

Interfaces en Palermo X. Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa. Congreso para Docentes, Directivos, Profesionales e Instituciones de Nivel Medio y Superior

Fecha de recepción: junio 2022

Fecha de aceptación: agosto 2022

Versión final: octubre 2022

Onofre, María Elena (*)

Resumen: Este volumen reúne contribuciones que describen y analizan experiencias pedagógicas significativas relacionadas con la creatividad, las tecnologías, los entornos digitales, los nuevos lenguajes, los nuevos campos profesionales, las comunicaciones y los proyectos institucionales. Todas estas experiencias han sido desarrolladas dentro del ámbito de la educación media y superior de América Latina. Este número de la publicación Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° 56, integra, 21 artículos académicos correspondientes a ponencias presentadas en la Edición X del Congreso Interfaces realizadas los días 26, 27, 28, 29 y 30 de septiembre 2022. Las intervenciones abordan, entre otros temas, la influencia de las tecnologías en el ecosistema educativo de la región, el desarrollo de la creatividad en el ámbito educativo, el surgimiento de nuevos lenguajes y nuevas formas de representación, nuevas plataformas y estrategias de comunicación, innovación e integración social, acciones de impacto en la comunidad, nuevos paradigmas del campo profesional y laboral, empleabilidad, nómades digitales y emprendedorismo.

Palabras clave: Diseño – creatividad – innovación – pedagogía – Congreso Interfaces

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 62]

Introducción

El congreso Interfaces en Palermo es un evento de carácter gratuito organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Su décima edición se llevó a cabo los días 26, 27, 28, 29 y 30 de septiembre 2022, en modalidad híbrida (presencial y virtual). Interfaces en Palermo es un espacio de encuentro para instituciones, profesores, orientadores vocacionales y profesionales vinculados al quehacer educativo de los niveles de enseñanza media y superior. En este espacio se reflexiona y debate acerca de las tendencias que impactan en el ámbito educativo en los campos de la creatividad, el diseño y las comunicaciones. Incluye aportes vinculados a entornos digitales, redes sociales, vínculos interactivos, realidad aumentada, metaverso, e-gaming, Inteligencia Artificial IA, nuevas subjetividades, poéticas emergentes, innovación social, hábitos de consumo, nuevos lenguajes y futuros campos profesionales. El eje de las actividades se centra en la reflexión sobre la práctica, la pedagogía y las conductas emergentes. Las propuestas, que se desarrollan en comisiones de trabajo, ofrecen un marco teórico práctico para la comprensión de los nuevos enfoques pedagógicos que resultan de los cambios socioculturales experimentados en el ámbito de la enseñanza media y superior.

Organización y dinámica

La décima edición del Congreso Interfaces se realizó en modalidad virtual los días 26, 27, 28, 29 y 30 de septiembre 2022.

444 expositores de 13 países compartieron sus experiencias pedagógicas en 45 comisiones de trabajo en vivo. Una audiencia superior a los 800 participantes celebró la iniciativa y nutrió los debates sobre este escenario tan particular que atraviesa el sistema educativo global.

La actividad se organizó en comisiones distribuidas en 4 áreas temáticas: 1) Entornos digitales y tecnologías; 2) Creatividad: De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica; 3) Espacio Colegios: Proyectos Institucionales e Innovación educativa y 4) Pedagogía e investigación interdisciplinar: Dinámicas y proyectos pedagógicos innovadores, investigaciones y vinculaciones interdisciplinarias.

La dinámica del Congreso, contempló una participación individual de cada expositor para desarrollar sus contenidos y luego, al finalizar todas las participaciones programadas para la comisión, se abrió el debate y el intercambio de ideas, reflexiones y experiencias.

En cada comisión de trabajo se avanzó en la comprensión y desarrollo de estrategias sobre problemáticas comunes en los desafíos pedagógicos provocados por la irrupción de los entornos digitales y las nuevas tecnologías. La interacción y el intercambio de experiencias se desarrollan en un ámbito que promueve la confianza mutua entre profesionales de los distintos escenarios que configuran el ecosistema educativo de la región. A modo de conclusión, las ponencias presentadas presentaron casos reales e impulsaron debates sobre el impacto transversal de la pandemia todos los aspectos de la vida personal y colectiva. Se abrió debate sobre el uso eficaz de las tecnologías, la relevancia de los procesos creativos en la construcción del conocimiento, los procesos de evaluación, el desarrollo del pensamiento crítico, las fronteras del aula, la comunicación y el uso de los medios sociales, la exégesis e interpretación de datos sobre innovación educativa, entre otros.

Como en todas sus ediciones, la participación en el Congreso es libre y gratuita tanto para expositores como para participantes y audiencia en general.

Los resúmenes de todas las conferencias están disponibles en la versión digital de la Agenda de Actividades, disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/interfaces/agenda.php

Agenda de actividades

A continuación detallamos las Comisiones con sus respectivos coordinadores. Las grabaciones de las comisiones estarán disponibles en nuestro canal de Youtube: <https://www.youtube.com/c/ConferenciasDC>

Áreas temáticas:

1. **Entornos digitales y tecnologías:** Experiencias pedagógicas en entornos digitales y tecnologías
2. **Área Creatividad en el Aula:** De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica
3. **Espacio colegios:** Proyectos Institucionales e Innovación educativa
4. **Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar:** Dinámicas y proyectos pedagógicos innovadores, investigaciones, vinculaciones interdisciplinarias.

A continuación se transcribe sintéticamente el contenido de cada ponencia presentada en la Décima Edición del Congreso Interfaces Virtual (septiembre-octubre 2022). Esta presentación del tema a desarrollar ha sido producida por los propios expositores. En su décima edición el Congreso presentó 358 actividades distribuidas en comisiones de trabajo.

1. Implicancias del regreso a la presencialidad plena en Educación Superior. Cristian Martín Arellano, Adriana Mallo [Universidad Nacional de San Luis] - Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

En 2020 y 2021, muchos consideraban que sería lamentable no capitalizar los aprendizajes adquiridos durante la pandemia. Afirmaban, además, que era necesario redefinir el propósito de la educación superior, garantizando una “nueva educación” más acorde al mundo actual y abandonar un sistema obsoleto que, desde hace años, clama por reformas de fondo. Sin embargo, en 2022, el Ministerio de Educación decidió que las universidades volvieran a la presencialidad plena. Ante esta dicotomía, el objetivo de este trabajo es analizar las implicancias de la vuelta a la presencialidad, teniendo en cuenta las potencialidades de la educación virtual, principalmente en relación con la educación inclusiva.

2. La comunicación: Aspecto fundamental para la construcción de acuerdos, la mejora de los vínculos y el clima institucional - Anakarina Battallino [DGEI]

La comunicación: Aspecto fundamental para la construcción de acuerdos, la mejora de los vínculos y el clima institucional. La verdadera comunicación no comienza hablando sino escuchando. La principal condición de un buen comunicador es saber escuchar. (Mario Kaplún) La comunicación es inherente a la naturaleza humana y, por tanto, un aspecto fundamental de las instituciones educativas en las que las relaciones interpersonales hacen a la concreción de los objetivos institucionales. El reto principal para conseguir estos objetivos comunes y establecer acuerdos, es comunicarse con fluidez. Es a

través de la comunicación que las personas logran el entendimiento, la coordinación y la cooperación, haciendo viable el crecimiento. En especial en este contexto y momento cobra un sentido relevante dentro de las instituciones educativas saber cómo comunicar y qué comunicar. Sin embargo, el acto de comunicar en una institución educativa debe adquirir un matiz de formalidad y debe cumplir con determinados principios que aseguren que el mensaje no sea tergiversado o se desvirtúe durante el proceso. Es por ello que la transmisión del mensaje debe ser a través de una comunicación asertiva, clara, comprensible para el receptor, procurando el respeto y la armonía dentro de las instituciones. De allí la importancia de un proceso comunicativo que sea el eje motivador que facilite la interacción, mejore las condiciones, las relaciones y propicie los buenos vínculos del equipo y de todos los actores institucionales. Es necesario entonces, detenerse en el análisis para diferenciar comunicación de información. Otro aspecto relevante es tener en cuenta los circuitos formales y no formales por los que circula la información. Es fundamental como institución acordar la concepción de comunicación, los canales, los medios y modos. Esto supone espacios liderados por los equipos directivos para el desarrollo de capacidades esenciales para el desempeño profesional docente donde: se potencie el intercambio de opiniones, el debate, la argumentación, la incorporación de nuevas visiones, etc; se promueva el diálogo entre y con los diferentes actores que conviven en las instituciones; se logre una comunicación genuina entre los adultos; se sostengan prácticas comunicativas poniendo en valor acuerdos y desacuerdos; se habilite y potencie el uso de nuevas herramientas de las TICs para esta comunicación asertiva.

3. Invención y descubrimiento de formas mediante diseño de programación visual con Grasshopper - Flavio Bevilacqua [Universidad Nacional de Río Negro]. Área Entornos digitales y tecnologías

Se trata de exponer los resultados de una experiencia concreta de un taller de introducción a la morfología utilizando el lenguaje de programación visual Grasshopper. El taller se realizó en el año 2021 en la Universidad Nacional de Río Negro, al haber sido dictado de manera sincrónica en la web, fue de alcance nacional; y formó parte del plan de estudios de la carrera de Diseño de Interiores y Mobiliario al encuadrarse dentro de las materias optativas de esta carrera de grado. Se espera poder compartir los aciertos, sorpresas y errores en relación al dictado de este taller.

4. El diseño y la administración unidos creativamente en el aula - Lorena Bidegain, María Fernanda Comparatore [Universidad de Palermo]. Área Creatividad en el Aula

La siguiente ponencia, intenta transmitir la experiencia que realizamos año tras año en la escuela donde damos clases. Decidimos implementar el Design Thinking desde nuestras materias en la Escuela, con un cruce interdisciplinario. Así de a poco fuimos haciendo que los alumnos de los quintos años que compartimos, tengan sus propios Microemprendimientos y que cada detalle, Naming, marca, paleta cromática, Tipografías, usos de la marca y aplicaciones de la misma, queden plasmados en

un Manual de marca. Empezamos a ver que algunos, se recibían y continuaban con sus emprendimientos. Lo lindo fue que volvían a nosotras para consultarnos situaciones que empezaban a suceder. Presentaremos proyectos desde la instancia de bocetos hasta la puesta en escena en una feria donde los alumnos venden sus productos.

5. Aula Maker - Experiencias STEAM - Ana María Bravo, Patricio Müller [Educabot]. Área Entornos digitales y tecnologías

Es un espacio lúdico y flexible diseñado por Educabot y propuesto a las escuelas para potenciar las habilidades STEAM, estimular la creatividad y promover el trabajo colaborativo y las habilidades blandas en niños y adolescentes, a través de la Cultura Maker. Un proyecto pensado para convertir un aula escolar en un laboratorio de tecnología, con docentes especializados, proyectos pedagógicos basados en la experimentación, equipo técnico y tecnológico que incluye robótica, electrónica, impresoras 3D, entre otras herramientas.

6. Proyecto de un vivero de árboles nativos para producción y plantación - María Ana Calviño [Colegio Northfield]. Área Espacio Colegios

El pedido del colegio fue desarrollar un proyecto de “Ciudadanos Sustentables” que involucrara la posibilidad de trabajar en espacios fuera del aula y donde los alumnos “metieran mano”. Teniendo en mente el concepto de sustentabilidad, y pensando en (a) cómo habrá sido el paisaje donde se encuentra ubicado el colegio, (b) qué podríamos hacer nosotros para recuperar la biodiversidad de ese ambiente y (c) que la propuesta sea una estrategia de reducción y/o compensación de emisiones de CO₂, propusimos desarrollar con los alumnos un vivero de árboles nativos a partir de semillas de una especie que correspondiese a la región.

7. Prácticas en Responsabilidad Social o el dilema de la responsabilidad social educativa - Jhoan Manuel Camargo, Juan Manuel Caicedo Atehortúa [Corporación universitaria Minuto de Dios]. Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Se busca visibilizar las características de la asignatura Práctica en Responsabilidad Social y cómo a través de los proyectos que se llevan a cabo desde la sede Buga se ha logrado generar un impacto significativo en la comunidad, pero también llevar el mensaje misional por fuera de la comunidad académicas y a la vez realizar acciones de responsabilidad social, voluntariado y formación para la vida. Finalmente, generar una reflexión acerca de los retos y dificultades que tienen las universidades frente a la apuesta por la responsabilidad social.

8. Inclusión docente: una experiencia desde la perspectiva inversa - Cecilia Carabajal [UNCA]. Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Entre el conjunto único de circunstancias existentes en nuestras aulas, ¿Cómo se procede cuando el grupo de alumnos trabaja armónicamente en sus procesos cognitivos y es el docente el que viene a integrarse? La presente ponencia relata cómo se reconstruyeron los principios de las prácticas pedagógicas, los conceptos de integración e inclusión y el abordaje de los alumnos con discapacida-

des del Taller de Inglés dictado por el grupo de voluntarios independientes, GRUVII en la Asociación APYFADIM. Los principios de la educación integral, el rol del docente y el valor del conocimiento construido en una responsabilidad social compartida son resignificados.

9. La evaluación formativa en la educación a distancia y el uso de las rúbricas - Liliana Casar Espino [Universidad de las Ciencias Informáticas]. Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El concepto de evaluación se ha restringido tanto, que para la mayoría de los educadores e investigadores, se refiere simplemente al proceso de la medida del éxito de la enseñanza en términos de las adquisiciones observables de los estudiantes. Evaluar históricamente se ha hecho sinónimo de examinar. En este trabajo se hace un análisis de las diferentes concepciones de evaluación del aprendizaje y se describe el uso y las características de las rúbricas para la evaluación formativa en la educación a distancia.

10. Abordar la interdisciplina en la escuela secundaria: más que un desafío. Gabriela Casenave, Cristina Iturralde [Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires]. Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Este trabajo presenta una experiencia en el marco de un Proyecto Interdisciplinario Orientado, que busca propiciar la creación de ecosistemas de aprendizaje online y offline en escuelas secundarias rurales de una ciudad de rango medio de la provincia de Buenos Aires. La experiencia, desde el abordaje interdisciplinario entre Ciencias Naturales y Sociales, supone la construcción conjunta de una programación didáctica que favorezca la producción de aprendizajes con valor epistemológico, social y emocional, aprovechando también las posibilidades que aportan las TIC frente a la complejidad de las aulas.

11. La universidad y el mundo laboral: revisando el vínculo - María Marta Coria [Universidad Tecnológica Nacional y Universidad del Salvador]. Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Esta ponencia explora los vínculos entre la universidad y el mundo laboral actual, proponiendo nuevas miradas sobre la contribución de la formación universitaria al desempeño laboral de los egresados. El trabajo muestra los resultados de un estudio exploratorio realizado con dos grupos de estudiantes de una carrera de tecnicatura en energías sustentables, un grupo cursando primer año y el otro próximo a graduarse. La ponencia contribuye a profundizar el conocimiento sobre los idearios vinculados con la formación universitaria, los nuevos contextos laborales y las expectativas de los graduados en cuanto a sus oportunidades laborales y profesional.

12. Diseño de cursos en línea masivos y abiertos - Noralbis De Armas [uci]. Área Entornos digitales y tecnologías

Los Cursos Online Masivos y Abiertos (MOOC) son una forma de enseñanza organizada, que ofrece facilidades para la autoformación y el aprendizaje social en línea durante toda la vida. Son muchas y variadas las instituciones educativas en el mundo que están incorporando

cada vez más esta forma de enseñanza, con el objetivo de atender las necesidades de aprendizaje tanto formal como informal sin limitaciones de edad, lugar y tiempo. En vista de ello, es oportuno incorporar estos tipos de cursos como otra forma de enseñanza. Además de las características comunes entre todos los MOOC, en estos cursos las interacciones entre los participantes y de estos con el contenido deberán ser una de las formas de contribuir al aprendizaje individual y colectivo. Dadas las características mencionadas, estos tipos de cursos son totalmente diferentes a los que se conocen hoy como cursos o formación a distancia, por lo que el objetivo de este trabajo es describir las recomendaciones para el diseño de los MOOC. Palabras clave: Cursos online masivos y abiertos.

13. TIF: Imaginarios, desafíos y posibilidades en la producción y comunicación del conocimiento en la universidad - Héctor Francisco de Hoyos, Rafael Eduardo Cobo, Rodrigo Palma [Facultad de Psicología. Universidad Nacional de La Plata]. Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Una problemática reciente en la Facultad de Psicología de la UNLP, está relacionada con la implementación del Trabajo Integrador Final, último requisito para la graduación. En base a esta situación, una de las preguntas que orienta este proyecto, impulsado por la cátedra Taller de Producción Textual es ¿Cuáles son las dificultades que se encuentran en la producción del TIF? Consideramos, como actores privilegiados en este proceso, que una investigación sobre la implementación del TIF, puede ayudar a construir estrategias para su profundización y mejora, para acompañar las políticas de egreso que sostiene nuestra universidad.

14. Multimodalidad post pandemia como instrumento paragógico en la capacitación docente - Miguel Duque [UNELLEZ]. Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La presente investigación surge como el producto de la búsqueda de respuestas a la diversidad de problemas que poseen los docentes en educación universitaria en las prácticas pedagógicas virtuales, lo que ha generado complejidad respecto a los estilos de aprendizaje que organizan para el trabajo propio, trata la experiencia de E-Learning multimodal Post Pandemia en una comunidad docente de educación superior de varios estados de Venezuela, la multimodalidad vista como una teoría de múltiples modos de comunicar extrapolada al E-learning se entiende por múltiples canales de enseñanza, desde herramientas de mensajería hasta plataformas LMS. Colocando como ingrediente cualitativo la paragogía.

15. Debate asincrónico virtual como estrategia de aprendizaje en nivel superior - Pedro Figueroa [Escuela Superior de Comercio]. Área Entornos digitales y tecnologías

El debate suele ser una técnica muy utilizada en educación, y en especial en el Nivel Superior. Con ella se busca que los estudiantes manifiesten su postura crítica, argumentada y precisa sobre un tema de discusión, ya sea sobre una idea, una situación, un concepto o una teoría. Generalmente el debate se asocia a una instancia sincrónica y presencial donde ocurre el intercambio. Sin embargo,

con el uso de nuevas tecnologías, esta propuesta puede potenciarse y ampliarse, en especial en grupos numerosos de alumnos. Así, se mostrarán dos experiencias de debate asincrónico virtual en Nivel Superior como estrategia de aprendizaje.

16. Aulas híbridas y plataformas gamificadas - Natalia Gil [Matic Soluciones]. Entornos digitales y tecnologías

¿Qué es un aula híbrida? ¿Cuándo son necesarias? ¿Qué necesitamos para brindar una buena experiencia de aprendizaje en esta modalidad a todos nuestros alumnos? ¿Qué pueden aportarnos las plataformas gamificadas de educación virtual? Sobre todos estos temas hablaremos en esta ponencia y los asistentes tendrán la posibilidad de probar una plataforma en tiempo real y con sus estudiantes.

17. Cuando aprender de memoria se torna significativo. La enseñanza del pasado reciente en la escuela secundaria - Mariangeles Glok Galli. Área Entornos digitales y tecnologías

El trabajo en torno a la historia reciente nos interpela a problematizar los procesos y dar cuenta de los modos en que desde el presente se construyen las narrativas para darle sentido. Las TIC se constituyen en una oportunidad para promover en las escuelas formas significativas de comprender el pasado. El abordaje de lo ocurrido en la última dictadura implica no solo analizar historia a escala nacional, sino también indagar acerca de lo ocurrido en las comunidades. Aquí cobran centralidad los lugares de memoria, marcaciones territoriales que dan cuenta del pasado y le otorgan significado en el presente.

18. Cómo reducir la brecha educativa en Educación Básica - Nerina Gomez [AcamyKids]. Área Creatividad en el Aula

Ponencia orientada a mi experiencia trabajando con AcamyKids y cómo esta app desarrollada para la Educación Básica en las asignaturas de Matemática y Lenguaje y Comunicación, ha generado un impacto en las escuelas rurales de Chile. Basándome en los beneficios que ofrece y su funcionalidad offline; explicaría las ventajas de utilizar esta y otras apps y cómo implementarlas de forma innovadora. Haciendo uso de diferentes metodologías como ABP, o Clase Invertida con o sin el uso tecnología, para de esta manera, intentar reducir la brecha educativa en Educación Básica o Primaria.

19. Young IAM - María José Guasp Florit [Bellver International College]. Área Espacio Colegios

Young IAMs es un curriculum de autoconocimiento para adolescentes complementario al programa escolar normativo a través del cual los jóvenes toman conciencia de sus talentos y de lo que son más allá de lo que hacen o aprenden. A través de talleres prácticos adquieren técnicas y recursos que identifican y potencian sus cualidades naturales, al tiempo que aprenden cómo ponerlas al servicio de su comunidad y poder desarrollar una vida plena siendo fieles a lo que les hace auténticamente genuinos. Young IAMs se dirige a jóvenes de entre 12 y 18 años y construye para ellos un espacio de seguridad y confianza donde conocerse mejor, reconocer sus talentos e imaginar cómo ponerlos en práctica en el mundo que ellos encontrarán.

20. Especialidad de diseño y su semillero de investigación de la imagen Laboratorio Creativo MegaPixel - Jimena P. Guerrero Estupiñán [Técnico Industrial Julio Flórez] Área Creatividad en el Aula

Es un espacio voluntario donde los estudiantes de la especialidad de Diseño van voluntariamente a compartir e impartir saberes entre pares, donde se fomenta la investigación, la innovación, las nuevas tecnologías y la creatividad enfocada al Diseño Gráfico, la comunicación visual y audiovisual. Tomándolos como herramientas para solucionar necesidades de su comunidad en temáticas como: Equidad de género, Rescate cultural, Líderes sociales, Empoderamiento femenino, etc. Trabajando las ODS y Fomentando la investigación, la creatividad, las TIC, la innovación. Fortaleciendo el pensamiento crítico, el aprendizaje autónomo y colaborativo entre pares, la producción creativa, transformándolos en jóvenes agentes de cambio de su comunidad.

21. Desafíos y re-construcciones en la era pospandemia. Pensando escenarios de inclusión y alfabetización digital - Federico Jorge Laje, Dardo Fabian Santich [Universidad Nacional de la Patagonia Austral] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Se propone introducir algunos ejes del debate en torno al sentido de la educación en la época actual. Reconocer las rupturas y continuidades en las políticas educativas de inclusión digital de la última década en contraste con la época presente de pandemia y post pandemia, vinculadas al uso intensivo y sin precedentes de las Tecnologías Digitales en el aula y en las propuestas educativas

22. Demorarnos para aprender - Gustavo Lento Navarro [Universidad de Palermo]. Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

En recuperación de la “pausa” perdida. Todo debe ser ágil, dinámico y veloz, el tiempo es escaso, cada vez es menor la duración. Nuestro tiempo ha sido celularizado y se acumula en pequeñas cápsulas de “atención-sentido”. El problema que nos aqueja en esta época acelerada es que para poder estimular la dimensión cognitiva y su posterior impacto en la dimensión perceptiva, necesitamos tiempo, pausa, demora. Aprender a esperar resulta una temática poderosa para trabajar en nuestras aulas, transitar la demora entiendo el tiempo como un pasaje más hacia territorios creativos podría ser eficaz para equiparar la inmediatez con que se pretende aprender y aprehender, es decir, “saber”. Un trabajo para nuestras aulas.

23. GEOGEBRA: Innovando en la enseñanza de la Matemática - Elva Beatriz Martínez [Colegio Provincial N°12] Área Entornos digitales y tecnologías

Las matemáticas en general son fundamentales para el desarrollo intelectual de los alumnos. Para favorecer el aprendizaje de la matemática desde la escuela se puede promover actividades que estimulen la memoria de trabajo, despertar la atención de los estudiantes por medio de la creatividad y la innovación, elogiar el esfuerzo de los alumnos, promover el entusiasmo por las matemáticas haciéndoles ver la importancia que tiene su aplicación en la vida cotidiana. Asimismo, esto le permitirá aplicar

lo aprendido en diferentes situaciones y dar sentido a los conceptos matemáticos a través de la misma vivencia.

24. El enfoque social y sostenible del hábitat en pandemia. Pautas de diseño para la co-vivienda de alta densidad - Fátima Mariana Medina, Liliana Ferrero, Claudia Ramos [Facultad de Arquitectura y Urbanismo UNT] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Los efectos inesperados en que vive nuestra población como consecuencia de la pandemia (covid-19) conviven con los históricos dilemas propios de las políticas urbanas latinoamericanas. Por motivo del confinamiento, se desarrollan la mayoría de las tareas vitales dentro de nuestros hogares. Trabajar, estudiar, comprar, etc. La magnitud de este hecho imprevisto, nos interpela sin duda a replantear el pensamiento proyectual histórico. El plan de trabajo se propone indagar otros modos de pensar el proyecto de vivienda colectiva de alta densidad, para contener y dar respuesta a problemáticas que el presente pandémico puso en relieve; es una urgencia ética diseñar edificios que legitimasen la función social de la arquitectura. El trabajo se encuentra dentro del proyecto de investigación PIUNT B-607 de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de Tucumán y de la Beca EVC-CIN convocatoria 2021.

25. Observatorio social sobre movimientos migratorios - Danilo Mettini [Universidad Católica de Santa Fe] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La función del Observatorio de los Migrantes es seguir la evolución de este fenómeno de interés general desde nuestras instituciones académicas mediante el estudio, registro y análisis de la situación y evolución de esa temática. Como comunidad académica debemos estar atentos a la producción de conocimientos que colaboren a evitar reacciones de alarma y miedo o que puedan generar mentalidades indiferentes o xenofobas ante nuestros hermanos migrantes. Uno de los objetivos será brindar soporte de información cualitativa y cuantitativa para facilitar los procesos de toma de decisiones por parte de distintas disciplinas de instituciones universitarias involucradas en la temática

26. La relación familia-escuela como parte del bienestar institucional - María José Montenegro [Autónoma] Área Espacio Colegios

La relación entre la escuela y las familias atraviesa distintos momentos y modos de vinculación, en ocasiones cordiales, colaborativos y favorecedores de un buen clima de trabajo y en otros conflictivos y hasta hostiles que interfieren con la tarea que la escuela puede y debe realizar. Aunque los conflictos son inherentes a toda relación humana y no pueden ser eludidos, reflexionar sobre lo que exponen y la forma de abordarlos enriquece a las instituciones y las fortalece. Trabajar por una respetuosa relación escuela- familias donde cada uno de los actores sepa qué esperar y qué brindar para cuidar este vínculo y lo que es más importante, a los niños, niñas y adolescentes que reúnen a estas dos organizaciones, resulta una buena práctica que puede contribuir a favorecer el bienestar institucional y la mejora en el aprendizaje.

27. Apropiación de las tradiciones orales, mediadas por el design thinking, el teatro y la música en los colegios amigos del turismo - Carolina Mora, Geenneth Rossanna Melo López [Universidad Popular del Cesar Colegio Instituto Técnico Julio Flórez] Área Creatividad en el Aula
Las ponentes se plantean el uso de la metodología de Design Thinking para la apropiación de las leyendas y tradiciones de nuestra ciudad Bogotá, complementándola con el diseño de herramientas didácticas mediadas por la música y el teatro, en donde el estudiante a través del pensamiento crítico y del diseño analiza las problemáticas proponiendo soluciones a las mismas desde su realidad utilizando la empatía, la innovación y la creatividad. En lo convencional, ha sido usada en espacios empresariales y no en espacios culturales, lo que genera el desarrollo de habilidades blandas y ciudadanas necesarias para ciudadanos del S. XXI.

28. Trayectorias alternativas: personalizar la formación en escenarios híbridos - Lourdes Morán [Conicet UBA] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar
El campo de la formación profesional se encuentra atravesado por múltiples dimensiones. En el caso de la odontología, la formación se caracteriza por integrar una diversidad de estrategias didácticas que buscan acercar al estudiantado a nociones y prácticas de diversa naturaleza. Ese acercamiento en ocasiones sigue un ritmo diferente al esperado según las cualidades del aprendizaje estudiantil. En los actuales contextos de formación híbridos, se desarrollan intentos de diversificar los trayectos educativos según necesidades propias de la formación. En esta ponencia se presentan dos iniciativas de diversificación, con inclusión de tecnologías, que potencian las posibilidades de personalizar la educación.

29. Formación Ética y Ciudadana: Pandemia y Superhéroes al rescate - Gisela Muriel Muñoz, Nicolas Szalkowicz. Área Espacio Colegios
En un curso marcado por las secuelas que dejó la falta de escolarización del 2020 y 2021, el docente de FEC decidió implementar secuencias didácticas con algunos modelos de personajes y tipificaciones de famosas películas de la industria Disney: libertad, igualdad, poder tiránico del personaje villano, valor hacia el trabajo, como algunos de los temas. Estrategias de un docente de Formación Ética y Ciudadana para un primer año 2022 con dificultades de concentración. Avances del proyecto educativo en la escuela secundaria Yeshurun Tora.

30. Relatos de pandemia en las primarias riojanas - Franco Miguel Olea Domínguez [UNLaR] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar
En la presente ponencia se recogen las experiencias expresadas por docentes de nivel primario de la capital riojana durante la pandemia, se busca profundizar en cómo vivieron el bienio 2020/2021 y la post-pandemia quienes estuvieron en la primera línea de la praxis educativa, su opinión sobre las políticas aplicadas, el uso de TICs y su relación con los diversos actores de la comunidad educativa.

31. Enfoque fenoménico gestáltico cognitivo constructivista, educación para el siglo XXI - Joel Olivares [Universidad Gestalt de Diseño] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Para esta nueva etapa, ya del siglo XXI, es menester plantear de manera proyectiva un modelo de educación, acorde a un planteamiento académico actual. Estamos ante un cúmulo de retos, siendo necesaria la vinculación social de la academia, pero sobre todo, tener una escuela creativa, humana y fundamentada en la ciencia y la tecnología con un claro planteamiento sustentable. El enfoque fenoménico gestáltico cognitivo constructivista dota, tanto al docente como al alumno, de herramientas para innovar en el aula, investigando, siendo creativo, comprendiendo y aplicando conceptos, abonando así a la construcción de una didáctica gestáltica para el siglo XXI.

32. Partiendo y repartiendo con tecnología - Adela Margarita Ortelli [Dirección de Formación Docente Permanente] Área Entornos digitales y tecnologías
Propuesta para pensar con otros, condición necesaria para poder avanzar sobre una de las características del “hacer matemática”: la comunicación, utilizando la tecnología como mediadora. En el marco de una actividad de formación docente que aborda la enseñanza de la división en el nivel primario y a partir de trabajo colaborativo y estudio de casos se implementan encuentros sincrónicos para escucha de voces docentes, mentimeter y nube de palabras para relevar saberes, conformación de comunidad en red y muros colaborativos, entre otros. Enriquecer la propuesta original e incentivar a los docentes para que se apropien de diversos recursos y estrategias son sus objetivos.

33. Creativa-Mente: Para obtener creatividad el problema debe ser importante - Camila Rojas [Universidad Católica San Pablo] Área Creatividad en el Aula
En la vida como en el diseño, la solución a los problemas requiere de creatividad. Cuando los problemas son importantes, copan nuestra atención y tienen a nuestra cabeza dando vueltas para encontrar la mejor solución. La creatividad es conectar puntos, y para poder conectar puntos necesitamos diferentes perspectivas, investigar al respecto y trabajar para encontrar los posibles caminos y finalmente definir el que consideramos mejor. ¿Cómo encontrar un problema importante? El problema no debe ser complejo, simplemente debe estar dentro de los intereses de los estudiantes. Para esto utilicé herramientas de estrategias publicitarias, pero aplicadas a mis estudiantes

34. Las instituciones del Nivel Superior y el desafío del trabajo en el aula, una presencialidad pospandémico - Marta Emilia Sanchez [IES N° 6040] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar
Las instituciones, a pesar de continuar con una presencialidad cuidada aún no podemos estudiar y volver a un ritmo, tal vez ya perdido? Ante una situación de pandemia como realidad condicionada los jóvenes y adultos que debieran tener el conocimiento y las capacidades adecuadas ante una situación catastrófica ha dificultado en lo profundo la continuidad pedagógica en muchos de nuestros alumnos.

35. Intercambio de experiencias pedagógicas significativas. Libro de cuentos pop up - Emiliano Jorge Torres, Silvia Torres Luyo [Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales] Área Creatividad en el Aula

Compartimos la experiencia conjunta entre la Universidad Nacional del Litoral y la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales de la Ciudad de Buenos Aires, en prácticas pedagógicas significativas de temáticas afines. En el marco de proyectos vinculados a la extensión e investigación: CAI+D “Diseño de dispositivos lúdico didácticos: aproximaciones a la construcción del relato visual”. Desarrollamos un trabajo práctico con el objetivo de generar una estrategia de expansión narrativa transmediática. Mediante un libro de cuentos pop up con realidad aumentada, generamos instancias teórico - prácticas en un espacio áulico con la posibilidad de nuevas instancias de estudio.

36. Cursos virtuales: una mirada desde el lenguaje escrito y la comprensión textual - Yisel C. Valdés [Universidad de las Ciencias Informáticas] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El lenguaje que predomina en los cursos virtuales es el escrito. Generalmente, este lenguaje no es empleado de forma correcta, lo que provoca que su comprensión sea un proceso complejo y no siempre adecuado. Por tanto, el objetivo de este trabajo es analizar cómo mejorar el lenguaje escrito que se produce en los cursos virtuales de manera que influya en una mejor comprensión textual. Los principales resultados demostrados son las deficiencias en el uso del lenguaje escrito en los cursos virtuales y la incidencia de dichas deficiencias en la comprensión textual de los estudiantes. También fue posible demostrar que el uso inadecuado del lenguaje escrito provoca dificultades en el aprendizaje de los estudiantes.

