliminares sugieren diferencias significativas en la eficiencia de los resultados, destacando el potencial de la IA como un apoyo pedagógico en el ámbito del diseño de información.

131. Tutor de inteligencia artificial: una experiencia basada en principios sistémicos

Luis Rodolfo Lara, Claudio Alejandro Ariza, Universidad Nacional de Catamarca

[A.16] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Este trabajo presenta una experiencia realizada en la Universidad Nacional de Catamarca (UNCa) en un curso en modalidad híbrida, orientada a explorar nuevas formas de interacción en el aula virtual. Se implementó un tutor de inteligencia artificial (I.A.) diseñado específicamente para la asignatura, configurado a partir de una instrucción general, la selección de una base de conocimiento y otros parámetros comunicacionales del chatbot. El proceso se sustentó en el concepto de oscilación controlada de la entropía, que orientó el diseño del prompt y la integración de otros recursos interactivos para favorecer un aprendizaje más dinámico y adaptativo.

132. La accesibilidad en los entornos virtuales en la Educación Superior

Nadia Estefanía Dalcol, Eric Bettros, Universidad de la Marina Mercante

[A.16] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

En el contexto del creciente desarrollo de los entornos digitales en la Educación Superior, surge la necesidad de analizar cómo las personas con discapacidad acceden a estos espacios y qué barreras encuentran. Esta investigación, realizada en la Universidad de la Marina Mercante (UdeMM), indaga el proceso de inclusión en entornos virtuales desde un enfoque de derechos humanos, con énfasis en las experiencias personales y el impacto psicoemocional asociado. Basada en el modelo social de la discapacidad y en la Clasificación Internacional del Funcionamiento (CIF), considera que las limitaciones no residen en la persona, sino en las barreras del entorno. El estudio identifica los factores que facilitan o dificultan la accesibilidad digital, las medidas institucionales y la relevancia del acompañamiento docente en la trayectoria educativa de los estudiantes con discapacidad.

133. Influencia de la ingeniería de prompts en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de Educación Básica

Cristian Ferrada, Francisco Cárcamo Díaz, Universidad de Los Lagos

[A.16] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La presente investigación, de tipo cuantitativa con un diseño cuasiexperimental, busca evaluar el impacto de una intervención pedagógica centrada en la enseñanza de la ingeniería de prompts para Inteligencia Artificial (IA) generativa en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de quinto

año básico. Ante la creciente integración de la IA en el ámbito educativo, surge la necesidad de dotar al alumnado de herramientas para interactuar de forma crítica y reflexiva con la información generada por estos sistemas. El estudio se propone trabajar con un grupo de estudiantes de 10 años, a quienes se les aplicarán dos instrumentos (pre y post intervención): una prueba de desempeño estilo SIMCE para medir la habilidad de identificar errores, y una escala Likert para evaluar su percepción sobre la habilidad adquirida. Se espera que los resultados demuestren una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para detectar inconsistencias, validando la hipótesis de que la enseñanza explícita de la formulación de prompts es una estrategia eficaz para fomentar una alfabetización mediática y un escepticismo saludable frente a la IA.

134. Comunidades de Aprendizaje: Innovando con la IA hacia una Transformación Digital Globalizada desde la docencia

Claudia Patricia Navarro Bolívar, Corporación Universitaria Americana Barranquilla

[A.16] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La virtualidad llegó para quedarse decimos desde que la pandemia nos visitó, y en la academia se ha convertido en una oportunidad para explorar las diferentes herramientas disponibles para trabajar en el aula. Desde el punto de vista tecnológico, el empleo de herramientas de Inteligencia Artificial (IA) en la conducción de clases se fundamenta en la necesidad de responder a los retos actuales de la educación, donde los estudiantes demandan experiencias de aprendizaje más dinámicas, personalizadas y significativas. Para nosotros los docentes, la IA nos permite analizar datos de desempeño en tiempo real, identificar las necesidades individuales de cada estudiante y adaptar los contenidos a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de la población. Por otra parte, la importancia de integrar la IA en el aula radica en su capacidad para complementar la labor docente, liberando tiempo de tareas repetitivas y administrativas para que nos podamos enfocar en el acompañamiento pedagógico y el desarrollo de habilidades socioemocionales. En este contexto en el que la educación debe preparar a los estudiantes para un futuro digital y altamente competitivo, el dominio de estas tecnologías se convierte en una competencia clave tanto para alumnos como para educadores. En esta ponencia se expone la estrategia denominada “Comunidades de Aprendizaje”, implementada en la Corporación Universitaria Americana – Barranquilla, la cual atiende a la iniciativa de formar a los docentes primeramente en competencias de IT para que puedan implementar en sus clases, actividades de inteligencia artificial en las diferentes disciplinas. Asimismo, se expondrá la ruta metodológica y las diferentes estrategias con herramientas de IA que permitan dotar a los docentes de herramientas válidas y actualizadas para el cum-

plimiento de sus objetivos docentes. En la implementación de la propuesta “Comunidades de Aprendizaje - Innovando con la IA hacia una Transformación Digital Globalizada desde la docencia”, se diseñó una estrategia que incluye la descripción e implementación de un conjunto de herramientas de IA, que permiten a los docentes manejar materiales en distintos formatos y dominar procesos de creación de contenidos en forma de audios, imágenes, infografías, mapas mentales y videos, todos con inteligencia artificial, y que de esta manera puedan configurar y explotar la creatividad tanto de sus estudiantes como la de ellos mismos. El tipo de investigación es de tipo descriptivo. La población de participantes es docentes de las facultades de ingeniería, ciencias administrativas y humanidades, de la Corporación Universitaria Americana - Barranquilla, impartida desde la vicerrectoría Académica.

135. Diseñar para servir: proyectos comunitarios como experiencia formativa en Arquitectura y Diseño Interior

Geraisa Pichardo, Universidad Iberoamericana UNIBE

[A.17] CREATIVIDAD EN EL AULA

El Aprendizaje basado en Servicio se ha consolidado como una metodología activa que transforma la formación académica en una experiencia significativa, ética y socialmente comprometida. En el campo del diseño, permite vincular la creatividad con necesidades reales de comunidades y entornos vulnerables. Esta ponencia presenta experiencias pedagógicas en las que estudiantes desarrollaron proyectos comunitarios orientados al bienestar social, integrando procesos creativos, trabajo colaborativo y responsabilidad ciudadana. Mediante sus propuestas, fortalecieron competencias técnicas y cultivaron empatía y conciencia ambiental y ciudadana. Se reflexiona sobre el rol docente y el potencial del diseño como herramienta de transformación humana.

136. El poder de lo inesperado: extrañamiento, motor creativo en arquitectura

Cecilia Coccato, Rosanna Griselda Moran, FAU UNNE

[A.17] CREATIVIDAD EN EL AULA

El trabajo aborda el extrañamiento como estrategia proyectual y pedagógica en la enseñanza de la arquitectura. Extrañar lo dado implica cuestionar convenciones, tipologías y hábitos espaciales para abrir nuevas posibilidades creativas y críticas. Inspirado en la noción de Shklovsky de “hacer extraño lo familiar” y en aportes fenomenológicos, el extrañamiento suspende lo obvio y habilita percepciones renovadas. En el aula, se traduce en metodologías activas, aprendizajes auténticos y atención a lo infra-ordinario. Experiencias de taller muestran su potencial como catalizador de innovación, reflexión en la acción y procesos creativos en el diseño.

137. Diseño y Representación Crítica en la Cultura Visual Contemporánea

Laura Valoppi, Universidad de Palermo

[A.17] CREATIVIDAD EN EL AULA

El Proyecto desarrollado propuso a los alumnos una investigación orientada a revisar críticamente las formas actuales de representación presentes en la cultura visual. Comienza con el análisis de prácticas que aparentan promover diversidad, pero que muchas veces reproducen miradas superficiales que no generan transformaciones reales. A partir de esta reflexión, se lleva adelante una indagación teórica y de observación en su entorno, construyendo un marco conceptual propio que luego se traslada a un proyecto de diseño. Se profundiza la integración entre análisis, sensibilidad y decisión estética, promoviendo la producción de piezas visuales capaces de expresar una postura consciente frente a la construcción de identidades e imágenes. El proyecto combina piezas visuales y un escrito argumentativo, evidenciando claridad conceptual, madurez expresiva y una comprensión más profunda del rol social del diseño.

138. Los verbos de los diseñadores

Camila Assis Peres Silva, Alex Honório Lima Filho,

Universidade Federal do Rio de Janeiro

[A.17] CREATIVIDAD EN EL AULA

Esta dinámica fue elaborada para la primera semana de clases para los estudiantes que ingresan en el curso de diseño, con el objetivo de presentar algunas habilidades técnicas necesarias para su formación profesional. La actividad es del tipo rotación de estaciones, donde pequeños grupos de estudiantes permanecen en cada estación hasta 30 minutos realizando actividades relacionadas con los verbos: Mirar y Ver; Cortar y Pegar; Recortar y Componer; Dibujar; y Colorear. El objetivo es que el estudiante comprenda la importancia y utilidad de la lista de materiales necesaria y, al mismo tiempo, se involucre y socialice con sus compañeros.

139. La radio como pedagogía comunitaria: aprendizajes, participación e innovación educativa en la experiencia de la FM REC 89.5

María Claudia Taretto, Universidad Nacional de Moreno

[A.17] CREATIVIDAD EN EL AULA

Este resumen retoma el plan de investigación presentado para EVC-CIN y trabaja la experiencia de la radio comunitaria REC 89.5, perteneciente a la Escuela de Gestión Social Creciendo Juntos, en Barrio Parque, Paso del Rey (Moreno, Buenos Aires). El trabajo reconoce a la radio como una pedagogía situada, capaz de vincular comunicación, educación y territorio desde una perspectiva de innovación y comunidad, entrelazando procesos de enseñanza, participación ciudadana

y construcción de sentido colectivo. El estudio analiza cómo la práctica radiofónica constituye un espacio de diálogo, donde estudiantes, docentes, familias y vecinos aprenden a comunicar, reflexionar y actuar sobre su realidad, entendiendo la comunicación popular como una forma de innovación educativa y ejercicio del derecho a la palabra. Pensar la radio como mediación pedagógica y escenario de formación ciudadana contribuye a la reflexión sobre las nuevas pedagogías del territorio, donde el conocimiento se construye colectivamente y el aula se expande hacia la comunidad.

140. Creatividad y estrategia en tiempos de IA:

Aprender haciendo en la era Agentic

Agustina Seoane, Universidad de Palermo

[A.17] CREATIVIDAD EN EL AULA

Esta ponencia presenta una experiencia pedagógica desarrollada en las materias Campañas Publicitarias I y II de la Facultad de Diseño y Comunicación (UP), donde los estudiantes diseñan proyectos de campañas transmedia aplicando metodologías creativas como Design Thinking y herramientas colaborativas digitales. A través de dinámicas grupales y entornos virtuales, se promueve el pensamiento crítico, la empatía y la conexión humana. En tiempos de inteligencia artificial autónoma, esta experiencia invita a reflexionar sobre el rol docente en la formación de estrategias capaces de liderar, narrar y crear en un contexto tecnológico en transformación.

141. Laboratorio de ideas. Estrategias y desafíos en la redacción creativa

Romina Rovagnati, Universidad de Palermo

[A.17] CREATIVIDAD EN EL AULA

La creatividad en el aula constituye un eje fundamental en la formación de futuros profesionales de la publicidad. Este espacio no solo se orienta a la transmisión de técnicas y recursos discursivos, sino que busca generar un entorno pedagógico que estimule la imaginación, la innovación y la capacidad de resolver problemas comunicacionales de manera original y estratégica. Se abordará cómo la redacción creativa puede transformarse en un laboratorio de ideas. La creatividad en el aula como un dispositivo pedagógico y profesional que habilita a los estudiantes a explorar una voz propia, al tiempo que los prepara para enfrentar los desafíos de un mercado comunicacional en permanente cambio.

142. Ficcionalizar el Futuro

Agustina Giambelluca, Magdalena Cantamutto

[A.17] CREATIVIDAD EN EL AULA

El Taller buscar crear un espacio proyectual que fomente el pensamiento crítico, la creatividad y la innovación. A través del

estudio de problemas complejos y actuales se incentiva a los estudiantes a que ejerciten una mirada integral y original sobre el hábitat. Es fundamental comprender el espacio físico que se habita, reconocerse desde la individualidad -flaneur- y desde lo colectivo -urbanitas-, para poder hacer las transformaciones necesarias y para indagar posibilidades aún no descubiertas. También es importante reflexionar sobre el espíritu de la época incorporando los entornos digitales, los espacios virtuales, la interacción con los dispositivos y los algoritmos. Para poder acercarnos a los conflictos necesitamos involucrarnos e involucrar a los alumnos y alumnas de manera efectiva y afectiva. El objetivo de este proyecto es ofrecer y habitar distintos espacios y pensar estrategias y resoluciones al alcance de los chicos. Es a partir de que hacemos consciente, visible -y no ajena- la problemática que podemos trabajar con ella. ¿Cuál es el futuro que nos imaginamos? ¿podemos distinguir un imaginario colectivo sobre el futuro? ¿qué imagen del futuro tenemos hoy en día? ¿siempre fue el mismo? ¿o fue cambiando? ¿a través de qué soporte damos forma a esa idea de futuro? ¿cuánto tiempo le dedicamos a pensar y a pensarnos en el futuro? ¿cómo nos relacionamos con la idea de pasado, presente y futuro? ¿qué futuros imaginados en el pasado no llegaron a ser? ¿en qué medida los espacios deben adecuarse a los requerimientos habitacionales futuros? ¿cómo deberíamos transformar esos espacios? ¿nos imaginamos cuáles podrían llegar a ser? ¿qué tanto podemos formatear el espacio que nos rodea?

143. Registro de patrones cromáticos en la exploración de paisajes culturales

Rafael Ángel-Bravo, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño

[A.17] CREATIVIDAD EN EL AULA

Aplicando diversos fundamentos teóricos, al igual que referentes y modelos previos, se busca proponer una estructura de análisis o ruta metodológica, basada en el registro de patrones cromáticos, aplicable a futuras exploraciones fotográficas en entornos populares o lugares de memoria, en contextos rurales y urbanos. Para el desarrollo de esta ruta metodológica a estructurar e implementar, se considerarán y aplicarán modelos y preceptos propuestos por autores vinculados o relacionados a la Bauhaus, incluyendo los estudios y contrastes propuestos por Itten, los cuales permiten comprender las relaciones que se establecen desde el color, como elemento empleado bajo variables o factores diversos.

144. La ronda de las voces que importan

Marcela Díaz Trincado

[A.18] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

La Ronda de las Voces que Importan, un dispositivo pedagógico de bajo costo y alta replicabilidad, orientado a promover la escucha, el reconocimiento y la acción educativa con niñas, niños y adolescentes en contextos de vulnerabilidad social. Desde un enfoque de derechos de la infancia, pedagogía del reconocimiento y educación sensible al trauma, la propuesta evidencia cómo la restitución de la voz en el aula fortalece el vínculo pedagógico, la convivencia escolar y las condiciones para el aprendizaje significativo. A través de una experiencia situada y herramientas concretas, se invita a educadores de distintos países a repensar el aula como un espacio ético de cuidado, dignidad y participación.

145. Diseño y Sentido de Vida

Alicia Anaya Viay, Nora Karina Aguilar Rendón, Universidad Iberoamericana

[A.18] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

Este trabajo explora la relación entre las metodologías del diseño y la construcción del sentido de vida, proponiendo que el proceso creativo del diseñador orienta la autorrealización. Desde Lacan, el deseo surge de una falta estructural que impulsa la búsqueda de significado, dinámica que también opera en el diseño: necesidad, curiosidad e imaginación motivan al creador a proyectar soluciones con intención. La individuación junguiana refleja la misma dinámica iterativa: observar, conceptualizar, prototipar, evaluar y transformar. Lejos de ser técnica, la práctica del diseño es un ejercicio existencial donde subjetividad y acción convergen. Complementando esta visión, la logoterapia plantea que la motivación fundamental es la búsqueda de sentido, proceso que puede canalizarse mediante los marcos metodológicos del diseño, mostrando que el sentido de vida se construye activamente a través de la creación.

146. Performar el aprendizaje: neurofrecuencias y artes vivas como activadores pedagógicos

Irene Arce Marín, Universidad de Costa Rica LCI Veritas

[A.18] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

En la Universidad LCI Veritas en Costa Rica, se implementaron intervenciones artísticas para revitalizar la dinámica del aula y contrarrestar la desmotivación estudiantil. Una bailarina de ballet con habilidades de contorsión, un profesional de artes dramáticas y un grupo de cosplayers transformaron el ambiente académico, mientras una curaduría basada en frecuencias sonoras desde la neurodidáctica y neuropsuasión favorecieron un clima emocional más receptivo. La experiencia explora cómo la interacción entre cuerpo, estética y entorno puede abrir nuevas vías de implicación estudiantil en el aprendizaje.

147. Estudiantes en escena: voz, cuerpo y confianza en la formación docente

Analia López Ale, Guadalupe López Acuña, Universidad Nacional de Catamarca

[A.18] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

El taller “Uso de la voz y el lenguaje corporal en la formación docente”, desarrollado en el tercer año del Profesorado en Inglés propuso una experiencia intercátedra e interdisciplinaria. A través de técnicas escénicas, los estudiantes desarrollaron competencias comunicativas, expresivas y pedagógicas, integrando el manejo del idioma con lenguaje corporal y proyección vocal. Como cierre, los participantes realizaron presentaciones y micro-talleres en las Jornadas Estudiantiles de la Facultad, donde aplicaron lo aprendido ante pares y docentes. La experiencia demuestra que la integración de artes escénicas en la formación docente genera innovaciones significativas en la práctica pedagógica y la evaluación formativa.

148. CeroBullying / ConvivenciaPositiva: una plataforma digital para la detección temprana del malestar socioemocional, la expresión segura y la reparación de vínculos en escuelas

Marisa Elena Conde, Marta Lescano

[A.18] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

La pandemia profundizó transformaciones críticas en la vida escolar. Informes de UNICEF advierten que, entre 2020 y 2023, aumentaron el acoso, el aislamiento, el silenciamiento emocional y diversas formas de violencia no declarada. Muchos niños y adolescentes no verbalizan sus malestares por temor o falta de espacios seguros, lo que agrava los conflictos y deteriora el vínculo pedagógico. En este contexto, presentamos CeroBullying / ConvivenciaPositiva, una plataforma digital de GENIATEKA—FEPAIS que ofrece un canal pedagógico seguro para detectar señales de malestar socioemocional, como angustia, retraimiento, violencia verbal y exclusión. Con un enfoque restaurativo basado en la Comunicación No Violenta, no es un sistema de denuncias, sino una herramienta para observar sin juzgar. El método Convivencia Positiva, creado por FEPAIS en 2008, ha demostrado resultados en la disminución de violencia verbal y el aumento de respeto, inclusión, trabajo en equipo y valores como responsabilidad y solidaridad. La plataforma también incluye recursos diseñados para transformar lo expresado en oportunidades educativas de cuidado, reflexión y mejora del clima escolar.

149. Escribir para Vivir Despiertos: La consignación diaria como herramienta pedagógica de cambio.

Mariana Raquel Paz, Fundación Logosófica

[A.18] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

Este proyecto aborda la importancia de la consignación diaria como recurso pedagógico para el desarrollo personal y la propia vida. La práctica de escribir vivencias, pensamientos y comprensiones permite ordenar la mente, fijar experiencias valiosas y fortalecer la capacidad reflexiva. La consignación se presenta como un método accesible que mejora la atención, potencia la memoria consciente y facilita procesos de autocognocimiento, toma de decisiones y evolución interna. Su implementación diaria contribuye a la construcción de una vida más lúcida, activa y consciente.

150. Sistematización de experiencia: diplomado virtual en comunicación con enfoque diferencial para el fortalecimiento democrático y la construcción de una cultura de paz

Diana Marcela Taborda Cardona, Isabel Cristina Murillo Murillo, Universidad de Antioquia

[A.18] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

En un contexto de desconocimiento de los medios comunitarios y de desconfianza ciudadana frente al entorno político colombiano, se hace necesario promover procesos de formación y sensibilización mediados por TIC, orientados a la comunicación alternativa y comunitaria para fortalecer la democracia y construir una cultura de paz. También se busca apoyar a los colectivos y medios alternativos mediante formación democrática, fomentando el diálogo, la convivencia y la desactivación de las causas de la violencia, con miras a un desarrollo socioeconómico sostenible y a la reconstrucción del tejido social afectado. Estas acciones son esenciales en escenarios donde la violencia ha generado una visión única de la información e invisibilizado a las comunidades y sus realidades.

151. Formación de nuevos liderazgos sustentables en el aula: innovación educativa desde la Escuela de Gobierno EDG Constant

Mercedes Pitaluga, José Ernesto Boscato, Escuela de Gobierno EDG Constant

[A.18] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

La Escuela de Gobierno EDG Constant impulsa un modelo educativo innovador centrado en la formación de liderazgos sustentables en el aula. A través de metodologías activas y contenidos interdisciplinarios —geopolítica, ética pública, liderazgo, negociación y comunicación responsable— los estudiantes desarrollan pensamiento crítico, conciencia ambiental y compromiso social. Esta experiencia promueve una educación transformadora, donde el liderazgo se concibe como servicio y sostenibilidad, integrando la dimensión humana, social y global del aprendizaje. Desde la escuela, se construye así una ciudadanía capaz de liderar con visión ética, solidaria y sostenible.

152. ¿La falta de autoestima, puede terminar en Sicidio?**Inés Juárez**, E.P 21. Villa Sarmiento

[A.18] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

El texto presentado expone la realidad actual del mundo adolescente en cuanto a los métodos utilizados para ahogar su dolor interior, su incapacidad para expresar aquellas cosas que les preocupan o sus miedos, terminando en auto-flagelamiento. Abordaremos esta problemática y compartiremos luego reflexiones.

153. Cuidados Paliativos y educación: el aprendizaje en fases avanzadas de la enfermedad**Simón Gil Tévar, Ana García Hernández**, Universidad Católica de Ávila

[A.18] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

Los procesos de enseñanza-aprendizaje en niños en cuidados paliativos no se basa sólo de contenidos curriculares, sino también, hablamos de inclusión, aspectos emocionales, sociales y ocio. A pesar de las limitaciones, la educación es un derecho recogido por numerosos documentos como la Carta Europea de los Derechos de los Niños y las Niñas Hospitalizados (1986). Se pueden plantear diferentes estrategias didácticas, pero se debe priorizar una pedagogía del cariño, buscando el desarrollo integral del alumnado, y priorizando el bienestar afectivo-emocional. Asimismo, es importante la formación docente con la pedagogía de la muerte.

154. Del residuo al relato de marca: cómo crear storytelling sostenibles en la era del marketing digital sin caer en el greenwashing**Natalia Ocampo Henao**, Universidad Católica Luis Amigó

[A.19] CULTURA EMPRENDEDORA

En esta ponencia se reflexiona sobre cómo el storytelling basado en la sostenibilidad, puede transformar el relato de una marca en algo coherente, auténtico y comunicable en entornos digitales. A través de procesos guiados de investigación, conceptualización y comunicación digital, estudiantes y docente participan activamente en la transformación del residuo en relato de marca con sentido y coherencia. La experiencia evidencia cómo el acompañamiento docente orienta una mirada crítica sobre la sostenibilidad, mientras los estudiantes desarrollan competencias en branding, narrativa digital, pensamiento estratégico y ética comunicacional, comprendiendo la sostenibilidad como práctica real y no solo como discurso, evitando así el greenwashing.

155. Imaginarios del emprendimiento en talleres de creatividad y diseño**Cristian Aguilar**, Universidad Técnica Federico Santa María

[A.19] CULTURA EMPRENDEDORA

La formación en emprendimiento es más que la enseñanza de herramientas de creatividad y Design Thinking, también implica la construcción de un imaginario sobre qué significa emprender y qué tipo de profesional es valorado. Esta ponencia analiza dos talleres sobre creatividad, innovación y emprendimiento -IDP107 e IDP108- para pregrado en la Universidad Técnica Federico Santa María, Chile. Se realiza un análisis cualitativo de programas, consignas, presentaciones, pitch y proyectos de los estudiantes con el objetivo de identificar las ideas-fuerza, visiones de mundo y valores que se transmiten. Para luego discutir cómo estos configuran la experiencia formativa en emprendimiento.

156. STEM EY App: Una experiencia de educación para la sustentabilidad**Silvana Carnicero Sanguinetti**, Escuela de Educación Media N°1 "Juieta Lanteri"

[A.19] CULTURA EMPRENDEDORA

Los entornos digitales permiten el trabajo autónomo de estudiantes y el desarrollo de su creatividad. A través de la app STEM EY, los alumnos investigaron distintas problemáticas asociadas a los Objetivos de Desarrollo Sostenible siguiendo un recorrido acorde a sus intereses y crearon colaborativamente proyectos de impacto social siguiendo los pasos del pensamiento de diseño. Cada grupo de trabajo, liderado por una estudiante con intención de acortar la brecha de género en el área STEM, creó un proyecto alineado a un ODS que se compartirán durante la ponencia para fomentar este abordaje áulico en búsqueda de una enseñanza más significativa.

157. Ad Challenge: ecosistema formativo en educación publicitaria**María de Lourdes Fuentes Fuentes, María del Carmen Williams Pellico**, UPAEP

[A.19] CULTURA EMPRENDEDORA

El Ad Challenge es un proyecto interdisciplinario que cada semestre articula varios cursos para desarrollar campañas publicitarias reales. Funciona como un ecosistema formativo donde los estudiantes integran estrategia, creatividad y producción en procesos intensivos que se activan dos o tres veces al año. Esta dinámica transforma el aula en un laboratorio de proyecto continuo, donde la teoría y la práctica convergen en situaciones auténticas, colaborativas y retadoras. La ponencia presenta el modelo, las competencias que promueve y los aprendizajes observados entre 2023 y 2026, así como las ten-

siones y oportunidades pedagógicas que emergen al trabajar con desafíos reales en educación publicitaria.

158. Casa Inklín, emprendimiento social

Sialia Karina Mellink Méndez, CETYS Universidad Campus Internacional Ensenada

[A.19] CULTURA EMPRENDEDORA

Casa Inklín, es un emprendimiento social que propone un entorno laboral de respeto e integración orgánica, para los creativos con diversidad funcional -auditiva, visual, motriz e intelectual o psíquica- que anhelan incorporarse en el mercado laboral. Surge como ejercicio educativo en la materia de Competitividad en Industrias Creativas de la Licenciatura en Diseño Gráfico de CETYS Universidad campus Internacional Ensenada, promoviendo trabajo decente, reducción de desigualdades y prácticas responsables de producción y consumo.

159. ¡Hagamos videojuegos! Experiencias en gestión de desarrollo de proyectos cortos

Gonzalo Esteban Borzino, Emanuel Damián Berdichevsky, UADE, UNSO, ITBA, UNQUI

[A.19] CULTURA EMPRENDEDORA

Estamos acostumbrados a escuchar a alumnos que quieren estudiar una carrera universitaria para “hacer videojuegos”, luego encontrando una gran diferencia entre la premisa y la realidad. Nuestra disertación apunta a mostrar experiencias exitosas (y no tanto) de aprendizajes con micro proyectos universitarios cuatrimestrales, orientada a alentar a gente que se suma a la industria a replicarlas en sus primeros pasos y dar herramientas a docentes que quieran aplicarla en sus cursos.

160. Confort Urbano Inteligente: Innovación y sostenibilidad en el espacio público

Fabio Andres Lizcano Prada, Sergio Alberto Tapias Uribe, Universidad Santo Tomas seccional Bucaramanga

[A.19] CULTURA EMPRENDEDORA

La investigación “Ciudad Viva Digital: Implantación de estudio metodológico de línea base de regeneración y resiliencia urbana para el espacio público en Latinoamérica. Análisis de casos de estudio” propone una mirada renovada sobre la relación entre tecnología, ambiente y bienestar ciudadano. A través del uso de tecnologías IoT, mide variables ambientales y sociales que determinan el confort urbano —como temperatura, radiación solar y comportamiento térmico de los materiales— para comprender cómo la ciudad puede transformarse en un entorno más resiliente, inclusivo y humano. El proyecto, enmarcado en los Objetivos de Desarrollo Sostenible, responde al cambio climático y promueve una arquitectura urbana consciente e innovadora. Esta metodología permite caracterizar zonas estra-

tégicas del espacio público en Bucaramanga y generar datos que orienten decisiones de diseño bioclimático y planificación urbana. A la vez, funciona como laboratorio de aprendizaje mediante semilleros y prácticas en aula. Finalmente, impulsa alianzas entre academia, sector público y privado para crear espacios públicos sostenibles y cohesionados.

161. Datos en Movimiento: Formación y Tecnología Aplicada a la Movilidad Urbana

Nora Luz Quiroz Santiago, Sandra Natalia Barros Cordoba, NEDU A.C.

[A.19] CULTURA EMPRENDEDORA

El presente proyecto constituye una experiencia educativa desarrollada en la Zona Metropolitana de Aguascalientes, que busca vincular la formación académica con la solución de problemáticas reales del entorno urbano. Mediante el diseño e implementación de una base de datos y sus endpoints para el manejo eficiente de información sobre movilidad urbana, los estudiantes integraron conocimientos en programación, análisis de datos y diseño de sistemas. Esta experiencia promueve el aprendizaje aplicado, el uso de tecnologías digitales y la capacidad de los participantes para generar soluciones innovadoras e interdisciplinarias con impacto social y territorial.

162. Emprendedurismo en la escuela: ¿cómo ganar dinero con un emprendimiento o cómo resolver un problema y que eso sea monetizable?

Julieta Bentivenga

[A.19] CULTURA EMPRENDEDORA

En el ámbito educativo, particularmente en las escuelas secundarias, el emprendedurismo suele abordarse desde una perspectiva técnica: se simulan empresas, se calculan costos, precios, puntos de equilibrio y rentabilidad. A su vez, se exploran nociones de venta, marketing, marketing digital, branding y benchmarking, entre otros conceptos que se han ido incorporando a los espacios curriculares y extracurriculares. Sin embargo, es necesario repensar este enfoque. ¿Es emprender solo una forma de ganar dinero? ¿O puede ser también una herramienta para observar el entorno, detectar problemas reales y generar soluciones que, además de ser útiles, puedan ser sostenibles económicamente? Invitar a las y los jóvenes a emprender no debería limitarse únicamente a desarrollar un producto o servicio vendible. Deberíamos guiarlos a formularse preguntas sobre su realidad más cercana: ¿Qué problemáticas afectan a su comunidad?, ¿Qué necesidades no están siendo atendidas?, ¿Cómo puede una idea transformarse en una solución concreta y valiosa para otros?

163. Cluster Educativo**Leonardo Gustavo Prieto**, Escuela N° 306

[A.19] CULTURA EMPRENDEDORA

Desde 2022, estudiantes de la Escuela N°306 de Villa de la Quebrada desarrollan el proyecto “La Tierra de los Milagros”, integrando educación y turismo local. Bajo el lema “Encontrá la Paz”, realizaron relevamientos turísticos, presentaciones en ferias nacionales y mapearon senderos históricos. Recibieron capacitaciones en patrimonio, fotografía y primeros auxilios, y compartieron sus aprendizajes con la comunidad. También participaron en prácticas profesionales rentadas y cursos sobre liderazgo y turismo sostenible. El proyecto bajo la modalidad de Cluster Educativo dio origen a la Asociación Civil “Tierras de los Milagros”, promoviendo el desarrollo comunitario y siendo consultado por otras instituciones educativas del país.

164. Educidad 4.0: pedagogías para la transformación social y ambiental**Karina Sarro, Natalia Sabrina Gonza**, ESPUNM

[A.19] CULTURA EMPRENDEDORA

El Proyecto Educidad 4.0 propone una transformación educativa centrada en la innovación pedagógica, la conciencia social y la sostenibilidad. A través de prácticas colaborativas, tecnologías emergentes y enfoques éticos, se busca formar ciudadanos críticos, comprometidos con su entorno y capaces de incidir en él. La propuesta articula saberes interdisciplinarios, promueve el pensamiento complejo y redefine el rol docente como agente de cambio. Educidad 4.0 no solo actualiza contenidos, sino que resignifica el vínculo entre escuela, comunidad y planeta, impulsando una educación situada, inclusiva y con impacto real.

Si quieres, puedo adaptarlo a un tono más formal, resumirlo o convertirlo en una versión para convocatoria o presentación.

165. Aprender Química Vivenciando: O Poder da Experimentação em uma Perspectiva CTSA**Douglas Luís Riva Frozza, Claudia S. Barin**, Universidade Federal de Santa Maria

[A.20] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

O ensino de Química no Brasil enfrenta desafios ligados ao baixo engajamento estudantil, o que afeta a compreensão e o desempenho. Para enfrentar esse cenário, destacamos como metodologias que colocam os estudantes como protagonistas, especialmente atividades experimentais, ampliam o interesse ao permitir que vejam, sintam e compreendam os fenômenos químicos. Nesse contexto, a abordagem Ciência, Tecnologia, Sociedade e Ambiente (CTSA) mostra-se promissora. Com esse foco, licenciandos do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), em parceria com uma professora

da rede básica, desenvolveram ações que aproximam a Química da realidade dos alunos e fortalecem o pensamento crítico.

166. Bingo Químico: aprendizagem baseada em jogos como elemento de potencialização do aprendizado**Pedro Emilio Mastella Dal Forno, Claudia S. Barin**,

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

[A.20] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Este trabalho relata a implementação do Bingo Químico nas turmas do 3º ano do Ensino Médio. Baseando-se na pesquisa-ação e na Aprendizagem Baseada em Jogos, a atividade visa superar a desmotivação e a memorização mecânica no ensino de Química. O jogo foca na identificação de funções orgânicas e nomenclatura de compostos, buscando transformar um conteúdo complexo em uma experiência dinâmica e divertida. Os resultados demonstraram eficácia pedagógica, evidenciando maior engajamento dos alunos, além de mobilizar os conhecimentos químicos, criou um ambiente de aprendizagem colaborativa entre os participantes e uma aprendizagem concreta e significativa dos conceitos de Química Orgânica.

167. Metodologias ativas no processo de construção de saberes químicos**Fernanda Depoi, Claudia S Barin**, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha

[A.20] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

O presente trabalho consiste do relato de experiência do uso de metodologias ativas de aprendizagem no Ensino de Química. A produção de podcasts sobre conteúdos de Química Orgânica, elaborados por discentes do terceiro ano do Ensino Médio integrado em Agropecuária, foi pensada numa perspectiva da pesquisa ação, visando engajar os estudantes no processo de ensino-aprendizagem. A proposta pedagógica demonstrou ser uma ferramenta eficaz para a potencialização da aprendizagem e aprimoramento conceitual. Adicionalmente, a produção de podcasts impulsionou o desenvolvimento de habilidades transversais e fomentou um papel mais ativo e autônomo dos estudantes no processo de construção do conhecimento.

168. Acerca del Octavo loco. Justificación de la inclusión de la prosa arltiana como parte de un recorrido de trabajo ‘irrenunciable’ en Sexto Año (ESS-PBA)**Roberto Jesús Sayar**, UBA-UM-UNLP-Instituto Martín

Miguel de Güemes

[A.20] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Una de las innovaciones del Nuevo Régimen Académico de la Educación Media de la PBA, dentro de los cambios que trajo aparejados, es la aparición de la categoría de “irrenunciables” para una serie de textos cuya selección y adecuación resulta

compleja. En muchos de estos casos, su abordaje sería extremadamente laborioso 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 para sostener un camino de lectura propuesto para Sexto año y justificar la inclusión en él de la figura de Roberto Arlt.

169. ¿Cómo evaluamos el proceso de enseñanza aprendizaje?

Verónica Estrella, Paula Lia Daneri, Facultad de Ciencias Médicas UNR

[A.20] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Este trabajo tiene como objetivo analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de segundo año de la carrera de Medicina de la UNR mediante una instancia de autoevaluación. Para ello, se aplicó un cuestionario anónimo con preguntas abiertas, orientado a que los estudiantes reflexionen sobre su propio desempeño en términos de estudio, dedicación, compromiso, integración y trabajo grupal. Asimismo, se incluyó una valoración del rol docente y del acompañamiento tutorial a lo largo del cursado anual.

170. Impacto de la asesoría pedagógica en la transformación de las prácticas pedagógicas en la educación virtual

Guadalupe Rodríguez, Tamara Olmedo, Universidad Abierta Interamericana

[A.20] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Mediante una investigación exploratoria cualitativa, con comparación pre-post, se indagó sobre el impacto de la intervención de la asesoría pedagógica con el objetivo de identificar y documentar las transformaciones en la práctica docente en entornos virtuales.

171. Inglés para el Turismo: Potenciando la Competencia Intercultural en Escenarios Globales

Marina Falasca, I.E.S. en Lenguas Vivas Juan Ramón Fernández

[A.20] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta ponencia presenta los resultados de una experiencia de intercambio virtual colaborativo entre estudiantes del profesorado en inglés de la cátedra "Didáctica del Inglés como Lengua-Cultura Extranjera y Sujetos del Nivel Superior" del I.E.S. en Lenguas Vivas "J.R. Fernández" (Argentina) y alumnos de "Inglés para la Comunicación Intercultural" de la Universidad del Pireo (Grecia). Enmarcado en el enfoque COIL (Collaborative Online International Learning), el proyecto abordó el desarrollo de la competencia intercultural en contextos profesiona-

les del turismo y la hotelería, fomentando el diseño conjunto de materiales auténticos, el análisis de malentendidos culturales y la reflexión crítica. Los hallazgos evidencian mejoras en la conciencia intercultural, la comunicación profesional en inglés y la preparación para enfrentar contextos globales, al tiempo que resaltan la relevancia de los intercambios virtuales como herramienta pedagógica en la educación superior.

172. Diseño de Esquema Diagnóstico de estilos de aprendizaje y adecuaciones pedagógicas para neurodivergencias operativas en la educación superior

Valery Anayansi Ochoa Perdomo, Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC, Escuela de Arte y Diseño

[A.20] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La diversidad cognitiva en la educación superior exige un enfoque más sistemático e inclusivo para atender a estudiantes con neurodivergencias como el TDAH, la dislexia o el espectro autista. Este artículo, escrito desde la perspectiva de un docente universitario en carreras creativas, examina cómo muchos estudiantes que forman parte del Programa de Aprendizaje Inclusivo (PAI) enfrentan desafíos específicos que requieren respuestas pedagógicas adaptadas. Se propone un modelo diagnóstico de tres niveles —autoevaluación, entrevista inicial y tecnología adaptativa— como base para adecuaciones pedagógicas personalizadas. A través de una revisión documental centrada en experiencias latinoamericanas, se analizan los desafíos de implementación, criterios diagnósticos, tecnologías disponibles y recomendaciones prácticas. Se concluye que la inclusión efectiva requiere articular diagnóstico, acompañamiento docente y políticas institucionales sostenibles.

173. Historia de una, historia de todas. Pedagogía de la memoria a través de la perspectiva de género

María Laura Videla, Toratenu, Ucaecy y UFLO

[A.20] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La ponencia se centra en visibilizar la experiencia de las mujeres durante el Holocausto, recuperando sus voces, resistencias y sufrimientos en un contexto atravesado por múltiples formas de violencia. Desde una pedagogía de la memoria con perspectiva de género, se plantea que las historias individuales de mujeres perseguidas, sobrevivientes o asesinadas no son solo testimonios aislados, sino parte de una experiencia colectiva que revela cómo la opresión nazi se ejerció de manera diferenciada según el género. El abordaje propone rescatar relatos de mujeres que padecieron la deportación, la violencia sexual, la separación de sus familias y la precariedad en los campos, así como también experiencias de solidaridad y resistencia femenina. En este sentido, se subraya la importancia de incluir la perspectiva de género en la enseñanza del Holocausto, tanto para reconocer la especificidad de las violencias ejercidas

sobre las mujeres como para ampliar la comprensión de los mecanismos de opresión y exclusión. La ponencia sostiene que “la historia de una” puede convertirse en “la historia de todas”, y que estas memorias, al ser colectivamente compartidas, ofrecen claves pedagógicas para reflexionar críticamente sobre el presente, la igualdad y los derechos humanos.

174. La inclusión en la escuela técnica

Marcela Carrivale, Elisabet Gamboa, Universidad del Gran Rosario

[B.01] CREATIVIDAD EN EL AULA

Estos espacios deben promover experiencias de aprendizaje accesibles, considerando la diversidad de trayectorias, capacidades e intereses. Para ello, es necesario implementar estrategias pedagógicas flexibles, adaptar recursos y fomentar el trabajo colaborativo entre docentes y equipos institucionales. La construcción de entornos formativos inclusivos también requiere asegurar condiciones de accesibilidad física, comunicacional y pedagógica. De esta manera, la escuela técnica favorece la participación plena de los estudiantes y contribuye a una formación integral orientada al desarrollo personal, social y laboral.

175. La mafia de la fotografía

Camilo Rojas, Juan David Carrión, Fundación Universitaria Los Libertadores

[B.01] CREATIVIDAD EN EL AULA

Este proyecto de la Fundación Universitaria Los Libertadores, liderado por Camilo Rojas, Juan David Carrión y Andrés López, articula investigación, clases y práctica mediante el colectivo “La Mafia de la Fotografía”. La estrategia integra un semillero, un programa radial y producción editorial, destacando los libros *Los colores de Cartagena* y *Bogotá*, y la novela gráfica *La cinematografía a través del ojo de la mafia*. También se destacan fotografías galardonadas internacionalmente, y a través de la ponencia se analiza cómo esta metodología transforma la pasión estudiantil en productos culturales de excelencia, vinculando el aula con el reconocimiento global y la salvaguarda del patrimonio intangible.