37. Gestión para la transformación socio educativa desde el desarrollo pedagógico-tecnológico - María Caridad Valdés Rodríguez [Centro de Innovación y Calidad de la Educación. Universidad de las Ciencias Informáticas]

La competencia pedagógica-tecnológica como concepto posee contenidos importantes y necesarios para la superación profesional de los docentes en el siglo XXI, en aras de motivar y elevar la calidad del aprendizaje en el proceso educativo. El objetivo fundamentar el desarrollo de la competencia pedagógica-tecnológica en el desempeño profesional docente, que contribuya a la mejora de la calidad del proceso de superación, en directivos y profesores de instituciones educativas del nivel de enseñanza Secundaria Básica y Preuniversitario en La Lisa, Con esta investigación se alcanza una fundamentación de una estrategia que desde un proyecto de investigación educativa contribuye a la transformación y desarrollo en lo social educativo local, una meta de la Universidad y de los diferentes niveles del país. Se empleó una metodología cualitativa y de proyecto. Se confeccionó el estado del arte, se diseñó una concepción y estrategia contenedoras de diversas acciones de superación mediante conferencias temáticas, talleres especializados, entrenamientos en competencia pedagógica-tecnológica, gestión del conocimiento en la red, extensionismo, formación vocacional, motivación para el aprendizaje, redacción

de documentos científicos, tutorías en entorno virtuales, producción y reutilización de recursos educativos digitales, virtualización, desarrollo de aplicaciones móviles, cultura de pedagogía tecnológica para la transformación socioeducativa, entre otras. Como resultado se obtuvo un sistema conceptual, una concepción científico metodológica y el diseño de una estrategia, con lo cual fundamenta y potencia la transformación y el desarrollo en lo social educativo local, una meta de la Universidad cubana tan necesaria en el contexto identificado.

38. Aprendizaje a lo largo de la vida en escenarios de la Industria 4.0, optimización del aprendizaje en red - Jorge Ruben Varas [Universidad Nacional de la Patagonia Austral] Área Entornos digitales y tecnologías

En los procesos asociados a la Industria 4.0, los trabajadores deberán adaptarse, en cortos periodos de tiempo, y adquirir las nuevas competencias y habilidades que demanda el puesto de trabajo con objeto de conservarlo. Para ello es evidente que existe una urgente necesidad de investigar problemas complejos en contextos reales en colaboración con docentes; integrar principios de diseño instruccional conocidos e hipotéticos, con avances tecnológicos para obtener soluciones a problemas complejos y llevar a cabo estudios rigurosos y reflexivos para examinar entornos innovadores de aprendizaje.

39. Aprendizajes de la pandemia: el taller híbrido - Facundo Julián Matías Velázquez, Daniel Aratta [Universidad Nacional de La Plata] Área Entornos digitales y tecnologías

La experiencia de las clases virtualizadas impuso la generalización relativamente extendida del uso de recursos que las TIC disponen. El aprendizaje del manejo de soportes digitales y su posterior integración en las prácticas educativas, configuraron nuevas didácticas como resultado de iniciativas aisladas. Por ello, cobra sentido pensar en modalidades híbridas intentando capitalizar los aprendizajes adquiridos, especialmente los referidos a la incorporación de recursos digitales a la modalidad taller. No se trata de abandonar prácticas tradicionales sino de anticipar lo que inevitablemente será el devenir de la educación universitaria: el futuro de las disciplinas proyectuales estará atravesado por las nuevas tecnologías.

40. Análisis de la interactividad en procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales - Gabriela Edith Vilanova [Universidad Nacional de la Patagonia Austral] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El estudio de la interactividad en entornos, contextos o situaciones de enseñanza y aprendizaje mediados por TIC incluye el análisis de la interactividad tecnológica, es decir el análisis de la incidencia de las características de las herramientas tecnológicas presentes en el entorno, contexto o situación de las formas de organización de una actividad conjunta. La construcción de conocimiento puede explicarse haciendo referencia tanto a su dimensión cognitiva como a su dimensión social, en ese contexto el aprendizaje desde el punto de vista individual y cognitivo se conceptualiza como las sucesivas transformaciones de la información que el estudiante realiza aplicando habilidades para convertir la información en conocimiento.

41. Lecturas en pantallas. Diferentes entornos de la lectura digital desde la mirada de los adolescentes - Paula Vizio [Colegio FASTA Niño Jesús] Área Entornos digitales y tecnologías

El tema a desarrollarse surge de la tesis Lectura en pantallas: prácticas de lectura en soportes digitales desde la mirada de los adolescentes (Maestría en Tecnología educativa/UBA). Objetivos generales: analizar y comprender cómo son las prácticas de lectura de los adolescentes de los últimos años de la escuela secundaria, en los soportes digitales y cómo ellos las describen. Diseño metodológico: abordaje cualitativo, lógica inductiva. Diseño de teoría fundamentada. Método comparativo constante. Muestreo teórico. Las conclusiones relacionadas con la investigación se vinculan con: Nuevos tipos de lectura, nuevos lectores digitales y nuevos recorridos y procesos de búsqueda en pantallas.

42. Narrativa transmedia como estrategia didáctica en entornos virtuales de aprendizaje - Liliana Beatriz Zager [PROPORT] Área Entornos digitales y tecnologías

Las características de la narrativa transmedia, como una forma particular de relato que va desarrollándose y ampliándose a través de distintos medios y sistemas de significación, han favorecido su empleo en educación, ya que favorece un abordaje inclusivo de diversos estilos de aprendizaje y promueve la producción de contenidos por los estudiantes. Los entornos virtuales de aprendizaje, como la plataforma Moodle, proveen un espacio pedagógico con recursos que permiten desarrollar y aprovechar el potencial de las estrategias transmedia con propósitos didácticos.

43. Del aula a la televisión como estrategia inclusiva - Cristian Enrique Aliaga Arancibia, María Isabel Hidalgo Soto [Liceo Fermín del Real Castillo] Área Creatividad en el Aula

Los estudiantes desean transformarse en avezados periodistas, comentaristas, camarógrafos y fotógrafos, que buscan utilizar la televisión como una herramienta útil para promover la participación y la formación ciudadana en el aula e insertarla en todas para suprimir su carácter de «taller específico». Este es emitido por la señal local del cable comuna. El taller de medios de comunicación permitirá reforzar cada objetivo planteado en el aula: el medio televisivo como forma expresiva, lúdica y comunicativa pretende aumentar la motivación le permitirá luchar contra el miedo al ridículo y afirmar la autoestima en el campo de la expresión oral.

44. De Europa a Latinoamérica: Voces tipográficas en el arte y el diseño frente a la Agenda 2030 de las Naciones Unidas - Patricia Claudia Barrios [Universitat Politècnica de València] Área Creatividad en el Aula

Voces tipográficas en el arte y el diseño es un proyecto pedagógico de arte y diseño que representa a los retos actuales de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas, en especial a los elementos de sus objetivos: Poner fin a la pobreza; Hambre y seguridad alimentaria; Salud; Educación; Igualdad de género y empoderamiento de la mujer; y Agua y Saneamiento. La exposición pedagógica se sustenta en los pilares conceptuales que aborda el actual “Programa Horizonte Europa” para el período 2021-2027

en la Unión Europea alineado con los 17 objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por las Naciones Unidas.

45. IngEduPy - María Mercedes Chudyk Oleñik [Universidad Autónoma de Encarnación - UNAE] Área Entornos digitales y tecnologías

En un medio cambiante donde los estímulos, circunstancias interactúan y afectan las unidades decisorias, los estudiantes de hoy, considerados nativos digitales, han crecido cercanos a las opciones de un mundo globalizado. Es así que, para incentivarlos a lograr una participación integral y completa durante el curso, se requirió la generación de contenidos relacionados a la asignatura en redes sociales como parte del proceso de evaluación. Esto representa una oportunidad de indagar, incentivar, potenciar su imaginación y creatividad, así como estimular la participación de otros estudiantes que responden mejor al aprendizaje a través de imágenes o sonidos.

46. Aulas virtuales universitarias: herramientas tecnológicas interactivas - Patricia De Angelis [UNDEF. UCES]

La organización didáctica del conocimiento implica un proceso de sistematización del diseño y la evaluación del espacio formativo. La personal dinámica de clases que el docente planifique se vincula con la particularidad del contenido, el estilo cognitivo, la motivación, los canales y soportes de comunicación. La virtualidad favorece el acceso a soportes interactivos con muchas ofertas de plataformas gratuitas y herramientas en línea. Sobresale la posibilidad de construir el conocimiento desde la reciprocidad y la participación. Los soportes colaborativos facilitan la interacción a través de los diferentes canales de comunicación (visual, auditivo y kinestésico) y su uso didáctico en clase virtual. El propósito es compartir una experiencia en la aplicación de herramientas interactivas en el aula virtual universitaria.

47. El diseño universal para el aprendizaje y su efecto en la motivación de los educandos - José Antonio García Cano [Escuela Normal Superior de Yucatán] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Esta investigación tuvo como objetivo determinar el efecto de aplicar el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en el nivel de Motivación de los estudiantes de Posgrado en Docencia para el Nivel Superior de la Universidad Interglobal con sede en la Ciudad de Mérida, Yucatán, México durante el segundo periodo del año 2022. Teniendo un enfoque cuantitativo y un alcance correlacional, vale la pena mencionar que para llevar a cabo esta investigación se implementó el uso de diferentes recursos digitales para el proceso educativo con la finalidad de potenciar la experiencia de los participantes.

48. Autoaprendizaje y automatización de procesos instruccionales en MOODLE - Fabian Gonzalez Araya [Universidad de Playa Ancha] Área Entornos digitales y tecnologías

El diseño y desarrollo de un curso autoinstruccional con plataforma de aprendizajes Moodle, requiere considerar diversos elementos operacionales para concretar una implementación efectiva. Este estudio tiene por objetivo especificar de modo práctico, procedimientos de automatización en Moodle, a partir de la experiencia de diseño

instruccional; y la estructuración de actividades online mediante la programación de flujos automatizados por configuración de reglas condicionales, e integración de un asistente virtual para atender consultas generalizadas con Chatbot Dialogflow Google.

49. Cuando lo virtual es lo real - NeuroHábitat

Digital - Marcelino Guzman [Facultad del Habitat, Universidad Autónoma de San Luis Potosí] Área Entornos digitales y tecnologías

Cuanto más avanzadas se vuelvan las tecnologías de realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta, más afectará su influencia a nuestro sentido de la realidad. Las personas que trabajan en el diseño y la creación de este entorno probablemente no notarán el cambio cuando suceda. Las distintas realidades existen en múltiples espacios, que se están mostrando como tecnologías del futuro en varios soportes: medios, percepción visual y tecnologías, están formando una tendencia en la que nuestros sentidos se ven afectados, nuestras emociones se despiertan y creemos que son reales a pesar de sus inicios en ilustraciones digitales y otras formas de medios. Estas distintas realidades pueden construir mundos y espacios informatizados con infinitas posibilidades que se influyen e interactúan entre sí. Hoy en día, la información es cada vez más visible y se mueve más rápido a través de múltiples niveles sociales y económicos. Los espacios en los que vivimos pueden afectar nuestras capacidades cognitivas y pueden influir en las diferencias individuales dentro de un sujeto.

50. Experiencias pedagógicas frente a las nuevas tecnologías Micaela Reyes [Gral José de San Martín] - Área Entornos digitales y tecnologías

Las nuevas tecnologías, son las herramientas potente, ubicuas que la sociedad ha conocido. Sirven para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje, aumentar las oportunidades para acceder al conocimiento, desarrollar habilidades colaborativas o inculcar valores, etc. Las formas en las que nos comunicamos y relacionamos son radicalmente diferentes a cómo lo eran hace menos de 20 años. Y las nuevas tecnologías, aplicadas a la educación, también han cambiado la manera en que se enseña y aprende en la escuela. El aula virtual ¿es una simulación del aula real? Un relato corresponde a una docente de la educación semipresencial. Admite el desconcierto a la distancia y reacciones adversas ante la invasión de las TIC.

51. Modelo de Mediación para la Valoración del

Patrimonio Cultural - Diego E. Rodríguez Baquero [Universidad Piloto de Colombia] Área Creatividad en el Aula El Modelo de Mediación propuesto por los Programas de Diseño Gráfico y Diseño de Espacios y Escenarios de la Universidad Piloto de Colombia, tiene como objetivo promover el patrimonio cultural en los jóvenes de educación secundaria desde la relación de significados entre el contexto situacional, la comunicación visual y la interacción social, para contribuir a partir de la cultura a la apropiación del territorio. Procura generar procesos de mediación comunicativa a través de talleres y estructuras de divulgación, dando a conocer y testear herramientas valorativas del patrimonio, incentivando la participación del joven en el reconocimiento, apropiación y conservación de este.

52. Diseño de entornos de aprendizaje iconográficos - Cristina Velázquez [Instituto Tomás Devoto] Área Entornos digitales y tecnologías

A través de esta ponencia se mostrará cómo es posible diseñar e implementar entornos online de aprendizaje iconográfico, para la educación online o híbrida, combinando herramientas gratuitas de Google Workspace for Education con otros recursos y herramientas digitales para enriquecer nuestras prácticas pedagógicas y motivar a nuestros estudiantes.

53. Reinventarse y volver a reinventar. Aprender y reaprender. Y volver a empezar - Maria Dominguez [Gs España] Área Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Volví a España, después de 10 años viviendo en Argentina, con un hijo, dos días antes de que empezará la pandemia. Volver a empezar? Como docente con experiencia y casi 40 años no encuentro trabajo y ¿ahora? ¿Qué hago? Volver a aprender. Eso de reinventarse ¿Es real? ¿Es posible?

54. Talleres para el desarrollo de habilidades básicas de aprendizaje - Porfirio Lorenzo Puig Estrada [UCI] Área Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Fundamento: la investigación aborda la problemática relacionada con el insuficiente dominio de las habilidades básicas de aprendizaje e investigativas que deben dominar los estudiantes de la educación superior. Objetivo: Diseñar talleres que contribuyan al desarrollo de habilidades básicas de aprendizaje e investigativas para estudiantes de primer año de la carrera de la educación superior. Métodos: se realizó una investigación cualitativa en el período septiembre 2017 a junio 2019, la muestra fue seleccionada de forma intencional para un total de 50 estudiantes, se utilizaron métodos: del nivel teórico, del empírico: análisis documental, entrevista a los docentes, observación directa de participante y no participante de los estudiantes, cuestionario para el diagnóstico inicial y entrevista individual; además para valorar la propuesta se utilizó el criterio de especialistas y del nivel matemático: análisis porcentual. Resultados: se constatan dificultades en el conocimiento de las habilidades básicas para el aprendizaje de los estudiantes en el marco de la actividad científico-estudiantil, escaso dominio de conocimientos teórico-metodológicos para desarrollar eficazmente la labor investigativa, falta de motivación por la investigación en el área profesional, por tanto, el autor propone la realización de talleres que contribuyan al desarrollo de las habilidades de aprendizaje en este contexto. Conclusiones: la propuesta fue valorada por especialistas, quienes la consideraron pertinente y efectiva; asumiendo como indicadores la actualidad, estructura, utilidad, calidad, científicidad, factibilidad y necesidad de su introducción e incidencia en la mejora de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto universitario. Palabras clave: investigación, talleres, enseñanza, aprendizaje.

55. Integración de los drones en el espacio aéreo - Marcos Torres, Manuela Marich [Universidad Nacional de La Plata] Área Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Esta ponencia trata sobre una propuesta regulatoria. El objetivo final de esta industria está todavía por descubrirse, pero debemos empezar a pensar cómo regular el espacio aéreo, para lograr una convivencia entre las aeronaves tripuladas y no tripuladas. El gran problema que enfrentan los países es la enorme cantidad de ilegalidad en las operaciones aéreas con drones, por eso se desarrolla primero la Identificación Remota y se plantean los beneficios que traería implementarla. Una vez resuelto el problema de la ilegalidad, lograremos descubrir medidas de seguridad que permitan nuevas operaciones aéreas que por ahora se ven limitadas por las regulaciones.

56. El uso de las Tics en la enseñanza - Lorena Maldonado [Escuela Normal] Área Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Con la llegada de la Pandemia por covid-19 queda más evidente el uso necesario de las tics en el aula, ya que contribuyen a la continuidad del aprendizaje, la creatividad y la motivación en el aula, el uso de las tecnologías es un factor clave para la educación, siempre y cuando sea aplicado de una manera correcta y tomando ciertas metodologías para su uso. Hoy en día es cierto que casi todos los estudiantes poseen o cuentan con dispositivos electrónicos portátiles, es por ello que se debe aprovechar esta situación e implementar la enseñanza mediada por TIC. Para que los estudiantes exploten su potencial de aprender mediante el uso de las nuevas tecnologías. Logrando la integración de las TIC en las escuelas, lograr que las TIC contribuyan a mejorar el desempeño de los estudiantes real y efectiva tiene ciertos desafíos, requiere un cambio organizacional. Los requerimientos para una verdadera integración de las TIC en las escuelas incluyen lo siguiente: 1. la provisión de suficientes recursos TIC que sean confiables, de fácil acceso y estén disponibles cuando se los necesita, tanto para los docentes como para los estudiantes. 2. las TIC deben estar incluidas en el proceso de desarrollo del currículum y en su subsiguiente implementación. 3. el uso de las TIC debe reflejarse en la forma en que los estudiantes son examinados y evaluados. Además, las TIC son excelentes recursos para la evaluación de los aprendizajes. 4. acceso a desarrollo profesional basado en TIC para los docentes. 5. fuerte apoyo para directivos y coordinadores de TIC en las escuelas para dominar su uso y facilitar el aprendizaje entre pares y el intercambio de recursos. 6. suficientes recursos digitales de alta calidad, materiales de enseñanza y ejemplos de buenas prácticas para involucrar a los estudiantes y apoyar a los docentes.

57. Trayectorias escolares y subjetividades: Investigar para transformar la formación y las prácticas en Educación Física - Martiniano Blestcher, María Victoria Poletti [Instituto de Enseñanza Superior Paraná, Universidad Autónoma de Entre Ríos] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La presente propuesta da cuenta de parte del proyecto de investigación "Educación Física escolar, género y masculinidades: (des) haciendo prácticas deportivas desde el profesorado" sostenido por la Dirección de Educación Superior del Consejo General de Educación de Entre Ríos, donde se analizaron etnográficamente las trayectorias educativas de los estudiantes avanzados del profesorado de Educación Física del Instituto de Enseñanza Superior Paraná, a partir de entrevistas que recuperaron sus historias de vida respecto al deporte escolar y su impacto subjetivo, en orden a problematizar los espacios de docencia y posibilitar la transformación de las prácticas en los diferentes niveles educativos.

soorado de Educación Física del Instituto de Enseñanza Superior Paraná, a partir de entrevistas que recuperaron sus historias de vida respecto al deporte escolar y su impacto subjetivo, en orden a problematizar los espacios de docencia y posibilitar la transformación de las prácticas en los diferentes niveles educativos.

58. Una Escuela para Coleccionistas en modalidad virtual: un desafío posible - María Beatriz Cardoso [Escuela para Coleccionistas] Área Entornos digitales y tecnologías

Habitualmente un coleccionista adquiere conocimientos sobre sus objetos de forma autodidacta, parcial y fraccionada. Un verdadero desafío consiste en consolidar una oferta de enseñanza sistemática, universal, y actualizada que permita adquirir las herramientas para gestionar una colección doméstica. Para lograrlo, es importante incorporar nociones de organización, catalogación, conservación, y de identificación de técnicas de producción y materiales empleados. Desde 2018, la Escuela para Coleccionistas (Buenos Aires, Argentina), una institución educativa de carácter no formal, presenta una propuesta en un entorno virtual con énfasis en las artes decorativas. Ofrece un curso básico sobre coleccionismo gratuito promocional, con textos didácticos elaborados especialmente.

59. Design Thinking como metodología de innovación - Shirley Carreño Rojas [Universidad de Lima] Área Creatividad en el Aula

El Design Thinking se viene aplicando en todos los ámbitos de la investigación para lograr crear productos y servicios centrados en los usuarios con énfasis en la Innovación diseñando soluciones de impacto social que calcen con los 17 ODS, ello significa que todos estamos en capacidad de despertar nuestro lado creativo a través del Pensamiento del Diseño (Design Thinking) para dar soluciones factibles.

60. Comunicación corporativa - María Fernanda Contreas, Michela Andrade [UNEMI] Área Creatividad en el Aula

En el Ecuador en la actualidad las personas están realizando actividades de producción de los emprendimientos pequeños y por este motivo se ha propuesto realizar con la Coordinación de Vinculación con la Comunidad un Convenio con ARCSA (Agencia Nacional de Regulación, Control y Vigilancia Sanitaria) y de esta manera para facilitar el vínculo entre los alumnos de la carrera de Carrera de Comunicación en línea, para asesorar en diferentes aspectos que sirvan de soporte en cuanto a los emprendimientos rurales. La colaboración directa de los estudiantes es fundamental para levantar una información que indique los emprendimientos que serán incluidos en el proyecto de vinculación, que tiene como inició con una reunión entre los involucrados que son los representantes de estos negocios, ubicados en la Zona 5 con los estudiantes de la Universidad Estatal de Milagro, donde se expondrá la situación actual de los emprendimientos, sus necesidades y proyecciones, a fin de iniciar la asesoría por parte de los universitarios de la carrera de Carrera de Comunicación en línea.

61. Potencia tus clases con aplicaciones interactivas - Silvia Susana Escobar [Colegios Varios - Capacitadora] Área Entornos digitales y tecnologías

Internet es una fuente inagotable de recursos que nos brinda la posibilidad de potenciar nuestras clases para no quedarnos solamente en compartir un archivo o video, realizar un encuentro virtual o una clase invertida. Les voy a compartir algunos sitios y recursos que implemento en las clases permitiéndonos aprender de una manera más atractiva y dinámica.

62. Imagen de moda y alteridad - Magdalena Freitas [Universidad de Palermo] Área Creatividad en el Aula

El nuevo milenio y la revolución de la Generación Z establecen un escenario de empatía, inclusión y diversidad como leit motiv social. Las modas indumentarias y sociales se abren a cuerpos disidentes y debaten las bellezas hegemónicas, militando la inclusión. Enmarcados en esta coyuntura, presentaremos proyectos fotográficos, de y sobre fenómenos de Moda disidentes desarrollados por alumnos de la carrera de Producción de Moda.

63. Experiencias de mediación artística y cultural en galerías y espacios (no) convencionales de Barranquilla-Atlántico - Luis Julio, William Castro, María Camila Moreno Ruiz [Museo de Arte Moderno de Barranquilla] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La presente ponencia tiene por fin compartir una serie de experiencias exitosas en los campos de mediación artística y cultural que el equipo de mediadores del Museo de Arte Moderno de Barranquilla (MAMB), ha ido recopilando a lo largo de tres años de trabajo duro en una ciudad que todavía le debe mucho a esta bella institución, la cual y pese a no contar a la fecha con una sede física, ha seguido existiendo a través de otros espacios que las mismas comunidades artísticas afectadas han reproducido, tales como casas culturales, galerías emergentes, bibliotecas en crisis, escuelas y museos otros.

64. Visualizar y hacer visible. Abordajes críticos de las estéticas cotidianas - María Florencia Longarzo [UNNOBA] Área Creatividad en el Aula

El presente trabajo se enmarca en un contexto en el cual nuestra vida cotidiana se encuentra altamente virtualizada. Por ello, el protagonismo de las imágenes y la imposibilidad de tomar distancia de ellas hacen de esta problemática un tópico de reflexión académica. En este sentido, en la asignatura Estética de las Carreras de Diseño de la UNNOBA, se llevó a cabo un trabajo colectivo en la plataforma Behance para interrogar y visibilizar el rol de las imágenes en la sociedad contemporánea y sus efectos en la configuración de sentido.

65. Narrativa transmedia: una experiencia educativa - María Lucía Lopetegui [Instituto Sagrado Corazón] Área Creatividad en el Aula

Las narrativa transmedia es una estrategia educativa -que se basa en la creación de relatos inmersivos- en la que los estudiantes se convierten en protagonistas de su aprendizaje. Esta ponencia presenta una experiencia que corresponde a esta modalidad, en la que alumnos de segundo año de nivel secundario fueron invitados a introducirse en el mundo de una serie de ciencia ficción (Zoo) y resol-

ver una serie de actividades referidas a contenidos de la materia Biología.

66. Ensinando Design Thinking - Maria Cristina Marcelino Bento, Paulo Sérgio de Sena [Centro Universitário Teresa Teresa D'Ávila - UNIFATEA] Área Experiencias pedagógicas en entornos digitales

O Design Thinking - DT é uma metodologia para solução de problemas, adequado para se pensar novos produtos e serviços e com usabilidades inovadoras. Compreendido como uma ferramenta pedagógica ancorada no construtivismo que propõe a interação do objeto com o ambiente social sob um aprender coletivo, criando uma zona de aprendizagem proximal. A intervenção pedagógica se deu a partir de uma aula invertida sobre o conceito de DT, precedida de atividade maker, construção de 4 protótipos barquinho de papel, para testar qual modelo de barco flutuava por mais tempo. Foi possível testar, definir o melhor protótipo.

67. Análisis de la sangre en la hematología desde la tecnología pedagógica - Yussely Marquez [Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca] Área Entornos digitales y tecnologías

Para el correcto aprendizaje en el análisis de la sangre se requiere el constante uso del microscopio para el reconocimiento morfológico de las células sanguíneas. Una de las dificultades observadas en los estudiantes es la necesidad del manejo constante del microscopio, disponibilidad del docente y disponibilidad de los laboratorios. Debido a la problemática planteada, se propone una estrategia basada en la simulación sin la necesidad de la presencialidad en el laboratorio. Estudio cuasi experimental con grupo control en donde se evalúa el uso del simulador y percepciones por parte de los estudiantes.

68. Las cartografías performativas como un modo de "conocimiento situado" - Noelia Morales, Ana Laura Suárez Cassino [Laboratorio Multidisciplinar] - Área Creatividad en el Aula

"Pare mire escuche. No se desintegre" fue una experiencia de laboratorio multidisciplinar realizado en abril y mayo de 2022 en las instalaciones del Parque de la Estación que contó con una Beca Formación del FNA y el apoyo de PROTEATRO. A partir del abordaje teórico y práctico de herramientas escénicas y performativas, se reflexionó sobre la relación que se establece entre estas y el medio en el que se desarrollan, con el objetivo de intervenir la ciudad que habitamos con prácticas sensibles que dieran cuerpo a relatos vivos. Como propuesta pedagógica implementamos un trabajo de recolección sensible y mapeo que denominamos cartografías performativas, el cual se inscribe como una forma de construir "conocimiento situado" (Haraway, 1988).

69. Análisis pedagógico de la usabilidad del campus en la postpandemia - Mónica Nobrega, Daiana Sotelo [UCEMA] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Durante el 2020, motivado por la pandemia de covid-19, las instituciones educativas se vieron en la necesidad de continuar con sus funciones a pesar de la imposibilidad de asistir presencialmente a las aulas. En este contexto la Universidad del CEMA, adaptó su plataforma educativa

para asegurar la continuidad pedagógica durante el ciclo lectivo. Una vez finalizada la fase de emergencia sanitaria, al retornar la presencialidad los docentes de las carreras de grado, a pesar de la no obligatoriedad del campus virtual, continuaron su uso consiguiendo maximizar las experiencias educativas combinando las estrategias pedagógicas convencionales con las TICs.

70. Conocimiento de Contenido Pedagógico Tecnológico (TPACK) aplicado a la enseñanza superior - Anabella Petroni [Facultad de Diseño y Comunicación] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La ponencia consiste en la introducción y aplicación del marco de referencia “Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)” creado por Koehler y Mishra (2006) extendiendo la idea del pedagogo norteamericano Schulman (1986). Esta propuesta emerge como herramienta para la descripción y entendimiento de los objetivos pedagógicos que aplican el uso de tecnología en ambientes áulicos con el fin de mejorar la enseñanza. Existe una compleja interacción de tres formas primarias del conocimiento: Contenido (CK), Pedagogía (PK) y Tecnología (TK). El enfoque TPACK va más allá de ver estas tres bases de conocimiento de forma aislada al enfatizar los tipos de conocimiento que se encuentran en las intersecciones entre estas tres formas primarias: Conocimiento de contenido pedagógico (PCK), Conocimiento de contenido tecnológico (TCK), Conocimiento pedagógico tecnológico (TPK) y Conocimiento de contenido pedagógico tecnológico (TPACK) (Mishra & Koehler, 2006). La integración y aplicación efectiva de cada uno de estas categorías y sus combinaciones podría ayudar al docente a evaluar su desempeño y el de sus alumnos.

71. Programación y Robótica en la escuela - Gloria Pino [Aulaseslaweb y Instituto Cervantes] Área Espacio Colegios

Nos encontramos en tiempos de cambio, de la era del conocimiento a la era de la inteligencia artificial, esto trae a la luz nuevos conocimientos y nuevos aprendizajes. Los diseños curriculares de nivel Inicial y de Primaria que fueron actualizados en el 2018 y el 2019 respectivamente, en la Provincia de Buenos Aires, trae núcleos de aprendizaje de programación y robótica. La presente ponencia es la exposición de una propuesta de doble escolaridad donde uno de los días es “programación y robótica”, tres horas de trabajo una vez por semana, que como proyecto es un gran desafío, desarrollado en el Instituto Cervantes de Boulogne. Los aprendizajes STEAM (Ciencia, tecnología, ingeniería, matemática y arte) es un enfoque pedagógico dedicado a la resolución de problemas, donde los alumnos aprenden y desarrollan contenidos de cada una de las áreas mencionadas, desde el nivel inicial hasta el nivel secundario.

72. Educación y Nuevas Tecnologías - Florencia Pisani [ET N1 “Otto Krause”] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El estudio de las tecnologías en educación como campo disciplinar y perspectiva de formación profesional se ha consolidado progresivamente en tanto núcleo temático en el ámbito de las disciplinas componentes de las Ciencias de la Educación. Pensar las nuevas tecnologías hoy,

es un planteamiento que abarca un amplio radio de instituciones sociales, a los diferentes niveles y modalidades del sistema educativo formal, como de organizaciones sociales con propuestas formativas, así como de entidades no formales dedicadas a la educación, entre otras.

73. Revista ELLE. Cuestión de género en los medios de comunicación ¿Cuál es el rol de la mujer en el ámbito digital? - María Pizzolo [Facultad de Diseño y Comunicación] Área Creatividad en el Aula

Se tomó como objeto de estudio a la revista ELLE y su plataforma digital. elle.com.ar El proyecto tiene como objetivo analizar las asignaciones laborales, el liderazgo y poder de la mujer dentro del ámbito editorial en el área digital.

74. Producir tv y enseñar al mismo tiempo - Maria Puebla, Adolfo Marchesini [Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Facultad de Artes y Diseño - Universidad Nacional de Cuyo] - Área Creatividad en el Aula

ESTUDIO TUPA es un programa para televisión ideado desde la cátedra de Producción Televisiva a través de su titular Andrea Puebla. Surge la posibilidad de realización gracias al apoyo e interés de Señal U - canal de televisión de la UNCUYO – y se realiza en Inter cátedra con Diseño y Arte Digital, Semiótica y más la colaboración de Narrativa Transmedia, todas de la Tecnicatura Universitaria en Producción Audiovisual (TUPA). Es la inserción en medios de una producción audiovisual profesional y académica realizada íntegramente por estudiantes, en todo su proceso. ESTUDIO TUPA constituye el primer proyecto en la universidad que pone en diálogo una instancia académica con su campo de aplicación, propiciando y poniendo en valor las expresiones audiovisuales que se elaboran en el marco de los procesos de aprendizaje de la carrera. A la vez, genera espacios de práctica concreta para que los y las estudiantes consolidan sus competencias en un ámbito profesional concreto del medio audiovisual de Mendoza.

75. Rebeldes con causa, los docentes vs las redes sociales

- Manuel Antonio Rodas Pérez [Instituto Superior Tecnológico Guayaquil] Área Entornos digitales y tecnologías
Gracias a la pandemia mejoramos nuestro conocimiento de la educación virtual, sin embargo vemos en las redes sociales videos de Instagram, Youtube y sobretodo Tik Tok que atraen más la atención de nuestros jóvenes, en cambio existen docentes que critican esos contenidos ¿será por nuestra formación? ¿Seremos muy conservadores? ¿Por qué existen docentes que les cuesta hacer video en tik tok?. Llegó la hora de perder el miedo, romper paradigmas, dejemos de ser acartonados, entremos en onda para conectarnos con nuestros estudiantes, creando contenido alegre, entretenido, pero a su vez académico y productivo, perdamos la vergüenza y seamos diferentes ¡seamos rebeldes!