176. Visualizar para crear: la meditación como herramienta pedagógica en el aula de diseño

Sabrina Mariel Romero, UADE

[B.01] CREATIVIDAD EN EL AULA

Esta ponencia presenta una experiencia álica donde la visualización guiada se utiliza como herramienta pedagógica para estimular la creatividad en estudiantes de Diseño de Interiores. A través de ejercicios breves de meditación, los alumnos logran destrabar el pensamiento racional y acceder a procesos creativos más intuitivos, aplicados al trabajo con materiales, texturas

y color. La experiencia evidencia mayor fluidez creativa, profundidad conceptual y compromiso con el proceso proyectual.

177. Pensar el diseño como red: Nexo y la cartografía del proceso creativo

Daniel Martínez, Universidad Piloto de Colombia

[B.01] CREATIVIDAD EN EL AULA

Nexo es una herramienta pedagógica que acompaña el proceso creativo en diseño mediante una estructura de nodos interconectados. Cada nodo representa un momento del pensamiento proyectual y puede activarse o revisarse según las necesidades del proyecto, permitiendo comprender el diseño como un proceso iterativo y no lineal. En contextos educativos, Nexo facilita que los estudiantes hagan visible su toma de decisiones, reconozcan sus propios recorridos y dialoguen con docentes y pares sobre su proceso. Así, la herramienta transforma el aula en un espacio de reflexión, colaboración y construcción colectiva del conocimiento proyectual.

178. Didácticas críticas desde la imagen de ciudad: arquitectura e imaginarios urbanos

Hector Augusto Rotavista Hernandez, Diego Fernando Iorri Ruiz, Universidad Argentina de la Empresa

[B.01] CREATIVIDAD EN EL AULA

Esta ponencia presenta una experiencia de integración entre docencia e investigación en la carrera de Arquitectura de UADE. A partir de las materias Teoría y Crítica de la Arquitectura y Ciudad, Sociedad y Territorio, se articuló un dispositivo pedagógico que vincula análisis discursivo en redes sociales, imaginarios urbanos y cartografías participativas. El trabajo culminó en dos revistas colectivas que reflejan la apropiación crítica del territorio. Se discuten los efectos formativos de escribir, mapear y representar ciudad, en diálogo con IA, datos ciudadanos y percepciones digitales, para formar arquitectos capaces de leer y transformar críticamente el espacio urbano contemporáneo.

179. La fotografía como puente pedagógico entre la formación artística y el territorio

Heyler Andrés Barrera Vargas, Jessika Daniela López Capacho, Universidad de Pamplona

[B.01] CREATIVIDAD EN EL AULA

Esta ponencia reflexiona sobre el lugar de la fotografía en la formación artística universitaria, entendida como un lenguaje que permite la lectura crítica del territorio y la construcción de vínculos entre la universidad y su comunidad. A partir de un estudio cualitativo basado en la Investigación Acción Participativa y complementado con una revisión documental, se analizaron las percepciones y motivaciones de estudiantes del

programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona sobre el uso de la imagen fotográfica en sus procesos creativos. Los resultados muestran que la fotografía ocupa un papel central en el aprendizaje, siendo usada principalmente como referencia visual, inspiración y herramienta de planificación, aunque sigue centrada en lo estético. Esto resalta la necesidad de fortalecer una pedagogía crítica del mirar, que comprenda la imagen como un acto simbólico, social y político. A partir de referentes como Freire, Fals Borda, Meirieu, Eisner y Hernández, se propone considerar la fotografía como mediación cultural que potencia la autonomía creativa, el pensamiento visual y la participación comunitaria. La ponencia busca abrir un diálogo sobre el rol del arte y la educación en la transformación del territorio.

180. Arte urbano educativo: del proceso a la obra final

Erick Alcides Martínez Carranza, Pedro Sorto, Universidad Centroamericana José Simeón Cañas - UCA

[B.01] CREATIVIDAD EN EL AULA

La ponencia presenta una experiencia pedagógica donde estudiantes de primer año de Diseño realizan intervenciones de arte urbano para analizar problemáticas locales y activar pensamiento crítico desde el inicio. Con referentes diversos, los equipos siguen un proceso creativo completo que incluye investigación, ideación, bocetería, producción e instalación, y documentan decisiones y resultados para apropiarse del proceso y la temática. El proyecto culmina en instalaciones móviles exhibidas en espacios del campus y entornos controlados, que habilitan metodologías participativas, trabajo colaborativo y comunicación pública. El arte urbano se confirma como herramienta educativa y reflexiva que fortalece ciudadanía crítica.

181. Diseño de videojuegos en la asignatura Historia del Arte

Rafael Conde Melguizo, Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT)

[B.01] CREATIVIDAD EN EL AULA

La asignatura de Historia del Arte en el grado en Diseño de Videojuegos y Entornos Interactivos de UDIT siempre enfrenta resistencias entre una parte significativa del alumnado que enfrenta su formación desde un punto de vista técnico, orientado a un futuro como profesional de la programación de videojuegos. En esta ponencia se muestra cómo se han adaptado prácticas de la asignatura mediante el diseño de videojuegos que aplican los contenidos de las diferentes etapas históricas, mejorando la motivación del alumnado y permitiendo que comprenda la importancia de la historia del arte en la fase de diseño de cualquier videojuego.

182. Proceso didáctico para el diseño de cartel

Santiago Osnaya Baltierra, Ingrid Suescun, Universidad Autónoma del Estado de México

[B.01] CREATIVIDAD EN EL AULA

En el periodo Covid-19 se generó una invitación por parte del Museo Franz Mayer - Arte & Diseño para impartir un curso-taller de diseño de cartel en el marco de la Bienal Internacional del Cartel en México. Los resultados fueron muy motivadores a pesar de la modalidad virtual en la que se desarrollaron todas y cada una de las sesiones. Por esta razón, se contempló la posibilidad de materializar los contenidos en un material impreso en la modalidad libro. Es decir, el texto se pensó como un apoyo didáctico en universidades de diseño para la asignatura de cartel.

183. Presentación Vibrabot - De lo obsoleto... a lo divertido

Lorena Karmiol, Yael Kañevsky, Arlene Fern

[B.01] CREATIVIDAD EN EL AULA

En esta experiencia de Cultura Maker, los estudiantes exploraron cómo la tecnología en desuso puede transformarse en un recurso pedagógico innovador. A través del reciclaje y la creatividad, una disketera fuera de uso se convirtió en el punto de partida para construir un Vibrabot: un pequeño robot que se mueve gracias a un motor y a la imaginación colectiva. La propuesta favorece el desarrollo del pensamiento computacional, la curiosidad científica y el aprendizaje activo. Una propuesta donde reciclaje, curiosidad y creatividad se unen para encender el aprendizaje, mostrando que la innovación educativa también puede nacer de lo descartado.

184. Poner el cuerpo, poner la voz

Carolina Pepper, Rubén Riera, UArtes

[B.02] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

Como parte del proyecto universitario de investigación Poner el cuerpo: arte, activismo y lucha social en Guayaquil 1918-1923, hemos desarrollado piezas dramatizadas para radio que invitan a descubrir y honrar las vidas de mujeres que transformaron la historia dejando un legado de coraje, resistencia y activismo. La investigación se concreta en siete episodios que desarrollan una dramaturgia rica en detalles biográficos, mientras la serie entretiene relatos históricos, docuficción y paisajes sonoros reconstruidos para hacer vibrar las memorias del pasado en el presente. Las actuaciones, grabación y edición fueron realizadas por estudiantes y pasantes del proyecto, con guía de sus docentes.

185. Comunicación y Emociones en Ingresantes de Ciencias Económicas UNSL

Fiorella Liliana Lunardi Del Bosco, Analía Isabel Espinosa, Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias- UNSL
[B.02] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

Esta ponencia presenta un proyecto de innovación educativa orientado a fortalecer la comunicación docente—estudiante y la gestión de emociones en ingresantes de Ciencias Económicas de la UNSL. La transición al primer año implica desafíos académicos y emocionales que afectan la motivación, la participación y el rendimiento. El proyecto propone implementar estrategias de comunicación clara, escucha activa y microintervenciones emocionales para reducir la ansiedad y favorecer el aprendizaje. Se trabajará mediante un diagnóstico inicial, un programa piloto en materias de primer año y una evaluación de impacto. Se espera mejorar el clima áulico, la adaptación universitaria y la permanencia estudiantil integral.

186. El retorno a lo esencial: las palabras correctas modifican el pensar y nos ayudan con las nuevas tecnologías

Josefina Alsogaray, Universidad de Palermo
[B.02] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

En los últimos diez años, la comunicación ha atravesado transformaciones profundas, marcadas por la saturación digital, la inmediatez y la pérdida de sentido en el uso del lenguaje. Este artículo propone un análisis sobre cómo, entre 2015 y 2025, emergió una nueva necesidad: volver a la palabra correcta como eje para pensar mejor, conectar y crear mensajes con propósito. En el contexto argentino, desde la publicidad hasta la política, la comunicación se redefine al integrar herramientas como la inteligencia artificial, que solo pueden aprovecharse plenamente cuando el lenguaje vuelve a ser claro, consciente y humano.

187. Desarrollo de autoeficacia docente en contextos virtuales

Walter Temporelli, Juan Manuel Musante, USAL
[B.02] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

El presente trabajo aborda las transformaciones laborales que experimentó el docente universitario a partir de la irrupción de la educación virtual durante la pandemia de COVID-19. La emergencia sanitaria forzó una transición abrupta desde la modalidad presencial hacia entornos digitales, evidenciando la falta de preparación institucional y la necesidad de adaptación del profesorado a nuevas herramientas tecnológicas y metodologías pedagógicas. En este contexto, la figura docente debió enfrentar múltiples desafíos: aumento de la carga laboral, rediseño de contenidos, implementación de plataformas

virtuales y gestión de los vínculos pedagógicos mediados por la tecnología. La capacidad de adaptación —entendida como el equilibrio entre las demandas externas y los recursos personales— resultó clave para sostener el proceso educativo. Uno de los factores centrales analizados es la autoeficacia profesional docente, definida como la creencia en la propia capacidad para alcanzar los objetivos pedagógicos. Basado en la teoría social-cognitiva de Bandura, este concepto se relaciona con la autorregulación, la autoestima, la motivación y el bienestar emocional. En definitiva, el texto invita a reflexionar sobre las competencias necesarias para el ejercicio docente en la virtualidad, destacando la importancia de fortalecer la autoeficacia profesional como un recurso clave para afrontar los desafíos del presente y del futuro en la educación superior.

188. INTERTRIBUS una experiencia de articulación transversal a diversas carreras en la formación docente en el ISFDYT 209

Ariel Roberto Canabal, Daniel Ramirez, ISFDYT 209
[B.02] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

En el marco de diversos procesos de desarrollo, integrar la propuesta de formación docente del ISFDYT 209 de Hurlingham, Bs. As., una actividad que desde sus inicios nos caracterizó, es lo que hoy llamamos INTERTRIBUS. Dicha actividad es parte natural en la mayoría de los profesados de Ed. Física, disciplina necesaria para poder luego llevarla adelante en las instituciones en las que los futuros profesores trabajarán. Sin embargo —y por eso adquiere relevancia para esta ponencia—, en nuestro profesorado se ha vuelto una actividad profundamente identitaria y transversal, potenciando la vinculación de las tres carreras que hoy tenemos, y volviéndose un hito en la vida de los estudiantes, rompiendo el paradigma de la competencia y tornando el INTERTRIBUS en un encuentro no solo deportivo, sino también lúdico y cultural, con una amplia participación de los estudiantes y profesores.

189. Aportes del TMMS 24 para disminuir la violencia en entornos escolares

Oscar Castañeda, Jacqueline Rincón Córdoba, Universidad Manuela Beltrán
[B.02] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

La presente iniciativa establece una directa relación entre el manejo de las emociones y las diversas expresiones de violencia en los escenarios escolares; lo anterior no supone que dicho vínculo se convierta en el único determinante para la materialización de las violencias en los contextos educativos. Bajo esta premisa, se pretende indagar sobre la forma como los y las estudiantes de grado octavo de una institución educativa oficial de Bogotá-Colombia, expresan, manejan y reconocen sus emociones. Para ello, se aplica el instrumento

TMMS 24 adaptado por Fernández-Berrocal, P., Extremera, N. y Ramos, N. (2004). De esta forma, se lleva a cabo una investigación con enfoque mixto, transversal e interpretativo, la cual, permite identificar, según la escala del instrumento empleado, una oportunidad para que, en futuros escenarios, se desarrolle una estrategia pedagógica contextualizada. A partir de los hallazgos identificados es válido inferir que incorporar y profundizar las reflexiones pedagógicas alrededor del manejo de las emociones, es una tarea inaplazable que toda comunidad educativa responsable debe adelantar.

190. Romper la brecha

Victoria Sol Hernando

[B.02] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

Esta ponencia propone un modelo de comunicación accesible basado en más de dos décadas de experiencia profesional y académica de la autora. Desde VH Studio Global®, se presentan herramientas prácticas y marcos teóricos que integran neuroeducación, pedagogía crítica, diseño universal, lingüística, derechos humanos y tecnología. El enfoque parte del diagnóstico inclusivo y se orienta hacia la evaluación de impacto, destacando que la accesibilidad no implica solo adaptar contenidos, sino transformar prácticas, lenguajes y estructuras de poder. A través de casos concretos y referencias institucionales —como Microsoft y UNICEF— se evidencia que la inclusión requiere rigor, evidencia y compromiso ético. La propuesta invita a gobiernos, empresas, ONGs y profesionales a asumir la accesibilidad como norma irrenunciable y la comunicación como un acto de justicia social y transformación cultural.

191. Matemática y conciencia vial: función cuadrática y distancia de frenado

Laura Carlesimo, Samanta Bologna Piriz, Instituto Victoria Ocampo

[B.02] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

En mi rol de docente de matemática, desarrollé un proyecto en el que mis alumnos de 15 años vincularon la función cuadrática con la distancia de frenado, resaltando la importancia de una conducción responsable. Dado que pronto obtendrán su licencia, buscamos concientizarlos sobre los riesgos al volante. En este marco, recibimos la visita de la fundadora de la Asociación Civil Madres del Dolor, quien compartió su testimonio e hizo demostraciones sobre cómo se altera la visión al conducir bajo los efectos de sustancias, generando un impacto profundo en los estudiantes.

192. Transformación Educativa: El Taller de Inglés en APYFADIM

María Valeria Limina Sutin, Edith Luna Villanueva,

Universidad Nacional de Catamarca

[B.03] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

El proyecto “Taller integral recreativo de inglés en APYFADIM” articula docencia, extensión e investigación para fomentar la inclusión educativa. Mediante la curricularización en la asignatura TIC, estudiantes universitarios adaptan materiales didácticos para personas con discapacidad, mejorando significativamente su autoconfianza y habilidades sociales. El éxito de la propuesta se refleja en la continuidad del taller más allá del plazo formal, impulsada por el alto interés de la comunidad. A pesar de desafíos operativos, el trabajo colaborativo y las redes interinstitucionales consolidaron una experiencia pedagógica transformadora y de gran impacto social.

193. Burbuja en pausa: Dispositivo de autorregulación emocional en contextos universitarios

Daniela Espitia Limas, Universidad Piloto de Colombia

[B.03] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

Burbuja En Pausa, es un proyecto de investigación y creación de la Universidad Piloto de Colombia que propone un dispositivo de autorregulación emocional diseñado para contextos universitarios. El proyecto identifica una problemática central: la falta de espacios adecuados para la regulación emocional y el manejo de ataques de pánico en el entorno académico. El trabajo se enfoca en estudiantes de 16 a 24 años que enfrentan altas presiones académicas, sociales y personales, lo que puede desencadenar episodios de ansiedad y estrés. El objetivo principal es responder a cómo los espacios universitarios pueden acompañar a los jóvenes en sus momentos difíciles, brindándoles calma y bienestar. La solución se concibe como una “traducción espacial de la crisis en secuencias reguladoras”. El dispositivo funciona como un umbral espacial que articula la transición de la sobrecarga a la calma. No busca ser solo un cuarto de terapias, sino un espacio con “signos” que los usuarios puedan identificar para practicar la autorregulación. Esto incluye la adaptación de terapias como Mindfulness/Meditación, Aromaterapia, Musicoterapia y Cromoterapia para el espacio. Su fin último es restituir la continuidad vital del estudiante para que regrese al entorno académico con mayor resiliencia. Palabras Clave: Crisis de Ansiedad, Experiencias sensoriales,

194. Administración educativa: formación de ciudadanías desde proyectos educativos no curricularizados

Carlos Castaño Moncada, Universidad Manuela Beltrán

[B.03] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

Investigación que analizó la relación entre dos programas educativos del Parque Explora de Medellín (Colombia) y el marco de estudio del Estudio Internacional de Educación Cívica y Ciudadana. El estudio se desarrolló bajo un paradigma cualitativo, mediante revisión documental y análisis de contenido con codificación deductiva, organizado en tres categorías: formación cívica, administración educativa y programas educativos no curricularizados. Los hallazgos evidencian que la formación ciudadana se expresa principalmente en actitudes y participación cívica, reconociendo que la administración educativa actúa como mediación para organizar, sostener y ajustar la implementación de estos programas fortaleciendo aprendizajes institucionales y la articulación con aliados del territorio.

195. Escuela y familia: Tensiones, cambios y desafíos en la formación docente

Nicolás Wildner, Hugo Rolando Baigorria, Instituto de formación docente continua San Luis

[B.03] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

Este trabajo analiza una experiencia de formación docente desarrollada en el espacio curricular Práctica de la Enseñanza del Profesorado de Educación Primaria del Instituto de Formación Docente Continua San Luis. A través de un seminario transversal, se abordaron críticamente las transformaciones históricas y actuales del vínculo entre escuela y familia, sus tensiones y desafíos. Mediante el análisis de textos académicos, producciones audiovisuales y actividades reflexivas, los estudiantes problematizaron representaciones sociales, prejuicios y desigualdades presentes en las prácticas educativas. La experiencia promovió estrategias pedagógicas inclusivas, dialógicas y democráticas, fortaleciendo la formación crítica de futuros docentes en relación con la corresponsabilidad educativa.

196. El profesor artesano en aulas digitales: conversación y atención

Gregorio Herranz, UCASAL

[B.03] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

La ponencia propone recuperar el oficio del profesor como práctica artesana en un contexto de aceleración tecnológica y fatiga digital. Defiende el aula como espacio de conversación y atención compartida, donde enseñar significa señalar otros signos y abrir mundo común. En diálogo con enfoques sobre experiencia y formación, se presentan criterios pedagógicos para sostener estudio, escucha y sentido en entornos virtuales e híbridos, evitando tecnofilia y tecnopánico. Se ofrecen gestos

concretos de trabajo docente para cuidar la relación con el conocimiento y con los otros en la vida cotidiana educativa.

197. Memorias e historiografías en la enseñanza de la historia las memorias de los estados de excepción: Argentina (1955-1983)

Julia Edith De la Iglesia

[B.03] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

El rol de la Neuroeducación en el proceso de construcción de la memoria de las experiencias sociohistóricas y políticas de la Argentina, que entre 1955 y 1983 evidenciaron una escasa legitimidad democrática, aun es una asignatura pendiente. Porque la deconstrucción de los discursos hegemónicos sigue haciendo mella en la consecución de este proceso. Por ende, cabe preguntarse ¿sobre la base de qué memorias se construye la memoria histórica de la Argentina de esos años? La historia de las mentalidades hace eco en los significados, mientras que la historia política versa sobre la naturaleza factual de los acontecimientos (memoria episódica). En las experiencias pedagógicas de la enseñanza de la historia se ha puesto énfasis en esta tendencia a exaltar lo factual y relegar en un segundo plano la construcción /deconstrucción de significados. Por lo expuesto, en el presente trabajo, se abordarán las características que asumió y asume la enseñanza de la Historia Argentina entre 1955-1983, en relación a la construcción de la memoria histórica, sus problemáticas medulares y los modelos mentales emergentes, desde una perspectiva neurocientífica atenta a los nexos entre cognición y emocionalidad.

198. Provocar el flujo: emoción y aprendizaje

José Alejandro Grimaldo López, Universidad de Guanajuato

[B.03] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

El estado de flujo describe una experiencia de concentración plena en la que la persona se involucra totalmente en una actividad, olvidando tiempo, cansancio y resultados. En el ámbito universitario, este estado debe promoverse dentro del aula, especialmente en la formación de estudiantes de disciplinas creativas como diseño, comunicación y áreas afines, donde la creatividad constituye parte central del aprendizaje. Alcanzarlo implica construir ambientes que fomenten exploración, interés y emoción por el proceso creativo. En este sentido, la participación del profesor es fundamental: su guía y motivación pueden despertar curiosidad, pasión y compromiso. Así, el aula se convierte en un espacio donde la creatividad se activa y el aprendizaje se vive como experiencia significativa.

199. Taller de Microemprendimientos

Lorena Bidegain, Instituto Redemptrix Captivorum

[B.03] COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE EMOCIONES

Se presentará el proyecto educativo de una escuela de nivel medio de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en el cual los estudiantes de 5° año desarrollan un emprendimiento integral desde su concepción. A lo largo del proceso, crean la identidad de marca, diseñan productos, gestionan redes sociales y participan en una exposición donde ponen en práctica la venta considerando costos, impuestos y estrategias comerciales. El cierre del proyecto se realiza en el marco de una jornada institucional dedicada a la presentación completa del trabajo y al análisis reflexivo de la experiencia ante los estudiantes de los cursos inferiores.