76. App Comunicación Accesible - Eduardo San Rufo Eca [Indismatic] Área Entornos digitales y tecnologías

En la ponencia se quiere explicar como jóvenes de varios países han trabajado de manera online para desarrollar una aplicación de móvil/tablet donde su uso va a servir para aquellas personas que tiene una dificultad en la comunica-

ción verbal. En dicho proyecto los jóvenes han colaborado de manera totalmente altruista con el fin de aprender a crear una aplicación y realizar un servicio a la comunidad. La metodología utilizada es el aprendizaje servicio en todo momento por lo que se ha convertido en un proyecto 360.

77. Afiliación intelectual en el nivel superior: el caso de la enseñanza en la materia Escritura - Andrea Steiervalt [UdeSA] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar El trabajo analiza la relación entre las prácticas de enseñanza de la lectura y de la escritura en el proceso de afiliación intelectual al nivel superior de estudiantes que ingresan a la universidad. En particular, se focaliza en los saberes de lectura y escritura que son exigidos y enseñados en estos dispositivos pedagógicos que acompañan las transiciones entre nivel. Para ello, luego de una indagación de tipo cualitativa, presentamos el análisis del caso de una comisión de la materia Escritura del ingreso 2022 a la Universidad de San Andrés.

78. Cubos Mágicos - Introducción a la Robotica con Cubroid - Mariela Vago [Matic soluciones] Área Entornos digitales y tecnologías La robótica educativa anima a los niños a aprender y construir artefactos que tienen impacto en el mundo real. Cubroid da la posibilidad de crear inmensa cantidad de diseños con sus cubos, sin cables con conexión Bluetooth y programables a través de diferentes plataformas Es el conjunto de bloques de codificación que permite explorar el mundo de la robótica y aprender programación. Mediante el uso de bloques conectivos de codificación simple, ofrece una experiencia divertida para que los niños expresen su creatividad jugando. Están especialmente diseñados para introducir a los alumnos en el concepto de codificación, ingeniería e inteligencia artificial.

79. Abrir las puertas para seguir jugando - Romina Venegas [Escuela Primaria n°2] Área Espacio Colegios En pos de afianzar la libertad de cada sujeto, construirla y abrirla las puertas para continuar jugando, se desarrollo un proyecto multidisciplinario donde nos propusimos retomar el encuentro, los cuerpos, la presencia y generar una praxis reflexiva sobre la materia ESI, viendo la necesidad de asirla como docentes y entendiendo las diferencias de abordaje entre niveles educativos y territorios socioculturales. La experiencia dio origen a nuevas preguntas no solo como docentes sino también como piezas de este gran rompecabezas cultural, abrieron brechas y diseñando otros caminos a transitar y explorar.

80. Implementación de la enseñanza híbrida como derivación del COVID-19 - Iván Ariel Viera [Escuela enfermería FCM UNR] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar El uso de tecnologías digitales han intentado instalarse en prácticas de enseñanza desde hace algunos años, y con el surgimiento de una pandemia ha impactado fuertemente en el sistema educativo. Ésta investigación documental apoyada en el paradigma Humanista, de enfoque cualitativo, de tipo narrativo- interpretativo con diseño biográfico, tuvo como objeto conocer experiencias actuales utilizando el modelo híbrido, sus posibilidades de im-

plementación en educación superior Argentina. A causa del COVID-19, han surgido nuevas propuestas de enseñanza virtual o remota en un contexto de incertidumbre. En el transcurso de cambios, comenzó a utilizarse el término “híbrido” para referenciar a los contextos de enseñanza los cuales alternan presencialidad con virtualidad. Los resultados mostraron como cada universidad intenta incluir tecnologías en sus aulas pero aún queda mucho camino por recorrer. Se concluye en una necesidad de capacitación docente mediante un cambio hacia un paradigma más centrado en el estudiante.

81. Las filmaciones en pandemia - Emiliano Basile [Universidad de Palermo] Área Creatividad en el Aula La pandemia ha trastocado todas las actividades y la producción audiovisual nacional no fue la excepción. Hubo en los últimos años una proliferación de documentales de “material encontrado” (o found footage en inglés), películas realizadas casi en su totalidad en salas de montaje con material de archivo preexistente. Un tipo de trabajo que puede realizarse con equipos muy reducidos, algunas veces sólo el realizador y un asistente vía zoom. El propósito de esta investigación es analizar la producción audiovisual nacional realizada durante la pandemia y encontrar en estos films los vestigios de nuestro tiempo, el anclaje temático, narrativo y cinematográfico, que den cuenta de un aquí y ahora.

82. Matemáticas Codificadas - Fabián Berini, Lorena Verónica Belfiori [IMB] Área Creatividad en el Aula Las nuevas tecnologías impactan en diferentes órdenes sociales, incluyendo la educación. Sin embargo, es necesario reflexionar sobre su impacto en espacios de enseñanza y aprendizaje, y en diferentes niveles educativos. Relacionar educación y NTICX implica repensar nuestras prácticas diarias acerca de cómo transitamos los espacios educativos y cómo aprendemos y enseñamos. En ese contexto, es vital tener en cuenta las estrategias didácticas a utilizar, competencias a desarrollar, y la temática y la problemática que presenta para solucionar. Este relato de experiencia(s) tiene como objetivo favorecer la incorporación e integración de diferentes herramientas tecnológicas para la reinterpretación de algunos conceptos matemáticos.

83. Secuencias didácticas con estrategias lúdicas en el profesorado de matemática - Silvina Elena Busto, Karina Rizzo [ISFDyT 24 Bernal] Área Entornos digitales y tecnologías En las asignaturas de Didáctica de la Matemática y Enseñar con Tecnología, del segundo año del profesorado en matemática trabajamos en conjunto y resultó apropiado pensar en virtualizar las actividades que ya estábamos llevando adelante. Propusimos actividades lúdicas en entornos virtuales que fueron implementadas por los estudiantes, futuros docentes. Luego fueron ellos quienes elaboraron sus propios recursos lúdicos favoreciendo el aprendizaje de contenidos matemáticos. En el trabajo final solicitado, que consiste en la creación de una secuencia didáctica con utilización significativa de TIC y aplicación de varias de las metodologías activas propuestas en ambas cátedras, varios estudiantes incluyeron juegos digitales.

84. Activa tu pensamiento creativo con BANG - Linda Diana Bustos Parra, Lizedh Nayive Martínez Páez [Corporación Unificada Nacional CUN] Área Creatividad en el Aula

Un grupo de profesionales de CEBIAC (Emprendimiento-CUN) revisó el Modelo Human-Centered Design (HCD), para crear la experiencia pedagógica BANG y así apoyar el desarrollo de proyectos de emprendimiento. BANG, pretende revolucionar el concepto innovación para que no sea visto como un proceso complejo. Dicha herramienta se implementa desde CUNbre en los cursos transversales de los diferentes programas, con asistencia virtual semestral de más de 500 estudiantes y 30 docentes. Al estar basada en las fases del modelo HCD: Inspiración (sólido), Ideación (gaseoso) e Implementación (líquido), fomenta la empatía para identificar necesidades y crear soluciones innovadoras.

85. Vínculo con el emprendedurismo en Moda desde la carrera - María Laura Cabanillas [Universidad de Palermo] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Cuando este año comencé el dictado de las clases me puse como uno de los objetivos fusionar aún más el desarrollo pedagógico de los alumnos y alumnas con el mundo del emprendedurismo. Esto surge por la ruptura del paradigma de la idea del mundo del trabajo prepandemia, dando espacio a nuevas formas, estructuras y dinámicas de la actividad laboral. Sumado a que como docente tenemos la responsabilidad de preparar a alumnos y alumnas para un tipo de trabajo que quizás hoy en el presente no existe. Es un desafío, pero considero que es la manera genuina de formar profesionalmente a nuestros y nuestras alumnos/as. A medida que iba presentando las etapas en las que se divide el proyecto integrador de la materia, explicando teoría, ejemplos, consignas, corrigiendo en grupo linkié y relaciones siempre que pude con situaciones que se dan en el mundo del emprendedurismo en moda. Noté que los y las alumnos/as estaban muy interesados y motivados con emprender y en su gran mayoría antes de terminar la carrera. Sin duda seguiré en este camino.

86. Impacto de los programas de educación permanente en el acceso a educación superior - Paula Sabina Cáceres Ugarte [Universidad Autónoma de Encarnación] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Se aborda el tema de educación de jóvenes y adultos insertados en el nivel básico bilingüe-medio y el impacto que genera en el marco de la formación académica como perspectiva para el acceso al nivel superior en los distritos de Hohenau y Obligado, Itapúa. Los resultados hablan de motivaciones por factores como la buena relación, actitud positiva, y la obtención del título, sin embargo, las perspectivas contrastan por el porcentaje de factores obstaculizadores incidentes como límites para el aprendizaje, como los económicos, falta de métodos, estrategias y técnicas innovadoras, que consecuentemente, dificultan la integración posterior a niveles superiores.

87. El rol del docente como tutor - Thais Calderón [Universidad de Palermo] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Relato de la experiencia pedagógica en la materia de Comercialización 2, coordinando y motivando el trabajo en equipo.

88. Trabajo colaborativo en la comunidad del aula - Fernando Gabriel Caniza [Universidad de Palermo] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

89. Curaduría de recursos digitales aplicados a la enseñanza - Inés Ester Cárdenas [Universidad Nacional de Tucumán] Área Creatividad en el Aula

En el presente trabajo, se aborda el uso de los recursos digitales y su posible implementación en trayectos formativos, tanto virtuales como presenciales. Para el abordaje, siendo éste un tema complejo, se consideró como primera instancia, la búsqueda de un marco teórico como soporte y sustento de los posibles interrogantes que se infieren del tema abordado. Comenzando por el concepto de curaduría, del significado actual de los contenidos digitales, el perfil de los estudiantes, la existencia de recursos tecnológicos en la población estudiantil y los objetivos educativos pretendidos por el docente.

90. Educar en escenarios híbridos, educar más allá del aula - Silvana Carnicero [Escuela Madre de la Misericordia] Área Entornos digitales y tecnologías

La mirada reticente con que se solía mirar a las nuevas tecnologías en su desembarco a las aulas quedó atrás para muchos con la llegada de la pandemia. Hoy la alerta debe estar presente para no desandar el camino recorrido y para eso es necesario que pensemos en propuestas que articulen significativamente los espacios físicos y virtuales, las colaboraciones en espacios compartidos y las colaboraciones en red, las audiencias presenciales y las virtuales. Todas estas combinaciones sirven de marco para experiencias pedagógicas con valor agregado para empoderar a los estudiantes desde la escuela con perspectiva hacia el mundo real.

91. Competencias digitales docentes y COVID-19: una exploración desde la educación superior - Tania Yael Cortés Álvarez [Universidad de Colima] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La idea de competencia digital hace referencia a la utilización, en términos de atribución de sentido, que los sujetos hacen de la recepción de los productos de los medios en relación con sus prácticas cotidianas. Se conside-

ra que estos sujetos reelaboran y resignifican los contenidos conforme a su experiencia sociocultural, de manera que en el marco de la COVID-19, se ha experimentado un fenómeno de doble hélice; por un lado, la necesidad de desarrollar e implementar competencias digitales para dar continuidad educativa a través de medios digitales. Por otro lado, la reconceptualización y reapropiación de las Competencias Digitales Docentes (CDD). La presente ponencia se fundamenta en la premisa anterior y, tiene por objetivo explorar las CDD en docentes activos en el nivel superior del Estado de Colima a partir de tres áreas: 1) autoevaluación de las CDD, 2) definición de las competencias y 3) identificación de un marco de CDD para la continuidad educativa durante la pandemia.

92. Modalidad asincrónica - Victoria Florencia Gabriel [Universidad de Palermo] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La Universidad de Palermo cuenta con tres tipos de modalidad de enseñanza: presencial, sincrónica y asincrónica. Las últimas dos son de manera virtual. La modalidad presencial es la más antigua y conocida. Las otras dos modalidades son virtuales, se incorporaron a la Universidad producto de la pandemia. No se puede negar que está en pleno desarrollo, y que cada cuatrimestre va mejorando. La modalidad asincrónica, significa que el alumno puede cursar sin la necesidad de conectarse a un horario, elige cuando ver sus clases y organiza sus tiempos para realizar los trabajos prácticos. Para cursar esta materia, el alumno tiene que ser muy organizado con sus tiempos. La gran duda es si con esta modalidad se puede obtener grandes proyectos. A mi entender si se puede, pero logrando unos cambios en la planificación y el desarrollo de las clases.

93. El fomento de la integración grupal como recurso de generación de compromiso en aulas universitarias - Marianne Marques Arantes, Rocio Dell'Oro [UADE] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Es muy importante pensar la enseñanza universitaria desde una perspectiva de integración grupal, para que se pueda retroalimentar ideas y fomentar la creatividad. La propuesta consiste en pensar los pilares de un trabajo en equipo mediante una actividad de impacto e innovadora, con el fin de generar un compromiso en las primeras clases y sentido de pertenencia durante la cursada. La estrategia permite que los estudiantes vivencien una experiencia simulada de la realidad a partir de las competencias gerenciales de liderazgo, comunicación eficiente, visión sistémica y adaptabilidad entre otras. Además de elevar el buen clima de cursada, permite generar grupos de trabajo estables y fidelidad en actividades siguientes.

94. Diseño de itinerarios personalizados para el autoaprendizaje del idioma Inglés - Roxana Rebolledo Font de la Vall [Universidad de Playa Ancha] Área Creatividad en el Aula

La construcción de un curso en línea que promueva el aprendizaje de idiomas de manera autónoma y personalizada puede ser factible utilizando herramientas de autor y metodologías ágiles que permitan el diseño de secuencias de instrucción flexibles y adaptativas. De esta manera, los estudiantes pueden elegir las rutas y

los contenidos que quieren aprender en lugar de que se los impongan, así como navegar a través de las lecciones con el apoyo de un tutor virtual con inteligencia artificial (chatbot) que les pueda ayudar en su proceso de autoaprendizaje. Para realizar este proyecto se utiliza el modelo de aproximación sucesiva (SAM), que consiste en ciclos iterativos de fases de diseño-desarrollo-evaluación, lo que permite detectar debilidades en las primeras etapas y permite mejorar a través de un proceso continuo de rediseño.

95. Iniciación en la programación en el profesorado de matemática - Elizabeth Fabiola Rodriguez [Instituto Superior de Formación Docente N°50] Área Creatividad en el Aula

En el cuarto año del Profesorado de Matemática del ISFD N°50, desde Algoritmos, Lenguajes y Programación, en el rol como ayudante de cátedra, se organizó el trabajo en equipos, con la selección de diferentes programas: App Inventor y Arduino; el software matemático: Geogebra y los lenguajes de programación: Processing, Scratch y Python. La propuesta consistió en que cada grupo de estudiantes eligiera un tema y que investigarían, ya que posteriormente deberían exponer ante los demás: en qué consiste, cuáles son sus aplicaciones; cómo integrarlas en la enseñanza de la matemática, además de proporcionarles una actividad donde integren un contenido matemático con lo enseñado. Este tipo de propuesta colaborativa implica, desde la organización de los equipos hasta un nivel de abstracción del contenido significativo como para transmitirlos a sus pares.

96. Ensinar design thinking, uma proposta pedagógica - Paulo Sergio de Sena [Centro Universitário Teresa D'Ávila Unifatea] Área Creatividad en el Aula

O Design Thinking (DT) organizado numa 'trilha' para solução de problemas, se ancorou no construtivismo, no aprender coletivo e nas relações de uma zona de aprendizagem proximal, adequada para gerar novos produtos e serviços com usos inovadores. O objetivo foi apresentar o DT como metodologia de ensino e aprendizagem na universidade. Utilizou-se da dobradura de barco de papel, protótipos foram criados, testados e analisados, quanto às suas flutuabilidades. Houve proposta de uma aula invertida, com a mesma metodologia aplicada ao objeto dobradura de avião de papel que participariam de um Festival de Avião de Papel na próxima aula.

97. Estrategias para generar la participación activa de los estudiantes - Guillermo Seyahian [UBA] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Está comprobado que los estudiantes aprenden más y mejor si tienen una participación activa en las clases tanto presenciales como virtuales. Compartiré estrategias y experiencia para liderar el aula con el objetivo que los estudiantes tengan un rol activo y generar un clima en el aula aprendiente.

98. Math + Me = FUN - Verónica Surita [Belgrano Day School] Área Entornos digitales y tecnologías

Presentare proyectos para aprender matemática jugando y divirtiendonos. Los estudiantes mediante juegos incorporan conocimientos que aplicarán luego en la resolu-

ción de guías de ejercicios. A su vez implemento como elemento evaluativo quizás visuales y el uso jamboard para que los alumnos practiquen y aprendan haciendo hincapié en lo visual.

99. Exploración del papel y sus propiedades físicas como herramientas de aprendizaje - Daniel Vega [Universidad Austral de Chile] Área Creatividad en el Aula Atendiendo la necesidad de integrar nuevos de aprender en la enseñanza del diseño, esta ponencia ofrece el recorrido por una actividad realiza en un taller de Exploración del papel y su propiedades físicas, cuyo objetivo es que las y los estudiantes conozcan y exploren el papel desde su origen como fibra, pulpa, tratamiento y uso como materia prima para la configuración posterior de piezas laminares y volumétricas. Este taller por lo tanto, se pregunto por el material desde origen y cómo poder experimentar con fibras volviendo al origen y presentando un nuevo modo de abordar el material.

100. Talleres de capacitación docente con herramientas TIC. Una estrategia para seguir innovando - William Henry Vegazo Muro [Fernando Carbajal Segura] Área Entornos digitales y tecnologías Los talleres de capacitación docente tienen como propósito brindar herramientas TIC al docente innovador para la diversificación de las estrategias en el proceso de Enseñanza - Aprendizaje E-A, se utilizaron las siguientes estrategias para su difusión: Red social del whatsapp para invitación de la comunidad educativa; canal del youtube para el taller en vivo y zoom para la grabación; blog del taller con todos los detalles de cada evento y sitio web para compartir cada taller de capacitación docente, se cumplieron las etapas siguientes; Verano 2021 Verano 2022 I Semestre 2021 I Semestre 2022 y finalmente Semestre II 2021.

101. Realidad universitaria y una escuela nivel primario - Carlos Mario Vera [Universidad Nacional de La Rioja] Resumen de una realidad universitaria y con el nivel primario

102. Metaversos: posibilidades educativas y producción creativas - Maria Sol Verniers [Universidad de Palermo] Área Entornos digitales y tecnologías El debate de la Web3 y el Metaverso se plantea hoy como parte de propuestas educativas y de producción digital clave. ¿Qué aspectos considerar para desarrollar un espacio educativo dentro de estas características? Más allá de la estética, narrativa, los contenidos y la experiencia de juego, tenemos un fuerte impacto respecto a la comunicación y educación del sistema, a la información sobre aspectos de seguridad, las colecciones de NFT de nuestros juegos y las propuestas de economía internas del juego. ¿Será posible usar los metaversos para otras propuestas educativas? ¿Qué posibilidades plantea para la creatividad?

103. El desafío de la educación posterior a la pandemia - Enzo Matías Agüero Lucero, Karina Verónica Aldeco, Brenda Sánchez Ferrari [Universidad Nacional de La Rioja] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La educación y sus estrategias han ido evolucionando a lo largo de la historia. Pasamos de una clase 100% tradicional y expositiva a otorgarles un lugar de gran importancia a los estudiantes. El mayor de los desafíos de la actualidad es lograr que esta no solo sea atractiva sino también significativa. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) llegaron a la sociedad y se instalaron por completo, convirtiéndose en herramientas de gran significatividad para la construcción colaborativa de conocimientos. Estamos formando a una generación de jóvenes que requieren que nosotros estemos a la altura. En el mundo de la educación, podemos tomar dos caminos: el de lo seguro, lo cómodo, lo que conocemos o aquel que a pesar de los riesgos y el desconocimiento nos abre nuevas puertas y ventanas.

104. Estilos de enseñanza y aprendizaje en la Educación técnica profesional - Marcela Carrivale, Iván Vidal, Edgardo Gonzalez, Ignacio Cornaglia, Fernando Gainza, Elisabet Gamboa [Universidad del Gran Rosario] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar Los estilos de aprendizaje y de enseñanza permiten pensar en un espacio de reflexión en la Educación Técnica Profesional. Analizar cómo aprenden los estudiantes de escuelas técnicas y cómo enseñan sus docentes, es especialmente relevante en esta modalidad donde urge mayor atención por parte de la investigación educativa. Por lo tanto, el objetivo de este trabajo es describir y analizar los estilos de enseñanza y de aprendizaje en la educación secundaria técnica, con miras a formular los lineamientos para la construcción de un modelo que oriente a docentes en el diseño de estrategias coherentes con las exigencias actuales.

105. Sauce se viste de verde - Marcela Carrivale [EESO N°713 "Montes de los Padres"] Área Espacio Colegios La industria textil es la segunda más contaminante del mundo. En Argentina se tira o se quema el equivalente a un camión de basura de textiles. Se liberan más de 1.200 millones de toneladas anuales de emisiones de carbono. En océanos y ríos cada año se deposita medio millón de toneladas de microfibras. El propósito de este proyecto es crear talleres de formación de emprendedoras, que reutilicen, reciclen y reduzcan prendas en desuso, contribuyendo de forma indirecta con la reducción del gas de efecto invernadero y el cambio climático, como así también promover desarrollo económico e independencia de mujeres.

106. La realidad aumentada como motor de aprendizaje - Gisela Paola Castro [Profesora en Ciencias de la Educación] Área Entornos digitales y tecnologías La realidad aumentada es la "visión a través de un dispositivo tecnológico de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real. Aplicarla en el aula sirve para generar nuevos conocimientos y competencias a través de un dispositivo tecnológico. Promueve un proceso de aprendizaje interactivo, enriquecedor que motiva a los alumnos, donde se combinan imágenes del mundo real con otras virtuales para crear un entorno atractivo lleno de información que

incluye objetos 3D, audios, vídeos, información complementaria. La investigación se lleva a cabo dentro del marco de la cátedra de tecnología educativa del prof. en ciencias de la Educación.

107. Aplicación de la metodología STEAM en el aula - Marisa Elena Conde, Andrea Rocca [UNPAZ, INSP-UTN, UNTREF] Área Entornos digitales y tecnologías

Desde hace un tiempo elaboramos oportunidades de aprendizaje dentro de la metodología STEAM, porque creemos en que sólo la tecnología per-se no va a lograr mejorar los aprendizajes sino se hace foco en un cambio didáctico. Resolver problemas apelando a lo que la/el estudiante ha internalizado o que puede aprender en función de pensar, diseñar prototipos que den respuesta a una problemática existente, u optimizar dispositivos que existen, pero que sin embargo se pueden mejorar con pequeñas intervenciones que mejoran sustancialmente los originales, es lo que trabajamos en estos momentos porque creemos que es la mejor forma para que las y los estudiantes desarrollen las habilidades que se espera obtengan para transitar el futuro, que cada día es más incierto.

108. Lectura trasmedial en la UMB - Jose Eduardo Cortes Torres [Universidad Manuela Beltrán] Área Entornos digitales y tecnologías

La presente ponencia presenta la experiencia desarrollada con grupos de estudiantes de primer semestre de la Universidad Manuela Beltrán en la asignatura de Comunicación Oral y Escrita en donde se vincula la experiencia de la lectura a procesos enfocados en la generación de producción trasmedia y generación de contenido que movilice las concepciones tradicionales sobre lectura y escritura. Se genera un interés particular de concebir un texto que asocie, identifique y vincule unos modelos de gamificación así como los aportes y las enormes ventajas del empleo de la tecnología en el aula.

109. Estrategias creativas en el aula universitaria: experiencia pedagógica para el aprendizaje de Inglés - María Belén Domínguez, Cecilia Alejandra Aguirre Céliz [Universidad Nacional de San Luis - Fac. de Ingeniería y Cs. Agropecuarias] Área Creatividad en el Aula

En nuestro trabajo describimos una experiencia pedagógica en la que la creatividad reside en la diversidad de los materiales educativos y las estrategias pedagógicas que conforman la propuesta. Se trata de la asignatura Inglés Comunicacional que se dicta para las carreras de ingeniería en la Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias de la UNSL en la que confluyen el enfoque de Aula Invertida con instancias de ABP, Gamificación, puestas en escenas, aplicaciones online, redes, lenguaje transmedia, entre otras, con el fin de motivar a los estudiantes en un rol de prosumidor y así fomentar un aprendizaje más significativo de la competencia comunicativa en la lengua extranjera.

110. Capacitación Docente: Aulas heterogéneas y sus problemáticas. Recursos audiovisuales para su abordaje - Carolina Farconesi [IFDC- San Luis] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La experiencia a compartir, versa sobre una capacitación docente llevada a cabo en el IFDC-San Luis, cuya modalidad fue semipresencial y estuvo destinada a docentes en ejercicio del sistema educativo provincial. La misma se denominó: "Problemáticas complejas y Aulas heterogéneas. Producciones audiovisuales como recurso pedagógico didáctico para su abordaje". Sus objetivos fueron: comprender la diversidad que habita las aulas hoy, invitar a las y los docentes a reflexionar sobre sus prácticas pedagógicas, atendiendo la perspectiva de respeto por los derechos de NNyA y proponer el uso de producciones audiovisuales como recurso pedagógico didáctico para el abordaje de problemáticas complejas.

111. El futuro de la enseñanza de ciencias sociales usando la sociedad del Metaverso - Angel Feijoo [PUCP] Área Entornos digitales y tecnologías

Estudiantes de campos como la psicología, sociología, economía, marketing, etc. puedan desde el inicio de sus programas universitarios estar inmersos en las nuevas comunidades que se formen en el Metaverso (empezando por las que ya existen, como Second Life, VRChat, Rec Room, Horizon Worlds, etc.) para experimentar sus respectivos campos en estos nuevos tipos de sociedades virtuales a un costo mucho más bajo que interactuar en persona en estudios de campo.

112. El rol de la evaluación alternativa mediada por tecnología en la construcción de aprendizajes significativos en EVEA - Vanessa Luz Frascino [Facultad de Ciencias Sociales. Centro de Estudios Avanzados. Universidad Nacional de Córdoba] Área Entornos digitales y tecnologías

La docente-contenidista en su rol de investigadora, indagará sobre cómo la evaluación alternativa mediada por tecnología puede contribuir a la construcción de aprendizajes significativos por parte de los/las estudiantes participantes del estudio (asignatura de TIC en EVEA en el nivel universitario). Se utilizarán los distintos recursos que ofrece la web 3.0 (Yammer, One Drive -e-portfolio-, Sway, Forms) para potenciar los aprendizajes y para que los/las estudiantes puedan ser autores y co-creadores de sus propios procesos de aprendizajes. Se tendrá en cuenta el proceso (evaluaciones de progreso mediadas por TIC) y el producto (examen final: producción digital) en un continuum y las propias percepciones de los/las estudiantes sobre su desempeño académico. La tutora, en su rol de guía y facilitadora, utilizará rúbricas y retroalimentación formativa durante todo el estudio para acompañar y orientar el proceso individual y colectivo de los/las estudiantes.

113. Después de la pandemia: reflexiones desde una comunidad virtual de práctica - Sandra Beatriz Gargiulo, María Florencia Gómez [Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La pandemia de la covid-19 aceleró los procesos de virtualización de múltiples áreas, entre ellas, la que atañe a la educación, en su sentido más amplio. Las instituciones educativas navegaron la contingencia como mejor pudieron, recurriendo a la educación de emergencia, y

estudiantes y docentes debieron convertirse en actores en el mundo virtual, aún cuando la gran mayoría de ellos no eran conscientes de su calidad de seres digitales. En esta ponencia narraremos cómo la Comunidad de práctica virtual Docentes en línea actuó como agente de ayuda en estos procesos de cambio acelerado y cómo, a su vez, ellos remodelaron la vida al interior de ella.

114. Gamificación en propuestas didácticas innovadoras para atender a la diversidad - Javier Gil Quintana, Javier Hueso Romero, Viviana Malvasi [UNED] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Dentro del Proyecto de Innovación IACPE desarrollado en el curso 2021/2022 en la UNED se ha potenciado propuestas didácticas innovadoras para convertir el alumnado en influencers de aprendizaje Conectado, Participativo y Empoderado. Una de las prácticas desarrolladas es la inclusión en las Pruebas de Evaluación Continua (PEC) de la gamificación en el diseño de propuestas didácticas para atender a la diversidad. Los resultados que se presentan en esta ponencia son extraídos de la investigación cualitativa que se realiza sobre las entrevistas al alumnado que ha cursado la asignatura de máster “Materiales convencionales y tecnológico para el tratamiento educativo de la diversidad” y reflexiones que ha realizado sobre sus procesos de aprendizaje.

115. Diseñando experiencias con realidad aumentada - Moraima Jacobacci [Belgrano Day School] Área Entornos digitales y tecnologías

Presentaré varios proyectos donde los alumnos son los protagonistas en el diseño de experiencias de realidad aumentada para que los usuarios puedan interactuar con sus obras por un lado y por el otro presentaré proyectos donde alumnos de secundaria diseñan recursos educativos de realidad aumentada para alumnos de primaria. Estos proyectos son la conveniencia de la interacción entre, el arte, el diseño, la ciencia y la tecnología.

116. Un acompañamiento pedagógico - Luis Loyola Cano [Universidad Nacional de las Artes] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Esta ponencia forma parte de mis preocupaciones como docente. Se basa en mi trabajo en espacios de aprendizaje en la educación artística superior. Intento expresarme con la mayor claridad porque la considero necesaria para nuestra tarea. Hay dos temas básicos que propongo, la ética de la enseñanza y el aprendizaje de la dirección teatral. Son temas diferentes que se vinculan y se corresponden en la práctica. Me refiero permanentemente a estos dos ejes de manera sencilla, con los cinco sentidos puestos en el estudiantado, aludiendo a nuestra responsabilidad como docentes. Hago algunas reflexiones sobre cómo nos posicionamos desde nuestro rol. Destaco que atendamos a lo que quiere y / o necesita la persona que aprende, percibiendo lo que la moviliza y lo que la favorece para desplegarse como desea. Hago preguntas sobre nuestra responsabilidad docente y también sobre cómo respondemos a cada llamada.

117. Cómo potenciar la participación colaborativa de la comunidad de aprendizaje mediante la tecnología educativa - Verónica Méndez [Universidad de Palermo] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Este trabajo forma parte de las reflexiones alcanzadas en el programa de Reflexión e Innovación Pedagógica de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. La asignatura sobre la cual se proyectan los contenidos abordados es la de Seminario de integración para el Proyecto de Graduación cuyos principales objetivos se enfocan en la toma de conciencia profesional y disciplinar, necesaria para producir conocimiento y aportes que resulten disciplinares. Se buscará compartir las alternativas posibles al vincular la participación activa de las y los estudiantes en la clase, las dinámicas novedosas que se aplican en las cursadas de la Facultad en la que se dicta la asignatura y las posibilidades didácticas de la currícula para el abordaje de sus contenidos propuestos.

118. Prácticas pedagógicas en la formación inicial del profesorado de educación primaria: reconfiguración de la enseñanza - Mayra Cecilia Monti [Instituto Superior de Profesorado N°3 Eduardo Lafferriere] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Este proyecto de investigación se propone describir e interpretar las condiciones emergentes en la enseñanza y la reconfiguración de las prácticas pedagógicas en entornos virtuales en la formación docente inicial del Profesorado de Educación Primaria. Desde un enfoque metodológico cualitativo, se plantea la construcción de categorías de análisis que orienten la recolección de la información en el campo para identificar las condiciones emergentes de la enseñanza en nuevos escenarios pedagógicos, explorar las configuraciones de las prácticas pedagógicas de la enseñanza, promovidas por el uso de plataformas y medios digitales en escenarios ampliados de presencialidad en el Profesorado de Educación Primaria, en el Instituto Superior de Profesorado N° 3 Eduardo Lafferriere de Villa Constitución, provincia de Santa Fe.

119. Investigar es fácil. Recursos didácticos para la enseñanza de Metodología de investigación - Sonia Juliana Pérez [Corporación Universitaria Taller 5 Centro de Diseño] Área Creatividad en el Aula

Los cursos universitarios de Metodología de la Investigación suelen resultar un desafío tanto para el docente como para el estudiante. Diversos estudios han encontrado que la actitud del alumnado frente a estos suele ser negativa, considerándolos “aburridos”, “irrelevantes” y “difíciles”, mientras que los profesores batallan con la búsqueda de estrategias pedagógicas que motiven y promuevan el gusto por la investigación. Algunos recursos didácticos de ludificación, pedagogías activas, uso de videos explicativos, entre otros, favorecen significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo aspectos esenciales como la motivación, la curiosidad y el interés por la clase, mientras la calidad académica prevalece.

120. El moodboard como estrategia de jerarquización en los trabajos de graduación - Andrea Steiervalt [UdeSA] Área Creatividad en el Aula

La escritura académica es una de las formas mediante las que un profesional en formación inicia el proceso de inscripción en una comunidad de expertos. En ese sentido, la escritura y defensa oral de una tesis de graduación si bien conforman un ritual de iniciación en un campo disciplinar, a la vez, implican el despliegue de tareas que presentan múltiples desafíos a los futuros graduados. Esto se debe a que un trabajo de este tenor supone el despliegue de acciones como la definición del tema de estudio y la delimitación de hipótesis que, a posteriori, desencadenan otros procesos tendientes a poner a prueba esas ideas de investigación con el propósito de arribar al recorte de un objeto de estudio. En la licenciatura en Humanidades de la Universidad de San Andrés, hemos implementado en las primeras clases del taller de escritura el moodboard, una presentación que combina imágenes, texto y audio para propiciar el fluir de ideas y jerarquizarlas. A partir de ello, analizaremos los trabajos y presentaremos entrevistas a las estudiantes sobre la actividad.