200. Potencial pedagógico de la Inteligencia Artificial Conversacional integrada en Blackboard Ultra: una experiencia de innovación docente

Sonia Rodríguez-Fernández, UDIT

[B.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La integración de herramientas de inteligencia artificial conversacional en entornos virtuales está transformando la forma en que estudiantes y docentes interactúan en la educación superior. En esta experiencia, desarrollada en una asignatura online de posgrado, se incorpora un asistente de IA conversacional dentro de Blackboard Ultra con el objetivo de acompañar al alumnado en su aprendizaje y aclarar instrucciones. A través de retos quincenales y foros de discusión, la IA se convierte en un apoyo inmediato que facilita la comprensión de las tareas y orienta la toma de decisiones. Los resultados indican que este tipo de herramientas favorece la motivación y refuerza la autonomía en entornos totalmente virtuales.

201. Calíope y la escritura fuera de la caja **Florentina Guaita**

[B.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Calíope es una interfaz alternativa desarrollada por el Laboratorio Abierto de Inteligencia Artificial (LAIA) que desafía el paradigma del chatbot convencional. A diferencia de los modelos que promueven la delegación al generar textos acabados, Calíope recupera la centralidad de la "hoja en blanco" formulando preguntas que estimulan la reflexión y la escritura. Este proyecto se gestó mediante el diseño participativo de un equipo interdisciplinario, integrado por especialistas en educación, escritura, programación y diseño. Así, pensamos Calíope como otra forma de vincularse con los modelos de lenguaje, a partir del acoplamiento humano-máquina para recuperar la agencia creativa.

202. LE-IA: ¿Seguimos leyendo o nos leen? Hacia una pedagogía de la lectura tripartita en contextos de inteligencia artificial generativa

Elisa Sofía Landriel

[B.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La irrupción de la inteligencia artificial generativa desde 2022 ha transformado las prácticas de lectura en contextos educativos, modificando no solo qué se lee, sino cómo y con quién se lee. Frente a propuestas que oscilan entre la prohibición y la adopción acrítica de la IA, este trabajo presenta el concepto de Lectura Tripartita (LE-IA) como marco teórico-pedagógico para integrar lectura profunda, digital y mediada por IA. La investigación se basa en revisión bibliográfica interdisciplinaria, análisis histórico del acto lector y diseño de estrategias didácticas. Como resultado, se proponen tres dimensiones de lectura contemporánea y siete estrategias pedagógicas para formar lectores críticos capaces de pensar con la IA sin delegar el pensamiento.

203. Gestión estratégica e innovación: un plan de trabajo para el uso de IA en universidades

Tibaire Labrador, Universidad Católica Andrés Bello

[B.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Las universidades enfrentan el desafío de renovar sus planes de estudios y prácticas docentes para formar profesionales competentes en la era digital, marcada por vertiginosos avances tecnológicos y la omnipresencia de la Inteligencia Artificial (IA). Según Floridi (2023), estamos en un punto de inflexión que requiere adaptar la educación a nuevas formas de trabajo y aprendizaje. Las universidades están abriéndose camino hacia la transformación digital en sus dimensiones de docencia, investigación, extensión y gestión. El presente artículo describe el plan de trabajo desarrollado por el Centro de Investigación, Innovación y Desarrollo Académico (CIIDEA) de la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB) desde el año 2023, a raíz del Decreto Rectoral No. 2.91 sobre las políticas generales para el uso de la IA en funciones universitarias (UCAB, 2023). Siendo CIIDEA uno de los principales brazos ejecutores de estas acciones, fiel a las funciones establecidas en su Reglamento No 2.49, se presenta una propuesta recientemente organizada para la formación y el acompañamiento al profesorado en la implementación de tecnologías emergentes. Se estructura en un ciclo compuesto por cuatro etapas: a) Formación, b) Seguimiento a la implementación, c) Desarrollo de capacidades y d) Evaluación. La metodología propuesta se encuentra en proceso de ejecución, por lo cual se describirán las lecciones aprendidas hasta el momento y los resultados esperados por cada uno de los procesos medulares de la universidad en cuanto a mejoras sugeridas para la gestión, para la docencia, para la investigación y para la extensión. Especialmente, los

aspectos referidos a docencia e investigación, se convierten en artífices de la innovación curricular, elemento vital para reinventar las estrategias pedagógicas y las ofertas de planes de estudio. Por último, se ofrece una valoración de la experiencia y se mencionan algunas conclusiones en las cuales se enfatiza en los esfuerzos realizados y limitaciones por superar en la institución en su posicionamiento como una universidad digital ajustada a las demandas del contexto global.

204. EscribeLab: potenciando la producción escrita en educación media de Uruguay

Gustavo Sansone, Camila Labadie Apolo, Ceibal

[B.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Este proyecto de Fundación Ceibal y Centro Ceibal, co-financiado por los Fondos Concursables de Transformación Digital de la OEI, integra IA Generativa en 9° grado (EBI, Uruguay) para fortalecer la producción textual en la asignatura Idioma Español. Alineado con el Marco Curricular de ANEP, el proyecto de intervención utiliza la IA como recurso pedagógico en la planificación, desarrollo y revisión de textos, fomentando el pensamiento crítico y la autonomía. La intervención también genera evidencia sobre brechas de género en la escritura. Paralelamente, la propuesta formativa busca aumentar la autoeficacia docente para la apropiación tecnológica. El objetivo es producir conocimiento sobre la integración ética de la IA en educación media, transformando las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

205. La IA como herramienta en la práctica de la fase heurística de la investigación histórica del vestuario, el mueble y los objetos para los estudiantes de Dirección de Arte Audiovisual

Lina Olmos Velásquez, Universidad Nacional Experimental de las Artes

[B.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Entre los contenidos previstos para las unidades curriculares Historia del vestuario y el peinado (HVP1-PA3) e Historia del mueble y los objetos (HMO1-PA3) se encuentran los referidos a la enseñanza de la fase heurística y hermenéutica en la práctica de la investigación histórica, allí se incorporó el uso de la Inteligencia Artificial (IA) como herramienta de apoyo para la redacción de la instrucción (prompt) y el análisis de los resultados. Esta estrategia de enseñanza surgió ante el incremento del plagio de la estructura, de la redacción impersonal y de los resultados que arroja la IA. Esta experiencia piloto se desarrolló durante el período académico 2025-2 en dos grupos de estudiantes de la carrera Dirección de Arte de la Universidad Audiovisual de Venezuela, quienes tuvieron acompañamiento docente, inducción en clase y se les aplicó el método por proyecto con parámetros preestablecidos en diferentes etapas. Los principales resultados fueron el autorreconocimiento de

sus debilidades y fortalezas para sistematizar, investigar, analizar y redactar la información recabada; algunos, a mitad del período, prescindieron del uso de la IA mientras otros progresaron en su manejo y en el apropiamiento de la información.

206. Modelos IA Atómicos y Moleculares: Regiones de Interés para la Proalimentación Pedagógica en diseño UI

José Luis Santorcuato-Tapia, Jaime Lloret, Universitat Politècnica de València

[B.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Este estudio integra diseño de interfaces, educación e inteligencia artificial. Propone un análisis sistemático de patrones de interfaz en aplicaciones móviles, extendiendo taxonomías existentes como Material Design y generando nuevos conjuntos de datos. Se introducen redes Transformers, destacando su eficiencia frente a redes convolucionales y su capacidad para generar mapas de atención, útiles para discutir qué elementos de la interfaz atraen más atención. Se presenta un modelo para el análisis granular de componentes de interfaz, buscando establecer terminología técnica estándar. Desde lo educativo, la IA facilita el aprendizaje activo y profundiza los procesos de diseño y enseñanza.

207. Narrativas Transmedia, Gamificación e IA para la innovación en educación en ciencias de la salud

Julieta Fiotti, Eugenia María Remussi, Instituto Universitario de Ciencias de la Salud - Fundación Héctor Alejandro Barceló

[B.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La cultura de la convergencia redefine el ecosistema mediático y transforma el ámbito educativo, donde el uso de TIC exige superar enfoques instrumentales. En este contexto, las narrativas transmedia y la gamificación surgen como estrategias que fortalecen la motivación y el aprendizaje al vincular saberes previos con nuevos conocimientos. Este proyecto analiza cómo estas herramientas, integradas a los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), pueden ampliar la accesibilidad y la personalización en educación superior. Asimismo, examina el aporte de la inteligencia artificial —en especial la IA generativa— para diseñar recursos flexibles y promover prácticas docentes innovadoras e inclusivas.

208. BA PotenciaI

Gabriela Puga, Camila Espinosa Osses, Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires

[B.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El proyecto piloto BA_PotenciaI, impulsado por el Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires, en el marco del Plan “Buenos Aires Aprende 2024–2027”, buscó generar estrate-

gias innovadoras que acompañen la implementación del nuevo Diseño Curricular mediante el uso pedagógico de la Inteligencia Artificial (IA). La investigación se desarrolló con 372 estudiantes de 5.º grado en ocho escuelas, integrando la IA para fortalecer aprendizajes fundacionales en Lengua, Matemáticas e Inglés. Los resultados muestran que la mediación docente es el factor decisivo para que la IA potencie los aprendizajes, promoviendo procesos cognitivos profundos, como explorar, justificar y reflexionar.

209. Imaginar lo que aún no existe: pedagogía anticipatoria, pensamiento creativo e integración de la inteligencia artificial para transformar el aprendizaje

Irene Arce Marín, Universidad de Costa Rica LCI Veritas
[B.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

En la formación de futuros docentes de la Universidad de Costa Rica y de diseñadores de Universidad LCI Veritas Costa Rica, la denominada crisis creativa se convierte en una oportunidad para imaginar lo que aún no existe mediante procesos de exploración, prototipado e iteración asistidos por inteligencia artificial. El enfoque transita escalas humano/no humano y material/digital, ampliando la comprensión del aprendizaje hacia ecologías multiespecies, sistemas no humanos y nuevas formas de co-creación con tecnologías emergentes. La propuesta sostiene que educar hoy exige anticipar futuros posibles mediante prototipos, modelos de aprendizaje con tiempos flexibles, apoyos adaptativos y desafíos con valor real.

210. La construcción de artefactos pedagógicos digitales en la formación docente

Matías Javier Romani, Universidad de Buenos Aires
[B.05] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El objetivo de la siguiente presentación es analizar el impacto de la construcción de artefactos digitales en la formación docente. Para ello, toma como punto de partida la diferenciación conceptual entre arte, artefacto y artilugio, explorando sus límites y posibilidades en la incorporación pedagógica en un aula taller. La experiencia se nutre de producciones digitales realizadas por estudiantes de profesorado de gestión estatal de las localidades de Quilmes, Berazategui y Florencio Varela, en el conurbano sur de la Provincia de Buenos Aires, en el marco del Taller Cultura Digital y Educación correspondiente al primer año de la carrera de Historia y Geografía.

211. Integración de la Inteligencia Artificial (IA) en las prácticas educativas. Programa para la formación de formadores de la Ciudad de Buenos Aires

Gabriela Puga, Beatriz Fernandez, Universidad Católica de Santiago del Estero - Sede Bs As -
[B.06] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La integración de la IA en la educación en CABA enfrenta la carencia de competencias digitales docentes. Un diagnóstico preliminar a 91 educadores reveló que el 66% identifica la falta de capacitación como el obstáculo principal. El objetivo es desarrollar un programa de formación de formadores que promueva competencias técnicas, pedagógicas, didácticas y éticas para el uso efectivo de la IA. La investigación utiliza el enfoque Design-Based Research (DBR). Se espera que este programa piloto favorezca la mejora de las competencias tecnopedagógicas docentes y produzca recomendaciones prácticas para la integración de la IA en las políticas educativas institucionales.

212. El secreto de enseñar con efectividad. Aplicando el Modelo DEPEX (Desarrollo de Procesos Educativos Exponenciales): Enseñar, Impactar, Trascender

Javier Alonso Jimenez Munoz, Martha Dorati
[B.06] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

DEPEX es una arquitectura educativa diseñada para reducir los vacíos cognitivos que vincula la autoestima del alumno con su capacidad real para aprender, impulsa el desarrollo de habilidades que permite enfrentar el conocimiento, a través de la autogestión para aplicar estrategias con claridad. Su estructura conduce hacia la certeza cognitiva, es decir, el dominio funcional del saber. Al mismo tiempo, posiciona al docente como diseñador y guía, no solo del contenido, sino del desarrollo intelectual y personal del alumno. DEPEX transforma la enseñanza en un sistema orientado al pensamiento, la aplicabilidad y el rendimiento sostenible, optimizando la toma de decisiones y elevando la calidad Educativa

213. Despertando la intuición para el desarrollo del espíritu crítico a través de la enseñanza del Ceremonial y Protocolo

Cristina Amalia Lopez, Universidad de Palermo
[B.06] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

El estudio del ceremonial y el protocolo favorece las relaciones humanas y el comportamiento en contextos formales, brindando herramientas para el ejercicio profesional. Despertar la intuición a través de su enseñanza, propone integrar conocimiento teórico con prácticas reflexivas, permitiendo a los estudiantes desarrollar pensamiento crítico y argumentación técnica incluyen el estudio de casos históricos, simulaciones, role-playing y el uso de herramientas digitales para la retroalimentación. Estas metodologías facilitan el análisis de tradiciones culturales y normativas, promoviendo una conexión entre la percepción intuitiva y el conocimiento estructurado, fortaleciendo la capacidad para interpretar y aplicar críticamente los valores ceremoniales en variados contextos.

214. Manosfera y educación mediática para combatir los estigmas de género

Graciela Padilla, María Prieto, Universidad Complutense de Madrid

[B.06] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

El proyecto Manosfera aborda el creciente fenómeno de las comunidades online que promueven la misoginia y la cultura del odio. Esta ponencia presenta cómo la investigación en comunicación crítica y estudios de género puede transformarse en dispositivos pedagógicos innovadores. A través del *produsage* cultural, desarrollamos estrategias educativas que empoderan a estudiantes y jóvenes para identificar, denunciar y contrarrestar discursos de odio en redes sociales, vinculando la investigación académica con la formación de usuarios críticos y responsables.

215. Del aula al territorio. Promoción de Métodos Anticonceptivos

María Florencia Tomat, Verónica Estrella, Facultad Ciencias Médicas UNR

[B.06] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

En vísperas de la curricularización de la extensión, se realizó una práctica territorial en escuelas de Enseñanza Media de la ciudad de Rosario. La finalidad fue llevar información de los distintos métodos anticonceptivos a alumnos adolescentes entre 14 y 18 años. Para ello, se capacitó previamente a un grupo de estudiantes de Medicina. Se realizó una charla teórica introductoria; posteriormente, se utilizaron materiales didácticos, juegos ideados por los propios estudiantes y otros que los facilitó el Ministerio de Salud de la Nación. La actividad resultó de alto interés para los alumnos, quienes participaron activamente, con gran debate y reflexión.

216. Projeto de Produto e Aprendizagem Baseada em Projetos (Project Based Learning – PBL): convergências e divergências metodológicas

Rodrigo Pissetti, Centro Universitário Dom Bosco

[B.06] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

O projeto de produto e a aprendizagem baseada em projetos (Project Based Learning – PBL) possuem muito em comum em termos metodológicos: problematização normativa, planejamento iterativo, prototipagem experimental, validação por stakeholders e orientação das decisões com base em restrições reais. Entretanto, as duas abordagens divergem quanto aos objetivos teleológicos e às métricas de avaliação. Enquanto o design de produto prioriza desempenho funcional, viabilidade técnico-econômica e conformidade normativa, a PBL privilegia desenvolvimento de competências cognitivas, metacognitivas

e socioemocionais, e avaliação formativa processual. Diante desse quadro, uma questão é de extrema importância aos docentes dos cursos de design: como a tradicional metodologia de projeto de produto pode ser combinada com a PBL para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais eficaz?

217. Integración de habilidades informacionales en la formación del diseñador

Andrea Alonzo, Universidad Don Bosco

[B.06] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La búsqueda de información es un pilar esencial dentro del proceso de diseño. En la Escuela de Diseño Gráfico e Industrial de la Universidad Don Bosco se ha articulado un trabajo conjunto con la Biblioteca Rafael Meza Ayaú para implementar el Diplomado en Habilidades Informacionales dentro de la cátedra Investigación, Creatividad e Innovación. Esta iniciativa fortalece las competencias de investigación y creatividad de los estudiantes, fomentando proyectos de diseño sustentados en información confiable, pertinente y actual, integrando así la investigación como base del proceso creativo y de innovación en el ámbito académico del diseño.

218. Cómo evaluar la eficacia de las herramientas de aprendizaje

Zafira Ais, Docente independiente

[B.06] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Se abordarán los distintos estilos de aprendizaje —visual, auditivo y kinestésico— y su influencia en la retención de la información, con el propósito de analizar la efectividad de diversos recursos pedagógicos en contextos de formación heterogéneos. Se propone identificar el estilo predominante de los participantes, diseñar actividades que integren diferentes canales de aprendizaje y medir los resultados en términos de comprensión, participación y aplicación práctica. La iniciativa busca que docentes, formadores y facilitadores adapten sus estrategias para convertir la diversidad de estilos en una oportunidad de mejora, promoviendo mayor impacto y equidad en los procesos de enseñanza.

219. Principales retos de las actividades evaluativas en los cursos virtuales

Liliana Argelia Casar Espino, Manuel Villanueva

Betancourt, Universidad de Ciencias Médicas de La Habana

[B.06] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Las actividades evaluativas en los cursos virtuales no siempre se diseñan teniendo en cuentas los requisitos didácticos para este tipo de cursos. El objetivo del trabajo es analizar los principales retos en el diseño de actividades evaluativas en los cursos virtuales. Se realizó un análisis descriptivo transversal

cuanti-cualitativo de los cursos virtuales desarrollados durante la Escuela de Posgrado a Distancia de la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI) en el período marzo-abril de 2025. Estos resultados son de utilidad para el perfeccionamiento de los cursos y en especial de las actividades evaluativas que se emplean en los mismos.

220. Curricularización del extensionismo en gramática inglesa y TIC

Edith Luna Villanueva, María Valeria Limina Sutin,

Universidad Nacional de Catamarca

[B.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La presente ponencia tiene como objetivo presentar la evolución de las propuestas extensionistas en el marco de las asignaturas TIC, Gramática Inglesa II y Gramática Contrastiva, desde iniciativas transferencistas hasta extensionismo en territorio. Muestra como las primeras acciones que fueran de voluntariado se ajustaron al formato extensionista, resultando en proyectos aprobados por la Secretaría de Extensión Universitaria de la UNCa, y acciones incluidas en el desarrollo de los programas de estudio de estas asignaturas. Hoy se encuentran en una nueva versión de investigación acción participativa, en pos de poder sistematizar las experiencias curricularizadoras.

221. Diseñar con código: La importancia de HTML, CSS y JavaScript en la formación de diseñadores digitales

José Romero, Universidad Católica Boliviana

[B.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El dominio de las tecnologías base de la web —HTML, CSS y JavaScript— se ha convertido en una competencia fundamental para los diseñadores digitales contemporáneos. Esta ponencia presenta una metodología pedagógica orientada a formar diseñadores capaces de crear, comprender y optimizar código web. El diseñador que desconoce los fundamentos del desarrollo web queda limitado a entregar archivos estáticos, dependiendo completamente de terceros para materializar sus ideas en productos funcionales. El enfoque propuesto posiciona al código como un material de diseño más, al igual que la tipografía o el color, integrando el pensamiento computacional al proceso creativo. Cuando los diseñadores comprenden la estructura semántica de HTML, la lógica visual de CSS y el comportamiento dinámico de JavaScript, adquieren autonomía creativa real: pueden prototipar ideas funcionales, dialogar con equipos de desarrollo en igualdad de condiciones y tomar decisiones de diseño fundamentadas en posibilidades técnicas concretas. Actualmente, las herramientas de inteligencia artificial generativa permiten producir código de manera asistida, lo que hace aún más necesario que el diseñador posea criterio técnico para analizar, evaluar y optimizar los resultados obtenidos. Los resultados de esta experiencia demuestran que

enseñar a diseñar con código transforma la relación del estudiante con la tecnología: de usuario pasivo a creador con dominio técnico.

222. La IA en la co construcción de saberes universitarios

Verónica Lescano Galardi, Facultad de Derecho. UBA

[B.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Desde hace tiempo, circula, dentro de la formación docente, la necesidad de asumir un rol de coordinación y mediación con los estudiantados de manera que la labor de construcción de saberes se produzca mayormente entre pares estudiantes. El foco se hace sobre el trabajo colaborativo y propuestas abiertas a potenciar y promover las destrezas, habilidades, capacidades y competencias de los sujetos aprendientes. En este contexto propondremos algunas reflexiones sobre el uso ético de la IA en la formación universitaria y sus proyecciones al tiempo de la inserción laboral de las nuevas generaciones.