121. Hablas del mercado - Carlos Alfonso Vargas Cuesta, Santiago Reyes Suárez [Universidad Piloto de Colombia] Área Creatividad en el Aula

El proyecto -Hablas del mercado-, establece una exploración sobre las diferentes formas de expresión que se originan en las plazas de mercado de Bogotá, desde la interpretación de sus protagonistas. Esta iniciativa pretende formular soluciones sistémicas desde el Diseño Gráfico como apoyo a procesos de apropiación del patrimonio, siendo un material significativo en procesos de mediación en esta área. A futuro, la propuesta tiene un potencial importante para impactar tanto en escenarios educativos como socioculturales, que desde el campo de estudio de la comunicación-educación establecen posibilidades narrativas para su representación, interpretación y apropiación.

122. Toma mejores decisiones con SapioLAB - Ariadna Alejandra Vargas Ortiz [CUN] Área Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Somos una empresa especializada en desarrollo y aplicación de soluciones que evalúan: 1. Selección de personal 2. Evaluación de equipos de trabajo 3. Diagnostico organizacional 4. Potencial de innovación 5. Capacidades de emprendimiento 6. Área en la que mejor de desenvuelves 7. Aptitudes tecnológicas Con SapioLAB tomaras mejores decisiones por lo que ahorraras tiempo y dinero.

123. La vocación a la investigación y la imperiosa necesidad de acrecentar la motivación estudiantil - Pia Viglione [Facultad de Medicina UBA] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Dada la importancia que tiene fomentar la investigación científica dentro de los futuros profesionales, se realizó una encuesta entre los estudiantes (n=8) que forman parte del grupo de investigación en el cual me desempeño, a los efectos de conocer sus opiniones respecto del tema. Se les solicitó señalaran cuales eran las ven-

tajas y desventajas relacionadas con su inclusión temprana dentro del marco investigativo. Indicaron como principales fortalezas las siguientes: a) aprender a trabajar y colaborar dentro de un equipo de trabajo, b) la participación activa en diversos eventos académicos y publicaciones, c) compartir conocimientos y establecer contactos con estudiantes de otras carreras, d) el desarrollo de una vocación desconocida. Mencionaron como debilidades: a) escasa promoción de la labor científica dentro del ámbito estudiantil, b) desconocimiento de las áreas y temas objetos de investigación, c) limitada valoración de la tarea investigativa

124. Proyecto extractor/soplador de aire Covid-19 de la Escuela Técnica Nº 2, ganador del 1º Premio Concurso Nacional INNOVAR - Ibar Federico Anderson [Escuela Técnica Nº 2 "Independencia"] Área Creatividad en el Aula

La idea es contar como un proyecto que se inició en el año 2020 con la pandemia del Covid-19 (Coronavirus), transitó en el año 2020 por el programa Premios Fundaciones Grupo Petersen a la Innovación Educativa, y en el año 2021 por el XII Congreso Virtual Latinoamericano de Enseñanza de Diseño de la UP, el 2º Foro de Creatividad Solidaria de la UP, Interfaces 9 (Congreso de Creatividad, Tecnologías e Innovación para la Calidad Educativa de la UP, para terminar ganando el 1er. Premio de los Proyectos covid-19 del Concurso Nacional INNOVAR 16º edición del Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Nación. Y salió publicado en diarios locales, provinciales y nacionales. Como en el catálogo del Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Nación. Links de diarios: Link1: <https://www.unoentrieros.com.ar/sociedad-y-tendencias/concordia-inspiracion-votacion-popular-y-premio-la-eet-n2-n2717774.html> Link2: https://www.elheraldo.com.ar/noticias/208301_la-escuela-tecnica-2-obtuvo-el-primer-puesto-en-el-concurso-nacional-de-innovaciones.html Link3: <https://www.infobae.com/america/ciencia-america/2022/04/17/preocupados-por-el-covid-19-cientificos-profesores-y-alumnos-desarrollaron-6-originales-innovaciones/>

125. Robot-T2 Educativo de la E.E.T. Nº 2 Independencia - Ibar Federico Anderson [E.E.T. Nº 2 "Independencia"] Área Entornos digitales y tecnologías

Robot-T2: es una robot didáctico para fines pedagógicos y educativos construido por la escuela Técnica Nº 2 "Independencia" (Concordia, Entre Ríos) con asesoramiento de la carrera de Ingeniería Mecatrónica (Robótica) - UNER (Universidad Nacional de Entre Ríos, Sede Concordia). Articula con los objetivos de investigación del Proyecto B374 de la Secretaría de Ciencia y Técnica del Departamento de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) a cargo del Mg. D.I. Federico del Giorgio Solfa. Acaba de ser presentado al Concurso nacional INNOVAR 2022 del Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Nación en la categoría Robótica e Inteligencia Artificial.

126. Producción creativa de mis estudiantes - Valeria Baudot [Universidad de Palermo] Área Entornos digitales y tecnologías

Este trabajo es un trabajo introductorio, realizado en las primeras clases del cuatrimestre; que en algunas oportunidades he utilizado como diagnóstico de la asignatura: Diseño 5 de la carrera de Diseño de Interiores. Utilizando la propuesta de las charlas TED “3 historias de arquitectura evolutiva” de Bjarde Ingels los estudiantes realizan una presentación, de “yes is more” acerca de su propia historia. La misma puede ser con referencia al ámbito personal y/o académico / profesional, preferentemente ambas. Para realizar esta síntesis deben apelar a la observación, curiosidad y el instinto para resignificar los hechos significativos de su propia historia que generaron una evolución en cada uno de ellos. Para su representación pueden utilizar el formato A3 pudiendo armar un collage, hacer un fotomontaje o un video que representará dichos momentos en formato tipo “comic”. A continuación, se muestran algunos trabajos de los estudiantes realizados durante el segundo cuatrimestre 2021.

127. El uso de podcast en el colegio secundario - Patricia Bollela [Colegio Santa Teresita del Niño Jesús] Área Espacio Colegios

En la actualidad existen diversos formatos para comunicar y brindar contenidos. En el colegio secundario aún se siguen manteniendo formatos clásicos y conservadores de compartir dichos contenidos. Sin embargo, los años de la pandemia nos han interpelado como docentes a incorporar y ofrecer innovaciones. Una de las mencionadas innovaciones es la implementación del Proyecto “Creadores de Podcasts” en los últimos años del secundario. El uso de podcasts es valioso tanto como para brindar información on demand, en cualquier momento, en cualquier lugar, es decir, en momentos y lugar flexibles sino que además se ha convertido como una opción integral, donde se ponen en juego tanto las habilidades tecnológicas como las lingüísticas escritas y orales como así también para mostrar el expertise en un tema específico. Es un desafío personal de los alumnos que se comparte con el resto de la comunidad, ya que se publican en las redes sociales del colegio.

128. Zonas y escenarios del aula: la creatividad didáctica - Julieta Brizuela, Alejandra Lamberti [Universidad del Salvador] Área Entornos digitales y tecnologías

La educación mediada por tecnologías implica el juego con nuevas variables: más escenarios de actuación, mayor empleo de recursos para las propuestas y diversas decisiones didácticas que tomar. El nuevo escenario educativo requiere de estrategias de enseñanza para nuevas de aprendizaje. En esa presentación, nos proponemos mostrar el proceso de articulación entre estas dimensiones y algunas estrategias que fueron casos de éxito en las aulas virtuales de la universidad.

129. La autorregulación como medio en un ambiente de aprendizaje híbrido - Roberto Busquiel [MIAC - Maestros Innovadores, Alumnos Competentes] Área Espacio Colegios

Experiencia de aula de 5º de Primaria en la que a través de planes de trabajo personalizados, el alumnado es capaz de autorregular su propio itinerario de aprendiza-

je con un doble objetivo, avanzar en la consecución de sus objetivos individuales y promover la ayuda en los procesos de aprendizaje de sus compañeros de equipo. Todo ello, gestionado a través de la plataforma classroom y con un proyecto digital híbrido con Chromebooks one to one, trabajando la competencia digital con la creación de materiales haciendo uso de diferentes instrumentos y herramientas digitales.

130. Imaginarios docentes en la implementación de los TIF de grado - Mariela Di Meglio, María Gelly Genoud, Margarita Eva Torres, Ana Paula Funes [Facultad de Psicología de la UNLP] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La realización del Trabajo Integrador Final como requisito para la graduación de los estudiantes de la carrera de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata generó tensiones y desafíos también en el plantel docente, por cuanto los profesores debieron asumir un nuevo rol en el marco de sus tareas académicas: la dirección de esas producciones. En el marco del proyecto TIF: Imaginarios, desafíos y posibilidades en la producción y comunicación del conocimiento en la universidad, nos propusimos relevar las implicancias de esta nueva actividad académica que implicó -cómo parte de un extenso trabajo institucional- atender también los imaginarios respecto de la tarea docente que se vio obligada a redefinir su labor.

131. Las TIC como TAC: interpelaciones al desarrollo del currículum y a la gramática escolar - Analía Errobiard [Facultad de Ciencias Sociales. UNICEN] Área Entornos digitales y tecnologías

Los interrogantes que se plantean en este trabajo corresponden a indagaciones realizadas en el marco del Programa Interdisciplinario Orientado (PIO, Ministerio de Educación) “Ecosistemas de aprendizaje online y offline en escuelas secundarias rurales de Olavarría”. Al incorporar tecnologías digitales como dispositivos didácticos para promover el aprendizaje y el conocimiento, el tratamiento del currículum oficial y la gramática escolar se constituye en férreas estructuras que obturan las posibilidades de cambios en la enseñanza y el aprendizaje en el nivel secundario.

132. Plataformas de enseñanza virtual en escuelas secundarias en contextos diversos: relato de experiencias - Gimena Inés Fernández [FACSO-UNCPBA CIC.BA] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El presente trabajo toma como insumo principal la experiencia de vinculación de un grupo de investigación que forma parte del NACT IFIPRAC.Ed (FACSO-UNCPBA) con cuatro escuelas secundarias del partido de Olavarría (Buenos Aires). Se exponen las distintas estrategias empleadas durante la suspensión de la presencialidad para la vinculación con los/as estudiantes y en ese marco se propone analizar la experiencia de incorporación de plataformas de enseñanza virtual desde la perspectiva de los distintos actores -directivos, docentes y estudiantes- en diálogo con los contextos y las configuraciones culturales institucionales.

133. Abriendo la puerta de entrada a una vivencia de arte - Carla Ferrari [Universidad Nacional de las Artes] Área Creatividad en el Aula

Durante el 2020 y bajo el contexto de la pandemia se migró la educación presencial a virtual en una semana. La presente ponencia se centra en mi experiencia docente durante el 2020 en la Universidad de Palermo, Facultad de Diseño. Este contexto necesitó un replanteo del proyecto integrador final de la asignatura Taller de Reflexión Artística II que es Historia del Arte, la cual incluye varias carreras y entra dentro del segundo y tercer año de cursada. En la misma se abarcan temas desde la Prehistoria hasta la Edad Media incluida. El proyecto integrador consistía en realizar un paralelismo entre edificios patrimoniales de Bs.As. y su correlato histórico europeo, visto en la cursada. La propuesta fundamental para el objetivo central del proyecto era la vivencia personal del alumno frente al estilo artístico; sin embargo, la pandemia planteó la imposibilidad de realizarlo de forma presencial y se permitió a los alumnos la elección de dos caminos posibles para el proyecto integrador final.

134. Mujeres en situación de vulnerabilidad. Asistencia y contención. Tipologías arquitectónicas - Liliana Ferrero, Victoria Jara [Facultad de Arquitectura y Urbanismo UNT] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinaria

Este trabajo propone plantear nuevas tipologías arquitectónicas para Centros de Asistencia y de Contención Social para mujeres, albergado en un edificio existente, preferentemente, en San Miguel de Tucumán. Se enmarca dentro del proyecto de investigación PIUNT B-607 de la FAU-UNT y la Beca EVC-CIN convocatoria 2021. A pesar de la lucha constante por sus derechos, las mujeres continúan subyaciendo bajo situaciones de vulnerabilidad, desprotección económica, social y legal. Se vuelve imperativa la necesidad repensar la arquitectura –como una producción social del territorio– de manera no binaria, extraer a las mujeres del plano privado y trasladarlas al plano público, reinsertándolas en la comunidad.

135. La retroalimentación en la evaluación formativa de carreras tecnológicas - UNC - Rosana Leonor González, Andrés O'Donohoe [Universidad Nacional de Córdoba] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinaria

En carreras como Arquitectura y Diseño Industrial, se busca que nuestros estudiantes logren alcanzar ciertas competencias, como por ejemplo la obtención de conocimientos técnicos y científicos que permitan resolver problemas de diseño de diferentes complejidades. Si bien, el problema de la masividad en nuestras carreras hace bastante complejo el trabajo de los docentes a la hora realizar la devolución a los estudiantes, con la pandemia se comenzó a aplicar diferentes tipos de rúbricas que permiten reflexionar sobre lo producido, aportando herramientas que llevan a mejorar nuestra labor docente, ofreciendo devoluciones formativas de mayor calidad, optimizando de esta forma el proceso de enseñanza y aprendizaje.

136. Comunicación y configuraciones culturales en el contexto de pandemia: nuevos escenarios inmersivos en el ingreso a la universidad - Fátima Higuera [Facultad de

Ciencias Sociales (UNCPBA)] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinaria

El presente trabajo se enmarca en el desarrollo de las Prácticas Pre-Profesionales de la FACSO-UNCPBA, y plantea que durante el ingreso a la educación superior los estudiantes forman una nueva identificación. En este proceso suponemos que la comunicación en tanto construcción de sentidos compartidos se constituye en una práctica sustancial, por eso a partir de su vinculación con el concepto de configuraciones culturales (Grimson, 2011) se pretende comprender cómo ambos se re-significan a partir de los cambios que introdujo la pandemia en las aulas vistas como escenarios inmersivos (vinculados o no por tecnologías) en el curso de ingreso (CIVU) de la FACSO.

137. Metaverso: mercado, percepciones estudiantiles y mirada crítica - María Lourdes Juanes, María Victoria Martín, Pamela Vestfrid [FPyGS] Área Entornos digitales y tecnologías

Las formas de comunicación vivenciadas a partir de la crisis sanitaria por la pandemia de covid-19 aceleraron la apropiación de tecnologías de información y comunicación, entornos digitales y nuevos lenguajes. Desde entonces, el metaverso se ha instalado como un concepto que refiere a experiencias inmersivas en la virtualidad. A partir de estas transformaciones, la ponencia presenta la tensión entre el avance de proyectos de realidad virtual desde el mercado, las percepciones de estudiantes del Ciclo Superior en una materia de la carrera de Comunicación Social de una universidad argentina, y la posibilidad de construir una mirada crítica al respecto.

138. Espacio maker en el nivel inicial - María José Juncal [Instituto Superior Santa María] Área Creatividad en el Aula

Experiencia de la implementación del espacio maker a través del proyecto del mariposario en el nivel inicial.

139. Disyuntivas del uso de la tecnología en la educación postpandémica - Marcelo Lo Pinto [ESEA lola mora] Área Entornos digitales y tecnologías

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

140. El desafío de generar nuevas maneras de transitar experiencias de lecturas en espacios de formación inicial - María Lourdes Marchesi, Hugo Rolando Baigorria [Instituto de Formación Docente Continúa San Luis] Área Creatividad en el Aula

En este trabajo se relatará la experiencia de la lectura y de habilitar un espacio de diálogo con los alumnos de primer año del IFDC-San Luis, proponiendo una nueva

manera de acercarse a los textos desde Las cartas a quien pretende enseñar de Paulo Freire y La Pedagogía de la pregunta, originado en el diálogo entre Paulo Freire y Antonio Faúndez, que será orientado hacia la formación de la pregunta, y será contextualizado en la formación de profesores de educación primaria en el primer año en el espacio de Práctica Docente I.

141. Copa del Mundo: habilidades, competencias, análisis y... ¡gol! - Alicia Marin Trias [Instituto Cardoso] Área Creatividad en el Aula

Utilizar un evento de repercusión social asociado con aspectos lúdicos y deportivos, es una suerte de reaseguro para mantener la atención y generar el interés en las y los estudiantes. Asociar al evento trayectos culturales correspondientes a áreas de conocimiento cuyos contenidos han sido trabajados o investigados a los “jugadores” y los países involucrados en la Copa del Mundo proveyendo los mecanismos necesarios para la construcción colectiva del conocimiento, promete ser una “goleada”. Análisis de la información, pensamiento crítico, habilidad para la resolución de problemas, son las bases fundamentales de esta propuesta.

142. Construir comunidad desde los territorios: jurisdicción especial de paz - Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez, Aty A'lunawa Martínez Flórez [Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Una de las formas que propone el Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz para construir comunidad desde los territorios se da desde la construcción de conocimiento a partir de las narrativas transmedia y la educación popular, que posibilitan compartir espacios desde la horizontalidad y tejer convivencia, reconociendo las diversas dinámicas que se hilan en cada uno de los territorios.

143. Justicia de paz y educación popular con realidad aumentada - Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez, Aty A'lunawa Martínez Flórez [Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz] Área Entornos digitales y tecnologías

Las herramientas digitales posibilitan crear espacios interactivos orientados en la construcción de justicia de paz, es por ello que desde el Centro de Pensamiento Sentipensante Sueños con la Paz se han desarrollado iniciativas orientadas en la interactividad de modo que se reconozcan formas de construir justicia comunitaria en los diferentes lugares del país, es por ello que, a partir de salas en Mozilla Hubs, se puede interactuar y construir de manera colaborativa cada uno de los entornos.

144. El método praxeológico en la justicia de paz - Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez, Aty A'lunawa Martínez Flórez [Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz, reconoce la importancia de tener un método aplicado en las aulas para promover espacios de participación y co-creación para enseñar sobre la justicia de paz a partir de la práctica, es por ello, que se parte de la pra-

xeología que tiene como pasos principales: ver, juzgar, actuar y realizar una devolución metacognitiva en la que se retroalimentan los aprendizajes abordados durante la clase, de este modo, los estudiantes tienen un papel protagónico en los procesos de aprendizaje sobre las diferentes formas de construir comunidad.

145. Cartografías metafóricas de la convivencia desde la justicia de paz - Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez, Aty A'lunawa Martínez Flórez [Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz] Área Creatividad en el Aula

La cartografía metafórica abre paso a reconocer un Modus Scribendi que este relacionado con las dinámicas sociales de los diferentes territorios del país, identificando la unidad en la diversidad y la diversidad en la unidad, así mismo, desde el Centro de Pensamiento Sentipensante Sueños con la Paz, se ha planteado el acudir a esta herramienta para visibilizar imaginarios de la convivencia, es por ello que se desarrollaron dos talleres en el primer y segundo congreso de Desaprendizaje del Instituto Distrital para la Participación Ciudadana y Acción Comunal en el marco de la propuesta de fortalecimiento Chikana.

146. Enseñar justicia para la paz del acuerdo del punto final - Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez, Aty A'lunawa Martínez Flórez [Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz] Área Creatividad en el Aula

La Jurisdicción Especial para la Paz se crea en el marco del acuerdo final de paz firmado entre el Estado Colombiano y las FARC, ésta tiene una ruta del proceso de investigación del macrocaso que da paso a dos posibilidades; la primera es la ruta dialógica que es cuando el victimario hace un reconocimiento de los delitos que ha cometido, entonces hay un acercamiento con la víctima y por ello se da como sanción un proyecto restaurativo, y por otro lado, se encuentra la ruta adversarial, en el que existe un distanciamiento al no reconocer los delitos, provocando un distanciamiento con las víctimas dando lugar a dos tipos de sanciones: ordinaria y alternativa. Desde el Centro de Pensamiento Sentipensante Sueños con la Paz, se plantean espacios en los que se visibilicen estos procesos para que las víctimas accedan a sus derechos.

147. Transmedia y educación popular desde la justicia de paz - Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez, Aty A'lunawa Martínez Flórez [Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz] Área Creatividad en el Aula

La educación y la comunicación popular parten de la horizontalidad, y de la participación activa, al igual que sucede con las narrativas transmedia, ya que, las historias se van construyendo a partir de diferentes lenguajes y se van creando diferentes colectividades, de este modo, no se invalidan unos planteamientos sobre otros, sino que se reconocen todos y se valoran, es por eso que, la aplicación de estos modelos a la justicia de paz es importante, de modo que, en el Centro de Pensamiento Sentipensante Sueños con la Paz, se emplean dichos planteamientos para resolver conflictos desde la solidaridad y el amor recíproco.

148. Yendo del aula al classroom con Roald Dahl y TIC - María Andrea Niosi [Escuela Técnica N° 1 DE 4, CABA] Área Entornos digitales y tecnologías

La propuesta de enseñanza va dirigida a estudiantes secundarios de las escuelas técnicas CABA, quienes cursan extracurricularmente el certificado de lenguas extranjeras en inglés y cuyo nivel es avanzado. El objetivo es desarrollo de competencias lingüísticas y digitales en la lengua extranjera inglés, mediante el uso de tecnologías, en la preparación y certificación de los exámenes "Certificados de Lenguas Extranjeras CLE" y cuya duración es el ciclo lectivo en el que se encuentran. Caba señalar que es una propuesta híbrida de enseñanza-aprendizaje en la lengua extranjera inglés. Palabras claves o descriptores: CLE, Escuela Técnica Inglés, inglés y TIC

149. Cómo hacer una película y no morir en el intento - Matías Riccardi [Universidad de Palermo] Área Creatividad en el Aula

Muchos de los que amamos el cine soñamos alguna vez con hacer una película. Y cuántas veces pensamos que era imposible. La tecnología, los nuevos lenguajes y la apertura a un abanico de numerosos temas y tendencias nos acercan hoy a esas posibilidades, sobre todo a los más jóvenes, que tal vez no tienen aún que correr detrás de las obligaciones de los adultos. La idea de esta ponencia es transmitir que cumplir un sueño audiovisual no es inalcanzable. Sólo hay que encontrar el "Qué" y saber armar un buen equipo detrás de una historia. El "Cómo" hacerlo es un paso posterior y un camino más allanado.

150. Radio escolar comunitaria FM Huayra Quimbal - Beatriz Robles [CENS 454] Área Espacio Colegios

FM Huayra Quimbal, es un espacio participativo y de encuentro de jóvenes estudiantes de una escuela pública secundaria de Adultos, que depende de la DGCyE de la Provincia de Buenos Aires. Es una radio FM organizada y coordinada por un equipo de trabajo integrado por estudiantes del CENS 454, egresados y egresadas y también docentes del área de comunicación. Este equipo de trabajo toma decisiones sobre actividades comunitarias, coordina actividades escolares e institucionales e interactúa con organizaciones y las necesidades del territorio al que pertenece. El equipo replica los saberes con los que se fueron formando en la escuela, con sus pares, colaboran con docentes y estudiantes en cuestiones técnicas desde las distintas asignaturas y son quienes participan en representación de la radio escolar fuera de dicho ámbito, para dar charlas, radios abiertas o formar parte de Congresos o eventos similares.

151. Migrar hacia una enseñanza por competencias. Transformaciones y desafíos - Luisa María Salazar Acosta, Nora Andrea Rihouet [Universidad Católica de Salta] - Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinaria

La UCASAL enfrenta el desafío de migrar hacia una enseñanza basada en el enfoque por competencias. Existe el reto de atender a las transformaciones de los ámbitos laboral, político, social, cultural y económico, y los egresados deben poder responder pertinentemente a estas exigencias. El enfoque basado en competencias, entendidas éstas como desempeños complejos que articulan

conocimientos globales y movilizan recursos cognitivos, procedimentales, y valórico-actitudinales, se orienta a impulsar la formación integral del estudiante. El currículum basado en competencias, precisa de programas académicos, procesos pedagógicos, materiales didácticos, que precisan un acompañamiento y comunicación institucional estratégicas, especialmente para su implementación y permanencia.

152. El ABP como fomento a la participación ciudadana - Álvaro Vásquez [Colegio Bicentenario de Excelencia Darío Salas de Chillán Viejo] Área Espacio Colegios

Esta ponencia aborda una experiencia de innovación en el aula basada en la metodología el Aprendizaje Basado en proyectos (ABP) llevado a cabo con estudiantes de 3° año medio (5° de secundaria) del Colegio Bicentenario de Excelencia Darío Salas de Chillán Viejo, Chile. Esta actividad se enmarca en los Objetivos de Aprendizaje para la Asignatura de Educación Ciudadana sobre fomento y participación ciudadana. Para esto las y los estudiantes identifican una problemática en el interior de la comunidad educativa sobre el cual elaboran un proyecto de intervención sobre la problemática detallada. Los proyectos desarrollados deben ser planificados, presentados a los directivos pertinentes así como a sus compañeros y realizarlos convocando a distintos y variados grupos de estudiantes del colegio. La experiencia es gratificante ya que contribuye al aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo, fomenta la investigación y la adquisición de aprendizajes significativos, se desarrollan y se fomentan las habilidades sociales.

153. Incorporación de formas de expresión en medicina que expresen la diversidad de géneros - Pia Viglione [Facultad de Medicina UBA] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinaria

Durante mucho tiempo, en el lenguaje cotidiano, las mujeres fueron incluidas en el masculino genérico por el uso aceptado del sistema gramatical español. De igual manera también ha sido utilizado internacionalmente dentro del ámbito de la literatura médica. En el caso concreto de la asignatura Fisiología (la cual forma parte del ciclo básico de gran parte de las Carreras relacionadas a Ciencias de la Salud) se suelen expresar los diversos indicadores habituales de la práctica médica (frecuencia cardíaca, respiratoria, etc.) en función de considerar al varón adulto como el sujeto universal. En el proceso de enseñanza, sería de suma utilidad, proceder a incorporar las diferencias existentes en los valores de los parámetros fisiológicos propios de las mujeres.

154. Nuevas Tecnologías: Experiencias pedagógicas en entornos digitales - Jorge Luis Yavante Robledo [Universidad Nacional de la Rioja] Área Entornos digitales y tecnologías

Las nuevas tecnologías educativas como las implementadas en la universidad Nacional de la Rioja, nos han permitido ampliar nuestro conocimiento en los nuevos usos tecnológicos, que nos exigían ciertas competencias para poder desarrollarlas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En tanto La Universidad constituye un sistema complejo que es clave para el desarrollo del co-

nocimiento científico y la formación de profesionales de alto nivel. Es por ello que abordaremos la ponencia desde las propias experiencias por el paso universitario, como así también Citando al autor Mariano, Palamidessi, las NTICx.

155. La virtualidad en la educación superior: Comparaciones entre ingresantes y estudiantes avanzados - Erica Alaniz, Verónica Lucero, Noelia Degiorgi, María Giuliana Civalero [Facultad de Ciencias Económicas Jurídicas y Sociales (UNSL)] Área Entornos digitales y tecnologías
El presente trabajo se enmarca en el proyecto del cual somos parte, PROICO 14-6218 (UNSL). Trabajamos con encuestas a estudiantes de 1° y 5° de las carreras de Contador Público y Licenciatura en Administración, de 1° y 5° año de Ingeniería Industrial, 1° y 3° de Bromatología. Nos interesó realizar una comparativa entre estudiantes de los primeros y de los últimos años de las carreras mencionadas en cuanto a: disponibilidad en el uso de dispositivos, manejo de herramientas tecnológicas (Meet, Zoom), canales de comunicación empleados, desafíos enfrentados (Compatibilizar vida personal y familiar vs vida académica) durante la cursada virtual.

156. Casting y Autocasting, la autonomía del hacer virtual - Sergio Pablo Albornoz [Universidad Nacional de las Artes] Área Entornos digitales y tecnologías
Esta ponencia se propone reflexionar sobre el lugar que ocupa la autonomía de los actores, actrices y estudiantes de actuación en sus diversas entrevistas de trabajo, los castings y autocastings. Desde el comienzo de la pandemia este nuevo fenómeno llegó para alentar o poner en problemas a diferentes artistas a la hora de postular para un trabajo de manera virtual. En la ponencia compartiremos experiencias de talleres de formación en donde la autogestión es pieza clave para avanzar en esta profesión.

157. De la formación docente inicial mediada con TIC a la virtualización de la enseñanza - Adriana Alvarez, Marisol Ailen Palavecino [Instituto Superior de Formación Docente N°36 y N°112] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar
El Instituto Superior de Formación Docente n° 36 desde 2016 lleva adelante la conformación de una comunidad virtual de aprendizaje y clases mediadas con TIC (Alvarez y Coria; 2018). Este proceso se aceleró por la continuidad pedagógica y la virtualización de la enseñanza producto del Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio de 2020 y 2021. Asimismo, las trayectorias educativas de los docentes en formación se vio afectada durante este periodo por el acceso a dispositivos y conectividad, las tareas de cuidado, las actividades laborales y la continuidad de las cursadas virtuales. En este trabajo se aborda la complejidad de estas problemáticas.

158. Fotografía terapéutica - Daniela Balanovsky [UBA]
La Fotografía Terapéutica es una disciplina que utiliza las imágenes como catalizadoras para promover cambios en los procesos de expresión y comunicación en las personas. El objetivo es atenuar síntomas de estrés, de angustia o malestar subjetivo, especialmente en personas con patologías crónicas. La Fotografía Terapéutica también se utiliza para favorecer la estimulación cognitiva

en pacientes con trastornos asociados a diferentes tipos de discapacidad mental, física o sensorial. El propósito de esta ponencia es compartir el estudio de un caso: un proyecto de Fotografía Terapéutica aplicado a la oncología. Específicamente se hará foco en las posibilidades que ofrecen los recursos visuales para tratamientos complementarios en el manejo del estrés en pacientes con el cáncer. Se mostrarán conclusiones, imágenes y testimonios basados en evidencia.

159. La publicidad gráfica de connotaciones sexista - Augusto Bontá [Universidad Autónoma de Encarnación] Área Creatividad en el Aula
En el marco de la asignatura Medios Digitales, los alumnos del 3er año de la Licenciatura en Diseño Gráfico llevaron a cabo el proyecto "La publicidad gráfica de connotaciones sexista". Se observaron publicidades gráficas y audiovisuales buscando captar la connotación sexista que cada una de ellas pudieran contener. Luego, se realizaron propuestas para eliminar la connotación sexista. Se trata de problema arraigado y presente en la sociedad y que concierne a profesionales de la comunicación visual por el consumo de esta y su potencial educativo.

160. Creatividad y resiliencia como parte del campo estructural de la justicia social - Carmen Burgos [Instituto de Investigaciones Ciencias Sociales y Educación. Departamento de Educación General Básica] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar
Se expone el nexo articular entre creatividad y resiliencia desde la representación social en profesores y estudiantes de educación básica en la región de Atacama, Copiapó. Se trabaja en torno a la catástrofe natural del aluvión del año 2017 y se consideran los discursos sobre el fenómeno en articulación con la resiliencia. Los sujetos de la investigación son 60 profesores de cuatro establecimientos y 120 estudiantes. Se aplica una encuesta on line en base a temas y se analiza el discurso desde las categorías dispuestas por Laclau y Mouffe significativa flotante y significativa vacío. Se presentan los hallazgos del estudio desde un análisis político del discurso. Considerando que la creatividad en tanto atributo es en sí misma resiliencia entre otras cuestiones que se mostrarán en la presentación.

161. Innovación VS limitación - Virginia Cataldo, Ana Virginia Carrizo, Nahuel Sanchez Ferrary [Colegio Cornelio Sanchez Oviedo] Área Creatividad en el Aula
En el año 2020 la humanidad se vio presionada y modificada por una pandemia. El docente se puso a la altura de la circunstancia aun cuando se vio avasallado por su inmediato cambio en metodología, nuevas tecnologías, limitaciones en cuanto a recursos no solo del docente, sino de lo más importante, la materia prima de la educación (los alumnos). Es aquí donde la creatividad en la práctica pedagógica del docente con la utilización de materiales que poseían en sus hogares y que se podían reciclar, hizo que los aprendizajes en sus alumnos sean significativos.

162. Voz al mundo: Red de historias transmedia para conectar emociones - Silvana Cataldo, Fernando Merlano [Learning Team] Área Entornos digitales y tecnologías
La narrativa transmedia es un tipo de relato que invita,

tanto al que cuenta como al que lee, a recorrer diversos espacios, soportes (físicos y digitales) y lenguajes para agregar, expandir, adentrarse en cada rincón de la historia. Una historia en movimiento, que le pertenece a todo aquel que se acerca porque la escritura es colectiva. Introducir esta actividad como propuesta pedagógica es una gran oportunidad para trabajar estrategias de comunicación y, al mismo tiempo, alfabetizar en multiplicidad de lenguajes y herramientas digitales. Al ser una propuesta de trabajo por proyectos, se invita tanto a los estudiantes como a los docentes participantes a aprender haciendo, de manera colaborativa y cooperativa. El proyecto tiene como propósito invitar a estudiantes y docentes a desarrollar competencias de multialfabetización, a través de la invitación a trabajar con distintos lenguajes para construir expresiones narrativas y artísticas en una multiplicidad de formatos. Asimismo, es una oportunidad de conocer distintos espacios y medios para comunicar, con sus lógicas y particularidades. En este sentido, se ha escogido para este proyecto la radio como un espacio multimedia.

163. Aprender buscando: relevamiento de fuentes para el Proyecto de Graduación - María Paula Gago [Facultad de Diseño y Comunicación] Área Creatividad en el Aula En esta ponencia se recupera una experiencia realizada en Seminario de Integración I. En dicha asignatura, quienes cursan realizan el 25% de su Proyecto de Graduación (PG). Como parte del trabajo durante el cuatrimestre deben realizar un importante relevamiento bibliográfico para reconstruir los antecedentes de su PG y construir un sustento teórico para el tema y problema recortado. Dada su importancia, el interés de este trabajo gira en torno a las estrategias de enseñanza utilizadas para favorecer la exploración, identificación y relevamiento fuentes fidedignas para el PG.

164. Magic Game Room - Natalia Gómez, Camila Barrios [Colegio Nuestra Señora de la Guardia] Área Experiencias pedagógicas en entornos digitales El proyecto se llevó a cabo en 4to, 5to y 6to grado de la escuela primaria Nuestra Señora de la Guardia, ubicada en Belgrano 280 Bernal, Buenos Aires, en la asignatura Pensamiento Computacional. Se trabajó con nuevas tecnologías y programación, los conceptos: primitivas, procedimientos, variables, alternativas condicionales y sensores, prestando atención a la legibilidad de los proyectos elaborados. Estos proyectos apuntaron a lo lúdico y abarcaron los conceptos nombrados. Como cierre de las actividades realizamos un evento ambientado en la temática elegida del mundo mágico de "Harry Potter", con desafíos, premios y ganadores de la copa del juego.

165. Ciencia de datos educativos deserción escolar universitaria en México - Antonieta Kuz, Rosa María Morales [Universidad Metropolitana para la Educación y el Trabajo] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar Actualmente a través de los cambios vertiginosos en la tecnología se ha acelerado la transformación digital de la educación. Las instituciones de educación superior, especialmente, han pasado por procesos en la gestión de la información y los datos. La toma de decisiones sustentada en datos a partir del Aprendizaje Automático tiene

un rol valioso en el contexto educativo. Los modelos de Aprendizaje Automático intentan extraer conocimiento de un fenómeno y predecir a través de procesos de inducción del conocimiento su comportamiento futuro. Mediante diversas investigaciones y como resultado del desarrollo de las TICs, fue factible la creación de una herramienta web de desarrollo propio que pronostique la deserción de los estudiantes. En el presente artículo evidenciamos los fundamentos y motivaciones de la propuesta junto con una descripción de la metodología empleada. Circunscribiendo la aplicación a un caso práctico en el ámbito universitario, buscamos analizar un conjunto de datos y definir través de un modelo de Aprendizaje Automático embebido en una aplicación informática web la implementación de un clasificador que pronostique la retención de los estudiantes a partir de dichas mediciones. Finalmente, brindaremos conclusiones y el trabajo futuro.

166. Creatividad y pensamiento crítico a través del Aprendizaje Basado en Proyectos - Guadalupe Lopez Acuña, Analia López Ale [Universidad Nacional de Catamarca] Área Creatividad en el Aula El Aprendizaje Basado en Proyectos es un enfoque pedagógico que ha sido sistemáticamente adoptado para la enseñanza de las lenguas extranjeras en las dos últimas décadas como propiciador de una metodología centrada en el estudiante que permite el desarrollo de un aprendizaje profundo y de las competencias globales necesarias para el siglo 21. Un elemento innovador introducido por el ABP en el proceso de enseñanza aprendizaje es la evaluación formativa y reflexiva. Este trabajo pretende ahondar en la implementación de dicho elemento para favorecer el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico en nuestros estudiantes.

167. Video-Operaciones sobre la escritura: Leticia Obeid y Marcello Mercado. La copia manual vs el procesamiento de la información - Celina Marco [Universidad de Palermo] La presente investigación se centrará en la producción en video de los artistas multimediales Leticia Obeid y Marcello Mercado. Estos artistas se encuentran activos en la actualidad y tienen en común el haber realizado obras audiovisuales en las que mediante diferentes prácticas de apropiación, gestión de la información y la copia tensionan los límites de la escritura y el video, redefiniendo el alcance del lenguaje en nuevos parámetros audiovisuales y visuales respectivamente. Como consecuencia las referencias adquieren nuevas lecturas y significaciones. Y en todos los casos se insertan en una variable temporal, que es constitutiva del formato del video.

168. Cursos de Gastronomía no Brasil na Educação Profissional e Tecnológica - Gabrielle Minuzi [Instituto Federal Farroupilha] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar Para compreender o processo de constituição dos cursos de gastronomia no Brasil é necessário, primeiramente, analisar o surgimento do ofício de cozinheiro, ou seja, de que forma a profissionalização apresentou-se para suprir uma demanda da sociedade, bem como os fatores que tornaram a gastronomia um campo em profícuo

desenvolvimento na atualidade. Os cursos oferecidos iam ao encontro dos interesses das classes empresariais dos setores de hotelaria e gastronomia, e não ao encontro das necessidades dos estudantes que buscavam formações profissionais.

169. Uso y apropiación de las TIC en los procesos de conocimiento, enseñanza y aprendizaje - Mayra Cecilia Monti, Florencia Amarillo [Instituto Superior de Profesorado N°3 Eduardo Lafferriere] Área Entornos digitales y tecnologías

La presente investigación busca conocer la producción de sentido en relación al uso y apropiación de las TIC en torno a los procesos de conocimiento, enseñanza y aprendizaje que tienen lugar en la educación mediada por las TIC en docentes y estudiantes del Profesorado de Educación Primaria del ISP3. Como objetivo general busca comprender los usos que docentes y estudiantes hacen de las TIC y profundizar en el impacto de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se enmarca en el paradigma hermenéutico-interpretativo, y se inscribe dentro de un enfoque metodológico cualitativo.

170. Paro nacional en mayo - Edwin Morales Perdomo [Universidad del Quindío]

El objetivo de esta charla corta es compartir un proceso de investigación-creación desde las artes visuales, que permita contar los intereses y metodologías pictóricas empleadas, con el interés de hacer resistencia y manifestarse frente al estallido colombiano; una exposición que reúne una serie de obras hechas en pintura digital, que le hicieron frente a la difícil situación que vivió el país en materia de derechos humanos por salir a las calles desde el 28 de abril del 2021 a exigir justicia social y respeto.

171. Vincularse con y contra la tecnología educativa en la escuela secundaria - Gisela Mariel Muñoz, María Laura Del Franco. Área Espacio Colegios

¿Qué idea aparece asociada a la motivación / desmotivación docente en la escuela secundaria hoy? Discursos explícitos en el contexto reciente de la pretendida vuelta a la presencialidad. Cambios y readaptaciones luego del tránsito obligado de tecnologías digitales para el vínculo docente-estudiante. El caso de una escuela secundaria religiosa de CABA y un staff docente que reflexiona, entre otros aspectos relacionales, sobre el uso que las tecnologías disponibles producen. Miradas docentes que se inclinan por aspectos personales, profesionales, comunitarios y generacionales.

172. Voz de escritores - Cecilia Pacheco [E.E.M.N°3] Área Espacio Colegios

El proyecto VOZ DE E-SCRITORES en nuestra institución pretende fomentar el trabajo colaborativo y organizado, desde la producción de un episodio de podcast hasta la definición de roles, multidisciplinando áreas curriculares, poniendo en juego las distintas competencias individuales y grupales de los estudiantes utilizando el formato podcasts de escritos de producción propia y su posterior interpretación. El proyecto pretende además, potenciar las habilidades y competencias que pueden trabajarse de forma individual como también en diferen-

tes niveles, como el lingüístico, el literario, el artístico, el musical, el investigativo, el uso de herramientas tecnológicas y sobre todo la expresión oral.

173. Explorando las emociones por medio de metáforas visuales: Una experiencia en el aula de diseño - Lourdes Eugenia Pérez [USAC] Área Creatividad en el Aula

Algunas anécdotas de estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico ponen de manifiesto la necesidad de favorecer el aprendizaje de habilidades emocionales. En respuesta a esta necesidad se realizó un ejercicio experimental en la asignatura Diseño visual 2. Se solicitó a los estudiantes que diseñaran un cartel educativo para: Facilitar, mediante el uso de metáforas visuales, la comprensión de las emociones, sobre todo aquellas que resultan incómodas de reconocer y expresar. Los resultados fueron satisfactorios y evidenciaron que explorar las emociones a partir de metáforas, fomenta el autoconocimiento y la identificación de sensaciones corporales asociadas a las emociones.

174. Jugar Ajedrez en las aulas para potenciar las habilidades de los y las estudiantes - Damian Pablo Rafael Rivero [N 24 Rosario Vera Peñalosa] Área Creatividad en el Aula

Comenzamos el siglo con una pandemia que nos invitó a adaptarnos a escenarios nunca imaginados. Relacionado a esto sabemos que en educación, los paradigmas tradicionales han caído. Para adaptarnos realizamos estrategias, si un escenario no es como pensábamos, volvemos a cambiar. Sabemos que el juego Ajedrez ha crecido desde el 2020 y ha ingresado a la institución escuela como una herramienta pedagógica. Si se lograra que llegase a todos los estudiantes cambiaría esta característica, volviéndose una herramienta más para el desarrollo de diferentes capacidades de todos los niños y niñas. Potenciando así las habilidades necesarias para el día a día.

175. Aulas empáticas - Oscar Rodríguez [Instituto Sagrado Corazón de Barracas] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El ambiente del aula percibido por los estudiantes incide de forma significativa en su aprendizaje y desarrollo de la personalidad. Los docentes podemos contribuir a la promoción del bienestar de los alumnos y a la generación de empatía a partir de un óptimo clima emocional en el aula. ¿Como se propicia desde la práctica diaria ese clima, que hace que el conocimiento fluya y sea captado por los y las estudiantes?

176. Interés en los nuevos lenguajes - Daiana Abril Rodríguez [I.S.F.D N°39 Jean Piaget Vicente Lopez] Área Entornos digitales y tecnologías

El objetivo de esta experiencia, que va a hacer la primera, es poner enriquecerme sobre el tema, aunque los demás temas son interesantes. En conclusión es de gran ayuda para la carrera académica, que llevo, para poder crecer y aprender mas para el futuro.

177. El desafío de la educación en un mundo criptográfico - Fernando Luis Rolando [Singularity University] Área Entornos digitales y tecnologías.

Esta ponencia analiza los vivimos tiempos de enormes desafíos para la educación a nivel global. Las modificaciones aceleradas que se han introducido recientemente debido a la crisis sanitaria proponen un cambio de paradigma que afectará el modo en que estudiamos, trabajamos y vivimos en sociedades centralizadas, siendo necesarias acciones innovadoras que consideren el impacto del mundo criptográfico en nuestras vidas. Se analizarán los avances del mundo descentralizado y su influencia actual y futura sobre la educación y sus creadores, desde los Blockchain, NFT, Port NFT, VR, Realidad Mixta, Aumentada, etc, analizando sus posibles contribuciones a la educación del siglo XXI.

178. Viejos y nuevos desafíos para construir otra forma de enseñar - Olga Sánchez [Dirección de Formación Docente Permanente - DGCyE] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Ante estas características: Mundo cada vez más globalizado. Desarrollo dinámico de la tecnología. Importancia de la información y el conocimiento. Tendencia de aprendizaje virtual. ¿Cuáles tendrían que ser los desafíos para la educación? Un docente explicativo y un estudiante que escucha no permite la apropiación de conocimientos, se requieren Nuevos modelos de enseñanza y para ello: Analizar Nuevos modelos de aprendizaje Vinculación teoría/práctica. Nuevos escenarios, entornos y ambientes de aprendizaje Protagonismo estudiantil, aprendizaje activo y colaborativo Relación familia-escuela-comunidad. – Papel de la cultura digital en la transformación del aprendizaje El futuro habrá que inventarlo, para eso tenemos que reinventar la escuela.

179. Tienen un Cosmo muy poderoso: El manganime japonés como potenciador de las prácticas - áulicas en Literatura - Roberto Jesús Sayar [Instituto Martín Miguel de Güemes] Área Creatividad en el Aula

En la búsqueda de materiales que puedan resultar atractivos para su utilización en el aula y que, al mismo tiempo, resulten una fuente valiosa de elementos relacionados con el contenido curricular de las asignaturas relativas al lenguaje cobra gran importancia la cercanía que estos puedan tener con el estudiantado, para construir en torno a ellos conocimientos significativos. Vista la constante penetración del consumo de productos culturales de origen japonés entre esta población, se analizará y justificará la utilización de la franquicia Saint Seiya como una serie de obras puntualmente pertinentes para su presentación como fuente de posibles análisis contrastivo/transpositivos mítico-literarios.

180. Alfabetización académica post covid-19. Cambios, continuidades y desafíos para estudiantes y docentes - Nadia Soledad Schiavinato [UCES] Área Creatividad en el Aula

Sin lugar a dudas, la pandemia de coronavirus covid-19 generó experiencias sin precedentes en todos los niveles educativos. Como nunca antes, en todo el mundo las clases se desarrollaron en forma remota, lo cual obligó a docentes y estudiantes a desarrollar nuevas formas de enseñar y aprender en la virtualidad. A partir de un proyecto de investigación que busca conocer cómo leen y escriben en la universidad los estudiantes de Comunica-

ción Social de una universidad privada de Buenos Aires, esta ponencia presenta resultados orientados a conocer qué cambió, que perduró y que aprendizajes experimentamos todos los que participamos de la educación superior universitaria.

181. REA, una estrategia inclusiva en el nivel superior en EVEA - Natalia Vittaz [CENT N° 35] Área Entornos digitales y tecnologías

La presente propuesta intenta desarrollar un análisis y relevamiento crítico de los recursos educativos abiertos disponibles en Argentina desde una perspectiva inclusiva, destinados a las prácticas docentes del nivel superior y la relevancia que estos adquieren en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.

182. Pensar el diseño editorial como arquitectura de la información - Analia Noemi Binda [Universidad de Palermo] Área Creatividad en el Aula

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Taller III y forma parte del Plan de Estudios de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Palermo. Esta asignatura tiene como objetivo final que el estudiante diseñe un libro de mediana a alta complejidad, aplicando los conocimientos de los principios del diseño editorial y creando un planteo conceptual coherente con el contenido de la obra y consistente con un correlato gráfico innovador, original e identitario. Se propone pensar el diseño editorial como arquitectura de la información, trabajando con las jerarquías y recursos que aportan legibilidad y funcionalidad.

183. Presentación del libro La Trama de la Robótica Educativa en la Escuela. Una propuesta tecnopedagógica - Sabina Bozikovich, Karina Sarro [Universidad Nacional de Rosario] Área Creatividad en el Aula

El objetivo de esta obra es brindar, a Profesionales de la Educación, información, propuestas, sugerencias y recursos que integran Programación y Robótica, como eje transversal para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, empleando ideas innovadoras para potenciar las prácticas pedagógicas. La Robótica Educativa es una de las herramientas más aplicadas en la formación de competencias digitales, dada su practicidad para transmitir y asimilar conocimientos de todas las áreas. Esto posibilitará a los estudiantes, incorporarse y desenvolverse con seguridad en los trabajos del futuro, donde cada vez son más las exigencias en conocimientos de Informática, Programación, Robótica e Inteligencia Artificial.

184. Educación y tecnología: Propuestas para la educación en línea - Claudia Burgos, Jerónimo Galan, Samanta Solari, Daniel Carceglia [Inteligencia Natural] Área Entornos digitales y tecnologías

El proyecto educativo “Educación y tecnología: Propuestas para la educación en línea” se basó en 3 niveles, con la intención de desarrollar en los capacitadores de la Subsecretaría de Recursos Hídricos del Ministerio de Infraestructura y Servicios Públicos de la provincia de Buenos Aires en competencias referidas a la educación digital, el trabajo colaborativo y el fortalecimiento integral de las prácticas de enseñanza y aprendizaje disci-

plinar. Teniendo como eje central la incorporación de la educación en línea en las estrategias de enseñanza, debido a la transición por la pandemia acaecida recientemente. Un contexto, donde la única vía de conexión con el estudiante fue mediante las TIC, y nos sumergió en la necesidad de producir estrategias pedagógicas con el fin de interpelar a los estudiantes, no solo en la producción de ambientes colaborativos, sino a que sean protagonistas de sus propios aprendizajes.

185. Prácticas de promoción sociocultural en teatro, habitar territorios desde el lenguaje artístico - Mariano Federico Corj [Escuela Provincial de Teatro N°3200, Santa Fe] Área Creatividad en el Aula

El Promotor Sociocultural en Teatro, como cualquier promotor que utilice un lenguaje artístico como su corpus de conocimiento, es un gestor importante de la identidad cultural de un territorio, es el agente capacitado para coordinar el lenguaje metafórico, es el profesional que incentiva la trama de la realidad con el discurso artístico, es el artista capaz de empatizar con el contexto y que pone como meta expandir esa voz que irrumpe en la mirada, en los sentidos con el poder de emocionar y conover.

186. Realización de carpeta de producción largometraje - Gimena Dusi [Univerdidad de Palermo] Área Creatividad en el Aula

Mostraremos como realizan el armado de una carpeta para producción de largometraje para presentar a posibles inversores. Desde el desglose del guion hasta su comercialización.

187. Experiencias de lecto escritura audiovisual con inteligencia artificial - Ronald Gonzalo Espitia Sanchez [CUN Corporación Unificada de Educación Superior] Área Entornos digitales y tecnologías

Con el software Adobe Character Animator, se re crea los espacios en vivo con los personajes que hacen parte de la narrativa de los cuentos, historias, novelas, películas, series etc. deviniendo uno de los contenidos más destacados en las redes, que dan un paso trascendental en la actualidad en la presentación de los vídeos streaming y/o en los vivos desde cualquier red como: facebook, youtube, meet, zoom, etc; estos software de reconocimiento facial, permite una mejor interacción para los encuentros virtuales, especialmente para los niños y jóvenes, que ofrecen una alternativa más dinámica de motivar la lecto escritura.

188. Alfabetización transmedia en el aula de idiomas - Marina Falasca [INSPT UTN] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Esta presentación describirá un modelo de secuencia transmedia basado en las competencias propuestas por Scolari (2018) y abordará los pros y contras de sus posibles aplicaciones en el aula de idiomas de nivel secundario.

189. Percurso de [de]formação da docência em publicidade e propaganda: um relato experiencial - Alessandro Mateus Felipe [Universidade Federal de Mato Grosso] Área Creatividad en el Aula

Com esse texto, busca-se refletir acerca do percurso de [de]formação de um professor para a área de publicidade e propaganda por meio de um relato de experiência no contexto de ensino superior brasileiro. A pergunta que dá luz ao texto é: como me tornei professor? Articulam-se conceitos de educação, formação docente e ensino superior como operadores analíticos enquanto estratégia de investigação da docência realizada na Universidade Federal de Mato Grosso em 2020/2 e 2021/1.

190. Docencia investigación y extensión en la práctica profesional asistida - Liliana Ferrero, Roberto Daniel Fajardo [Facultad de Arquitectura y Urbanismo UNT] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Este trabajo tiene como objetivo compartir una experiencia pedagógica que vincula la docencia y la investigación con la Práctica Profesional Asistida con Modalidad Extensión en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la UNT. Se entiende a la "Práctica Profesional Asistida" (PPA) como el conjunto de actividades estudiantiles desarrolladas en organismos públicos o empresas privadas, en sectores productivos o de servicio, o bien en proyectos concretos desarrollados por la institución para dichos sectores o en cooperación con ellos y se entiende la "Práctica de Extensión" como aquellas actividades, organizadas, coordinadas y supervisadas por cátedras o profesores, en las que se propongan actividades estudiantiles que pongan de manifiesto una clara vinculación con la comunidad y/o con el medio social, cultural y productivo en el que se encuentra inserta la institución.

191. Transformaciones en la capacitación y formación de adultos - Stella Maris Grimoldi [Lic. en Sociología / Universidad de Buenos Aires]

Se presentarán a consideración dos variables de base para el análisis: Grupos etarios: 1. jóvenes adultos entre 20 y 30 años, estudiantes de una carrera. 2. adultos entre 35-50 años empleados de institución financiera 3. adultos entre 50-65 años socios institución sin fines de lucro Acceso a herramientas informáticas resistencias/descubrimientos.

192. Importancia de la descolonización de la educación en Latinoamérica - Vicente de Alba Hernandez Rodriguez, Yuri Lorena Martínez Mejía [ESAP] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La educación en el nuevo continente, desde la llegada de los españoles, se ha encargado de generar un discurso que enuncia al desarrollo y al avance como un sinónimo de los saberes europeos. Tras siglos de alienación, podemos evidenciar como la generación de memoria colectiva tiende a asociar las raíces latinoamericanas con atraso cultural, tecnológico y académico, esto incentiva que las generaciones mas jóvenes sientan un sentimiento de vergüenza y desapego a sus raíces, adoptando una identidad europeizada, este texto sustenta lo anteriormente descrito con lujo de detalle.

193. Las potencialidades del pensamiento rizomático en la práctica docente desde un planteo hermenéutico

- Constanza Lazizzera [Universidad de Palermo] Área Entornos digitales y tecnologías

En la actualidad, el pulso de una docencia más crítica y reflexiva permite abordar la concepción del conocimiento como una construcción colaborativa que posibilita ir más allá. En las múltiples dimensiones conceptuales que proporciona el pensamiento rizomático, el docente ya no dicta una materia con contenidos estáticos, no transfiere conocimientos en una planificación lineal. Este enfoque rizomático posibilita crear contextos redárquicos para el aprendizaje en climas de genuino estímulo y confianza donde el estudiante se percibe capaz de repensar ideas existentes y producir conocimiento nuevo.

194. Volver a repensar el proceso educativo en nuestros días

- Verónica Lescano Galardi [Facultad de Derecho, UBA] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

En la actualidad, afirmar que la pandemia generó impactos en el ámbito educativo resulta una evidencia y, como tal, casi una obviedad. Particularmente el pasaje de la modalidad presencial a la llamada modalidad virtual y todo lo que ello comportó nos llevó a consolidar el podio cierto que han alcanzado las TIC aun en su escenario más básico como es el de la intermediación de recursos tecnológicos para la construcción del acto educativo. La fuerte intromisión en el espacio privado y personal, de todos los factores de la comunidad educativa se consagró como uno de los puntos de inflexión para repensar y desandar la diversidad de escenarios que en los últimos quince años venimos recorriendo en educación con TIC. A su vez, el retorno, muchas veces, paulatino a la presencialidad no se ha quedado atrás si nuestra mirada la ponemos en sus efectos: la revinculación del estudiantado con el aula, con las clases, con el estudio, con el contacto entre pares, con la/os docentes, etc. nos ha llevado a tener que volver a pensar el proceso educativo por se para resignificarlo.

195. Representaciones sociales sobre la formación de educación superior de la Generación Z (Pinamar, 2019-2022)

- Esteban Patricio E. Maioli [Universidad de Palermo - UADE] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La celeridad del cambio tecnológico y su impacto en las relaciones sociales se observa en la emergencia de nuevas generaciones históricas que cuentan con características psico-sociales únicas. Las nuevas generaciones históricas cuentan con representaciones sociales propias acerca de la educación superior. Es necesario conocer en profundidad tales representaciones sobre la formación universitaria, en tanto que ellas condicionan los modos de relacionamiento social que la Generación Z establece en el ámbito educativo de nivel superior. Un conocimiento más detallado de estas especificidades es el insumo necesario para la revisión de las prácticas educativas, en general, y de las universitarias en particular.

196. ESI con-sentido: una propuesta digital de convergencia y corporeidad

- Ramiro Massaro, Paula Fusco, Juan Ignacio Rizza [Colegio Ward] Área Entornos digitales y tecnologías

La propuesta llevada a partir de la convergencia de tecnologías permitió incluir la corporeidad, en tanto complejidad y permitió el abordaje de la ESI a partir de la información, atravesando supuestos, aspectos culturales y la búsqueda de herramientas para la prevención, el cuidado, la convivencia y la libertad. Este taller ha permitido poner en relieve aspectos de nuestras juventudes actuales, pero también el análisis y la interpelación de prácticas llamadas “normales”.

197. Interdisciplinariedad y diseño de ecosistemas de aprendizaje en nivel secundario

- Stella Maris Pasquariello, Adriana Bertelle, Jesica Anabela Suarez, Cecilia Aguirre [Facultad de Ciencias Sociales Universidad Nacional del Centro] Área Espacio Colegios

La comunicación recupera una experiencia de trabajo colaborativo que se desarrolla en una escuela secundaria urbana de la región centro de la provincia de Bs As en el marco de un Proyecto Interdisciplinario Orientado (PIO) de vinculación Universidad–Nivel Secundario. Se analiza la puesta en marcha de una configuración didáctica -Comunicacional integradora e interdisciplinaria desde la asignatura Historia de Tercer Año, orientada a activar el diálogo de saberes procedentes de diferentes campos de conocimientos del currículum, y a promover ecosistemas de aprendizaje con uso online y offline de dispositivos tecnológicos.

198. Inteligencia Artificial en el aula - Caso Alexa

- Andrea Pelliccia, Vanina Campos [Belgrano Day School] Área Entornos digitales y tecnologías

El uso de la inteligencia artificial se está expandiendo a múltiples áreas del conocimiento en pos de lograr mayor productividad, con más precisión y una gestión más eficaz del tiempo. En educación, se están utilizando plataformas vinculadas a un sistema de inteligencia con el fin de automatizar tareas exclusivas del docente y, en otros casos, mejorar el rendimiento de los alumnos. El BDS tiene la certeza de que la IA puede y debe aplicarse al sector de la educación y así lograr mejoras en los procesos, tanto en la enseñanza como en el aprendizaje. Los objetivos del proyecto Alexa se explicitan a continuación: Impulsar una cultura de trabajo que incluya un asistente inteligente dentro del espacio áulico. Potenciar el protagonismo y autogestión del alumno. Focalizar la atención del docente en las tareas dedicadas a activar y facilitar aprendizajes, por sobre las rutinarias y organizativas.

199. Tic en educacion

- Ana Carolina Perez [Estudiante] Área Experiencias pedagógicas en entornos digitales

Las TIC en la educación: nuevas tecnologías en el aula Las Tecnologías de la Información y las Comunicación (TIC) son parte de la cultura tecnológica. En este concepto se incluyen no solamente la informática, las tecnologías de la información y comunicación. Las TIC están en un constante cambio que afecta todos los campos de la sociedad, incluida la educación. La tecnología es una necesidad para la sociedad actual que vive un incesante progreso. Gracias a ella estamos al alcance de más conocimientos, por consiguiente, la demanda de herramientas TIC en la educación es más alta y exigente. De esta forma, las TIC se han convertido en una herramienta para fortalecer las nuevas tecnologías en la educación.

200. Impacto de los juegos de entrenamiento cerebral sobre funciones cognitivas - Francisco Ramírez Solano, Nadia Yanet Cortés Álvarez, César Rubén Vuelvas Olmos [CBTis 157] Área Creatividad en el Aula

Investigación cuantitativa, febrero-junio de 2022, muestra: 16 alumnos (que firmaron el consentimiento informado), en dos grupos (control y trabajo), se aplicaron cuestionarios online: aspectos sociodemográficos, Índice de Calidad de Sueño de Pittsburgh (PSQI), Cuestionario Internacional de Actividad Física (IPAQ) y Evaluación Cognitiva General (CAB) de CogniFit® y se obtuvo una muestra sanguínea para determinar niveles de BDNF. Se realizó entrenamiento cognitivo durante dos meses con el grupo de trabajo con la aplicación Lumosity®. Los datos obtenidos se analizaron mediante IBM SPSS Statistics v.25®, empleando estadística descriptiva. Finalmente se correlacionaron los niveles de BDNF con el rendimiento en las evaluaciones cognitivas.

201. Apropriación de estrategias de escritura académica en Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales - Sebastián Rinaldi [Universidad del CEMA] Área Creatividad en el Aula

En el presente trabajo se describe la experiencia del curso “Comunicación escrita” dictado durante el primer semestre de 2022 para estudiantes de Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales de la Universidad del CEMA. Combinando el dictado presencial con actividades periódicas en campus virtual, la materia aproxima a los estudiantes a los diferentes tipos de textos que predominan en el campo disciplinar, al mismo tiempo que ejercitan su redacción y el trabajo con pares. El contenido del programa, la dinámica establecida entre la teoría y la práctica y la propuesta de retroalimentación hacen de ésta una experiencia original entre las asignaturas de su tipo.

202. ¿Cómo decidimos al diseñar y al evaluar el diseño? - Rodrigo Iver Romero Frias [Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El proceso creativo conlleva riesgo, por lo que se presenta un panorama de cierta incertidumbre, el complejo problema de la toma de decisiones en los casos de incertidumbre a los que el diseñador se enfrenta. En lo cual, la intuición puede llevar a errores de interpretación probabilística de los hechos. La toma de decisiones en diseño los podemos considerar como un o varios eventos determinantes para dar curso al proceso y a la propuesta, dónde pueden estar influenciadas por diversos factores, así también, su evaluación. Por lo que toma relevancia el tratar sobre el cómo decidimos.

203. Experiencia de docencia a distancia En la universidad pública - Maria Fernanda Rossi Batiz [Facultad de Ciencias Naturales y Museo, Universidad Nacional de La Plata] Área Entornos digitales y tecnologías

El desafío de dar clases a distancia, usando nuevas tecnologías da lugar a nuevas habilidades y más canales de comunicación que permiten más espacios de diálogo sobre temas no curriculares. La labor docente desde casa nos reafirma como integrantes esenciales de la institución que no existiría ni tendría valor sus integrantes. El ais-

lamiento social preventivo y obligatorio ha funcionado como un incidente crítico que ha cambiado la pedagogía de las clases y ha permitido ver las relaciones que tenemos con otras personas, con el ambiente y demás, mientras transitamos la pandemia, un evento de selección natural de la especie humana.

204. Incorporar la inteligencia emocional en el aula - Paola Szerman [Colegio Newlands Adrogué] Área Creatividad en el Aula

Te invito a recorrer el “paso a paso” de mi experiencia de años capacitando en Inteligencia emocional en el aula. Autoconocimiento, empatía, comunicación asertiva, manejo del enojo, entre otras, habilidades blandas que hoy son un requerimiento indispensable en el mundo laboral, pero que también tienen gran impacto en nuestra calidad de vida y en quienes nos rodean. Te llevarás herramientas concretas listas para usar, recursos y bibliografía, que te inspirarán para llevarlo hoy mismo a tu aula. Comprenderemos por qué los estudiantes se involucran inmediatamente con este contenido, y cómo, los primeros en transformarnos, somos los docentes.

205. Dispositivo pedagógico de extensión para inserción en empleos tecnológicos - Luciana Terreni [Instituto Sedes Sapientiae] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Considerando que la extensión es una función social de la educación superior, a través de la cual se establece un vínculo recíproco entre el conocimiento académico y los saberes y necesidades de la sociedad, se diagramó desde la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo del Instituto de Profesorado Sedes Sapientiae un ciclo de cinco seminarios abierto a la comunidad tendiente a proporcionar herramientas y recursos para la inserción en empleos tecnológicos. La propuesta se constituyó como una oportunidad significativa de intercambio sobre competencias para los puestos IT entre estudiantes, graduados, profesores, profesionales y demás asistentes. Finalmente se realizaron cuestionarios y entrevistas grupales para conocer las valoraciones de los participantes sobre la propuesta y categorías teóricas de análisis.

206. Cómo reconfigurar los vínculos institucionales después de la pandemia? - Norma Itati Velazquez [Superior] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Reconfigurar los vínculos Institucionales para todos los actores de la comunidad educativa es un desafío. Por eso como experiencia recurrimos a una alternativa innovadora junto a otros profesionales de educación en la Ciudad de Reconquista. Creamos un espacio de participación para reflexionar junto a otros colegas sobre las problemáticas que más preocupaban a los colegas. Ese espacio lo denominamos Manolive academia de asesoramiento y acompañamiento para docentes y estudiantes.

207. ¿Y que nos quedó de la virtualidad en los profesores? - Maria Laura Videla [Toratenu] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

En 2022, las instituciones de nivel terciario volvieron a la presencialidad completa. En este sentido, en algunos casos, se evidencia que las estrategias y herramientas uti-

lizadas durante el aislamiento preventivo se olvidaron. ¿Podemos confirmar eso? ¿Qué se dejó? ¿Qué quedó? Experiencia en un profesorado

208. Escritoras argentinas del siglo XX, movimiento feminista y arte escénico - Silvia Emma Yorio [Universidad Kennedy] Área Creatividad en el Aula

Ya en tres ediciones aproximadamente veinte personas (contando con siete alumnas en cada oportunidad) descubrieron a cinco escritoras argentinas del siglo XX, su relación con el teatro y el feminismo. Esta actividad contribuye a la visibilización de género. A través del aporte de material de consulta teórico, podcast, audiovisual y práctico que se le brinda al alumnado. Y se cumplieron los objetivos: motivar a contextualizar histórica y socialmente la producción artística de estas escritoras. Individualizarlas por sus enfoques y temáticas. Consignar su adhesión o militancia al movimiento feminista. Visualizar cuál fue su relación con el arte teatral (actuación, docencia, dramaturgia).