223. ChatGPT para un aprendizaje autónomo y metacognitivo del sistema circulatorio

Jimena Franzoni, Valeria Berler, Escuela ORT N°2

[B.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La integración de la inteligencia artificial en la enseñanza abre nuevas posibilidades para fortalecer el aprendizaje autónomo y reflexivo en estudiantes de secundaria. Se presenta una propuesta pedagógica que utiliza ChatGPT como apoyo en el estudio del sistema circulatorio, promoviendo una participación activa y consciente del propio proceso de aprendizaje. La actividad incluye elaborar prompts pertinentes, solicitar explicaciones claras, pedir consignas que eviten la memorización y revisar críticamente sus respuestas. Este enfoque potencia la comprensión conceptual, el pensamiento crítico y la metacognición, sin reemplazar la mediación docente, fundamental para orientar un uso responsable y provechoso de la herramienta.

224. Museo Lili VR: memoria del territorio, interacción y apropiación social del patrimonio cultural

Sergio Andres Magaña Saa, Eddy Santiago Samudio Cuéllar, Universidad Autónoma de Occidente

[B.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Este proyecto presenta una experiencia de realidad virtual que recrea el museo arqueológico de la Universidad, integrando tecnologías inmersivas para ampliar el acceso al patrimonio cultural de la región. La iniciativa surge del trabajo colaborativo entre estudiantes y docente en un proceso formativo orientado al diseño de entornos virtuales. La aplicación permite recorrer el museo, manipular piezas arqueológicas, escuchar narraciones contextualizadas y explorar escenarios representativos del

Pacífico colombiano. Esta propuesta demuestra el potencial educativo de la realidad virtual para fortalecer procesos de enseñanza, promover la interacción significativa y diversificar el acceso a contenidos históricos y culturales.

225. Métodos Alternativos de Participación en Clases Asincrónicas en Línea

Sebastian Giraldo, Youngstown State University
[B.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Los cursos asincrónicos en línea enfrentan desafíos persistentes para fomentar la participación auténtica de los estudiantes y la interacción significativa. Esta presentación explora alternativas innovadoras a los foros de discusión tradicionales basados en texto, enfocándose en reflexiones en audio, discusiones en video y formatos de respuesta multimedia que profundizan las conexiones de aprendizaje y fortalecen la comunidad en las aulas digitales. Basándose en la implementación práctica en cursos de diseño gráfico y diseño interactivo en Youngstown State University, examinamos cómo estos enfoques multimodales acomodan diversas preferencias de aprendizaje, fomentan la vulnerabilidad y presencia, y crean oportunidades de diálogo más ricas. En una era donde la tecnología media cada vez más la educación, incluyendo preocupaciones sobre contenido generado por IA, estas estrategias priorizan la conexión humana genuina y la participación crítica.

226. Evaluar y Retroalimentar en el Aula Digital: Un enfoque en las competencias digitales

Porfirio Puig, Universidad de las Ciencias informáticas
[B.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Las competencias digitales del profesorado van más allá de la técnica, centrándose en su uso estratégico y pedagógico para la evaluación y retroalimentación digital. Este es un ciclo continuo y eficiente que transforma la evaluación de sumativa a formativa, impulsando el progreso estudiantil en tiempo real. La investigación, con un enfoque teórico y cualitativo, describe las áreas clave que los educadores deben dominar, basadas en el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (modelo europeo). Estas áreas cubren desde la gestión de la información hasta la facilitación del desarrollo digital de los estudiantes.

227. Ciento-01: Programación real sin computador

Vicente Lorca, Universidad del Desarrollo
[B.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Ciento-01 es una plataforma educativa diseñada para enseñar electrónica y pensamiento computacional sin necesidad de computadores, usando programación en papel y módulos físicos que permiten comprender la lógica de manera tangible

con un microcontrolador. Su enfoque constructivista transforma el aprendizaje en una experiencia creativa donde los estudiantes manipulan, ensamblan y prueban ideas con sus manos. Con un ecosistema abierto y accesible, Ciento-01 democratiza la tecnología, fortaleciendo habilidades de resolución de problemas, creatividad e innovación en comunidades con brechas digitales.

228. Students as Prompt Designers: reentrada humana en el uso de IA

Antonione Franco Leone Ribeiro, Luiz Antônio Ribeiro
[B.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La propuesta es repensar la enseñanza en tiempos de inteligencia artificial a partir de una idea central: formar a los estudiantes como diseñadores de prompts, es decir, como creadores conscientes de las preguntas y consignas que guían las respuestas de las tecnologías. El enfoque invita a transformar la relación con la IA, pasando de un uso pasivo centrado en obtener resultados rápidos a una práctica reflexiva que fomente el pensamiento crítico, la creatividad y la autoría. De este modo, se plantea una pedagogía que recupera el valor del esfuerzo y la responsabilidad, utilizando la inteligencia artificial como una herramienta de diálogo, escucha y construcción colectiva de conocimiento.

229. Credenciales Digitales de Blockchain: El Futuro de la Certificación Académica

Miguel Duque, Miguelina Rodríguez, Universidad Nacional Experimental de Los Llanos Occidentales
[B.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Las credenciales digitales basadas en blockchain transforman la certificación académica al integrar inmutabilidad, transparencia y seguridad con la flexibilidad de las plataformas LMS. Cada certificado se registra como un token único, garantizando la autenticidad de su origen y contenido, mientras los contratos inteligentes automatizan verificaciones en tiempo real para empleadores y organismos reguladores. La interoperabilidad estandarizada permite el reconocimiento global de logros sin necesidad de traducciones ni validaciones adicionales, reduciendo costos administrativos. Además, el enfoque centrado en el usuario facilita que los estudiantes gestionen y compartan sus credenciales con facilidad, impulsando una cultura educativa más ágil, confiable y accesible.

230. Construir un entramado teórico para dialogar con la IA

Ruth Verónica Martínez Loera, Facultad del Hábitat, Universidad Autónoma de San Luis Potosí
[B.09] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La IA aparece en las aulas como un recurso para la consulta de información y para la construcción de narrativas. Este ejercicio reta a la persona a identificar un entramado teórico que le permita construir nuevas ideas. En ese sentido, la IA se convierte en un buen aliado dialógico y epistémico que hace se reconozcan y fortalezcan áreas de conocimiento. Desde el entorno del aprendizaje, un ejercicio que favorece la creatividad, que nos adentra a los recursos tecnológicos y que, sobre todo, permite se innove en nuevas dinámicas de pensar y concebir la educación.

231. El arte educando afuera de los museos

Yadira Virginia Garcia Mondragon, Arka

[B.10] CREATIVIDAD EN EL AULA

Prácticas artísticas guiadas por el artista y acompañadas de curaduría musical personalizada, que buscan integrar al equipo de trabajo y sensibilizar el entorno desarrollando liderazgo humano, empatía, comunicación asertiva y feedback receptivo. Desde proyectos de un día donde los asistentes tienen un encuentro con el arte y a partir de ello conectan emocionalmente con la marca o hasta obras de arte hechas por equipos de trabajo que enaltecen y embellecen el espacio de trabajo además de conectar con colegas y el propósito de su labor. Gracias a nuestra labor hemos identificado una mejora en la dinámica laboral, aumento de creatividad para solución de problemas en empresas de servicios y disminución de estrés en el personal y mejora en su atención al paciente en un Hospital privado.

232. Resolução de Problemas: um recurso educacional no ensino de mixagem de áudio

Marcos Klein, Ricardo M. Ellensohn, UFSM

[B.10] CREATIVIDAD EN EL AULA

O presente trabalho investiga o potencial da resolução de problemas como estratégia pedagógica para o desenvolvimento da criatividade na prática de mixagem musical. A pesquisa, de abordagem qualitativa, utiliza problemas abertos, através de desafios sonoros a serem resolvidos em uma mixagem e que exigem tomada de decisões, experimentação e discussão por parte dos estudantes. A proposta busca compreender como a resolução desses problemas influenciam a autonomia, a escuta crítica e a criatividade, contribuindo para a reflexão sobre práticas formativas no contexto da educação profissional em música.

233. Prototipar para pensar: Influencia de la materialidad de los sistemas de componentes tangibles en procesos de diseño en contextos educativos

Percy Negrete Salazar, Universidad de Palermo

[B.10] CREATIVIDAD EN EL AULA

Proyecto que busca determinar qué propiedades físicas deben poseer los sistemas de componentes tangibles de construcción para potenciar de manera decisiva su usabilidad y accesibilidad, y con ello elevar los niveles de exploración y experimentación en el aula. A partir del análisis de materiales estructurados, semiestructurados y no estructurados, la investigación examina cómo estas materialidades influyen en la creación y co-creación de prototipos de baja fidelidad — desde entornos simulados y juegos de mesa hasta maquetas conceptuales — que permiten a los estudiantes pensar con las manos y construir sentido a través de la acción.

234. Una experiencia formativa basada en proyectos reales en la formación en Diseño de Interiores

Yolanda Poveda Burgos, Universidad Católica Santiago de Guayaquil

[B.10] CREATIVIDAD EN EL AULA

La metodología aplicada es la Enseñanza Basada en Proyectos, para la materia de Diseño de Jardines en la carrera de Diseño de Interiores promueve el aprendizaje activo y significativo mediante la resolución de desafíos reales. Los estudiantes trabajan en equipos para diseñar, planificar y presentar propuestas de jardines funcionales e integrados al medio físico coherentes y estéticos, integrando conocimientos de composición espacial, vegetación, materialidad y sostenibilidad. El docente actúa como guía y facilitador, promoviendo la investigación, la experimentación y la reflexión crítica. A través de este enfoque, los alumnos desarrollan competencias técnicas, creativas y colaborativas, fortaleciendo su capacidad para aplicar conceptos teóricos en contextos profesionales auténticos.

235. Hipótesis de espacio escénico con sonido tridimensional

Fabian Kesler, Universidad de Palermo

[B.10] CREATIVIDAD EN EL AULA

Si bien por naturaleza el sonido es tridimensional, el común de las actividades artísticas escénicas como ser conciertos, danza, teatro, muestras académicas y performances en general se limitan a una línea recta como fuente de emisión sonora, perdiéndose gran parte de las posibilidades técnico-expresivas que ofrece el sonido envolvente físico, limitado al cine y a algunos videojuegos. Poder experimentar con sistemas múltiples de parlantes abre el juego a nuevos desafíos y paradigmas en lo que es el planteo de hipótesis de espacio a la hora de crear obras. Se presentará un software de autor libre y gratuito para tales fines.

236. Un guión para principiantes

Matías Riccardi, Universidad de Palermo

[B.10] CREATIVIDAD EN EL AULA

Los estudiantes que ingresan a mi materia no tienen formación audiovisual pero tampoco están interesados en esas áreas. Cursan por obligación o porque les sirve el horario. Miran con sorpresa cuando se enteran el primer día que para aprobar, deben hacer dos cortometrajes, uno de ellos desde un guion escrito por ellos. El mejor resultado es la sorpresa que se llevan cuando notan que es ello es posible.

237. El diseño desde la narrativa gráfica: un desafío creativo

Andrea Guadalupe Urbano de Perez, Universidad Don Bosco
[B.10] CREATIVIDAD EN EL AULA

Hemos trabajado en el curso de Técnicas de Composición Visual la propuesta de un afiche de película, en la cual los estudiantes se enfrentaron al desafío de contar una historia a través del diseño. Esta experiencia les permitió construir personajes y escenarios, dando vida a narrativas que finalmente se tradujeron en impactantes resultados visuales.

238. Acompañar prácticas con sentido: experiencias en el marco del Trayecto de Formación Pedagógica del IFDC-SL

Renata Lucero, IFDC - SAN LUIS
[B.11] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La ponencia comparte la experiencia de acompañamiento realizada en el Módulo de Prácticas del Trayecto de Formación Pedagógica del Instituto de Formación Docente de San Luis (2025), destinado a técnicos y profesionales en ejercicio sin formación pedagógica específica. El módulo propuso volver a la propia aula con una mirada renovada, integrando enfoques pedagógicos actuales, estrategias de enseñanza y formas de evaluación innovadoras. A partir de observaciones y devoluciones reflexivas, se evidenció una resignificación de la planificación, que dejó de ser un requisito formal para convertirse en una herramienta con sentido. Fortalecer la formación pedagógica impacta directamente en la mejora de las prácticas y en la calidad educativa.

239. Entre voces y saberes: participación y construcción de sentidos en una experiencia innovadora de comunicación científica

Gimena Inés Fernández, Gabriela Casenave, FACSO - UNCPBA
[B.11] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta presentación recupera la experiencia de diseño de un podcast como producto de comunicación de la ciencia, desarrollado en el marco de un proyecto de investigación orientada entre investigadoras de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Sociales de la UNICEN, en articulación con docentes de escuelas

secundarias de Olavarría. La propuesta promovió instancias de participación activa entre universidad y escuela, favoreciendo la construcción de sentidos compartidos. Desde una perspectiva de innovación en formatos y estrategias de comunicación, el podcast se consolidó como dispositivo pedagógico y científico con alta significatividad para los actores involucrados.

240. De los TDA a los objetos: un puente pedagógico en la enseñanza de la programación en la educación superior

María Claudia Albornoz, Analía Zaldua, Universidad Nacional de San Luis
[B.11] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Este trabajo analiza la relación entre los Tipos de Datos Abstractos (TDA) y la enseñanza del lenguaje Java en la formación universitaria, destacando su valor como puente conceptual hacia la Programación Orientada a Objetos (POO). Se sostiene que muchas de las dificultades de los estudiantes no se deben a la sintaxis del lenguaje, sino a la falta de comprensión de los principios de abstracción y encapsulamiento. A partir de un enfoque didáctico basado en TDA, se propone una secuencia que prioriza la especificación y el diseño antes de la implementación en Java. Este modelo favorece el desarrollo del pensamiento computacional y la construcción de soluciones más robustas y transferibles.

241. Semana de la Construcción Social: experiencias de aprendizaje territorial en arquitectura y diseño

Andres Mauricio Arguello Vasquez, Mario Arturo Pinilla, Universidad Piloto de Colombia
[B.11] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La ponencia presenta la Semana de la Construcción Social, una experiencia de innovación educativa en la que estudiantes de una facultad de Arquitectura y Artes participan en visitas a territorios, empresas y museos con el fin de enriquecer su proceso académico. La iniciativa busca articular el aprendizaje teórico con contextos reales, fortaleciendo la comprensión social, cultural y productiva del diseño. A través de la observación directa y la interacción con distintos entornos, los estudiantes de arquitectura, diseño gráfico y diseño de espacios desarrollan una mirada crítica e integral, favoreciendo aprendizajes significativos y contextualizados.

242. Si las montañas hablaran, dialogo intergeneracional en Quipama Boyacá Colombia.

Laura Galvis Avendaño, IET LA FLORESTA
[B.11] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

El presente proyecto se inscribe dentro de la temática de pedagogía, investigación e innovación educativa. Pretende mostrar

a través de un ejercicio etnográfico como los intercambios de diálogos intergeneracionales de saberes tradicionales y la memoria colectiva entorno a la minería artesanal y la guaquería de esmeralda en la zona rural, se visibilizan y aportan a la formación de los estudiantes. Dicha investigación en proceso se ha convertido en una invitación a tejer el territorio y visibilizar lo que la cotidianidad de la minería ha invisibilizado. De esta manera se ha usado una estrategia de comunicación que reúne no solo las historias de esmeraldas ocultas entre montañas sino que es a la vez puente de conexión de los jóvenes con su territorio.

243. Narrativa audiovisual e identidad cultural en publicidad digital peruana

Johana Milagros Villon Cristobal, Rodrigo Fabian

Huertas Cornejo, Universidad Nacional Federico Villarreal

[B.11] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta ponencia presenta los resultados de una investigación formativa sobre la narrativa audiovisual y su aporte a la construcción de identidad cultural en la publicidad digital, a partir del spot “Celebra nuestras diferencias” (Inca Kola, 2022). Con enfoque cualitativo exploratorio-descriptivo, se aplicó una ficha de observación audiovisual y focus groups con estudiantes de diseño y comunicación. El análisis identificó recursos narrativos, cromáticos y sonoros que fortalecen el sentido de pertenencia y la valoración de la diversidad. El estudio aporta criterios para la lectura crítica de productos digitales y refuerza competencias analíticas en la enseñanza del diseño.

244. Estrategias Didácticas y Evaluativas en la Carrera de Abogacía

Yvonne Blajeau Bent, Universidad JF Kennedy

[B.11] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La investigación se lleva adelante en la carrera de abogacía de la UAJFK. Con ella se busca, comparando las diferentes modalidades de dictado de la carrera, dilucidar si hay diferencias en las estrategias de enseñanza y evaluación de las diferentes asignaturas de estos estudios universitarios. El diseño metodológico es mixto. La etapa cuantitativa se lleva adelante con una encuesta a docentes. Esto se complementa con una fase cualitativa de entrevistas también a docentes. En relación con la información relevada hemos encontrado diferentes cuestiones para abordar: propuesta y organización de la carrera, estrategias didácticas, evaluación, prácticas profesionales y mediación tecnológica.

245. Prácticas participativas y significativas en tensión: trayectorias y formación democrática

Jesica Anabela Suarez, Florencia Torregiani, Facultad de Ciencias Sociales- Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires

[B.11] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta ponencia se enmarca en un proyecto de investigación sobre prácticas participativas y significativas en la escuela secundaria. El análisis se centra en una institución de Olavarría, focalizando en el centro de estudiantes y en un taller realizado en 5° año. Las trayectorias escolares y las dinámicas de asistencia configuran experiencias diferenciadas que permiten leer la convivencia de “tres escuelas” en una misma institución. Observamos que las acciones participativas se concentran en un grupo reducido de estudiantes, lo que tensiona las pretensiones de formación colectiva y democrática e interpela las condiciones institucionales vinculadas a la construcción de estas prácticas.

246. Dibujos en tránsito: libros colaborativos en la Educación Artística Superior

Emilia Demichelis

[B.11] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta ponencia presenta “Dibujos en tránsito”, un proyecto de libros colaborativos enmarcado en las propuestas pedagógicas de cátedras de dibujo de las ESEAS Manuel Belgrano, Lola Mora y Rogelio Yrurtia. La iniciativa utiliza el libro como dispositivo de creación colectiva entre estudiantes de niveles avanzados, funcionando como un recurso articulador que trasciende el taller individual. El análisis se centra en cómo esta práctica fomenta el intercambio técnico y conceptual, consolidando una red de producción colaborativa en la educación artística superior en CABA, fortaleciendo los vínculos institucionales y pedagógicos a través de la edición compartida.

247. Aprender a decidir: educación financiera - Finanzas, tecnología y ciudadanía

María Ester Esponda

[B.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Propongo incluir la educación financiera en la educación formal ya que es fundamental porque permite que los estudiantes comprendan cómo se organiza la vida económica cotidiana y cómo las decisiones financieras influyen en su bienestar personal y social. Desde edades tempranas, tomamos decisiones relacionadas con el dinero, el consumo y el ahorro, aun sin contar con herramientas para analizarlas de manera consciente.

248. Geometrías abiertas: algoritmos y pensamiento proyectual

Gustavo Leonardo Fornari, Andrea Carnicero, FAU UNLP
[B.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta ponencia propone un marco conceptual para la enseñanza del proyecto arquitectónico basado en fundamentos algorítmicos entendidos como estructuras de pensamiento y no como técnicas de programación. Se analizan estrategias didácticas que articulan orden, lógica y apertura, incorporando criterios múltiples para orientar la toma de decisiones en etapas iniciales del proyecto. La propuesta se inscribe en una reflexión pedagógica que vincula arte, arquitectura y teoría del diseño, y plantea al algoritmo como un dispositivo capaz de organizar el proceso proyectual sin clausurar lo incierto ni lo emergente.

249. Educación Profesional Secundaria: Un análisis de las trayectorias y elecciones juveniles

Stella Pasquariello, Universidad Nacional del Centro de la Pcia de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Sociales
[B.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta presentación presenta los resultados iniciales de una investigación sobre la implementación de la Educación Profesional Secundaria (EPS) en una ciudad del centro bonaerense. La EPS, diseñada para jóvenes de 14 a 18 años, se presenta como una alternativa al secundario tradicional, con un enfoque en la formación profesional y en la formación general. Entrega certificaciones por nivel, y un título secundario al finalizar. A través de una metodología cualitativa, la investigación indaga las experiencias educativas de las y los estudiantes en la EPS y los efectos en sus trayectorias educativas.

250. Espacios que educan: instalaciones para la práctica de Educación Física

Nerea Blanco-Martínez, Manuel Rancaño-Míguez, Universidade de Vigo
[B.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Este estudio tuvo como objetivo analizar la disponibilidad y adecuación de las instalaciones deportivas en centros de Educación Primaria. A través de un estudio descriptivo, basado en encuestas a docentes, se recopilaban datos sobre la existencia y propiedad de los recursos, así como el nivel de satisfacción del profesorado. Los resultados muestran una notable diversidad según el tipo de centro y localización. Aunque la mayoría dispone de espacio para la práctica, persisten carencias importantes, como la falta de zonas cubiertas o el deterioro de infraestructuras. Estos hallazgos evidencian la necesidad de adecuar espacios escolares para la seguridad y calidad educativa.