209. Prácticas Transdisciplinarias en la Universidad - Jorge Carlos Sztaynberg, Yennyfer Tellez Marin [Universidad Nacional de Tres de Febrero] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El cambio de época demanda la integración de los conocimientos disciplinares. Esto nos lleva a reconocer una transformación en el campo de la educación superior. Dado que se cubre una gran variedad y extensión de dominios cuando se requiere alta especificidad, se ejercitan lógicas integradoras que llevan a aprender a pensar, ser y hacer desde esas mismas lógicas. En nuestro caso, se plantean enormes oportunidades y desafíos pues en la Licenciatura en Artes Electrónicas de las Untref nos encontramos transitando la interdisciplinariedad con miras a la transdisciplinariedad. Considerando a la universidad como posibilitadora del desarrollo de habilidades que demanda la sociedad del conocimiento, la presente conferencia busca compartir nuestros pensares y sentires a partir de la implementación de estrategias didácticas que permitan la apropiación del conocimiento y los métodos para construirlo. Algo altamente necesario en un contexto que se concibe a sí mismo como cuidador, cultivador y generador de nuevos conocimientos.

210. Espacios de intercambio y creación en línea - Claudio Andrés Alessio [Universidad Nacional de San Juan] Área Entornos digitales y tecnologías

Generar experiencias de intercambio de creación en línea puede ser desafiante, para lograrlas con éxito se propone un enfoque que organiza las mismas en un conjunto de actividades apoyadas con tecnología. La primera actividad se denomina intercambio virtual, sesiones temáticas en videoconferencias en que las personas comparten sus gustos, pasiones, trabajos, intereses e historias. La segunda, llamada resonancias, es un espacio de publicación de ideas, propuestas, invitaciones a otros para que se sumen a trabajar en pos de cierto tópico. Otro espacio es el de iniciativas, donde la convocatoria ya ha resultado y al menos dos o tres personas colaboran en un proyecto de cierto tiempo de ejecución. En ocasiones las iniciativas o las resonancias requiere de apoyo, ayuda o de herra-

mientas específicas para surgir, iniciar o continuar, por ello hay dos espacios más, el de taller, un espacio eminentemente educativo, y el de mentoría, un espacio de asesoramiento por parte de expertos, conocedores o profesionales sobre temáticas emergentes de las iniciativas.

211. Potenciando competencias argumentativas con mediación tecnológica - Innovación en el aula - Harold Alvarez [Escuela Naval de Suboficiales A.R.C. "Barranquilla"] Área Creatividad en el Aula

La Escuela Naval de Suboficiales A.R.C. "Barranquilla", es la escuela de formación a nivel tecnológico de la Armada Nacional de Colombia, cuya misión es la de formar a la suboficialidad de la Armada Nacional. En este contexto, la ponencia denominada "Potenciando competencias argumentativas con mediación tecnológica - Innovación en el aula", está pensada en poder combinar elementos de base tecnológica con elementos físicos, con el fin de motivar la argumentación en los estudiantes frente a una temática. Ésta integra un dispositivo físico, un sitio Web, un banco de preguntas, y un cuadro de temáticas particulares para cada asignatura.

212. Co-construyendo nuevas posibilidades pedagógicas con tecnologías inmersivas y 3D - Jenyree Alvarez, Gonzalo Cortés [Pontificia Universidad Católica de Chile] Área Entornos digitales y tecnologías

Se espera presentar la experiencia de una sala de experimentación enmarcada en el proceso de acompañamiento del Centro de Desarrollo Docente de la Pontificia Universidad Católica de Chile y cómo a partir del proceso de asesoría docente se ha logrado incorporar diferentes tecnologías como el escaneo, realidad virtual, realidad aumentada e impresión 3D teniendo como base el uso de metodologías activas a través de aprendizaje basado en problemas, proyectos, Design Thinking, simulación, bootcamp y testeo.

213. La investigación creación en el diseño de interfaces digitales gráficas sonoras: el caso V.S.C.O - Diana Paola Angarita Niño, Jorge Andres Torres Cruz [CUN] Área Entornos digitales y tecnologías

Se expone el proceso metodológico de creación y la experiencia pedagógica en la realización del software V.S.C.O (Video Sintetizador de Control Ocular) como producto de investigación-creación que reúne resultados de la evaluación de su prototipo por medio de herramientas del diseño centrado en el usuario (DCU) con el uso del eyetracking. La metodología de tipo descriptivo y enfoque mixto permitió a través de la recolección de datos de los alumnos de la Universidad de Medellín en Colombia profundizar en su experiencia como público jugador y como integrantes de una tipología de juego en el ámbito de la creación y el entretenimiento, evidenciando una evaluación perceptiva de la obra de arte digital con el público que puede favorecer estados de relajación mental.

214. Educación Económica y Financiera en comunidades rurales como estrategia de proyección social - Lorena Aux, Heberth Rodriguez Rengifo [Corporación Universitaria Minuto de Dios] Área Creatividad en el Aula

El proyecto Social de formación surge como una posi-

bilidad de fortalecer los procesos de articulación entre la academia y las comunidades en el corregimiento de Cujacal perteneciente al municipio de San Juan de Pasto, busca generar estrategias de participación ciudadana en la adopción de decisiones que intervienen en la economía solidaria en el territorio, en donde se reconocen las comunidades como sujetos activos de la sociedad. El proyecto se desarrolla en un territorio con una vocación agrícola y de pequeños negocios familiares. Surge ante la necesidad que tienen los contextos de buscar soluciones duraderas para la población, a partir de prácticas de intercambio, coordinación, control y adopción de decisiones en los diferentes ámbitos (económico, social, político y cultural).

215. Estudio del caso: la formación docente en narrativas digitales. Principales desafíos - Julieta Bentivenga [Fundación Itaú] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

En esta ponencia abordaremos los principales desafíos que afrontamos para pensar espacios de formación docente virtuales que buscan, como principal objetivo, la integración genuina de la tecnología en las aulas secundarias. Desde la Fundación Itaú, desarrollamos un concurso sobre narrativas digitales acompañado de propuestas de formación docente en la temática. Comenzamos con capacitaciones presenciales pero rápidamente desarrollamos (2019) formaciones en líneas. Este trabajo aborda los desafíos para pensar esta formación. Las preguntas centrales giraron alrededor de dos ejes: En relación a la tecnología: ¿cómo volver a colocar al docente en su rol pedagógico? ¿Cómo influye la noción de “nativos digitales” en los espacios de formación docente? En relación a la formación: ¿cuál es el rol del tutor/a en espacios de formación autogestivos? En la presentación nos abocaremos al estudio del primer punto.

216. El diseño gráfico como apoyo a la gráfica, indumentaria y moda - Luis Fernando Botero Mendoza, Adriana Marcela Suarez Eljure [Universidad Pontificia Bolivariana] Área Creatividad en el Aula

Los estudiantes de diseño gráfico entienden que la gráfica se expone en ambientes diferentes al papel y a las pantallas digitales, es por eso que hacen trabajos manuales como sombreros, camisetas, cápsulas de moda e inclusive un personaje a manera de peluche ampliando su perfil profesional y permitiendo que se enamoren de la producción industrial. La ponencia que se pretende presentar muestra la metodología del proyecto con la que los estudiantes de diseño gráfico apropian todos los conceptos, materiales, espacios y dimensiones para pasar del software a los sustratos que llevan las personas en sus outfits para defender la moda.

217. ¿Arte con planillas de cálculo? Pues claro Maia Buligovich [MH] - Área Creatividad en el Aula

Las planillas de cálculo y los programas que nos permiten crearlas son, en ocasiones, un entorno duro de roer, sobre todo cuando se lo presenta en la escuela primaria. A simple vista se ve rígido y poco propicio para desplegar la creatividad, así que ¿por qué no recurrir al arte como puerta de entrada? En la presente propuesta, implementada en distintas ocasiones con grupos de edad

escolar (10 a 12 años) nos valemos de estas herramientas (¡incluidas las fórmulas!) para desplegar una rica paleta de colores y crear distintas imágenes en estilo Pixel Art.

218. Diversidad y tecnología: herramientas para armar un Quién es Quién inclusivo... digital - Maia Buligovich [MH] Área Creatividad en el Aula

Trabajar la ESI supone múltiples abordajes y, en primaria, uno posible es el de cuestionarse y desnaturalizar los juegos que jugamos cotidianamente, sobre todo los que son compartidos con generaciones anteriores. A partir del diseño, impresión y armado de un “Quién es Quién inclusivo” por parte de un grupo de primaria en la clase de computación (en el contexto de una feria de juegos para la comunidad escolar), surge el planteo, con un nuevo grupo, de realizar una versión digital, para jugar ya no en la mesa sino desde dos computadoras. ¿Cómo convertimos una propuesta física en una digital?

219. Cineforo: estrategia didáctica para la enseñanza de los modos de habitar - Diana María Bustamante Parra [Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia] Área Creatividad en el Aula

Esta ponencia expone las ventajas y resultados obtenidos a partir de la implementación del cineforo como estrategia didáctica en el curso de Diseño Arquitectónico III. El empleo de estímulos visuales, auditivos y experienciales promueven la capacidad de percepción y análisis de los estudiantes, a la vez que se fomenta la participación activa, necesaria para los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de las artes y la arquitectura. Además, con esta estrategia se incorpora el uso de nuevas tecnologías en el aula, haciendo uso de tableros colaborativos en los que los estudiantes pueden participar de manera simultánea.

220. Práctica docente para el Prof. Nivel Primario y Pandemia - Ariel Roberto Canabal, Analía Cresta [UNTREF ISFDyT 209] Área Espacio Colegios

Desde el espacio de la Práctica del Profesorado de Nivel Primario 209 “Ceferino Namuncura”, ubicado en el conurbano bonaerense, y desde la coordinación de la Carrera, al empezar el tiempo de cuarentena producto de esta pandemia, hemos asumido el desafío de intentar seguir brindando la formación requerida y merecida a nuestros estudiantes. En este sentido una preocupación especial la tenía el dictado de la Práctica de 4to año, que implica como es lógico, el cierre de un largo proceso formativo, y posee la doble dificultad de que los/las estudiantes también se encuentran en cuarentena, con limitados recursos tecnológicos en muchos casos, y las escuelas están en un proceso acelerado de aprendizaje de virtualización, también muchas veces limitada. El presente artículo, muestra una propuesta que hemos elaborado, elevado y está en fase final de aprobación, para resolver el dictado de este espacio central de formación. Algunos de sus elementos ya han sido recogidos por autoridades provinciales, y se ha sugerido su aplicación en otras instituciones. En lo particular hemos, como compartiremos en las conclusiones, logrado avances muy significativos, y una experiencia que creemos ya exitosa luego de casi dos años de aplicarla. Y hoy en la postpandemia tomado elementos de la misma para la actual cursada presencial.

221. Motivar para la lectura desde las Ciencias Sociales

- Mario Corrales Serrano [Universidad de Extremadura] Área Creatividad en el Aula

El presente trabajo expone los resultados de una intervención didáctica que implementa un programa de animación y motivación para la lectura desde las materias del área de Ciencias Sociales en Educación Secundaria. El objetivo es vincular el hábito de lectura con los contenidos de estas materias. Se ha trabajado sobre una muestra de 147 estudiantes de los cursos de 2º y 4º de Educación Secundaria, que han leído tres libros de literatura con temática histórica, a través de una metodología de gamificación. Los resultados muestran el gusto por la lectura en el alumnado ha crecido de media un 33%.

222. Procesos de gamificación aplicados a la evaluación en Ciencias Sociales

- Mario Corrales Serrano [Universidad de Extremadura] Área Espacio Colegios

La intervención didáctica que se presenta consiste en la introducción de estrategias de gamificación en el proceso de evaluación de materias de Ciencias Sociales en Educación Secundaria. El objetivo principal es incidir en la actitud emocional del estudiante de cara al proceso de evaluación, y mejorar su rendimiento académico. Se ha trabajado con una muestra de 263 estudiantes, aplicando cinco actividades de evaluación diseñadas con procesos de gamificación. Los resultados muestran que se ha dado una mejora en el rendimiento académico y en la predisposición emocional del alumnado, con matices interesantes, en función del tipo de gamificación empleada.

223. Construcción de ciudadanía digital. Una experiencia transmedia

- Natalia Corvalán [DGCyE] Área Entornos digitales y tecnologías

Construcción de Ciudadanía Digital. Una experiencia transmedia es un proyecto educativo transmedia --destinado a estudiantes de primero a tercer año de la escuela secundaria de la provincia de Buenos Aires-- que busca enseñar y practicar el ejercicio de la ciudadanía digital a partir de varios desafíos. Para ello se muestra el recorrido y la vida de tres personajes ficticiales que nos presentan diferentes situaciones problemáticas a resolver.

224. Profesionalización del nivel inicial ¿Área de mujeres?

- Paula Daniela Franco [Universidad de Buenos Aires] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La profesionalización del nivel inicial conlleva no sólo el reconocimiento oficial sino también el compromiso de quienes ejercen la práctica educativa. La formación en este nivel se ha complejizado desde su creación hasta hoy en día. Analizar los procesos socio-históricos, la legislación y el currículum en esta formación sirven para comprender aún mejor la importancia de este nivel educativo. Si bien la carrera es de libre acceso, se destaca que el número de mujeres en esta área sigue siendo mayor. Indagar sobre la formación docente en la República Argentina, en especial en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires contribuye a desarrollar nuevos conocimientos sobre el tema.

225. El rol docente en la opción pedagógica a distancia

- Matías Igor Gutawski [Instituto Superior de Formación Integral (A-1444)] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El Instituto Superior de Formación integral impulsa diversas ofertas educativas de nivel superior en la opción pedagógica a distancia. Teniendo en cuenta la normativa vigente y la experiencia institucional de los últimos 15 años, se describirá el rol docente en sus tareas de seguimiento, acompañamiento y retroalimentación del proceso de enseñanza-aprendizaje durante las actividades formativas de los estudiantes.

226. Proyecto áulico: El proceso de creación audiovisual en el aula

- Alberto Harari [Universidad de Palermo] Área Entornos digitales y tecnologías

El trabajo a abordar durante el ciclo de la asignatura Introducción al discurso audiovisual (IDA) radica en la creación de un producto audiovisual en formato de cortometraje de ficción, atravesando el proceso completo, compuesto por las tres grandes partes que todo proyecto de estas características tiene: la preproducción, la producción y la postproducción. Estas etapas son comunes a todo proceso de creación audiovisual, ya sea que estemos frente a un largometraje, a un programa de televisión, a un spot publicitario, a un videoclip musical, a un documental... Todo producto audiovisual requiere recorrer un camino similar al que se propone en IDA.

227. PechaKucha para evaluar competencias disciplinares y habilidades blandas en el nivel superior

- Maria Cristina Kanobel [Universidad Nacional de Avellaneda] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Este trabajo describe resultados de la implementación de una tarea académica para evaluar competencias disciplinares y habilidades Comunicacionales con estudiantes de carreras de ingeniería. La actividad se desarrolló durante 2020 y 2021 en cursos de Probabilidad y Estadística de la Universidad Tecnológica Nacional-Regional Avellaneda (Argentina) en contexto de enseñanza remota de emergencia. Se complementaron dos momentos de evaluación: una elaboración individual de una presentación al estilo Pecha Kucha adaptado a un formato asincrónico y una posterior exposición y debate en grupos en modalidad sincrónica. Los resultados indican un alto rendimiento académico y percepciones positivas del alumnado sobre la actividad propuesta.

228. Cómo la Inteligencia Emocional favorece la Creatividad

- Andrea López Lluch [Universidad de Palermo] Área Creatividad en el Aula

Las emociones son impulsos biológicos que surgen y no hay nada que podamos hacer para evitarlas, aunque sí gestionarlas. La autorregulación es una capacidad muy importante para la creatividad. Cuando sabemos autorregular nuestros impulsos, ganamos una sensación de seguridad, confianza e imparcialidad. Condiciones fundamentales para poder tener un proceso creativo. En esta ponencia les voy a mostrar cómo es el proceso que hace el cerebro frente los estímulos que generan las emociones, porque entendiendo cómo funciona es el primer

paso para gestionarlas y así poder tener la mente calma para crear.

229. Repensando la corporalidad después de la videodanza - Rocio del Carmen Luna Urdaibay [Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Se presenta una reflexión en torno a la doble naturaleza que experimenta una bailarina al ser corporalidad física que danza y corporalidad virtual danzante. La pandemia generó una explosión de la videodanza que obliga a repensar el lenguaje de la danza y las implicaciones que esto tiene en la percepción de la corporalidad propia (física y digital). La corporalidad digital no se restringe a las leyes de la física y de manera muy evidente está inscrita por otras corporalidades (la de quien hace cámara, edición, etcétera). La presentación se realiza desde la autoetnografía y se acompaña de material videográfico.

230. Talleristas del corazón: relato de las capacitaciones docentes a beneficio - Edith Luna Villanueva, Rosa Ana Robles [Universidad Nacional de Catamarca] Área Creatividad en el Aula

Se describen la planificación, desarrollo y resultados de las capacitaciones a beneficio del “Taller Integral de Inglés” que se dicta en la Asociación de Personas y Familiares de Discapacitados Motores de Catamarca, por parte de miembros del equipo “Apoyo en Inglés 24/7”. Dichas capacitaciones se realizaron simultáneamente y a posteriori de aquellas específicas en discapacidad y metodologías de enseñanza de idiomas que recibieron los miembros, y buscaban recaudar fondos para un refrigerio saludable. La experiencia sirvió para consolidar la generación de capacitaciones intercurriculares multipropósito con temáticas otras, un tanto negligidas durante la pandemia.

231. Formar desde la perspectiva de la problematización de las prácticas docentes en arte - Pablo Muruaga [Universidad Nacional de Tucumán - Facultad de Artes. Instituto Superior de Música de la UNT] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Los acontecimientos sucedidos en los últimos tiempos en el ámbito de la enseñanza, plantearon redireccionamientos múltiples que intentaron favorecer la práctica docente. Tanto las modalidades disímiles como los escenarios inciertos de la enseñanza reconfiguraron los espacios y tiempos educativos que mediaron el acto didáctico. En este marco, promover la problematización de prácticas que entramen una didáctica de la resistencia, se torna fundamental para el formador que pretende interpelar o reconfigurar el pensamiento del profesor. Reflexionando en la línea de las prácticas de formación docente en arte y, con el fin de aportar al debate, se presentarán algunas propuestas orientadoras.

232. Implementando el aula virtual institucional: Moodle - Elías Gabriel Ortiz Oyola, Cintya Gatica [Escuela Normal Provincial] Área Espacio Colegios

La presente ponencia está elaborada teniendo en cuenta, el trabajo realizado en la Institución Educativa de Nivel Medio denominada “Escuela Normal Provincial Juan Fa-

cundo Quiroga” de la Ciudad de Chepes provincia de La Rioja. Tiene como finalidad la implementación en dicha institución educativa, de una plataforma gratuita como lo es Moodle con el fin de utilizar dicha herramienta, cómo instrumento pedagógico - didáctico para enriquecer, fortalecer, desarrollar habilidades y competencias tecnológicas e informáticas de los alumnos de secundario.

233. Agrupamientos flexibles y la diversificación de la enseñanza en la alfabetización inicial - Marisa Pascale, Gladys Parodi [Centro de Información e investigación educativa] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Para que estas niñas y niños puedan avanzar en sus saberes y promuevan al siguiente año de la mejor manera posible, se requiere pensar nuevos formatos que los convoque a involucrarse en sus aprendizajes participando en situaciones que resguarden sentido, donde para resolver las tareas resulte necesario hacerlo leyendo y escribiendo; al mismo tiempo, reflexionando y sistematizando acerca del modo en que se organiza el sistema de escritura. El propósito de este trabajo es presentarles los resultados parciales de una propuesta formativa que se está llevando adelante con equipos directivos, maestras y maestros bibliotecarios, integrantes de los equipos de orientación escolar y maestras de 2do y 3er año de 4 escuelas primarias de gestión estatal de la Región XI donde, a partir de problematizar sobre las prácticas de enseñanza y de conocer los puntos de partida de cada estudiante, planificamos la conformación de agrupamientos flexibles que rompan la estructura del aula con el objeto de favorecer la tarea de alfabetización de las y los alumnos.

234. El avance de los alumnos con la enseñanza virtual - Silvia Porro [Universidad de Palermo] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Siendo este el tercer año de clases virtuales es hora de tener una mirada retrospectiva para evaluar los resultados que se notan en el alumnado como consecuencia de este tipo de enseñanza que antes no habíamos llevado a cabo. Mis primeras impresiones se basan en la libertad de elección que ellos tienen y que ejercen sin titubeos. El aliento de los profesores ante este formato hace que las propuestas estudiantiles sean más diversas, no estén acotadas y requieran de su acción más creativa. La falta de contacto entre ellos los lleva a decidir unívocamente y así surgen diferentes postulados que complementan a todo el grupo. Esto redundando en la cantidad y formas del conocimiento que hace al enriquecimiento de cada uno de ellos como participantes de una manera que logra hacerlos más independientes e interesados en lo que los demás presentan. Creo que esta enseñanza ha sido del todo positiva para alumnos y profesores.

235. La escuela no es mi lugar - Ezequiel Santiago Rodríguez [Instituto Nuestra Señora de Luján] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Este artículo discute los efectos y la agudización de procesos durante la pandemia. Además intenta discutir la posible vía a recorrer para construir una escuela más humana.

236. Experiencia COIL entre la Universidad Nacional de Salta y la Universidad de Cádiz. Desafíos y oportunidades - Luisa María Salazar Acosta, José Luis Cano Ortigosa [Universidad Católica de Salta] Área Entornos digitales y tecnologías

El Collaborative Online International Learning (COIL) hace posibles acciones conjuntas entre universidades de distintas partes del mundo para mejorar la calidad educativa. Nuestra propuesta presenta desafíos y oportunidades para docentes y estudiantes de ambas universidades, enriqueciendo las prácticas pedagógicas. La internacionalización del currículo favorece la movilidad virtual de los estudiantes, la invitación a profesores e investigadores extranjeros para realizar proyectos académicos, la realización de eventos internacionales y fomentar la competencia intercultural de los estudiantes. Asimismo, posibilita una mayor capacitación frente a la competitividad internacional, la inserción en espacios internacionales y la convivencia y trabajo con personas de otras culturas.

237. Impresión 3D en el mundo educativo con enfoque social - Eduardo San Rufo Ecay, Andrés Fernando Fuentes Celis [Indismatic] Área Entornos digitales y tecnologías

La impresión 3D ha marcado un antes y un después en el mundo que nos rodea, donde antes era solamente para aquellas personas con intereses sobre el uso de estas impresoras, ahora se ha visto que es un elemento muy útil en sectores como la sanidad y la educación. Hay varios centros educativos que han decidido implementar impresoras en sus aulas y donde utilizando un enfoque social se pueden obtener grandes beneficios, junto con el aprendizaje continuo de los alumnos consiguiendo una mayor implicación en el desarrollo de su educación.

238. Ticket de Salida, punto de partida para optimizar nuestras clases - Vanesa Schwarzbach [Universidad CAECE] Área Creatividad en el Aula

El 'Ticket de salida' es una estrategia potente para promover la evaluación formativa, la motivación y la reflexión metacognitiva del proceso de enseñanza-aprendizaje. A su vez, el estudiante desarrolla habilidades que favorecen su pensamiento crítico y su capacidad de autorreflexión. Su aplicación favorece la creación de una conciencia de autonomía y autorregulación para la apropiación del conocimiento y el desarrollo de un pensamiento propio, que trasciende las interpretaciones del programa de estudios. Es por ello que el 'Ticket de salida' es el punto de partida para mejorar y optimizar nuestras clases orientadas a estudiantes capaces de mejorar su eficiencia, corregir sus errores y mejorar sus estrategias para la realización de tareas.

239. Construcciones colectivas - María Paula Sousa, Andrea Chacon Álvarez [Aula XXI] Área Espacio Colegios
Desarrollar prácticas pedagógicas innovadoras implica, entre otras posibilidades, repensar cómo potenciar desde nuevas miradas y abordajes las experiencias de aprendizaje vigentes. En esta línea, la conmemoración de las Efemérides materializados en actos escolares forma parte del acervo de rituales más representativos del recorri-

do escolar. Sin embargo, es un desafío actual hacer de estas instancias oportunidades significativas en las trayectorias de nuestro/as estudiantes. Atendiendo a este propósito y tomando como eje transversal el protagonismo estudiantil planificamos y recorrimos las distintas Efemérides como parte de un proyecto institucional que implica trazar para cada fecha una propuesta que invite a la participación, reflexión, intervención y celebración colectiva.

240. La educación ambiental: de la escuela al territorio. Una propuesta de trabajo interinstitucional - Ana Isabel Thavonot, Donnet Marianela [EESO N° 255 "Malvinas Argentinas"] Área Creatividad en el Aula

La educación ambiental, antes de la sanción de la ley nacional, ha sido motivo de trabajo de nuestra escuela. La preocupación de profesores del área de ciencias naturales, el acompañamiento del equipo directivo y la articulación con el gobierno local dio lugar a un importante proyecto institucional que nació en el año 2021 y que, tiene continuidad ganándole a los cambios de gestión política. Precisamente, la escuela tomó a su cargo parte del aspecto pedagógico en la gestión de la planta de reciclaje de residuos domiciliarios de nuestra comunidad. Así surgieron charlas y talleres en la escuela, el estudio y la caracterización de residuos domiciliarios, actividades de promoción y posteriormente patrullaje ambiental. La educación ambiental es una herramienta esencial para lograr un mayor entendimiento sobre las problemáticas ambientales que nos afectan y un motor potente para despertar comportamientos que nos permitan convivir con la naturaleza, sin poner en riesgo la vida en el planeta.

241. Diálogos para la Comunicación, el Turismo y el Patrimonio - Carlos Alfonso Vargas Cuesta, Carolina Mora Ospina [Universidad Piloto de Colombia] Área Creatividad en el Aula

La exploración de ámbitos para el trabajo efectivo entre la educación media y la educación superior origina el diálogo entre los programas de diseño de la Universidad Piloto de Colombia y el Instituto Técnico Distrital Julio Flores, que desde su especialidad en administración turística y hotelera, propician la configuración de escenarios de aprendizaje significativo con estudiantes de 10 y 11, frente a las relaciones entre Comunicación, Turismo y Patrimonio, esto posibilita reflexiones y acciones que configuran narrativas de apropiación sociocultural en el joven, asumiendo el rol de agentes de cambio social desde el semillero de investigación y proyección social IGUAQUE.

242. Experiencia Significativa: Festival de Diseño de Máscaras + Área Temática - Raúl Alfredo Vargas Delgado [Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA] Área Creatividad en el Aula

Experiencia significativa que contempla la elaboración creativa de máscaras con temáticas de interés cultural y social así como limitantes en los materiales para su elaboración. La primera versión contempló el área temática: Mitos populares de Colombia en material reciclado, la segunda, Animales Colombianos en vía de extinción con solo papel en sus diversas presentaciones incluyen-

do plegado; las cuales fueron desarrolladas con éxito en UDI - Bucaramanga, siendo Jefe Escuela Diseño Gráfico. Actualmente, preparamos la versión 2022 con el SENA, introduciendo mejoras como una puesta en escena donde interviene el vestuario usado, acorde a la temática en evento festivo el 31/10/2022.

243. Dejá tu huella, hacia proyectos basados en ámbitos de aprendizaje multidisciplinarios - Maria Laura Videla, Andrea Kazanetz [Wolfsohn] Área Creatividad en el Aula El aprendizaje basado en proyectos nos estimula a revisar las prácticas innovadoras e interdisciplinarias. Por eso, el proyecto Dejá tu huella apuesta a la planificación basada en ámbitos de aprendizaje, es decir, un área de estudio y de conocimiento lidera un tópico generativo del cual se desprenden hilos conductores. Estos hilos conductores redactados en forma de preguntas interpelarán e interrogarán a nuestros alumnos para que respondan desde las ciencias y generen nuevos interrogantes. A su vez, los proyectos sobre desarrollo sustentable nos suman a la vida cotidiana y a las problemáticas como agentes de cambio desde primero a séptimo grado de la escuela primaria Wolfsohn, apostando a actividades inmersivas, actividades innovadoras y rutinas de pensamiento para hacer visible los conocimientos y celebrar los aprendizajes con diferentes productos compartidos.

244. La creatividad y un aula proactiva en tiempos de hipervínculo - Cecilia Arroyo Área Creatividad en el Aula

Nos encontramos en la necesidad de generar nuevas aulas, nuevas propuestas. Preparando a sus estudiantes para el entorno actual. Necesitamos docentes, profesionales que caminen en ese sentido. La necesidad de habilidades socioemocionales, como la capacidad de tomar decisiones, el pensamiento crítico, la responsabilidad, la empatía, la planificación, saber formular objetivos, desarrollar una comunicación asertiva y tener fortalecida la autoestima, emergen junto a las experiencias tradicionales, necesitamos estimular a los docentes a que promuevan el pensamiento heterogéneo, que vaya en búsqueda de una educación proactiva y creativa. Un docente innovador motiva una experiencia creativa. Un espacio creativo promueve una conducta creativa

245. Estrategias y desventajas en torno a la educación transdisciplinaria - Piren Benavidez Ortiz [UNTREF] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinaria

Mala Praxis es un proyecto educativo transdisciplinario que actúa como puente entre la universidad y las escuelas secundarias del estado. Oscilando en los deslindes entre el arte, la ciencia y la tecnología, MP es un proyecto “rebelde con causa”. Rebelde porque en alguna medida opone resistencia a un sistema instaurado a priori, sin dejar de abrazar a la escuela en su carácter social y educativo; pero con causa porque ese sistema no siempre considera al alumno en sus particularidades, y allí es donde MP ve la oportunidad, al alumno como oportunidad: de proceso creativo, de impacto social, de generar comunidad.

246. Los proyectos integradores como estrategia avanzada de trabajo en el aula - ABP - Luis Fernando Bote-ro Mendoza, Jose Jaime Luis Tang Pinzón [Universidad Pontificia Bolivariana] Área Creatividad en el Aula

En la facultad de diseño gráfico de la Universidad Pontificia Bolivariana se trabajan proyectos integradores llamados núcleos en los que los profesores de varios cursos (por lo general 3) se reúnen en los proyectos del semestre para compartir teoría, investigación y práctica con resultados realmente asombrosos. La ponencia es para contar cómo se hace ese trabajo de proyectos integradores y sus resultados, es realmente fascinante ver el resultado del trabajo en equipo.

247. Cómo aplicar coaching educativo en tu aula - Sandra Cabrera [Universidad de Palermo] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinaria

En los últimos tiempos nos encontramos con que la práctica docente nos exige reinventarnos. Ya no basta con enseñar, con transmitir conocimientos, los estudiantes cada son cada vez más, capaces de buscar información y aprender por sí mismos. Y es ahí donde creo que el coaching educativo, tiene un enorme potencial para nuestra tarea. Por un lado, porque el coaching brinda oportunidades de aprendizaje al estudiante ya que ofrece un ambiente de aula basado en la confianza y el respeto, así, como en desarrollar habilidades blandas en los estudiantes. En esta ponencia desarrollaré aportes del coaching para el trabajo en el aula.

248. Ciudadanía Digital. Prácticas seguras en el mundo digital - Gisela Paola Castro [Profesora en Ciencias de la Educación] Área Entornos digitales y tecnologías

La pandemia de covid-19, ha acelerado la incorporación de las nuevas tecnologías en el contexto educativo para así, dar continuidad al proceso de enseñanza aprendizaje a distancia. También se evidenció que, aunque, los niños son nativos digitales no son conscientes de las múltiples amenazas que los acechan en el mundo digital (pérdida de la privacidad, ciberbullying, grooming) El propósito de este proyecto es educar en ciudadanía digital, formar ciudadanos críticos, libres, responsables, capaces de convivir en el mundo digital, observando las medidas de seguridad y privacidad que deben tener en cuenta para proteger sus datos y resguardar su privacidad. El mismo se hace en el marco de la cátedra de Tecnología Educativa del Profesorado en Ciencias de la Educación, de la universidad Nacional de La Rioja.

249. Gamificación mediante la tecnología - Gladys Cavigiolo [Cristóforo Colombo] Área Entornos digitales y tecnologías

La gamificación en la enseñanza permite captar la atención del alumno e involucrarlo en el aprendizaje. Con un Escape Room alumnos de 3er. grado clasificaron palabras, trabajaron el valor posicional del número y se alfabetizaron digitalmente.

250. Mejorar las clases con buenas prácticas docentes - Eduardo Roberto Díaz Madero [Universidad de la Ciudad de Buenos Aires] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinaria

Solemos trabajar sobre la mejora continua en el aula, en cada asignatura, asumiendo cambios desde diferentes enfoques: tecnológicos; didácticos; del campo que se enseña; etc. Sin embargo, una forma de orientarlas a medida de cada docente, es posible tomando un enfoque integral que posibilite varias líneas de acción. Una Buena Práctica, y en particular desde la EaD (BPD-EaD), nos puede brindar un recorrido que nos desarrolle las clases de un modo diferente. Asumir un modelo de BPD, nos puede ayudar en la mejora continua. La presentación se basará en una investigación realizada en una universidad. Lo interesante: transferir notas de dicho campo al aula. Un desafío.

251. Alumnos 2.0 - Anahí del Valle Ferreyra [UNLaR] Área Entornos digitales y tecnologías

La creatividad es inherente al desarrollo humano, precisa de una formación previo, está ligado a la cultura y las relaciones que se gestan dentro de ella, mediante la comunicación. Dentro del ámbito educativo el docente debe ser el motor del proceso creativo. Se propone llevar a cabo esta iniciativa mediante la implementación de la Tecnología Educativa, dando un giro a la hora del desarrollo de la clase, a través de propuestas innovadoras, empleando herramientas digitales de fácil acceso como lo es el celular. Buscando formar personas competentes y creativas que logren adaptarse a múltiples ámbitos.