251. Aprendiendo registro arqueológico de excavación en el aula universitaria a través de la simulación educativa

Leticia Tobalina Pulido, David Gordillo Salguero, Universidad de Cantabria
[B.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Presentamos una propuesta didáctica para simular en el aula universitaria el trabajo de excavación arqueológica. El alumnado realiza el registro arqueológico en equipo, documentando todas las etapas de la excavación arqueológica y haciendo una interpretación de los contextos. Tras la finalización de la práctica, que duró dos días, se pasó un cuestionario de satisfacción al alumnado. Se aplicó al primero curso de grado de Historia a la asignatura de Arqueología.

252. Acciones tutoriales para la gestión efectiva de la educación a distancia en carreras de ingenierías

Noralbis De Armas Rodríguez, Niurys Lázaro Alvarez, Universidad de las Ciencias Informáticas
[B.13] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta ponencia analiza las acciones tutoriales clave para la gestión efectiva de la educación a distancia, integrando estrategias académicas, tecnológicas y socioemocionales. Mediante una metodología descriptiva que combina revisión documental, encuestas a estudiantes y entrevistas a tutores, se identificaron buenas prácticas y desafíos en entornos virtuales. Los resultados destacan que más del 80 % de los estudiantes mejoró su comprensión de contenidos con tutorías personalizadas. La falta de conectividad (25% de los casos) fue la principal barrera. La discusión subraya la necesidad de tutorías efectivas y activas, coherentes con estudios previos, pero evidencia limitaciones como el sesgo tecnológico de la muestra. Se concluye que el éxito depende de: seguimiento personalizado, comunicación multimodal (sincrónica/asincrónica) y apoyo emocional. En este mismo orden se sugiere capacitar tutores en competencias digitales y pedagógicas, usar plataformas accesibles (ej. Moodle móvil) e investigar contextos con brecha digital.

253. El género del terror como motor creativo, alfabetización digital en la educación secundaria

María Eugenia Agüero, Colegio Esseri
[B.14] CREATIVIDAD EN EL AULA

Esta ponencia presenta el proyecto interárea Cine y Cuentos de Terror, desarrollado en un colegio secundario de La Plata. Implementado en Prácticas del Lenguaje de tercer año, dura un cuatrimestre y combina el análisis del género gótico y de terror con la producción de cortometrajes de hasta siete minutos. Se trabaja en grupos de cuatro estudiantes que atraviesan

preproducción, producción y postproducción. El enfoque es interdisciplinario, con aportes de Música, Física y estudiantes de cine, lo que brinda saberes técnicos y artísticos integrados. El proyecto culmina en una proyección abierta y se consolida como un espacio para desarrollar creatividad, pensamiento crítico, alfabetización digital y trabajo colaborativo.

254. Pensamiento crítico como potenciador de la creatividad en diseño

María Elena Molina Ayala, Ruth Verónica Martínez Loera, Facultad del Hàbitat Universidad Autònoma de San Luis Potosí

[B.14] CREATIVIDAD EN EL AULA

En esta ponencia se abordará el pensamiento crítico, su definición y importancia como potenciador de la creatividad en la formación en diseño. ¿Cómo desarrollarlo? Reflexión, flexibilidad, lógica, teoría, duda, motivación. Métodos y estrategias de desarrollo del pensamiento crítico. Se desarrollaran los requerimientos para el desarrollo del pensamiento crítico: Mente abierta, empatía, análisis, participación, cuestionamiento, investigación. Aceptación de la incertidumbre y del cambio para pensar críticamente y diseñar.

255. LigAção Game: Uma Estratégia Lúdica para Inovar o Ensino de Ligações Químicas

Alice Roque Lopes, Claudia Smaniotto Barin, UFSM

[B.14] CREATIVIDAD EN EL AULA

O uso de jogos na perspectiva de metodologias ativas favorece o engajamento dos estudantes e torna o Ensino de Química mais atrativo. Este trabalho apresenta um relato de experiência sobre o planejamento, desenvolvimento e aplicação do "LigAção Game", adaptação do jogo UNO para o estudo das ligações químicas. A estratégia de aplicação do jogo no Ensino Médio buscou incentivar a inovação em sala de aula através do uso criativo das tecnologias como elemento de mediação pedagógica. Os resultados demonstraram o potencial do jogo para inovação na prática pedagógica, promovendo participação ativa, o pensamento crítico e aprendizagem colaborativa de conceitos químicos.

256. Más allá de los ojos: Mapeo sensorial como estrategia para activar la percepción del espacio arquitectónico

Bethsy Liliana Serrano Mariño, Universidad Nacional Herminio Valdizán

[B.14] CREATIVIDAD EN EL AULA

Esta ponencia presenta una experiencia pedagógica basada en el mapeo sensorial como estrategia para activar la percepción del espacio arquitectónico en estudiantes de primer

año. A través de exploraciones guiadas con los ojos vendados en microzonas del campus universitario, los participantes registraron estímulos acústicos, táctiles, olfativos y lumínicos, construyendo mapas sensoriales y un mapa síntesis del *genius loci*. El enfoque fenomenológico permitió desplazar el aprendizaje desde el ocularcentrismo hacia una comprensión multisensorial del espacio. Los resultados revelan cómo el cuerpo, más que la vista, se convierte en instrumento primario para interpretar atmósferas y formar criterio arquitectónico inicial.

257. Optimizando el control de la Hipertensión arterial

Natalia Carolina Godoy, Rubén Dar Chavez Caballero, Facultad de Ciencias Médicas Universidad Nacional de Rosario

[B.14] CREATIVIDAD EN EL AULA

La HTA es una patología de alta prevalencia e impacto en la salud ya que es generadora de otras patologías de alta morbimortalidad como infartos, insuficiencia renal, etc. Existe baja adherencia a realizar controles ya que es una patología asintomática, como así también es muy heterogéneas la medición por el uso de distintos dispositivos o técnicas incorrectas. Luego de capacitar a los alumnos de la Facultad de Ciencias Médicas UNR, hicimos una salida a terreno con la finalidad de corregir la técnica de medición en los alumnos, concientizar y brindar información a la población y obtener datos estadísticos poblacionales.

258. Innovación implícita: el proceso de diseño en la enseñanza de la Arquitectura

Sergio Salazar, Universidad de Magallanes

[B.14] CREATIVIDAD EN EL AULA

¿Qué entendemos por creatividad en la enseñanza del diseño arquitectónico? Cuando los arquitectos no son capaces de explicar qué hacen para realizar una creación, los procesos de diseño comienzan a separarse del método científico. En este ámbito el método científico no es del todo aplicable, pues la demostración o refutación de una hipótesis en base a indicadores verificables no basta para demostrar creatividad. Por lo tanto, se tiende a enseñar desde la observación y la repetición. El presente proyecto propone una reflexión sobre cómo acompañar a los estudiantes de 1er año a tomar conciencia de ese proceso en su formación.

259. Interfaces para museos dirigido a personas con capacidades intelectuales diferentes. Una experiencia desde la Academia

Javier García Figueroa, Daniel Roque Moreno, UNAM

Facultad de Estudios Superiores Aragón

[B.14] CREATIVIDAD EN EL AULA

El presente ejercicio de diseño industrial es una experiencia que se llevó a cabo en las aulas a principios de 2025 con

alumnos de semestres avanzados. Éstos tuvieron el objetivo de seleccionar un museo en la Ciudad de México, en específico una exposición permanente que se reacondicionara para hacerla accesible a usuarios con algún tipo de discapacidad intelectual. Dentro del proyecto se incentiva el uso de tecnologías diversas de tal modo que existieron propuestas con objetos tangibles e intangibles específicamente creados para que el usuario comprendiese la información, le fuese atractiva y la interacción estuviese presente en todo momento. El nivel de entrega fue con modelos a escalas reducidas seleccionando solamente un elemento de todo el sistema para llevarlo a escala real.

260. El universo gráfico de los artistas musicales

Analía Noemi Binda, Universidad de Palermo

[B.14] CREATIVIDAD EN EL AULA

En Introducción al Lenguaje Visual / Taller de Comunicación, el Proyecto Integrador consiste en diseñar un Sistema de Afiches y Componentes de Comunicación, para darle difusión en ámbitos culturales, redes y plataformas digitales. Se trata de comunicar la obra de un artista musical o banda. El proyecto incluye una carpeta conceptual con todo el proceso, desde bocetos previos, trabajos en clase, búsquedas tipográficas, la creación de signos, figuras retóricas, leyes compositivas, paletas cromáticas y sistema de afiches finales en mockups. El universo gráfico entre música y diseño permite la exploración de dos disciplinas creativas que pueden complementarse e influenciarse mutuamente.

261. Diseño astral: fenómenos astronómicos como marco conceptual en la gráfica de entorno

Carlos Enrique Cordero Ramos, Universidad Dr. José Matías Delgado

[B.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La presente ponencia expone una experiencia pedagógica desarrollada a lo largo de diez años en la cátedra Gráfica de Entorno, cuya primera unidad aborda la relación entre el ser humano y el espacio que habita. En este contexto, docentes y estudiantes trabajan un proceso de conceptualización a partir de fenómenos astronómicos —solsticios, eclipses, supernovas y agujeros negros— como punto de partida para el diseño de propuestas aplicadas a espacios interiores o exteriores. La metodología involucra investigación, análisis y desarrollo proyectual, incorporando el estudio de edificaciones del mundo antiguo y referentes arquitectónicos contemporáneos. Es así que se evidencian como resultado, procesos de aprendizaje encaminados al fortalecimiento de la percepción espacial, la conceptualización y la construcción de mensajes de comunicación visual en la educación en diseño.

262. La conformación de comunidad virtual de aprendizaje en la educación superior. El caso del Instituto de Formación Docente y Técnica N° 42, Leopoldo Marechal

Adriana Alvarez, Marianela Coronel Garriga Richetti, ISFDyT N°42

[B.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El presente trabajo analiza el impacto de las tecnologías digitales en la educación superior, con énfasis en la conformación de comunidades virtuales de aprendizaje. Se examinan las transformaciones que las TIC introducen en las prácticas educativas, especialmente en relación con la participación, la atención, la disponibilidad de recursos y las formas de interacción en entornos sincrónicos y asincrónicos. La investigación, de carácter descriptivo y cualitativo, se basa en cuestionarios en línea a estudiantes y docentes de los profesorados de Biología y Filosofía del ISFDyT N°42, con el objetivo de identificar condiciones, ventajas y limitaciones de las clases mediadas por tecnologías para la consecución de una comunidad virtual de aprendizaje. Los resultados evidencian que la conectividad, el acceso a dispositivos y la alfabetización digital son factores determinantes para el funcionamiento de las clases virtuales. Estudiantes y docentes valoran la flexibilidad, el ahorro de tiempo y dinero de los viáticos y la variedad de recursos, aunque reconocen dificultades vinculadas a la participación, la atención y la estabilidad de la conexión. Las percepciones sobre la posibilidad de construir comunidades virtuales son diversas, variando entre experiencias de mayor autonomía y obstáculos para la interacción. El estudio concluye (entre otras cuestiones) que las clases virtuales pueden fortalecer la experiencia académica de los futuros docentes, siempre que existan condiciones técnicas, materiales y pedagógicas adecuadas.

263. Curaduría de tendencias para moda sostenible con apoyo de IA basada en señales de mercado para generar propuestas de diseño

Brenda Chacon, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

[B.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Esta ponencia expone una metodología de curaduría de tendencias para moda sostenible apoyada por inteligencia artificial, diseñada para orientar decisiones de diseño con base en señales de mercado y evidencia visual. La propuesta articula criterios de sostenibilidad, sistematización de datos y análisis asistido por IA para identificar microtendencias y convertirlas en insumos aplicables al proceso creativo. Como aporte, se desarrolla una guía metodológica replicable que favorece la trazabilidad, la coherencia entre discurso y propuesta de diseño, y la generación de resultados más fundamentados en contextos académicos y profesionales de la moda sostenible.

264. Modelos pedagógicos en la educación superior en EVEA, un enfoque inclusivo basado en competencias

Gabriela Edith Vilanova, Universidad Nacional de la Patagonia Austral

[B.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La inclusión en el campo educativo es un proceso de mejora continua e innovación, en especial si se piensa desde los escenarios educativos vigentes. Entendiendo 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. Actualmente los usos de la Inteligencia Artificial (IA), plantean desafíos y cuestiones éticas a considerar en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es imperativo reflexionar sobre la formación en competencias digitales que permitan, a los/las educadores y estudiantes, contar con herramientas para innovar sus prácticas/procesos de aprendizaje y acortar así la brecha digital. Sin embargo, sea cual sea la estrategia o enfoque pedagógico que se elija, la competencia digital específica del educador radica en manejar eficazmente el uso de las tecnologías digitales en las diferentes fases y entornos del proceso de aprendizaje.

265. Proyectos de aprendizajes Inmersivos

Guillermo Corfias, Gustavo Pérsico, Virtual Stories

[B.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Las nuevas tecnologías tienen un papel preponderante en el desarrollo educativo; debieran concebirse como herramientas para pensar, que atiendan a las nuevas necesidades educativas y anticipen a las que puedan plantearse en el futuro. Por ello es fundamental brindar nuevas propuestas de educativas; facilitar la utilización para docentes y alumnos de Experiencias con metodología V.A.R.K., haciendo experiencias VR, AR y MR utilizando contenidos propios estandarizados y a medida, atentos a los contenidos curriculares correspondientes. Los alumnos de hoy necesitan nuevos textos, nuevas lecturas, nuevas formas de ver y nuevas formas de pensar

266. ChatGPT como apoyo a la evaluación de trabajos grupales

Sergio Luis Nández Alonso, Universidad Católica Santa Teresa de Jesús de Ávila

[B.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El trabajo analiza la viabilidad de integrar IA en la evaluación universitaria. Para ello, 7 grupos de estudiantes resolvieron 10 casos prácticos grupales en asignatura universitaria de grado en Adm. y Dir. de Empresas. El profesor, evaluó con una rúbrica y se comparó con la calificación generada por ChatGPT-

4o aplicando la misma rúbrica. Las métricas indican acuerdo moderado-alto entre la evaluación del profesor y la realizada por la IA. Se plantea en base a ello, la IA como herramienta pedagógica para feedback rápido y consistente, automatización con rúbricas inteligentes, siempre complementaria y revisada por el docente; para reducir sesgos.

267. Función cuadrática y uso de Inteligencia Artificial en la escuela agrotécnica

Bruno Racca

[B.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La enseñanza de la función cuadrática en secundaria suele ser percibida como abstracta y desvinculada de la práctica profesional, especialmente en escuelas agrotécnicas, donde los estudiantes esperan que los contenidos matemáticos se relacionen con la producción y la gestión agropecuaria (Brousseau, 2007; Chevallard, 1991). En este contexto, se desarrolló una experiencia educativa en quinto año que integró la función cuadrática con inteligencia artificial (IA) para modelizar la relación entre la dosis de fertilizante y el rendimiento de un cultivo. La IA actuó como un entorno experimental virtual, generando datos heterogéneos, simulando escenarios con variabilidad realista y ofreciendo retroalimentación progresiva, lo que permitió que los estudiantes construyeran, ajustaran y validaran sus modelos sin perder protagonismo en la resolución del problema. La propuesta favoreció la comprensión conceptual de los coeficientes y el vértice de la parábola, vinculando la teoría matemática con la optimización de decisiones productivas. Se observó un aumento significativo en la motivación, la participación activa y las competencias de modelización predictiva. Los resultados confirman que la integración de función cuadrática e IA potencia la pertinencia de la matemática, transformando contenidos abstractos en herramientas de análisis aplicables a la práctica agropecuaria y promoviendo una educación matemática crítica y contextualizada.

268. Uso Google IA Studio para la enseñanza de la Ergonomía

Jorge Ruben Varas, Universidad Nacional de la Patagonia Austral

[B.15] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La presente investigación se centra en el desarrollo y la implementación de una aplicación basada en Google AI Studio dentro de la asignatura "Ergonomía y diseño de puestos de Trabajo". Este proyecto no solo busca dotar a los estudiantes de herramientas de vanguardia, sino que plantea una redefinición de la práctica ergonómica misma. Se presentarán los fundamentos teóricos, la arquitectura tecnológica, las implicaciones pedagógicas y los horizontes éticos de esta innovación, demostrando cómo la IA generativa se convierte en el catalizador

para una ergonomía verdaderamente sistémica y la innovación en la práctica docente de la mencionada asignatura.

269. IA Generativa: Herramienta o Enemigo del Pensamiento Crítico en el Aula

Mixzaida Yelitza Peña Zerpa, Claritza Arlenet Peña Zerpa, Universidad Yacambú

[B.17] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Analiza la dualidad de la IA generativa (como ChatGPT) en la educación superior. Se discute cómo su uso pasivo puede inhibir el pensamiento, mientras que su uso activo, mediante el prompt engineering y la verificación de datos, puede potenciar las habilidades de argumentación y síntesis crítica en los estudiantes.

270. IA Generativa y Representación Crítica: Potenciar la Imaginación Proyectual en Arquitectura

Cecilia Adriana Coccato, Rosanna Griselda Moran, FAU UNNE

[B.17] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Este trabajo examina la incorporación de inteligencia artificial generativa en el taller de arquitectura como recurso pedagógico y proyectual. La representación gráfica se concibe no solo como medio de comunicación, sino como espacio de pensamiento y exploración. En estas ejercitaciones, los estudiantes emplean sistemas generativos para transformar conceptos iniciales en imágenes, diagramas y atmósferas, desafiando los límites de la representación convencional. Este proceso abre un campo de experimentación donde lo inesperado se convierte en detonante creativo. Esta integración tecnológica fortalece la capacidad del estudiante para representar ideas de manera más rica, crítica y situada, revalorizando el juicio del diseñador.

271. Linguagem Universal: Uma abordagem gamificada para o ensino de conversão de bases numéricas.

Ali Iddar, Rogério Turchetti, Universidade Federal de Santa Maria

[B.17] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Compreender e praticar conversão numérica básica é essencial para estudantes de Tecnologia da Informação, Ciência da Computação e Engenharia. No entanto, muitos enfrentam dificuldades ao interpretar e converter entre sistemas numéricos como binário, decimal e hexadecimal. Nesse cenário, a gamificação apresenta-se como uma estratégia eficaz para aumentar o engajamento e estimular o raciocínio lógico. Este trabalho propõe o desenvolvimento de um jogo educacional que ensine conversão numérica de forma simples e lúdica. A metodologia inclui o design da interface e das mecânicas, seguido pelo desenvolvimento do software. A eficácia da ferramenta será avaliada por meio de pesquisa com estudantes da área.

272. La teoría de los Gemelos Generativos, hacia una pedagogía de la Asistencia generativa integrada

Jose Francisco Fernandez Garnica, UCASAL X

[B.17] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Este proyecto investiga el diseño, desarrollo e implementación de agentes conversacionales basados en inteligencia artificial generativa para apoyar a docentes universitarios en la enseñanza de campos disciplinares específicos en entornos virtuales. Derivado del proyecto "Experiencias de gamificación en educación virtual universitaria: la innovación bajo la lupa", busca explorar el potencial de los tutores IA en la toma de decisiones didácticas, selección de recursos y orientación pedagógica adaptativa. Se propone transformar agentes existentes, como Valer IA, en asistentes inteligentes que sugieran secuencias de aprendizaje, se adapten a distintos estilos cognitivos y recomienden materiales pertinentes según el campo de conocimiento. A través de una metodología mixta se analizarán la viabilidad técnica, la apropiación docente y el impacto en la enseñanza, incorporando una reflexión ética sobre el uso de IA en funciones educativas sensibles. El proyecto generará un modelo de colaboración tecnopedagógica que aumente las capacidades del docente en la era digital, sin reemplazarlas.

273. Manual estilo aulas virtuales ISO, WCAG 2.1: calidad, accesibilidad, excelencia

Miguel Duque, Miguelina Rodríguez, Universidad Nacional Experimental de Los Llanos Occidentales

[B.17] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

El presente trabajo propone la elaboración de un documento normativo orientado a la creación y mantenimiento de aulas virtuales que cumplan con criterios de calidad, accesibilidad y usabilidad. Al fundamentarse en los principios establecidos por los estándares ISO y las pautas WCAG 2.1, se busca garantizar que los entornos digitales sean inclusivos, funcionales y fáciles de navegar para todos los usuarios, incluyendo personas con distintas capacidades. El manual describe procedimientos claros, recomendaciones sobre diseño visual, interacción y contenido, además de ofrecer métricas para evaluar el cumplimiento de los requisitos técnicos y pedagógicos y asegurar su actualización continua conforme evolucionen las tecnologías.

274. Uso de la Inteligencia Artificial en la educación artística. Caso: Asignatura narrativa transmedia (2020-2025)

Luis Alberto Rodriguez Santos, Universidad Autónoma de Santo Domingo, UASD

[B.17] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Este trabajo presenta la experiencia de implementación de la inteligencia artificial (IA) en una asignatura dirigida a estu-

tes de educación artística del Instituto de Formación Docente Salomé Ureña, en República Dominicana. El estudio se centra en la asignatura Narrativa Transmedia y Recursos Pedagógicos. Iniciado en 2020 y vigente hasta 2025, el programa ha requerido ajustes constantes para responder al avance tecnológico de la cuarta revolución industrial y al reinicio postpandémico. Los resultados preliminares indican que, aunque la IA ha potenciado la creatividad y el acceso a recursos innovadores, también plantea desafíos, como la adaptación de contenidos y evaluaciones según las habilidades diagnosticadas. Su uso excesivo puede afectar la calidad educativa, por lo que el proceso continúa en fase de observación y recolección de datos.