252. Administrando las TIC - Claudia Gimenez, María Fernanda Maldonado [Colegio Informático San Juan de Vera] Área Creatividad en el Aula

En la actualidad, no se puede negar que las TIC han realizado cambios profundos variando, los modos y soportes de presentación y representación. Uno de los proyectos más importantes de la modalidad “Bachiller en Economía y Administración” se encuentra en conocer el funcionamiento de distintas fábricas regionales, y teniendo en cuenta que la Unidad Curricular TIC, es una disciplina que se encuentra en permanente construcción, en todos los ámbitos, ya sean interdisciplinarios y/o multidisciplinares, articulando en este caso con la materia Introducción a la Administración, en un trabajo colaborativo, con herramientas variadas, aportando, la investigación, y manejo de recursos que faciliten la interacción con los dos campos

253. El valor de la experiencia en la formación docente - María Noelia Gómez, Cristina Perez, Hugo Rolando Baigorria [Universidad Nacional de Villa Mercedes] Área Creatividad en el Aula

El regreso al aula universitaria en la “post-pandemia” y el estar en la escuela - en muchos casos para estudiantes del Profesorado de Educación Primaria (UNVIME) por primera vez - implicó múltiples desafíos. La propuesta en la asignatura Práctica Profesional IV incluyó una serie de dispositivos que permitieran vivenciar, lo más directamente posible, el oficio de enseñar. Recuperamos sus voces y los efectos que la propuesta de los Ateneos con docentes co-formadoras de las escuelas de Justo Daract (San Luis) dejaron en sus procesos formativos. Las estudiantes valoran este espacio ya que les permitió comprender la enseñanza de las ciencias desde las voces de

sus protagonistas y poder contrastar muchas veces lo imaginado con situaciones escolares reales narradas por las propias docentes. Advertimos “el carácter modelizador que representa este tipo de experiencias para los docentes que se están formando” (Alliaud, 2019).

254. Big data para el desarrollo urbano sostenible: propuesta para la enseñanza interdisciplinaria - Fabio Diego Gabriel Guzman [IES N°5 José Eugenio Tello] Área Entornos digitales y tecnologías

La digitalización de las sociedades ofrece oportunidades y desafíos para comprender las transformaciones sociales y económicas. En el ámbito urbano, el desarrollo fue rápido y desordenado ejerciendo presión sobre la calidad de vida de los habitantes. Sin embargo gracias a una cantidad sin precedentes de datos pueden ser recolectados en las ciudades por medio del monitoreo y registro de una amplia gama de sensores y dispositivos conectados, pueden servir a las administraciones públicas como importante insumo para enfrentar los problemas que involucran esos temas. Por lo cual esta temática será abordada de acuerdo a un enfoque interdisciplinario y reflexivo donde se analice, a través de estudios de casos, la importancia de los datos para el mejoramiento de las políticas urbanas, el avance tecnológico y la problemáticas del espacio urbano.

255. Creatividad y pensamiento crítico. A través de la mitología grecolatina - Fátima Iribarne [UBA USAL] Área Creatividad en el Aula

La literatura grecolatina ha demostrado ser especialmente provechosa para el tratamiento de temas sensibles, y para el desarrollo de competencias indispensables para el siglo XXI. Un primer año de educación secundaria de la Provincia de Buenos Aires fue escenario del trabajo con mitos que propiciaron el pensamiento crítico y la creatividad. Por un lado, a través de la lectura y de la reflexión sobre temas como la familia, el amor, la violencia, el acoso, los celos, el engaño y el poder. Por otro, mediante la escritura creativa de relatos que también abordaran problemáticas contemporáneas situados en tiempos y espacios remotos.

256. Aprendizaje Centrado en el Estudiante: posibilidades y requisitos para su abordaje - Patricia Jullier Arrupe [Consultora Educativa - Profesional Independiente (Lic. en Educación y profesora terciaria-universitaria)] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinaria

A partir del presente artículo se procura aportar al conocimiento y análisis de las posibilidades que existen de llevar a cabo el ACE (Aprendizaje Centrado en el Estudiante) en las instituciones educativas a partir de la aplicación de distintas propuestas que la educación innovadora nos acerca y que se basan en esta centralidad. Posteriormente, se propone al lector atender a algunos requisitos particulares que la autora considera necesarios para incorporar con éxito el ACE en el ámbito áulico aprovechando al máximo las potencialidades que el Aprendizaje entendido de este modo puede proporcionar tanto a los estudiantes como a sus docentes.

257. Las prácticas pre profesionales como una instancia privilegiada de reflexión sobre la propia trayectoria

- Marina Lencinas, Hugo Celayeta [Universidad de Palermo] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El pasaje del mundo académico al mundo del trabajo, en el contexto de la formación universitaria, se ve facilitado por un acompañamiento de profesionales, profesores y grupo de pares que permite desde un marco teórico, con la construcción de un espacio de tutoría y registro reflexivo de la experiencia, cuestionar la propia práctica, re significándola desde las trayectorias escolares, familiares y laborales. El enfoque trasciende los contenidos del propio campo para no solo centrarse en la transferencia disciplinar, sino que la reflexión y promoción de competencias psicosociales resulta central al cierre del trayecto formativo y a la nueva etapa de socialización profesional.

258. La toma de decisión grupal en problemáticas reales como estrategia para generar el compromiso de estudiantes universitarios

- Tania Lopes Arouxa [UADE] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Luego de casi dos años enfocados en un modelo remoto de clases, debido a la modalidad impuesta por la pandemia, los nuevos contextos sociales, el avance tecnológico y la heterogeneidad de las generaciones en el ámbito educativo, obligan a la modificación de procesos de enseñanza en aulas universitarias. Unos de los principales desafíos es generar el interés de los alumnos en profundizar determinados temas. Este trabajo propone desarrollar este interés a través de instrumentos que resulten atractivos, provocando una dinámica de interacción grupal, y de esta forma, generar un clima innovador de trabajo, estimulado por la toma de decisiones en problemáticas reales y la utilización de herramientas de innovación.

259. El aula como círculo virtuoso de autoconocimiento, motivación y proyección profesional

- Cristina Amalia Lopez [Universidad de Palermo] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Las decisiones pedagógicas de articular la enseñanza-aprendizaje colaborativos con la proyección profesional, convierten el espacio áulico en un ser vivo, que da visibilidad a la indagatoria de contenidos de la asignatura. Las clases son teóricas porque son reflexivas, se enriquecen con la participación activa de todos los integrantes de esa comunidad de aprendizaje. El modelo teórico que realiza un recorrido exploratorio de conceptos técnicos con la investigación de estudios de casos expuestos por los mismos alumnos, representan un instrumento de evaluación y permite la apropiación del conocimiento que se comparte, creando el círculo virtuoso del aula que fomenta la participación discursiva, argumentativa, con fundamentación y análisis, para que el estudiante reconozca los logros propios y de sus compañeros descubriendo destrezas y habilidades.

260. Saber sabio y construcción del saber: trasposición didáctica y aprendizaje significativo

- Alicia Marín Trias [Instituto Cardoso] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

En la práctica la enseñanza de la informática es visualizada en ocasiones como una herramienta y en otras, como una ciencia. Así, la informática y las tecnologías

de la información son utilizadas de manera que los límites de una y otra no se perciben claramente, poniendo en cuestión el alcance de la transposición didáctica para garantizar los procesos de construcción colectiva del conocimiento. Considerando que el desarrollo de esta ciencia en particular lleva al desarrollo de la tecnología y viceversa, el desafío se centra en estructurar propuestas curriculares que resuelvan esa dualidad logrando un aprendizaje significativo en informática.

261. Transmedia educativa: construyendo experiencias de aprendizaje en el nivel medio

- María Celeste Marrocco [Universidad Nacional de Córdoba] Área Espacio Colegios

Las estrategias y metodologías previas a la pandemia, estaban viviendo transformaciones paulatinas, pero la situación de aislamiento hizo que se cuestionara cómo lograr experiencias de aprendizaje significativo y duradero en estudiantes sumergidos en espacios híbridos de aprendizaje, con características generacionales que los diferencian claramente. Desde nuestra institución nos proponemos generar proyectos de aprendizaje transversal, donde los docentes tomen el rol de guía y acompañamiento, y la cultura maker desafíe las capacidades de los jóvenes en la construcción colaborativa de narrativas digitales con expansiones transmediales, que les permitan construir sus propios recorridos de aprendizaje según su diversidad, intereses y capacidades.

262. Patrones de drenajes, Ley constructal en arquitectura

- María Noelia Mattio [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - UNC] Área Creatividad en el Aula

La disciplinariedad cruzada es el punto de inicio para la generación de la forma y la construcción de conocimiento en la Cátedra de Morfología 2B de la FAUD y como parte de la investigación que se realiza en ella. El proceso de diseño comienza desde un hacer fenomenológico que implica interpretar y analizar patrones, como los patrones de drenaje, los cuales responden a la Ley constructal (Bejan, 2016), para llegar a la generación de espacios arquitectónicos.

263. Estrategias lúdicas para el aula

- Mariana Pelliza [Universidad de Palermo] Área Creatividad en el Aula

La importancia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje por proyecto (ABP). El juego facilita el acceso al conocimiento y la relación con nuestro entorno. Reflexionar sobre el vínculo existente entre el juego y las inteligencias múltiples, el aprendizaje y la motivación es fundamental. Una aproximación a estas estrategias desde la experiencia áulica y como enfoque para enriquecer el trabajo docente.

264. Espacio Colegios: Proyecto Inclusivo

- Vanesa del Valle Rasjido, Natalia Juana Asís [Jardín de Infantes JIN N°36] Área Espacio Colegios

Mi nombre es Vanesa Rasjido soy maestra de nivel inicial y actualmente trabajo en la Escuela rural "Domingo Faustino Sarmiento", Departamento Tinogasta Provincia de Catamarca. Es un honor poder contarles mi experiencia significativa sobre un alumno con una parálisis cerebral con quien aprendí, sin contar con un equipo interdisciplinario, a diversificar mi mundo y reflexionar para

empezar a abordar la vida con empatía por el otro. Fue mediante la feria de ciencias “Jugando construimos un andador” en la que se presentó la propuesta de la elaboración de un andador para un alumno con discapacidad (la silla de ruedas que usaba era grande) y siempre me incomodaba pensar en la movilidad; este andador creado con caño PVC con el trabajo manual de sus compañeros como un juego de encastre, (con colores y estrellas) resultó ser una exitosa propuesta.

265. Evaluación para distinguir. La evaluación como expresión de aprendizaje - Flavia Sarquis [I.S.F.S N° 104] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinaria

La evaluación es compleja porque sirve tanto para acreditar, como para diagnosticar, retroalimentar, reflexionar y aprender. El problema es que generalmente; las funciones de control (aprobar, desaprobar, promover), suelen ser protagonistas; y este modo de entender la evaluación sigue vigente aún en muchas instituciones educativas reforzando estereotipos que no favorecen a explotar la oportunidad que una instancia de evaluación nos acerca. En este; es que directivos, educadores y estudiantes atraviesan iguales momentos de estrés sin poder gestionarlos adecuadamente”. El coaching ontológico nos acerca poderosas herramientas para reconocernos como aprendices y distinguir fortalezas y habilidades a la hora de aprender. Traer al consciente el propio proceso de aprendizaje y a la evaluación como instancia de reflexión, decisión y colaboración con el aporte de un nuevo estilo escolar; de nuevas experiencias para aprender. Los educadores necesitan encontrar y desarrollar una nueva mirada sobre los procesos de evaluación en y para nuevos entornos de aprendizaje: Reflexionar y revisar modelos estereotipados de evaluación naturalizados en la educación a partir del control y la medición. Resignificar todo proceso evaluativo como instancia poderosa de aprendizaje y auto aprendizaje. Aprender a generar entornos de aprendizaje que permitan potenciar la autoevaluación, reflexión, revisión, observación, escucha e interpretación en las experiencias de evaluación. Valorar la reflexión acerca del “para qué” por sobre el “por qué “en la planificación de instancias de evaluación, definición de criterios y diseño de instrumentos. Una evaluación que tenga lugar en entornos socioemocionalmente positivos para la distinción de aprendizajes más conscientes.

266. Estrategias pedagógicas: una propuesta educativa para mitigar la deserción durante la pandemia por covid-19 - CBTIS 157 en Villa de Álvarez, Colima - Adriana Valdovinos [CbTis 157] Área Espacio Colegios

La deserción escolar en el nivel medio superior es uno de los grandes problemas que se enfrenta México por lo que se ha combatido a través de políticas públicas y diversos programas. La aparición del virus covid-19, incrementó la deserción escolar, se capacitó a los docentes para continuar con la educación a distancia utilizando plataformas educativas. Dentro de las causas que se encontraron en esta investigación, se observa la económica, motivación académica y la repoblación de materias.

267. Experiencias de Literatura en Lengua Inglesa en el nivel superior - María de los Ángeles Vergara Aibar, María Eugenia Folloedo [FIC Formación Integral Creativa] Área Creatividad en el Aula

En esta presentación, mostraremos algunas de las experiencias realizadas en las cátedras de Literatura Inglesa y Anglófona I y II, del profesorado de Lengua Extranjera Inglés, ISFD Albino Sánchez Barros de La Rioja. En estas prácticas, hemos incorporado actividades multifacéticas que incluyen la música, la plástica visual, la escritura creativa, el teatro y las artes escénicas; entendiendo el espacio curricular como una oportunidad de expresión artística cultural en la que los alumnos se expresaron mediante diversos lenguajes sobre los contenidos que se fueron presentando. Se observó un gran interés de los estudiantes quienes realizaron producciones destacadas por su gran creatividad.

268. Hojas de ruta - Maria Laura Videla, Andrea Kazanetz [Wolfsohn] Área Espacio Colegios

Acompañar a nuestros alumnos y alumnas en la experiencia de aprender contenidos, convertir información en conocimientos y adquirir rutinas y destrezas de pensamiento nos permite planear hojas de recorrido que involucren un discurso dirigido a ellos y un camino de avances y retrocesos asertivos. Secuencias y recorridos en clave tecnológica para incorporar nuevas metodologías, para favorecer habilidades y garantizar qué aprendemos y cómo lo aprendemos. Esta experiencia posibilita evidenciar la tarea de planificación de hojas de ruta que los alumnos de 6 a 18 años utiliza día a día en sus clases, en actividades de extensión en sus hogares y en momentos de estudio y reflexión.

269. La práctica de la lectura y la escritura como parte del proceso de formación en Prácticas de la enseñanza - Erica Carla Wohning, Lorena Azcurra [Instituto de Formación Docente San Luis] Área Creatividad en el Aula

La práctica de la lectura y la escritura como parte de proceso de formación en el espacio curricular de Práctica de la enseñanza a través de obras literarias, por medio de la virtualidad en el Profesorado en Educación Primaria (IFDC San Luis), durante el año de la pandemia 2020. Se trabajó sobre las obras literarias, haciendo análisis y tratando de simular desde nuestro imaginario que eran las escuelas donde se iba todos los días. Como efecto no esperado, se observó a través de las reflexiones de los estudiantes, que era la primera vez que leían un libro completo, lo cual fue realmente una sorpresa, se comprendió que para aquello que un maestro debe enseñar a sus estudiantes. No se aplicaba como algo propio de su hacer cotidiano.

270. Percepciones sobre la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje - Didier Aguilar [Universidad de Atacama] Área Experiencias pedagógicas en entornos digitales

La siguiente ponencia tiene como objetivo valorar la importancia de las TIC en el aula a través de la literatura que indaga al respecto, así como también con un estudio preliminar, donde las percepciones de los diferentes sujetos de estudio entregan datos importantes sobre el uso y manejo de las tecnologías de la información y la comunicación para la innovación y aplicación de nuevas metodologías en el aula, entre otro. La presentación expone datos relevantes que indagan en las experiencias de los sujetos encuestados (profesores académicos, etc.)

así como la situación actual para su uso y aplicación en el aula presencial y virtual.

271. Aula invertida en el ingreso de matemáticas: valoración de estudiantes - Analía Isabel Espinosa [Universidad Nacional de San Luis] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El presente trabajo, enmarcado en un proyecto de investigación sobre ingreso y permanencia, tiene como objetivo analizar las opiniones de estudiantes respecto del curso de ingreso de Matemáticas, el cual fue desarrollado en 2022 mediante el modelo de Aula invertida. En base a los resultados de encuestas realizadas a ingresantes respecto al cursado virtual de las materias de ingreso en 2021, la cátedra optó por esa estrategia didáctica, la cual fomenta la autonomía y sentimiento de competencia del estudiante, aspectos relacionados con la motivación intrínseca y por consiguiente con su satisfacción académica, variable predictiva de deserción según numerosos autores.

272. Virtualidad y Ciudadanías digitales en la Práctica de Responsabilidad Social Rectoría Suroccidente Uniminuto - Lorena Aux, Vanesa Alzate Amaya [Corporación Universitaria Minuto de Dios] Área Entornos digitales y tecnologías

En 2020-1 el covid-19 generó el cierre de la dinámica presencial en los diferentes campos de práctica, lo que conllevó a repensar estrategias que permitieran la continuidad de trabajo en los contextos desde la virtualidad, reconociendo "la comunidad virtual" como un campo de acción. Como respuesta al antecedente, se adaptó todo el ejercicio que comprende la PRS a la virtualidad; permitiendo la incidencia en los contextos de práctica vinculando un nuevo PSF denominado "Ciudadanos Digitales" siendo una de las experiencias exitosas de la rectoría Sur Occidente Uniminuto, en donde se comprende el tejido social digital materializándose por las redes sociales, en el presente texto daremos a conocer el proceso, la metodología y los resultados obtenidos con el PSF Ciudadanos Digitales.

273. Aprendizaje Invertido (AI): experiencia educativa con estudiantes de medicina - Nadia Laura Belloni, Verónica Estrella [UNR]

Introducción: La tecnología educativa y el aprendizaje basado en la propia acción, elementos claves del modelo de AI, optimizan el tiempo de la clase para el desarrollo de procesos cognitivos más complejos. Objetivo: Compartir una experiencia pedagógica en una materia electiva en la carrera Medicina. Experiencia: A través del campus institucional se presenta un caso clínico como disparador y actividades a desarrollar por los estudiantes asincrónicamente. En la clase presencial se recuperan los contenidos trabajados, dudas surgidas y se elabora una síntesis. Conclusiones: La experiencia fue valorada positivamente por docentes y estudiantes. Esta estrategia pedagógica favoreció el aprendizaje significativo.

274. Mensajería instantánea sónica: una forma de abordar en el contexto de la pandemia - Rosangela Aparecida da Conceição [Escola Estadual Camilo Castelo Branco] Área Entornos digitales y tecnologías

Como forma de aproximação no contexto pandêmico, tendo em vista a impossibilidade do contato físico dada a emergência sanitária e o cumprimento de medidas de controle do covid-19, a mensagem instantânea tornou-se um veículo para atendimento das necessidades de continuidade dos processos educacionais. Nesta comunicação, apresentaremos a experiência do uso da mensagem instantânea sonificada, no período de abril de 2020 a agosto de 2021, tendo como objeto os resultados obtidos na disciplina de Arte, ministradas para crianças na faixa etária de 6 a 8 anos, correspondendo ao 1º, 2º e 3º ano do Ciclo I, do Ensino Fundamental.

275. Diseño de estrategias en la enseñanza del teatro en contextos áulicos no convencionales - Mariano Federico Corj [Escuela Provincial de Teatro N°3200] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Luego del covid-19, en la post pandemia, la educación deberá redefinir su acercamiento, inserción y acción en la cotidianidad de los estudiantes, las familias e incluso de las instituciones. Los docentes de teatro necesitan estar atentos al abanico de estrategias que existen y pueden desarrollar desde en su formación para poder atender a los emergentes que transforman el espacio, la locación y la forma del aula. Se propone diseñar la producción de dispositivos didácticos, análogos y transmmediales, para actualizar la enseñanza teatral, atendiendo la educación domiciliaria, hospitalaria y las diversas formas de acceso a la educación que se redefinieron como resultado de la pasada situación sanitaria. Institución: EESO N°429 Mario R. Veccioli.

276. Repensando la capacitación en programas de FAO en América Latina - Karina Crespo, Marcel Gonnet Wainmayer [FAO Naciones Unidas] Área Entornos digitales y tecnologías

El desarrollo de capacidades es una de las funciones básicas de la Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO). Con la pandemia de covid-19, las capacitaciones presenciales tuvieron que transformarse en formatos virtuales. Esto derivó en la creación de una nueva Estrategia Regional de Capacitación, para integrar acciones, compartir experiencias y ofrecer capacitaciones a perfiles que trabajan en terreno, como también en la academia, técnicos de gobierno y sector privado. Como resultado, FAO Capacitación aumentó en casi 80% sus matriculaciones y triplicó su cartera de cursos en los últimos dos años.

277. Experiencia en la virtualidad 2020: Diagnóstico y Proyecto Educativo Institucional en el nivel secundario técnico - Federico Del Giorgio Solfa [Escuela Técnica N°1 "Dr. Valentín Vergara"] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

A sesenta años de la fundación de la primera escuela secundaria técnica de la Provincia de Buenos Aires, la pandemia de covid-19 nos obliga a analizar la virtualidad 2020 y profundizar sobre los niveles de vulnerabilidad que poseen las estructuras educativas. En este tipo de reflexiones, la empatía con los alumnos ha estado ausente. Por ello, este trabajo analiza un caso concreto situado desde la perspectiva del educando, con el fin de detectar estructuralmente cuáles son los problemas, reconocer

las causas y proponer soluciones en base a un proyecto de enseñanza que capitalice las políticas y normativas vigentes.

278. Matemática y juego: secuencia didáctica en formación docente - Paola Dellepiane [UCA] Área Creatividad en el Aula

La propuesta que se presenta se contextualiza en la unidad curricular Matemática y su enseñanza, de los profesorados en Educación Inicial y Primaria, del Departamento de Educación, Facultad de Ciencias Sociales, de la Universidad Católica Argentina. Con ella se busca dar respuestas a un contexto actual en el cual las habilidades relacionadas con la resolución de problemas y aprender a aprender contribuyen a propiciar la construcción de conocimiento matemático a través de dinámicas de trabajo que impliquen al estudiante como protagonista, y al docente como mediador y facilitador de los procesos de aprendizaje. En la secuencia didáctica que se presenta, se pone atención en que los estudiantes incorporen los procesos del pensamiento matemático, además de los conceptos involucrados, haciendo énfasis en los procedimientos, en el aprendizaje activo, en la resolución de problemas y en la relación de la matemática con el juego.

279. ABP para creación de Plataforma Virtual contra el Dengue - Matias Denis, Gabriel Sotelo, Hugo Sendoa [Universidad Autónoma de Encarnación] Área Entornos digitales y tecnologías

Para favorecer el egreso en la Licenciatura en Análisis de Sistemas Informáticos (LASI), se desarrolló una Plataforma Virtual contra el Dengue. Cada estudiante debía programar una parte de la plataforma para que esta fuera funcional. Así, se garantizó la interdependencia positiva y la individualidad en la elaboración del proyecto correspondiente al Trabajo Fin de Grado. Cabe destacar que se eligió el dengue por ser una enfermedad recurrente en Paraguay y que se llevó a cabo esta estrategia en LASI por ser una de las carreras que más dificultad presenta a la hora del egreso. Como resultados, en el primer año de pandemia egresaron 17 estudiantes mediante este proyecto (durante los más de 5 años de carrera había 20 egresados) y la solución tecnológica está en evaluación para ver su potencial comercial.

280. Efecto pandemia en niñas, niños y adolescentes - Marcela Díaz Trincado [Explorando Emociones] Área Espacio Colegios

El impacto de la pandemia COVID-19 ha sido invisibilizado en niños, niñas y adolescentes, ya que muchos de los efectos negativos han sido producto de las medidas de contención y mitigación, y sólo serán cuantificables a mediano y largo plazo. Aunque la respuesta mundial ha sido exitosa en disminuir la letalidad de la enfermedad, el efecto nocivo en poblaciones vulnerables, como niñas, niños y adolescentes es de alto impacto, catalogado como catastrófico por organismos internacionales. La pandemia ha afectado profundamente la salud física y mental de este grupo etario, y sus efectos negativos silenciosos se extienden a diferentes ámbitos como la escolaridad, economía familiar, trabajo infantil y seguridad alimentaria. El tercer año de la pandemia es una oportunidad para incorporar el bienestar multidimensional de los niños,

niñas y adolescentes como piedra angular de la respuesta de la sociedad a una crisis global.

281. Creatividad y emociones en el aprendizaje - Verónica Dobronich [Universidad de Palermo] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La creatividad establece conexiones directas, y que por tanto no están influenciadas por la razón, con nuestras emociones. Nos permite por tanto acceder de una manera directa a nuestro mundo emocional. Durante los procesos creativos nuestras emociones fluyen y cobran importancia.

282. Programación de placas de desarrollo para Robótica con microPython - Flavio Fabian Espeche Nieva [Varias]

Área Entornos digitales y tecnologías

La aparición y popularización de placas de desarrollo de 32 bits (ESP8266, ESP32, RP2040, etc.) y la implementación de Python3 portada para microcontroladores bajo el nombre de microPython ha abierto tanto a los docentes como alumnos un vastísimo campo de aplicación utilizando este lenguaje para los más diversos proyectos tanto en el ámbito educativo como profesional. Se propone compartir las principales características de este ecosistema tecnológico y las posibilidades del mismo en el aula, tanto para las disciplinas tecnológicas como las transversales a ésta.

283. Des-enredar-nos desde la multi-expresividad a conciencia - Fernando Ramón Ferreyra [Instituto Superior de Formación Docente] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La presente comunicación da cuenta de recorridos formativos y reflexiones reconstruidas con estudiantes de los primeros años de formación docente donde se pone en diálogo lo cognitivo académico con lo vincular afectivo de las escenas y tramas escolares que las/os configura/ constituye ante los conocimientos del currículum oficial presentado. Por ello, se parte de: la detención docente; el trabajo con supuestos de estudiantes; la focalización en las lecturas y la libertad de expresarse de múltiples modos según su conexión inter-subjetiva ante las singulares vivencias de-formación. Es ahí que nos preguntamos a lo largo de este trabajo: ¿Con qué mirada (pedagógica) habilitamos la expresión de las/os Otras/os en la formación docente para la re-construcción del conocimiento escolar y aportar a su presencia social y cognitiva?

284. Reflexiones sobre la importancia de propuestas áulicas, lúdicas y creativas - Alejandra Hebe Filadoro [UNPAZ] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

A partir de reflexionar sobre qué lugar toma el juego y la creatividad en las habituales clases; es nuestra intención compartir algunas cuestiones conceptuales que pongan en valor estrategias de aprendizajes significativas lúdicas y creativas del estudiantado. Es función docente comulgar con lógicas que le permitan al aprendiz indagar a partir de enfoques didácticos lúdico, que apunten a desarrollar un ser integral dinámico y creativo. Creemos importante destacar un estilo cognitivo que concilie entre educando y educador tareas de aprendizaje exploratorias, reflejando así, un abanico de experiencias propias

surgidas a partir de inquietudes manifiestas, su individualidad, su naturaleza y sus experiencias previas.

285. Construye con tus alumnos juegos basados en modelos de aprendizaje automático usando la Inteligencia Artificial - Yessika Hernández [Bigmakerslab] Área Creatividad en el Aula

Todos los niños y niñas necesitan aprender todas las habilidades que necesitan para tener éxito en el futuro. Las exigencias del rápido avance del mundo digital requieren que desde tempranas edades aprendan los fundamentos de la IA y luego sean aplicados para resolver problemas sociales en sus comunidades de maneras profundamente innovadoras. Haciendo uso de la tecnología de inteligencia artificial con la plataforma machinelearningforkids.co.uk se explorará el aprendizaje automático construyendo un modelo con entrenamiento que permite conocer cómo funciona la IA, como se puede programar y cómo podemos encontrar nuevas formas de resolver problemas usando las herramientas del aprendizaje automático. La IA puede mejorar la experiencia humana y es una herramienta poderosa. Cuando cambiamos nuestra definición de quién puede utilizar la IA, los sistemas y productos resultantes son más creativos, más poderosos y resuelven una gama más amplia de problemas. Aprendamos, junto con sus alumnos sobre la IA, sus impactos para abordar los problemas que le preocupan a usted y a sus alumnos.

286. Todo lo que puede un proyecto de medios - Lucía Ilari [Dirección de Tecnología Educativa] Área Creatividad en el Aula

Si pensamos en un proyecto de medios se nos vienen a la mente podcast, radio, cortos, revistas, diarios. Pero ¿qué pasaría si los implementamos en la educación formal? ¿Qué desafíos y posibilidades trae aparejado? ¿Qué lograríamos con lxs estudiantes y con los contenidos que enseñamos? En esta ponencia presentaré algunas reflexiones sobre mi experiencia acompañando a docentes de distintos niveles de la provincia de Buenos Aires a iniciar, o bien a desarrollar, proyectos de medios en sus aulas en el marco de mi rol como referente territorial del Programa de Medios Escolares de la Dirección de Tecnología Educativa.

287. Sistema de producción de recursos educativos digitales - Lisy Maday López Lugo [Centro Nacional de Educación a Distancia] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Las instituciones educativas han sido impulsadas a aprender sobre virtualización y creación de contenidos digitales para aplicarlos en sus procesos de formación. La presente investigación tiene como objetivo: presentar la manera en que se han concebido y empleado con el Sistema para la producción de recursos educativos digitales en el contexto de la universidad cubana. La propuesta que se presenta se concibe a través del empleo de métodos teóricos y empíricos de la investigación educativa. Entre los resultados obtenidos con su aplicación se destaca el aumento de satisfacción entre los profesores.

288. ESI e Inglés van de la mano - María Eugenia Marzioni [EESO 429 Mario R Vecchioli] Área Espacio Colegios Esta presentación tiene como objetivo mostrar situacio-

nes prácticas en la enseñanza del idioma extranjero Inglés -aplicable a cualquier idioma- a través de propuestas que responden a los 5 ejes de la ESI: reconocer la perspectiva de género, ejercer nuestros derechos, respetar la diversidad, valorar la afectividad y cuidar el cuerpo y, al mismo tiempo, desarrollan habilidades de expresión oral y escrita, habilidades sociales y el pensamiento crítico.

289. Virtualización de los cursos de las secciones niños y adultos de la Escuela de Lenguas durante la pandemia - María Constanza Massano, María Candela Pérez Albizú [Universidad Nacional de la Plata] Área Entornos digitales y tecnologías

Este trabajo es una oportunidad de compartir nuestra experiencia como coordinadoras de los cursos de inglés de las secciones Niños y Adultos de la Escuela de Lenguas (UNLP) en el desarrollo de los cursos virtualizados durante el contexto de ASPO en Argentina. Como todas las instituciones educativas, durante el período de emergencia sanitaria 2020-2021, nos vimos obligados a virtualizar nuestros cursos presenciales mediante distintos entornos digitales elegidos según las variantes etarias que nuestras secciones ofrecían. A través de las siguientes líneas iremos narrando nuestra experiencia paso a paso con el fin de poder transmitirlos.

290. Ecosistemas digitales de aprendizaje para la gestión de contenido educativo - Lázara Dalia Monteagudo Campos [Centro Nacional de Educación a Distancia] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La gestión de los contenidos educativos digitales en el proceso de formación es de vital importancia en la educación a distancia, tanto para profesores y estudiantes. Mediante el análisis de los antecedentes de los ecosistemas digitales de aprendizaje este trabajo pretende evidenciar las similitudes y diferencias de modelos de ecosistemas para la gestión de los contenidos de aprendizaje. La presente ponencia tiene como objetivo de analizar los ecosistemas digitales de aprendizaje para la gestión de contenidos educativos en la modalidad a distancia. La propuesta está concebida a través del empleo de métodos teóricos y empíricos de la investigación educativa.

291. GeoGebra. Herramienta transformadora para los estudiantes universitarios - Mixzaida Yelitza Peña Zerpa [UNEXCA FAMICINE] Área Entornos digitales y tecnologías

Con el objetivo de promover el uso de GeoGebra como instrumento para enseñar (Matemáticas Inicial, Matemáticas I y Matemáticas II) en los centros educativos superior se usa este programa libre y gratuito que marca la diferencia en los procesos enseñanza - aprendizaje a distancia. Oportunidad para compartir esta experiencia con otros docentes de los países iberoamericanos. Estrategia educativa implementada en tiempos de crisis educativa acentuada por la propia pandemia del Coronavirus. Por ello, la presente investigación mixta (cuantitativa- cualitativa) a partir de las voces de sus protagonistas: los estudiantes.

292. Desarrollo de App móviles en el curso de Emprendimiento - Juan Abimael Peñaloza Calatayud [Tecsap] Área Entornos digitales y tecnologías

Soy docente del curso de Emprendimiento, y en el Semestre 2022-1, tuve el agrado de enseñar este curso a alumnos de la carrera Técnica: “Diseño y Desarrollo de Software”, por lo que experimentamos con cada grupo, desarrollar y subir a playstore 4 app móviles, y rentabilizar cada una de ellas, lo cual se logró, en el desarrollo del curso. Estas apps son: “Rcetas”, “Marketnote”, “PlantEnd”, “Geeks & Clicks”, se pueden usar en la actualidad.