275. De las aulas a la competición: robótica como herramienta de aprendizaje

Sandra Garrido Romero, Fernando Blázquez Piñeiro, UDIT

[B.17] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La asignatura Taller de Proyectos I, impartida en primer curso de los grados de “Desarrollo Full-Stack” y “Ciencia de Datos e Inteligencia Artificial” en UDIT, está planteada como un laboratorio donde el alumnado concibe y gestiona un proyecto tecnológico desde sus especificaciones hasta la validación. Equipos multidisciplinares aplican conocimientos diversos para crear prototipos funcionales. En el curso 2024/25 se impulsó la construcción de robots con un doble propósito: adquirir competencias técnicas y participar en el “ASTI Robotics Challenge”. La experiencia, desarrollada bajo condiciones reales de competición, fortaleció creatividad, colaboración, resiliencia y comunicación, orientando la docencia experiencial a la realidad profesional.

276. La IA en la enseñanza de la Traducción Científico-Técnica

Verónica Rafaelli, Universidad Nacional de La Plata (UNLP)

[B.17] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Este artículo examina el potencial transformador de la Inteligencia Artificial (IA) en la didáctica de la Traducción Científica y Técnica (TCT). Dado que los docentes enfrentan cargas administrativas crecientes en el panorama educativo pospandemia, la IA emerge como una herramienta valiosa para recuperar tiempo y mejorar la eficacia pedagógica. El estudio explora cómo las aplicaciones de IA pueden apoyar la instrucción teórica y la formación práctica en traducción mediante el diseño innovador de materiales. En los componentes teóricos, las herramientas de IA facilitan la creación de presentaciones dinámicas, resúmenes interactivos y organizadores visuales. En las aplicaciones prácticas, los chatbots de IA permiten ejercicios de corrección de errores, análisis comparativo de traducciones y retroalimentación automatizada, mientras que herramientas

especializadas apoyan la gestión terminológica y la creación de glosarios. La investigación demuestra que los materiales generados por IA aumentan el compromiso y la motivación de los estudiantes, fomentando la investigación activa. Sin embargo, las consideraciones éticas sobre transparencia, calidad y pensamiento crítico siguen siendo fundamentales. La integración reflexiva de la IA representa una reimaginación de la educación en TCT, creando experiencias más personalizadas, atractivas e integrales para la práctica profesional.

277. Tesis en la era de la inteligencia artificial: ¿Aliada o amenaza en la construcción de un trabajo de investigación?

Carlos David Laura Quispe, Luis Alberto Almanza Ope, Universidad Nacional San Agustín

[B.17] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La investigación examinó cómo los orientadores de tesis perciben la influencia de la IA en la elaboración de tesis en una institución privada de Arequipa. Con un método cualitativo, participaron ocho orientadores experimentados, quienes fueron entrevistados utilizando una pauta de entrevista semi estructurada, y los datos se analizaron a través de la técnica de análisis de contenido. Emergieron cinco categorías: mejora en el uso del tiempo de los docentes, rapidez en las correcciones, aumento en la interacción entre docentes y estudiantes, mayor interés de los alumnos y, peligro de plagio generado automáticamente. Los hallazgos indican que, aunque la IA puede beneficiar el proceso de investigación, existe preocupación por su uso excesivo en el posible deterioro de las habilidades académicas.

278. EDUCACIÓN EN LA ERA DIGITAL

Zulay Calderón, UPTM KR

[B.17] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La digitalización ha transformado de manera significativa los procesos educativos a todos los niveles. Lo que antes era un entorno tradicional, centrado en el aula física y la enseñanza directa, ahora se ha visto transformado por la irrupción de plataformas virtuales, inteligencia artificial, realidad aumentada y una variedad de recursos interactivos. Resulta incuestionable que la educación digital ha dejado de ser una alternativa secundaria; hoy es una condición esencial para el acceso y la permanencia en los sistemas educativos formales. El objetivo principal consiste en analizar el impacto de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje, considerando tanto la perspectiva de los docentes como la de los estudiantes. Así, buscamos identificar los beneficios, los retos y los sentidos que se atribuyen al uso de estas tecnologías en el ámbito educativo.

279. Inteligencia Artificial en el Aula Universitaria Venezolana: Una Guía Metodológica para Docentes en Contextos de Desafío Socioeconómico

Mixzaida Peña Zerpa, Claritza Arlenet Peña Zerpa,

Universidad Yacambú

[B.18] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La propuesta presenta una guía práctica o aproximación metodológica para docentes universitarios venezolanos interesados en integrar la inteligencia artificial (IA) en sus clases. A pesar de los desafíos socioeconómicos del país, la investigación resalta la importancia y el potencial de la IA para mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para los retos del siglo XXI. En la investigación exploratoria se llevó a cabo un estudio piloto con estudiantes universitarios para evaluar la viabilidad de implementar IA en el aula. La propuesta reconoce las limitaciones tecnológicas y económicas del país, pero enfatiza la necesidad de innovar en la educación. Se consideran los siguientes factores: objetivos claros y medibles, comunicación efectiva, ética y normas, planificación detallada, trabajo colaborativo, diversidad metodológica, entre otros aspectos. Los desafíos a considerar: la infraestructura, currículo obsoleto y el miedo al cambio.

280. Formar comunicadores para la prevención del grooming: Narrativas pedagógicas y compromiso cívico en la Facultad de Ciencias Sociales (UNICEN)

Sergio Magallanes, Joaquin Mendez

[B.18] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El grooming, definido como el contacto deliberado y asimétrico de un adulto con un menor en entornos digitales con fines de explotación sexual (Ley 26.904, 2013), es una forma de violencia digital creciente. En Argentina, este delito está tipificado en el Código Penal desde 2013 y reforzado por la Ley Micaela Ortega (2020). A pesar de cerca de 30.000 denuncias y un alto subregistro, la cobertura mediática y prevención son insuficientes. Este artículo documenta el seminario "Grooming en la era digital" (UNICEN, 2025), declarado de interés legislativo, que involucró a quince estudiantes en una metodología experiencial basada en casos y simulaciones. Los resultados muestran un aumento en sensibilidad emocional y compromiso cívico, reflejado en la creación de un "Protocolo de Prevención, Acción y Acompañamiento" para escuelas preuniversitarias. La experiencia abre camino a futuras investigaciones que vinculen academia, Estado y sociedad civil en la lucha contra el grooming.

281. Territorializando la educación

Carolina Agustina Klein, Universidad Católica FASTA

[B.18] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Esta propuesta reconoce que el acto educativo no puede desligarse de las relaciones sociales, simbólicas y emocionales que se tejen en la cotidianidad de los sujetos, entendiendo el espacio como un escenario dinámico de construcción de identidad. La gamificación se constituye como una herramienta fundamental al transformar procesos complejos en aventuras de descubrimiento inmersivo. De este modo, la aplicación de mecánicas, dinámicas y elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, permite a los individuos re-significar su lugar habitado, transformando un espacio geográfico inerte en un territorio vivo cargado de identidad y sentido social.

282. Innovación educativa en el dictado de clases sincrónicas

Agustina Argnani, Eugenia Remussi, Fundación Barceló Facultad de Medicina

[B.18] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El proyecto de investigación se propone indagar los criterios pedagógicos-didáctico-técnicos que los docentes aplican en el desarrollo de clases sincrónicas en las carreras a distancia del IUCS Barceló. También, resulta relevante comprender las concepciones docentes acerca de su labor y el uso de tecnologías educativas en la enseñanza en Ciencias de la Salud. A partir del estudio de casos y el análisis didáctico de clases sincrónicas, interesa diseñar criterios de calidad que permitan desarrollar un proceso de innovación educativa y de relevamiento sistemático de información para la gestión académica.

283. Palabritas: tecnología lúdica para acompañar el desarrollo del lenguaje infantil

Mirta Ferreyra, S N

[B.18] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Palabritas es una aplicación diseñada para acompañar a niños con dificultades en el lenguaje mediante actividades interactivas, visuales y adaptativas. A través de un enfoque centrado en el usuario, se investigaron las necesidades emocionales, cognitivas y comunicativas de los niños, y de gran ayuda para padres y profesionales. El proyecto busca transformar la práctica terapéutica en una experiencia lúdica, accesible y motivadora que fomente la confianza, la comunicación y el aprendizaje de forma significativa.

284. Simuladores HTML y minijuegos enseñan análisis de datos periodístico aplicado

Carlos Enrique Fernandez Garcia, Carlos Ricardo Gonzalez Garcia, Universidad Nacional Mayor de San Marcos

[B.18] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Jugar y comprender el Big Data: gestión de simuladores y minijuegos en HTML para enseñar análisis de datos en periodis-

mo. La ponencia presenta el diseño y gestión de simuladores y minijuegos web en HTML, CSS y JavaScript, aplicados a la enseñanza de Big Data en periodismo. La experiencia busca fortalecer la alfabetización de datos en estudiantes de comunicación mediante entornos interactivos accesibles, livianos y ejecutables desde cualquier navegador. Los simuladores, planteados como juegos de análisis, permiten comprender conceptos clave —estructuras de datos, limpieza, detección de outliers y correlaciones— mediante dinámicas lúdicas y feedback inmediato. Cada herramienta integra principios de aprendizaje significativo y gamificación, orientados a mejorar la comprensión y la toma de decisiones editoriales basadas en evidencia. Los resultados muestran un aumento en la motivación y en la producción de trabajos periodísticos con fundamentos estadísticos y visualización de datos. El proyecto, replicable en instituciones con bajos recursos tecnológicos, combina creatividad, pensamiento crítico y alfabetización digital. Se compartirán recursos reutilizables, plantillas y rúbricas de evaluación docente.

285. Del uso a la reflexión: debates sobre IA y construcción de aprendizajes significativos en el ingreso universitario

María Soledad Chiramberro, Gimena Fernández, Universidad Nacional del centro de la provincia de Buenos Aires
[B.18] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Este trabajo presenta una experiencia desarrollada en el Curso de Introducción a la Vida Universitaria de la Facultad de Ciencias Sociales (UNCPBA), en la que se incorporó, como actividad inicial del módulo de lectoescritura académica, un debate sobre el uso de inteligencia artificial en producciones estudiantiles. La propuesta surgió ante el uso creciente de IA generativa en cátedras de primer año y tiene como objetivo promover una reflexión crítica sobre sus implicancias en las ciencias sociales. La actividad ha sido bien recibida por los ingresantes, favoreciendo el diálogo y el posicionamiento argumentado desde el inicio de la vida universitaria.

286. Hexágono del aprendizaje significativo: desde la experiencia

Laura Edith Hernández, EESA N1 Manuel Belgrano - DGCYE
[B.19] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

El presente proyecto propone una experiencia educativa que integra educación híbrida y tecnología, centrada en los intereses del estudiante y potenciada por la curiosidad y la motivación. Se aborda la resolución de una problemática con impacto local y global, como la contaminación por arsénico, proponiendo soluciones desde la química y la comunicación asertiva, bajo un enfoque de evaluación STEAM.

287. Enseñanza de la historia de la arquitectura a través de la investigación de casos locales

Analía N. Brarda

[B.19] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

El trabajo presenta una experiencia pedagógica en Teoría e Historia del Urbanismo y la Arquitectura I y II de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Abierta Interamericana (sede Rosario). Se abordó la Historia de la Arquitectura mediante el estudio del ex Sanatorio Jorge Rodríguez (circa 1930), actual Centro de Día para la Tercera Edad en Santa Fe. A través de una metodología activa basada en estudio de caso, los estudiantes relevaron, analizaron y contextualizaron el edificio, vinculando procesos históricos con problemáticas actuales. La propuesta fortaleció la participación, el pensamiento crítico y la comprensión aplicada de los contenidos, favoreciendo aprendizajes significativos y articulaciones interdisciplinarias.

288. Gestión de emprendimientos culturales y creativos

Melany Centeno Korschunov, UCV

[B.19] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La cátedra de gestión de emprendimientos culturales y creativos forma parte de la propuesta educativa de la Maestría en gestión y políticas culturales, en dicha cátedra se brindan herramientas que ayuden a los gestores culturales a mejorar sus capacidades emprendedoras y a desenvolverse como empresarios incipientes, así como también se fortalecen las ideas de negocio culturales y creativas que actualmente desarrollan los estudiantes de la maestría. Por otra parte, en este programa se genera a través de los maestrandos agentes multiplicadores de emprendimientos y proyectos socio-culturales en las comunidades con potencial de desarrollo.

289. ¿Construyo lo posible o diseño quien busco ser? Proyecto integrador Nivel medio

Ana Silvia Varrenti, Ariana Lifschitz, Escuelas ORT

[B.19] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

La estrategia de aprendizaje basada en proyectos en la Escuela Secundaria se desarrolla a partir de los contenidos de cada materia, donde el conocimiento se pone en acción con el fin de alcanzar un objetivo común, auténtico y significativo para los estudiantes. La estrategia propone enfoques diversos, como el pensamiento de diseño como método de trabajo, el pensamiento científico como herramienta analítica para organizar datos, y el arte como forma de percepción y conocimiento. Estas perspectivas colaboran para que cada estudiante descubra su propio modo de hacer, ser y estar en el mundo. La transformación en el aula busca generar cambios sostenibles, primero en el propio estudiante y luego en su contexto, recor-

dando que los puntos de vista son solo eso. El acompañamiento del educador se enfoca en la evaluación formativa, centrada en el desarrollo de capacidades a lo largo del proceso.

290. De la nota al proceso: repensar la evaluación en la virtualidad

María Rita Montes

[B.19] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta investigación destaca la relevancia de la evaluación formativa en la educación virtual universitaria, particularmente en la enseñanza de lenguas extranjeras. Este enfoque favorece un aprendizaje activo, autónomo y colaborativo, ya que promueve el seguimiento continuo del proceso, la retroalimentación inmediata y la coevaluación entre pares. En entornos virtuales, la evaluación formativa se vuelve fundamental porque orienta al estudiante en la autorregulación de sus aprendizajes y en el desarrollo de competencias del siglo XXI, como la comunicación, la creatividad y el pensamiento crítico. Así, se convierte en un motor para el aprendizaje que supera la lógica meramente sumativa.

291. Uno a uno es +

Marina Piaggio, Universidad de Palermo

[B.19] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

El informe destaca la importancia de un seguimiento personalizado del desarrollo de los alumnos en cada clase. A través de la observación de su evolución y la adaptación de los temas académicos a sus necesidades, se busca potenciar el aprendizaje. Se resalta el impacto positivo de atender individualmente a cada estudiante, fomentando un entorno educativo inclusivo y eficaz. La experiencia específica en el aula demuestra que este enfoque favorece la comprensión y el interés de los alumnos en la materia, permitiendo un progreso significativo en su formación académica.

292. Las series de ficción como recurso didáctico en educación superior: Irabazi Arte! (Disney+) y Adolescente (Netflix)

Simón Gil Tévar, Javier Gil Quintana, Universidad Católica de Ávila

[B.19] PEDAGOGÍA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Las series de ficción se configuran como uno de los agentes socializadores más importantes en la adolescencia. En este sentido, las propias series pueden ser recursos educativos que nos permitan abordar diferentes temas sociales, retos adolescentes, la coeducación o el bullying. Las series Irabazi Arte! (Disney+) y Adolescente (Netflix), desde una planificación pedagógica, se plantean como herramientas educativas a través de fragmentos didácticamente seleccionados, per-

mitiendo generar debates en clase, reflexiones y fomentar el pensamiento crítico.

293. Territorio como aula: reflexividad compartida para aprender a investigar

Juliana Martínez Lozano, Gregorio Herranz, UCASAL

[B.20] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Presentamos una experiencia de formación investigativa en un equipo plural, integrado por profesionales con trayectorias en el trabajo investigativo, profesionales que se inician en la investigación y estudiantes en proceso de formación. El aprendizaje se organiza como comunidad de práctica: el territorio funciona como aula y la reflexividad compartida como dispositivo pedagógico (clínica de la práctica). La investigación se sostiene en una inscripción institucional doble (salud comunitaria y dispositivo territorial de abordaje de consumos), lo que favorece una ética situada y una producción de conocimiento encarnada. Ponemos en común aprendizajes y tensiones del proceso, compartiendo pistas de trabajo y preguntas que permitan seguir conversando sobre cómo se aprende investigación en y con los territorios.

294. Tejeduría digital aplicada a la formación del diseñador de modas contemporáneo

Ninoska Merchan, Instituto Superior Tecnológico Ocho de Noviembre

[B.20] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La formación del diseñador de modas enfrenta desafíos urgentes derivados de la crisis climática y la acelerada transformación tecnológica, lo que exige replantear las estrategias pedagógicas tradicionales. Este trabajo propone una herramienta educativa para la enseñanza de textiles inteligentes mediante impresión 3D, desde una perspectiva de pedagogía en artes y aprendizaje experiencial. La investigación, de enfoque cualitativo, exploratorio y experimental, se desarrolló como un aprendizaje basado en proyectos que integra experimentación material, fabricación digital y reflexión crítica. Organizada en tres fases: diseño textil, generación de G-Code e impresión 3D con electrónica, la experiencia evidencia aprendizajes significativos y el potencial didáctico de la tejeduría digital para una formación interdisciplinaria alineada con la Industria 4.0.

295. Influencia de los modelos mentales sobre investigación educativa en la gestión del conocimiento

Beatriz Lorena Caicedo Guevara, Corporación Universitaria Minuto de Dios

[B.20] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El presente estudio doctoral se fundamenta en el reconocimiento de los procesos cognitivos que los docentes constru-

yen acerca de la investigación educativa y en la manera en que estas influyen en la generación, interpretación y aplicación del conocimiento. El objetivo principal consiste en analizar los modelos mentales sobre investigación de los profesores de la Maestría en Educación virtual de la Corporación Universitaria Minuto de Dios (UNIMINUTO), así como su incidencia en la gestión del conocimiento y en la práctica pedagógica. De manera que, para alcanzar este propósito, se adopta un enfoque cualitativo, bajo la modalidad de estudio de caso y con un alcance descriptivo-interpretativo. Se emplean técnicas de recolección de información como entrevistas semiestructuradas, encuestas y grupos focales. La muestra está conformada por 16 docentes con contrato vigente en la Maestría en Educación de UNIMINUTO. El análisis de los datos se desarrolla mediante procesos de tabulación y codificación apoyados en el software Atlas.ti, versión 25. En efecto, el estudio aporta reflexiones que vinculan los modelos mentales sobre investigación educativa con la formación docente, la construcción de escenarios democráticos y la transformación de territorios, sistemas, prácticas pedagógicas y curriculares. Se impulsa, además, una postura crítica que trasciende la discusión epistemológica y favorece experiencias educativas significativas, orientadas a consolidar una sociedad más equitativa y transformadora. En este sentido, el proyecto de tesis doctoral adquiere una relevancia especial al ofrecer la posibilidad de comprender cómo el conocimiento científico se vincula con el desarrollo social. Estas iniciativas resultan significativas porque permiten fortalecer la formación investigativa, impulsar el desarrollo profesional docente y favorecer la aplicación práctica de la investigación en diversos contextos educativos. Asimismo, la valoración positiva de la educación virtual, la eficacia de la mentoría digital y los beneficios asociados a la innovación tecnológica consolidan la pertinencia e impacto de esta línea de estudio.

296. Desmotivación docente, inclusión y tecnología: IA como aliada en el aula

Gabriela Scaella, Carla Laura Milani, Colegio San José
[B.20] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

La enseñanza inclusiva busca garantizar aprendizajes significativos para estudiantes diversos, pero suele generar desmotivación docente debido a la sobrecarga laboral, la falta de formación específica, las limitaciones institucionales y el temor al uso de tecnologías emergentes. En este contexto, la tecnología educativa y la inteligencia artificial pueden funcionar como aliadas clave: permiten adaptar contenidos, personalizar evaluaciones, analizar trayectorias de aprendizaje y diseñar materiales accesibles. Su uso estratégico reduce la carga docente y favorece la motivación profesional. Con formación práctica y apoyo institucional, la tecnología no reemplaza al docente, sino que amplía sus capacidades para una inclusión educativa sostenible.

297. Roteirização de vídeos instrucionais de curta duração baseada na teoria da carga cognitiva

Arthur Reckelberg, Ricardo M. Ellensohn, Universidade Federal do Rio Grande do Norte
[B.20] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

O uso de vídeos de curta duração, no ambiente da sala de aula invertida, tem encontrado importantes espaços de discussão e desenvolvimento. O roteiro é a etapa da criação que se caracteriza pela estruturação cronológica do texto, imagens, falas, enquadramento, iluminação e atuação. O uso da teoria da carga cognitiva no processo de construção dos roteiros é capaz de fornecer diretrizes que podem mitigar a sobrecarga da memória de trabalho e, desta forma, otimizar os estímulos cognitivos no espectador, aumentando sua eficácia enquanto recurso educacional.

298. Inteligencia artificial en las aulas

Jaquelina Serrano, EESO 549 y 254
[B.20] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El presente proyecto tiene como propósito promover la alfabetización digital e introducir a docentes y estudiantes del nivel secundario en el uso pedagógico de la Inteligencia Artificial (IA). A través de talleres, capacitaciones y charlas interactivas, se busca acercar herramientas de IA que faciliten la enseñanza y el aprendizaje, fomentando una mirada crítica, creativa y responsable sobre la tecnología. La propuesta pretende reducir la brecha digital existente, potenciar el uso de recursos tecnológicos en el ámbito educativo y acompañar a las instituciones en la incorporación de la IA como herramienta de apoyo para la personalización del aprendizaje, la resolución de problemas y la innovación pedagógica. El proyecto se desarrollará en distintas escuelas secundarias de la ciudad de San Lorenzo, a lo largo del año lectivo, con encuentros presenciales de dos horas destinados a distintos grupos de estudiantes y docentes.

299. Evaluación Formativa mediante Recursos Multimodales

Guadalupe Lopez Acuña, Analía López Ale, Universidad Nacional de Catamarca
[B.20] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Presentamos una experiencia didáctica innovadora y de evaluación formativa que integró las cátedras de Lengua Inglesa III y Fonética III. En este trabajo, los estudiantes realizaron videos y podcasts vinculados a los contenidos de ambas asignaturas, en un proyecto conjunto guiado y evaluado de manera colaborativa por las dos cátedras. Esta iniciativa permitió transformar las prácticas de enseñanza y evaluación mediante un enfoque integrado e interdisciplinario, fortaleciendo la articulación cu-

ricular, promoviendo la producción multimodal y favoreciendo una participación estudiantil más activa y significativa. Además, la experiencia estimuló el desarrollo de competencias comunicativas, reflexivas y tecnopedagógicas esenciales para su formación profesional.

300. Libros Digitales Accesibles / Ceibal - UNICEF (Uruguay)

Juan Arrillaga, Denise Camou Torrendell, Ceibal UNICEF Uruguay
[B.20] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

Este proyecto, desarrollado por Ceibal en convenio con UNICEF y OpenAI, busca reducir las brechas educativas que enfrentan niños con discapacidad, creando libros digitales accesibles que permitan que todos los estudiantes aprendan juntos. La iniciativa integra investigación aplicada para identificar buenas prácticas en el diseño e implementación de recursos inclusivos, incorporando lectura en voz alta, videos en lengua de señas, ajustes visuales e interacción adaptada. A través de pilotos en escuelas y el trabajo con expertos en pedagogía, lengua y accesibilidad, el proyecto apunta a modelos escalables y sostenibles para garantizar materiales digitales inclusivos para cada estudiante.

301. Pensar, decidir, proyectar: una mirada pedagógica

Gustavo Leonardo Fornari, Andrea Carnicero, FAU UNLP
[B.20] IA, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES

El trabajo presenta la incorporación de fundamentos algorítmicos y herramientas de análisis multicriterio en la enseñanza del proyecto arquitectónico. Se exploran metodologías que combinan lógica, geometría y optimización para fortalecer la toma de decisiones en contextos complejos. La propuesta integra grado y posgrado, articulando investigación, docencia y práctica profesional en entornos de diseño sostenible e innovador.

A

Adelaida Pagán Vega > p. 21
 Adriana Alvarez > p. 53
 Adriana Gabriela Segura > p. 27
 Agustina Argnani > p. 57
 Agustina Generoso > p. 27
 Agustina Giambelluca > p. 30
 Agustina Seoane > p. 30
 Akemi Shaiel Hernández Rojas > p. 20
 Aldana Neme > p. 8
 Aleida Rojas Barranco > p. 20
 Alejandro Flores Solís > p. 11
 Alex Honório Lima Filho > p. 30
 Ali Iddar > p. 55
 Alice Roque Lopes > p. 52
 Alicia Anaya Viay > p. 31
 Alicia Bonillo Calero > p. 14
 Alicia Catuogno 19
 Alma Galeana > p. 21
 Alonso Peñaherrera > p. 7
 Ana García Hernández > p. 33
 Ana Silvia Varrenti > p. 58
 Anahí Alvarez > p. 21
 Analía Alvarez > p. 21
 Analía Bozzalla > p. 25
 Analía Isabel Espinosa > p. 10
 Analía Isabel Espinosa > p. 39
 Analía López Ale > pp. 32, 60
 Analía N. Brarda > p. 58
 Analía Zaldua > p. 49
 Andrea Alessandra Losada Bohorquez > p. 19
 Andrea Alonzo > p. 45
 Andrea Carnicero > pp. 51, 61
 Andrea Guadalupe Urbano de Perez > p. 49
 Andrea Lopez Lluch > p. 18
 Andrea Medina-Enríquez > p. 7
 Andrea Pol > p. 22
 Andrea Silva > p. 4
 Andres Felipe Villegas Hidalgo > p. 12
 Andres Mauricio Arguello Vasquez > pp. 13, 49
 Annia Paola Montes Mendoza > p. 6
 Antonnionne Franco Leone Ribeiro > p. 47
 Ariana Lifschitz > p. 58

Ariel Roberto Canabal > p. 39

Arlene Fern > p. 38

Arthur Reckelberg > p. 60

B . C

Bayardo Murcia Melo > p. 12
 Beatriz Fernandez > p. 44
 Beatriz Lorena Caicedo Guevara > p. 59
 Bethsy Liliana Serrano Mariño > p. 52
 Betzabé Orenos > p. 22
 Blanca Lilia Hernández Reyes > p. 11
 Brenda Chacon > p. 53
 Bruno Racca > p. 54
 Camila Assis Peres Silva > p. 30
 Camila Espinosa Osses > p. 43
 Camila Labadie Apolo > p. 43
 Camilo Rojas > p. 37
 Carina Gramaglia > p. 18
 Carina Mellibovsky > p. 26
 Carla Laura Milani > p. 60
 Carla Mariela Corvalan > p. 16
 Carlos Castaño Moncada > p. 41
 Carlos David Laura Quispe > p. 56
 Carlos Enrique Cordero Ramos > p. 53
 Carlos Enrique Fernandez Garcia > pp. 17, 57
 Carlos Lenes > p. 10
 Carlos Ricardo Gonzales Garcia > p. 57
 Carmen Burgos > p. 24
 Carolina Agustina Klein > p. 57
 Carolina Anderson Carioni Amorim > p. 5
 Carolina Pepper > p. 38
 Cecilia Adriana Coccato > p. 55
 Cecilia Coccato > p. 29
 Ceibal Lina Olmos Velásquez > p. 43
 Celina Andino > p. 10
 Cesar Omar Sepúlveda Moreno > p. 6
 Christian Andoni Alvarez > p. 20
 Clara Elisa Tapia Nin > p. 24
 Claritza Arlenet Peña Zerpa > pp. 55, 57
 Claudia Alejandra Pilar > p. 15
 Claudia Buenahora Guichard > p. 21
 Claudia Patricia Navarro Bolívar > p. 29
 Claudia S. Barin > pp. 4, 22, 23, 35

C . D

Claudio Alejandro Ariza > p. 28
 Cristian Aguilar > p. 33
 Cristian Eduardo Secul Giusti > p. 13
 Cristian Ferrada > pp. 5, 28
 Cristina Amalia Lopez > p. 44
 Cristina Velázquez > p. 22
 Daniel Martinez > p. 37
 Daniel Quiroga > p. 22
 Daniel Ramirez > p. 39
 Daniel Roque Moreno > p. 52
 Daniela Espitia Limas > p. 40
 Dany Melissa Londoño Gil > p. 12
 David Gordillo Salguero > p. 51
 Dayana Alfaro > p. 7
 Débora Sanguinetti > p. 17
 Denise Camou Torrendell > p. 61
 Diana Lorena Ortega Valencia > pp. 5, 10
 Diana Marcela Taborda Cardona > p. 32
 Diana Milena Bello Gutiérrez > p. 13
 Diego Eduardo Apolo Buenaño > pp. 11, 27
 Diego Fernando Iorri Ruiz > p. 37
 Douglas Luís Riva Frozza > p. 35
 Duana A. Almeida > p. 23

E

Eddy Santiago Samudio Cuéllar > p. 46
 Edith Luna Villanueva > pp. 40, 46
 Edith Milena Bonilla Vivas > p. 16
 Eduardo San Rufo Ecay > p. 27
 Eilin Hernández > p. 20
 Eimy Soto > p. 17
 Elisa Sofía Landriel > p. 42
 Elisabet Gamboa > p. 37
 Elizabeth Cambor > p. 24
 Emanuel Damián Berdichevsky > p. 34
 Emilia Demichelis > p. 50
 Emiliano Horacio Vinocur > p. 25
 Enzo Mauricio Cárdenas Sandoval > p. 5
 Eric Bettros > pp. 26, 28
 Erick Alcides Martínez Carranza > p. 38
 Esteban Diego Lo Presti > p. 16

Esteban Franklin Hernández Quezada > p. 26
 Ethel Natalia Revello Barovero > p. 9
 Eugenia María Remussi > p. 43
 Eugenia Remussi > p. 57
 Eugenio Yennerich > p. 18
 Eva Santín Álvarez > p. 9
 Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez > p. 9
 Eviatar Josue Galindos Zegarra > p. 26

F . G

Fabián Esteban Luna > p. 12
 Fabio Andres Lizcano Prada > p. 34
 Fátima Iribarne > p. 24
 Fernanda Depoi > p. 35
 Fernando Blázquez Piñeiro > p. 56
 Fernando Ramón Ferreyra > p. 18
 Fiorella Liliana Lunardi Del Bosco > pp. 10, 39
 Florencia Torregiani > p. 50
 Florentina Guaita > p. 42
 Francisco Cárcamo Díaz > p. 28
 Gabriela Casenave > p. 49
 Gabriela Edith Vilanova > p. 54
 Gabriela Puga > pp. 43, 44
 Gabriela Scalella > p. 60
 Gallegos Leon > p. 27
 Geraisa Pichardo > p. 29
 Gilian Margiotta > p. 5
 Gimena Fernández > p. 58
 Gimena Inés Fernández > p. 49
 Gina Caicedo Bohorquez > p. 16
 Giovana Goretti Feijó Almeida > p. 9
 Gisela Mariel Muñoz > p. 7
 Gissela Naber > p. 21
 Gloria Bernarda Arroyo Pérez > p. 27
 Gloria Elena Gomez Escobar > p. 25
 Gonzalo Esteban Borzino > p. 34
 Graciela Padilla > p. 45
 Gregorio Herranz > pp. 41, 59
 Griselda Lehr > p. 5
 Guadalupe Lopez Acuña > pp. 32, 60
 Guadalupe Rodriguez > p. 36
 Guillermo Corfias > p. 54
 Guillermo Sánchez Borrero > p. 12

G . H . I

Gustavo Leonardo Fornari > pp. 51, 61
 Gustavo Pérsico > p. 54
 Gustavo Sansone > pp. 19, 43
 Harold Alvarez Campos > p. 11
 Hector Augusto Rotavista Hernandez > pp. 28, 37
 Heyler Andrés Barrera Vargas > p. 37
 Hugo Rolando Baigorria > p. 41
 Inés del Castillo > pp. 618
 Inés Juarez > p. 33
 Ingrid Suescun > p. 38
 Irene Arce Marín > pp. 23, 31, 44
 Irene Salinero-Sánchez > p. 6
 Isabel Cristina Murillo Murillo > p. 32

J

Jacqueline Rincón Córdoba > p. 39
 Jaime Lloret > p. 43
 Jaquelina Serrano > p. 60
 Javier Alonso Jimenez Munoz > p. 44
 Javier García Figueroa > p. 52
 Javier Gil Quintana > p. 59
 Jesica Anabela Suarez > p. 50
 Jessika Daniela López Capacho > p. 37
 Jimena Franzoni > p. 46
 Joaquin Mendez > p. 57
 Johana Milagros Villon Cristobal > p. 50
 Joisy Johana Galan Orozco > p. 11
 Jorge Ruben Varas > p. 54
 José Alejandro Grimaldo López > p. 41
 José Antonio García Cano > p. 5
 José Ernesto Boscato > p. 32
 Jose Francisco Fernandez Garnica > p. 55
 José Luis Santorcuato-Tapia > p. 43
 José Romero > p. 46
 Josefina Alsogaray > p. 39
 Juan Arrillaga > p. 61
 Juan David Carrión > p. 37
 Juan Manuel Musante > p. 39
 Julia Edith De la Iglesia > p. 41
 Juliana Martinez Lozano > p. 59
 Julieta Bentivenga > p. 34

Julieta Fiotti > p. 43
 Julio Manuel Pereyra > p. 15
 Justina Del Valle Salas > p. 6

K . L

Karen Liévano > p. 11
 Karina Sarro > p. 35
 Lady Andrea Suárez Carvajal > p. 9
 Larissa Mota Pinto > p. 23
 Laura Carlesimo > p. 40
 Laura Edith Hernández > p. 58
 Laura Galvis Avendaño > p. 49
 Laura Valoppi > p. 30
 Leandro Sterzovsky > p. 13
 Leonardo Gustavo Prieto > p. 35
 Leonardo Jose Pacheco Trujillo > p. 10
 Leopoldo Marechal > p. 18
 Leticia Tobalina Pulido > pp. 25, 51
 Leyre García Lanza > p. 25
 Liliana Argelia Casar Espino > p. 45
 Liza Catalina Trujillo Giraldo > p. 7
 Lorena Bidegain > p. 41
 Lorena Jackeline Aux Moreno > p. 15
 Lorena Karmiol > p. 38
 Lucia Mendoza > p. 6
 Lucía Sierra Velásquez > p. 10
 Luciana Terreni > p. 20
 Luis Alberto Almanza Ope > p. 56
 Luis Alberto Rodríguez Santos > p. 55
 Luis Rodolfo Lara > p. 28
 Luisa María Salazar Acosta > p. 22

M

Magdalena Cantamutto > p. 30
 Manuel Antonio Rodas Perez > p. 13
 Manuel Humberto Cortés González > p. 27
 Manuel Rancaño-Míguez > p. 51
 Manuel Villanueva Betancourt > p. 45
 Marcela Carrivale > pp. 6, 23, 37
 Marcela Díaz Trincado > p. 31
 Marcela Portillo > p. 19
 Marco Antonio Marín Alvarez > p. 28

M

Marcos Klein > p. 48
 María Clara Leal Da Silva > pp. 22, 23
 María Claudia Albornoz > p. 49
 María Claudia Taretto > p. 30
 María de los Milagros Telechea > p. 34
 María de Lourdes Fuentes Fuentes > p. 33
 María del Carmen Williams Pellico > p. 33
 María Elena Molina Ayala > p. 52
 María Ester Esponda > p. 50
 María Eugenia Agüero > p. 51
 María Eugenia Lunad Rocha > p. 15
 María Fernanda Duarte Plaza > p. 14
 María Florencia Tomat > p. 45
 María Isabel Salinas > p. 11
 María Julieta Lombardelli > p. 26
 María Laura Del Franco > p. 7
 María Laura Videla > p. 36
 María Marta Coria > p. 14
 María Marta Mariconde > p. 15
 María Paula Gago > p. 16
 María Paula Trucchi > p. 27
 María Prieto > p. 45
 María Rita Montes > p. 59
 María Soledad Chiramberro > p. 58
 María Valeria Limina Sutin > pp. 40, 46
 Mariana Arroyo > p. 16
 Mariana Pelliza > p. 26
 Mariana Raquel Paz > p. 32
 Marianela Coronel Garriga Richetti > p. 53
 Mariano González Alonso > p. 17
 Mariel Garcia-Hernandez > p. 28
 Marina Falasca > pp. 22, 36
 Marina Piaggio > p. 59
 Mario Arturo Pinilla > p. 49
 Marisa Elena Conde > p. 32
 Marta Lescano > p. 32
 Marta Liliana López Preciado > p. 16
 Martha Dorati > p. 44
 Martin Gonzalez De La O > p. 20
 Matías Javier Romani > p. 44
 Matías Riccardi > p. 48
 Melany Centeno Korschunov > p. 58

Mercedes Pitaluga > p. 32
 Miguel Angel Pabón Maestre > p. 14
 Miguel Duque > pp. 47, 55
 Miguelina Rodríguez > pp. 47, 55
 Mirta Ferreyra > p. 57
 Mixzaida Yelitza Peña Zerpa > pp. 55, 57
 Mónica Antúnez > p. 21
 Mónica Fernández > p. 19
 Nadia Estefanía Dalcol > pp. 26, 28
 Natalia Carolina Godoy > p. 52
 Natalia Ocampo Henao > p. 33
 Natalia Sabrina Gonza > p. 35

N . O

Nerea Blanco-Martínez > p. 51
 Nestor Damian Ortega Mendez > p. 24
 Nicolás Wildner > p. 41
 Ninoska Merchan > p. 59
 Niurys Lázaro Alvarez > p. 51
 Nora Karina Aguilar Rendón > p. 31
 Nora Luz Quiroz Santiago > p. 34
 Noralbis de Armas Rodríguez > pp. 20, 51
 Olga Osnayo > p. 24
 Olivia Brau > pp.13, 17
 Oscar Castañeda > p. 39

P . Q . R

Pablo Agustín Olmos > p. 9
 Pablo Tenaglia > p. 25
 Paola Dellepiane > p. 25
 Patricia Iurovich > p. 19
 Paula Freiria > p. 19
 Paula Lia Daneri > p. 36
 Paula S. Vizio > p. 14
 Pedro Emilio Mastella Dal Forno > p. 35
 Pedro Enrique Espitia Zambrano > p. 9
 Pedro Luis Figueroa > p. 17
 Pedro Sorto > p. 38
 Percy Negrete Salazar > p. 48
 Pietro Giuseppe > p. 27
 Porfirio Puig > p. 47
 Rafael Ángel-Bravo > p. 31

R

Renata Lucero > p. 49
 Ricardo Arrubla Sánchez > p. 16
 Ricardo M. Ellensohn > pp. 48, 60
 Roberto Jesús Sayar > p. 35
 Rodrigo Fabian Huertas Cornejo > p. 50
 Rodrigo Pissetti > p. 45
 Rogério Turchetti > p. 55
 Romina Markdorf > p. 4
 Romina Rovagnati > p. 30
 Rosalía Guerrero Escudero > p. 26
 Rosana Leonor Gonzalez > p. 15
 Rosanna Griselda Moran > pp. 15, 29, 55
 Rubén Dar Chavez Caballero > p. 52
 Rubén Riera > p. 38
 Ruth Verónica Martínez Loera > pp. 10, 47, 52

S

Sabrina F. de Castro > p. 23
 Sabrina Mariel Romero > p. 37
 Sabrina Oliva > p. 7
 Samanta Bologna Piriz > p. 40
 Sandra Cabrera > p. 14
 Sandra Flores Guevara > p. 26
 Sandra Garrido Romero > p. 56
 Sandra Natalia Barros Cordoba > p. 34
 Sandra Patricia Rodríguez Lamus > p. 9
 Sandra Viviana Papa > p. 16
 Santiago Osnaya Baltierra > p. 38
 Sebastian Giraldo > p. 47
 Sebastian Kevin Parra Lara > p. 8
 Sergio Alberto Tapias Uribe > p. 34
 Sergio Andres Magaña Saa > p. 46
 Sergio Luis Nández Alonso > p. 54
 Sergio Magallanes > p. 57
 Sergio Salazar > p. 52
 Shirley Carreño Rojas > p. 8
 Sialia Karina Mellink Méndez > p. 34
 Silvana Carnicero Sanguinetti > p. 33
 Simón Gil Tévar > pp. 33, 59
 Sonia Olmedo > p. 8
 Sonia Rodríguez-Fernández > p. 42
 Stella Pasquariello > p. 51

T . U . V

Taís de Souza Alves Coutinho > p. 8
 Tamara Olmedo > p. 36
 Tibaire Labrador > p. 42
 Valeria Berler > p. 46
 Valery Anayansi Ochoa Perdomo > p. 36
 Vanesa Claudia Barbosa > p. 20
 Vanessa Navarro Angarita > p. 27
 Vaslak Rojas Torres > p. 4
 Verónica Estrella > pp. 36, 45
 Verónica Lescano Galardi > p. 46
 Verónica Rafaelli > p. 56
 Vicente Lorca > p. 47
 Víctor Pezet Boeri > p. 7
 Victoria Sol Hernando > p. 40
 Viviana Cappello > p. 4

W . X . Y . Z

Walter Temporelli > p. 39
 William Andres Bonilla Caizan > p. 8
 William Cosme > p. 23
 Wolfgang José Guerrero Ramírez > p. 5
 Yadira Virginia Garcia Mondragon > p. 48
 Yael Kañevsky > p. 38
 Yolanda Poveda Burgos > p. 48
 Yvonne Blajeau Bent > p. 50
 Zafira Ais > p. 45
 Zulay Calderón > p. 56



Facultad de Diseño
y Comunicación