293. Escritura y reconstrucción de danzas: Guayaquil se movía en los noventa - Carolina Pepper [UArtes] Área Creatividad en el Aula

La docencia en artes escénicas a nivel superior requiere estrategias particularmente conciliadoras para reconocer en un mismo espacio formas académicas, posibles hegemónicas culturales y disensos propios de la práctica artística. Considerando metodologías diversas y respetuosas, este proyecto empieza por resignificar la concepción del término danza, poniéndolo en crisis de cara a otras prácticas cercanas, para acercarse a la idea de danza expandida en la ciudad de Guayaquil. Se reconstruye y ejercita entonces una memoria de escritura histórica respecto de la danza local, a partir de la puesta en escena para el aula, generación de recursos audiovisuales y destrezas etnográficas.

294. Los proyectos de intervención en las experiencias de práctica de la enseñanza y como necesidad post-pandemia - Carina Perez Dib, Natali Ivana Carranza, Ana Laura Roman [IFDCSL] Área Creatividad en el Aula

La experiencia que compartiremos en esta instancia, parte de una Propuesta de trabajo colaborativo e interdisciplinar, que se constituyó como un desafío para los y las estudiantes del espacio curricular Práctica de la enseñanza de diversos Profesorados del Instituto de Formación Docente Continúa San Luis, Primer cuatrimestre del año 2022 y con continuidad en el segundo cuatrimestre. Consideramos relevante su socialización, ya que la idea de promover Proyectos de intervención en escuelas asociadas, surge como una necesidad, a partir de los casi dos años de pandemia, dónde no hubieron ingresos en las escuelas asociadas, por parte de los y las estudiantes.

295. Ferramentas publicitárias aplicadas à sala de aula do ensino básico - Mariana Pickersgill, Fabiano Maggioni [Universidade Federal de Santa Maria] Área Creatividad en el Aula

Considerando as diversas ferramentas disponíveis na publicidade, referentes à captação da atenção do receptor, bem como engajamento e posterior lembrança de “marca”, surge a realização deste projeto de pesquisa. Desse modo, busco entender quais recursos Comunicacionais podem ser aplicados às salas de aula do ensino básico por professores, na busca de auxiliá-los na tarefa de tornar o ensino mais criativo, fluido e eficiente. Intento, assim, facilitar a captação e retenção de atenção, despertar interesse e curiosidade, bem como investigar maneiras de envolver mais o público com o que lhe está sendo apresentado: nesse caso, os estudantes com o conteúdo.

296. Construyendo matemática de manera híbrida - Florencia Pisani [ET N1 “Otto Krause”] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Las sucesivas actualizaciones curriculares y tecnológicas han demostrado que ha quedado obsoleta la educación únicamente presencial porque no se corresponde con la realidad que se vive dentro de las aulas y también porque se han implementado plataformas educativas que responden a los modelos educativos de e-learning y b-learning. Además, la pandemia covid-19 trajo a colación la necesidad de actualizar las prácticas pedagógicas ante un infortunio que no permita la asistencia regular a las clases. Una enseñanza híbrida permite una relación simbiótica entre ambas modalidades, el conocimiento se vuelve ubicuo y la materia permite alternar situaciones de enseñanza y aprendizaje.

297. Breakouts educativos - Paula Podesta [Universidad de la Ciudad de Buenos Aires] Área Entornos digitales y tecnologías

La gamificación es una de las tendencias educativas de los últimos años que consiste básicamente en la aplicación de los principios y elementos propios del juego en los ambientes de aprendizaje con la intención de motivar al estudiante y promover su activa participación. Los alumnos suelen percibir a la escuela como aburrida y con ritmo lento, homogéneo... Innovar en la enseñanza supone ofrecer a los niños ambientes más dinámicos, activos y atractivos (Lee y Hammer, 2022) ¿Pueden los entornos lúdicos favorecer el aprendizaje? ¿Motivar a los niños? ¿Estimular el compromiso y participación? Claramente la respuesta es afirmativa. La ponencia sintetiza las bases de la gamificación y los aspectos centrales a tener en cuenta para diseñar Breakouts educativos para Nivel Primario y Secundario.

298. Posibilidades del modelo Flipped Classroom en el aula universitaria - Paula Podesta [Universidad de la Ciudad de Buenos Aires] Área Entornos digitales y tecnologías

Invertir el aula en el nivel superior es una forma no solo de combinar una propuesta de trabajo remota con una presencial sino que fundamentalmente es la oportunidad para propiciar un enfoque activo y participativo que fomente la autonomía y responsabilidad del estudiante, enriqueciendo sus habilidades tecnológicas a partir de la variedad de materiales didácticos que se ofrecen. Este modelo personaliza el aprendizaje y atiende a las particularidades de cada estudiante quien podrá avanzar a su propio ritmo. La ponencia desarrolla el potencial del modelo en el marco del uso de aulas virtuales y/o plataformas como Genially y sintetiza una experiencia concreta en el ámbito universitario.

299. Evaluación traductora en laboratorio de lenguas como clave de empoderamiento pedagógico - Verónica Rafaelli [Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El contexto de educación remota de emergencia que creamos colectivamente durante los años pandémicos de 2020 y 2021 ha conformado en 2022 una coyuntura de transición pedagógico-didáctica posvirtual en la cual nos

vemos en situación de retomar los aprendizajes desarrollados en la virtualidad para generar un nuevo espacio educativo superador; en él, la recuperada presencialidad no asume simplemente un cariz de retorno a las aulas de 2019 sino que aprovecha experiencias recientes virtuales y presenciales hacia una nueva perspectiva de híbrides múltiples. En este sentido, se plantea como estudio de caso la nueva propuesta de clases prácticas de Traducción Literaria 1, FaHCE UNLP, con una didáctica de microproyectos basados en tareas con utilización de herramientas de apoyo a la traducción, situada plenamente en laboratorio informático de lenguas y en diálogo abierto y dinámico con la formación profesional. Específicamente, en esta ocasión se propone estudiar la etapa de la evaluación de microproyectos y sus características diferenciadoras respecto de las formas de evaluación utilizadas antes de y durante la emergencia educativa.

300. Un break out histórico - Antonella Rivero [Instituto Buenos Aires] Área Creatividad en el Aula

El aprendizaje basado en retos resulta una gran alternativa para motivar a nuestros/as estudiantes. En esta oportunidad, se hará referencia a una experiencia áulica utilizada para iniciar el año con los estudiantes de 5to° año en Historia: un break out sobre el fin de la segunda guerra mundial. Se trata de una dinámica donde cada grupo debe superar retos y acertijos. Cuando consiguen resolver cada reto con éxito obtienen claves que les permitirán abrir un candado y ganar el juego. De esta forma, se recuperaron los contenidos del año anterior, se dio pie para el inicio de las temáticas del año en curso pero, sobre todo, se pusieron en práctica las habilidades y conocimientos de los/as estudiantes.

301. Partiendo la Política - Ezequiel Santiago Rodríguez [Instituto Nuestra Señora de Luján] Área Creatividad en el Aula

El artículo desarrolla la experiencia de participación política dentro de la materia curricular Formación Ética y Ciudadana correspondiente al 4to años de la orientación Literatura. La intención del proyecto fue partir de la realidad socio-política para darle cuerpo a los conceptos que se desarrollan en la asignatura. El proyecto fue realizado en tiempos de “vieja normalidad” pero puede perfectamente tomar y modificar varios aspectos para adaptarlo a los tiempos que corren.

302. Aprender con otros - María Laura Spina [Universidad de Palermo] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Potenciar el aprendizaje en el grupo clase amplía las posibilidades colaborativas y estimula el proceso de transferencia del conocimiento. Esta experiencia pedagógica se desarrolla en el último grado de la carrera Diseño Gráfico, en la asignatura Comunicación y Diseño Multimedial 1. Se intenta indagar en cómo intervienen la enseñanza, las prácticas pedagógicas y la mediación del docente para favorecer un aprendizaje colaborativo, aunque se priorice la individualidad de los proyectos de los estudiantes. Se busca determinar cómo el trabajo grupal cooperativo, en paralelo al proyecto individual, facilita una evaluación colaborativa, promueve un aprendizaje significativo y conduce a la autonomía del estudiante.

303. Análisis de Borgen y Designated Survived, 60 days versión coreana - Lorena Steinberg, Ángeles Marambio [Universidad de Palermo] Área Creatividad en el Aula

La siguiente ponencia tiene por objetivo profundizar el análisis, desde la perspectiva de género, de dos exponentes textuales para dar cuenta de la representación del rol de la mujer en la política y en la esfera privada. Es por esta razón que este tipo de análisis debe contemplar un abordaje desde las conceptualizaciones de la Comunicación Política, la Sociosemiótica, la problemática de género y las Relaciones Públicas. Se hará foco en la representación de la mujer del rol de la mujer y la maternidad para describir contrastivamente las particularidades en cada uno de los casos analizados, desde una perspectiva de género. Se tomará la serie Borgen, (2010), dirigida por Soren Kragh-Jacobsen, Rumle Hammerich y Designated Survivor, 60 days (2019), dirigida por Yoo Jong-sun.

304. Realidad aumentada en el aula - Juan Pedro Tamburelli [Audinos Música] Área Entornos digitales y tecnologías

La realidad aumentada permite al usuario ver el mundo real con objetos virtuales superpuestos o compuestos con el mundo real. ¿Cómo podemos llevarlo al aula? ¿Puedo crear herramientas de este tipo sin conocimientos de programación? Con la R.A puedo hacer juegos, mapas, dibujos, instrumentos musicales e interactuar con ellos de distintas maneras y llevarlos a cualquier aula del país con tan solo una pc.

305. Análisis del uso y gestión del tiempo, por docentes universitarios en aulas virtuales, en pandemia - Walter Temporelli [USAL] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El presente proyecto, busca indagar cómo el covid-19 impactó en la gestión de tiempo de aquellos docentes universitarios que se encontraron impactados por el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las consecuencias devastadoras vinculadas al Coronavirus tuvieron un fuerte impacto en el sistema educativo, que encontró un único refugio en los sistemas de educación a distancia (EaD). Dicho refugio no resultó una opción sino una única alternativa, sin la cual la educación formal en Argentina resultaría imposible. La escasa preparación sumada a la falta de tiempo para desarrollar las aulas virtuales, configuraron las peores condiciones para los docentes, a lo que debemos sumar que en muchos casos las condiciones tecnológicas –como la baja conectividad– jugaron en el mismo sentido.

306. Experiencias didácticas para acercar la Arqueología a los más pequeños - Leticia Tobalina Pulido, Jean Baptiste Lebreton [Casa de Velázquez -EHEHI] Área Creatividad en el Aula

La arqueología es una de las grandes olvidadas del currículum de secundaria, llevando esto a la confusión de muchos alumnos que siempre piensan en dinosaurios cuando hablamos de arqueología. Durante el curso 2021-2022, en el marco de nuestra estancia en la Casa de Velázquez como miembros científicos postdoctorales, hemos tenido la oportunidad de acercar a los alumnos nuestra disciplina. Esta se ha realizado mediante un actividad

taller para los más pequeños y dos sesiones formativas en dos institutos (el Lycée français de Madrid y el colegio Arretxea en Francia). La respuesta del alumnado ha sido muy positiva, con una gran participación e implicación en las actividades propuestas. Presentamos en esta comunicación las estrategias que hemos empleado para acerca la arqueología a los estudiantes más jóvenes y para motivarles e inculcarles la importancia de conocer el pasado. El uso de material arqueológico, tanto original como reproducciones, ha sido uno de los elementos empleados para captar su atención.

307. Escaleras de confianza en el proceso de aprendizaje - Damian Valgiusti [Dante Alighieri] Área Creatividad en el Aula

Necesitamos alumnos/as protagonistas de su aprendizaje, con la suficiente autonomía para elegir, probar, equivocarse y volver a probar. Nada de esto es posible sin la autoestima que genera la confianza. ¿Cuál es el rol de las técnicas teatrales en el desarrollo de la confianza? Reflexionamos y compartimos algunas experiencias áulicas para lograr experiencias de juego y placer que permitan activar los planos cognitivos, físicos y emocionales.

308. Feedback integral para el aprendizaje en el nivel superior - María de los Ángeles Vergara Aibar, María Eugenia Folledo [FIC Formación Integral Creativa] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El feedback en metodologías de enseñanza y aprendizaje constructiva-natural desde una visión formativa e integral, favorece la mejora de los procesos, focaliza en lo que puede fortalecerse y crea vínculos pedagógicos de confianza y respeto mutuo. En esta ponencia mostraremos experiencias áulicas de aplicación constructiva y sistemática de reportes de devolución o feedback para el aprendizaje. Para ello, nos basamos en las propuestas de Dylan William y Miguel Santos Guerra, aplicados en las cátedras de Lengua y Cultura Inglesa II y III, del profesorado de Inglés del ISFD Albino Sánchez Barros de La Rioja.

309. La evaluación en la práctica docente - Enzo Martin Vieyra [UNSL] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La siguiente propuesta se basa en la implementación de diversos instrumentos de evaluación que utilizan los estudiantes del Profesorado de Educación Especial en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Práctica Docente. La evaluación, es un proceso muy importante, ya que les permite reconocer los aciertos y las dificultades para realizar los reajustes necesarios en sus propuestas pedagógicas didácticas.

310. Las tutorías en la modalidad de jóvenes - Analia Magdalena Zaldua [Colegio 13 Profesor Roberto Moyano] Área Espacio Colegios

El colegio N°13 Prof Roberto Moyano en el turno vespertino brinda la oportunidad de finalizar sus estudios secundarios a quienes han optado por la modalidad de Educación para Jóvenes. Dichos estudiantes en general, desarrollan trayectorias académicas frágiles y discontinuas que, en numerosas ocasiones, provocan bajo ren-

dimiento académico o desvinculación total con el colegio (deserción) lo que se vio agravado en la pandemia. Se presentan como estrategia las tutorías que permiten construir una mirada y una atención particular sobre las necesidades de los estudiantes para que éstos jóvenes ingresen, permanezcan y egresen del nivel secundario habiendo adquirido una formación significativa.

311. A captação de movimento como proposta cênica multimídia - Aline Mendes de Oliveira [Ufop] Área Entornos digitales y tecnologías

A proposta dessa apresentação é discutir as experiências de captação de movimento corporal com o Kinect para Windows, utilizados em experiências artísticas cênicas nos anos de 2021 e 2022 pelos alunos e alunas do curso superior de artes cênicas da UFOP. Iremos abordar aspectos como dança, virtualidade, interação corpo/vídeo manipulado ao vivo, videodança e dramaturgias da imagem. Tal conteúdo foi abordado na disciplina ofertada por mim intitulada: Tópicos em encenação contemporânea: performatividade, teatralidade e tecnologia.

312. El juego en contextos de enseñanza universitaria - Maria Soledad Aguilera, Eleonora Casaretto [Facultad de Turismo y Urbanismo] Área Creatividad en el Aula

La actividad consistió en un juego tangible (tablero de mesa) realizada en el aula con estudiantes de 2do año de la Licenciatura en Hotelería como estrategia metodológica para fortalecer aprendizajes adquiridos en la asignatura Administración de Personal. Nuestra experiencia como docentes fue gratificante e interesante al implementar una actividad poco convencional en el aula donde se logró fortalecer interacciones con los alumnos y generar motivación en el aprendizaje. Para los estudiantes fue una actividad didáctica innovadora donde pudieron afianzar sus conocimientos a través del juego y la participación activa de todos, generando en los estudiantes diversión sana y aprendizaje experimental.

313. Formación continua para el desarrollo de competencia digital docente - Mariana Alaniz [Universidad Nacional de la Patagonia Austral] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Se trata de una propuesta de formación continua centrada en el aprendizaje colaborativo, basada en el modelo TPACK, que pretende facilitar la incorporación de las TIC en la enseñanza de nivel primario. Se prevé realizar un cuestionario a docentes en ejercicio, para obtener información respecto de su autopercepción sobre las competencias digitales docentes, considerando las dimensiones del modelo TPACK. Con esos resultados se espera delimitar los elementos del diseño instruccional dirigido a la conformación de una comunidad virtual de aprendizaje para ampliar el desarrollo de competencias digitales de los docentes, en un espacio colaborativo de formación continua.

314. Subestaciones en AR/VR, una propuesta de ambientes educativos gamificados - Shaila Alvarez Junco, Luis A. Morales Hernández, Emmanuel Reséndiz Ochoa [Universidad Autónoma de Querétaro] Área Entornos digitales y tecnologías

La formación del profesional en ingeniería debe cumplir con competencias que aseguren el ejercicio de manera sustentable, apegado a normas, garantizando la ética, la solución de problemas y la capacidad de integrar conocimientos. La tecnología inmersiva responde a la práctica de dichas necesidades. En ese sentido, el presente trabajo comparte el diseño pedagógico digital en Realidad Aumentada y Realidad Virtual, en este caso, en el curso de Subestaciones. La metodología que aborda se centra en gamificación para el desarrollo actitudinal-cognitivo, plantea el perfil de usuario y su actuar dentro de escenarios de aprendizaje anclados al programa del curso.

315. Estudios culturales y folklóricos, escenarios investigativos y creativos en diseño - Rafael Ángel Bravo [Corporación Universitaria Autónoma de Nariño] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Desde la investigación-creación, el diseño y las artes visuales emprenden una exploración de fenómenos de orden social, cultural y folklórico. A través de su obra, Charles y Ray Eames son pioneros en este tipo de aproximaciones, planteando una propuesta documental basada en la fotografía y la creación audiovisual. Con su denominado "método folklórico", Javier Ocampo-López propone un modelo a seguir para el desarrollo de proyectos en estas áreas. La consideración de estos referentes ha permitido definir una ruta en procesos de investigación docente e investigación formativa, fortaleciendo el componente investigativo en Diseño Visual y otros programas académicos afines.

316. Diseño de estrategias didácticas para promover el aprendizaje activo de estudiantes de carreras de Ingeniería en EVEA - Analía del valle Barrionuevo [UTN FRT] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La sociedad del conocimiento requiere la formación de ciudadanos digitales, que puedan acceder, hacer uso y apropiarse de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), con el objetivo de disminuir la brecha digital logrando una mayor inclusión. En este contexto, la formación universitaria debe acompañar a los futuros profesionales en la construcción de esa ciudadanía, generando ambientes virtuales de formación que promuevan el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo, entre otros. Este trabajo tiene como objetivo compartir estrategias educativas que propicien el aprendizaje activo en los alumnos del nivel universitario, donde se planteen actividades que permitan desarrollar competencias digitales.

317. Presentarse a través de las emociones: Portfolio y más - Lorena Bidegain [Universidad de Palermo] Área Entornos digitales y tecnologías

La materia Taller V, Portfolio, se cursa durante el tercer año de la carrera de Diseño Gráfico. Esta experiencia es de una cursada online. En este espacio se presentará una nueva forma de generar un sistema, que permita a los estudiantes, mostrarse en el mercado laboral, mediante varias piezas gráficas. Las mismas, cumplirán la función de los reflejarlos, identificarlos y diferenciarlos. De esta manera, a través del cuatrimestre, se desarrolla un manual de marca, un Curriculum, un Video sensorial y un Portfolio, generando un sistema perfecto, manejando un

único lenguaje visual. Desde la Cátedra se plantea a los estudiantes, conocerse bien, para poder mostrarse tal cual son o profundizar, lo que pueden ofrecer a sus futuros clientes. Asimismo, incursionan en la música, las texturas, los sabores, aromas y la belleza de las imágenes. Se presentarán los casos reales, de trabajos, de los estudiantes del primer cuatrimestre de 2022.

318. Também falta cor nos desenhos de Arquitetura e Urbanismo - Frederico Braidá [Universidade Federal de Juiz de Fora] Área Pedagogia e Investigaçã Interdisciplinar

Esta apresentação aborda o tema da representação da diversidade racial e étnica nas imagens de arquitetura e urbanismo. Parte-se do princípio de que os desenhos podem ser libertadores, mas também podem reforçar preconceitos e discriminações. Em uma reportagem da Revista Trip, intitulada "Falta cor na Medicina", Chidiebere Ibe, um ilustrador nigeriano, revela que os livros de medicina apresentam um número muito reduzido de ilustrações de pessoas de peles negras. Ao se olhar para as ilustrações de arquitetura e urbanismo, esse padrão se repete. Portanto, há uma urgente necessidade de maior empenho dos professores para a transformação da realidade.

319. Conocimientos e Intereses sobre la cultura de los Pueblos Originarios de Atacama - Carmen Burgos, Janina Andrea Cortés Rojas, Marcela Alejandra Olguin Navea, Felipe Rodolfo Iriarte Pérez [Instituto de Investigaciones Ciencias Sociales y Educación. Departamento de Educación General Básica] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El objetivo del estudio fue producir información sobre conocimientos e intereses que tienen habitantes de Copiapó sobre la cultura de los pueblos originarios de la región de Atacama, El sujeto de análisis fue la población de la comuna de Copiapó, la recolección de información con encuesta, 6 preguntas de caracterización, conocimientos e intereses respecto a los pueblos originarios de Atacama. Se analiza descriptivamente. El estudio considera una muestra de 121 respuestas. La necesidad de generar actividades y proyectos sociales innovadores centrados en facilitar la enseñanza y aprendizaje de contenidos relacionados con la cultura de pueblos originarios de Atacama

320. Algoritmo y Diseño: Estructuras subyacentes en los procesos proyectuales - Andrea Carnicero, Jose German Anido, Silvina Ferreiroa, Gustavo Fornari [Facultad de Arquitectura y Urbanismo UNLP] Área Creatividad en el Aula

En el marco de la enseñanza de la matemática en la Facultad de Arquitectura propusimos una serie de actividades que motiven la investigación de metodologías y técnicas de composición vinculadas a la generatividad algorítmica. A través de una serie del diseño y construcción de modelos basados en rasgos sistémicos, nos fuimos preguntando por las confluencias y divergencias en las producciones, concluyendo que simples ecuaciones pueden producir una gran variedad de comportamientos y, con la misma lógica, un comportamiento complejo y

caótico puede configurar estructuras ordenadas y sutiles. Este proceso creativo y reflexivo adquirió un rol significativo abriendo múltiples alternativas estéticas.

321. Creando robots para aprender - Sergio Marcelo Cejas [Escuelas Primarias] Área Entornos digitales y tecnologías

El diseño, la construcción y programación de robots en la escuela, se presenta como un recurso educativo innovador, que permite a los alumnos construir su propio conocimiento en una forma práctica y movilizadora, facilitando el desarrollo de habilidades y competencias que serán fundamentales para integrarse como futuros ciudadanos en la era digital. El presente trabajo tiene como objetivo compartir experiencias del desarrollo de distintos tipos de robots con fines educativos y sus posibles implicancias pedagógicas en el segundo ciclo del nivel primario.

322. Alegorías visuales del Día de los Muertos: trayectoria académica - Carlos Enrique Cordero Ramos [Universidad Dr. José Matías Delgado] Área Entornos digitales y tecnologías

Plataforma académica de la Escuela de Diseño de la Universidad Dr. José Matías Delgado en vinculación con la Embajada de México en El Salvador desde el año 2016 hasta el día de hoy. Esta plataforma ha permitido enlazar el trabajo académico con las festividades del Día de Muertos del 02 de noviembre, siendo la edición 2020 y 2021 trabajadas completamente online, en la que se desarrollaron calaveras literarias para afiches tipográficos, animaciones de narrativas prehispánicas y populares, así como animación de alebrijes. Todo desarrollado bajo una metodología proyectual 100% online y presentado en un evento de igual forma virtual.

323. ¿Por qué a la escuela le interesa la Robótica? - Mario Cwi [ORT] - Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Presentación del libro "Robótica y Automatización: de los conceptos a la didáctica". A lo largo de la presentación se entran los conceptos que permiten comprender el campo disciplinar del Pensamiento Computacional y la Robótica y se analizan situaciones didácticas pensadas para abordar el pensamiento proyectual, la resolución colaborativa de problemas y el pensamiento crítico sobre las implicancias sociales, culturales y ambientales de la robótica. Desde una perspectiva epistemológica, el libro, constituye una fuente de inspiración para los docentes interesados en la temática y, también, un marco teórico referencial para todos aquellos educadores que, desde sus diferentes roles, abordan el desafío de pensar la Robótica en la escuela.

324. La articulación institucional en la escuela secundaria con clave transdisciplinar - Jose María D' Angelo [UNTREF] Área Espacio Colegios

La Universidad Nacional de Tres de Febrero desarrolla hace 12 años una plataforma transdisciplinar en el cruce de Arte, Ciencia y Tecnología en la escuela secundaria pública. Su objetivo es potenciar la articulación entre la escuela y la universidad comprometiendo a diversos actores educativos a través de la colaboración y partici-

pación en proyectos innovadores. El desarrollo de propuestas pedagógicas heterogéneas, talleres, muestras artísticas, capacitaciones y proyectos de investigación son parte de las acciones articuladoras que favorecen aprendizajes con sentido, identificando la continuidad de las trayectorias formativas de los estudiantes como una acción deseable y posible en sus proyectos de vida.

325. Arte efímero, aprendizajes duraderos - María Eugenia Folledo, Carina Rosana Fabaro [FIC] Área Espacio Colegios

Se presentará una de las líneas teóricas trabajadas en el espacio curricular "Lenguaje Corporal y Plástica Visual", de los profesorados de Educación Inicial y Educación Primaria del ISFD "Dr. Pedro I. de Castro Barros" de la provincia de La Rioja. Se compartirán las experiencias pedagógicas desarrolladas en relación a contenidos del arte efímero como land art, instalaciones e intervenciones artísticas. Habiendo tenido la posibilidad de transitar este taller de manera presencial, los estudiantes experimentaron con diferentes materiales y en soportes no convencionales, la posibilidad de la expresión plástica y la interacción del cuerpo con la naturaleza y otros entornos.

326. Conectividad: el espacio inherentemente conectado

- Gustavo Fornari, Andrea Carnicero, Jose German Anido, Silvina Ferreiroa, María Paz Ricciardi [Facultad de Arquitectura y Urbanismo FAU UNLP] Área Creatividad en el Aula

En esta ponencia exponemos resultados parciales de una actividad realizada en el marco de la articulación entre actividades de grado y de investigación. Los procesos formativos que se desarrollaron permitieron relacionar una serie de temas propios de la actividad proyectual. Temas de escalas, de configuración espacial, de redes, de patrones, la anatomía y la estructura de Grafos, la manipulación de las relaciones topológicas y la exploración de diferentes aproximaciones generativas. Las actividades comenzaron desde los elementos básicos de la configuración espacial hasta la relación morfológica entre geometría, estructura y materialización del espacio arquitectónico.

327. Las redes sociales como medio para volver a la escuela - Cristian Gonzalo Funez [Secundaria N38 Dr. Carlos Malbran] Área Creatividad en el Aula

La necesidad de Re-vincular a aquellos alumnos que perdieron su trayectoria en el nivel secundario durante el periodo de pandemia realizando acciones de aprendizajes compartidos mediados por las redes sociales. El objetivo principal de la propuesta es utilizar las redes sociales de mayor masificación como medio tutorial y de acompañamiento, donde los alumnos que cursan los espacios involucrados busquen contactarse con aquellos que perdieron su cursado para volver a involucrarlos en el ritmo escolar a partir de acciones que permitan tutoriarlos hasta que la institución genere las instancias necesarias para su reinserción.

328. Los reels, una nueva herramienta para comunicar - Victoria Gabriel [Universidad de Palermo] Área Entornos digitales y tecnologías

Lo que se busca desarrollar en la exposición es sobre una nueva herramienta que nos ofrece la tecnología, los denominados reels. Este nuevo recurso son pequeñas piezas audiovisuales que se pueden ver en Instagram y gracias a ellos se puede lograr más visualizaciones. Y la pregunta que me hago es: ¿Será en un futuro no muy lejano una herramienta pedagógica los reels? A mi entender, y viendo como los alumnos se relacionan con las redes sociales, estoy convencida que será una herramienta pedagógica donde gracias a ellos los trabajos de los alumnos podrán tener una mayor visualización y los ayudara armar su portfolio.

329. Taller integral de inglés: experiencia de extensión post pandemia - Eliana Gomez [UNCA] Área Creatividad en el Aula

La presente ponencia describe las actividades del “Taller integral de inglés”, originalmente pensado como apoyo escolar en dos centros comunitarios de extensión (CECOE) a partir de la convocatoria de Puntos Extensivos de la UNCA. La propuesta integradora tiene como objetivo reformular la enseñanza convencional del idioma, ya que propone atender las características del grupo de APYFADIM (Asociación de personas y familiares de discapacitados motores) mediante capacitaciones, adaptaciones curriculares y preparación de material particularizado. Docentes y alumnos avanzados del Profesorado en Inglés están a cargo, dedicando tiempo, conocimiento y respeto a la labor enfrentada en este nuevo contexto de enseñanza.

330. Evaluación colegiada de competencias transversales en las Ciencias Sociales para el nivel secundario - Fabio Diego Gabriel Guzman [IES N°5 José Eugenio Tello] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Las competencias transversales deben ser desarrolladas de forma compartida y organizada entre el profesorado. La evaluación de las competencias transversales debe permitir tanto la valoración del progreso como la construcción de la calificación final para fortalecer la trayectoria educativa de los estudiantes. La importancia de la evaluación continua para proporcionar información al profesorado y a los estudiantes requiere que recojan evidencias de forma sistemática, que se analice periódicamente y que se establezcan los canales de comunicación y tutoría adecuados.

331. Resultados educativos de innovaciones en prácticas mediadas por tecnologías en disciplinas de Economía y Finanzas - Verónica Herrero [Universidad Siglo 21] Área Entornos digitales y tecnologías

Durante el primer semestre del corriente año en las diferentes materias del área Economía y Finanzas de una universidad privada, se llevaron a cabo innovaciones de aplicación masiva en las prácticas de dictado de clases y de evaluación en la modalidad a distancia, con interacciones mediadas por tecnología, de la carrera de Contador Público. El trabajo reporta los resultados detallados en términos de aprobación, regularización, así como oportunidades de mejora en un conjunto de siete disciplinas. El trabajo presenta además las modificaciones desarrolladas en el contexto del trabajo articulado de los docentes de las diferentes cátedras y las nuevas posibilidades.

332. El Derercho a la Educación, es para todos y todas? - Ines Ines [e.p.21 Gral. Manuel Belgrano]

El artículo reflexiona sobre la Ley 26.150 de Educación Sexual Integral. Recorre el proceso de reconstrucción del estado en el año 2003, un cambio de paradigma que significó el reconocimiento, promoción y protección de los derechos humanos. No hay inclusión en las escuelas si las mismas no se convierten en instituciones que toleen las diferencias y pongan en valor la diversidad. El derecho democrático no implica un único pensamiento. Algún día...¿se cumplirá?

333. Reconstruir-NOS: Aportes de las humanidades para la reflexión sobre la complejidad de la postpandemia en adolescentes - María Paula Isgró [Escuela Normal Juan Pascual Pringles (Universidad Nacional de San Luis)] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Las transformaciones producidas en las sociedades y en la vida cotidiana por la Pandemia por covid-19 exigen repensar y re-construir nuevas ideas y conocimientos sobre quiénes somos, el mundo y la educación. Consideramos importante acompañar a nuestros estudiantes en esta realidad compleja. Reconstruir las ideas sobre nuestro presente y futuro no es fácil; para ello tomaremos herramientas de las Humanidades, para pensar las nuevas complejidades en esta actualidad cambiante. Esto permitirá a los jóvenes apropiarse de contenidos y metodologías para reflexionar y analizar problemáticas actuales de la post-pandemia, a la vez que construyen conocimientos sobre sí mismos.

334. Hacia una performance artística contemporánea - Fabian Kesler [Universidad de Palermo] Área Creatividad en el Aula

Se expondrán criterios técnicos y estéticos para afrontar el concepto de performance y escena acordes a una época en la cual la tecnología digital e interactiva gana cada vez más terreno. SE tomarán referencias de trabajos integradores que los mismos alumnos han diseñado, creado y puesto el cuerpo escénicamente.

335. Tendencias de las estrategias biopedagógicas en Latinoamérica - Paola C. Ladino Marin [Universidad de La Salle, Colombia] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La investigación presenta una revisión documental de publicaciones especializadas en educación que fueron socializadas en la Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe en la última década y que sugieren alternativas e iniciativas didácticas en programas universitarios sobre el eje de la biopedagogía. La metodología de investigación contempló tres fases en que se registraron las iniciativas abordadas y se tipificaron por país, disciplina y eje temático, la segunda fase registró las didácticas implementadas y finalmente se registraron los elementos clave dentro de las propuestas educativas establecidas.

336. Estrategias para aumentar el engagement en aulas virtuales - Irene Laufgang [Coderhouse y Capacitarte] Área Entornos digitales y tecnologías

¿En qué grado se involucran activamente nuestros estudiantes con el aprendizaje que queremos transmitirles?

Obligar a permanecer en silencio y prestar atención nunca fue una buena idea pero en la educación a distancia ya no es siquiera una posibilidad. Necesitamos aplicar estrategias para recuperar la atención, interacción y compromiso de nuestros interlocutores en los espacios de educación virtual. En Marketing Digital a esto lo conocemos como Engagement. Fomentar el diálogo, conocer las motivaciones personales de los participantes, plataformas de colaboración en tiempo real con algunas de las dinámicas y herramientas concretas que podemos aplicar para lograrlo.

337. Adaptando el aprendizaje basado en proyectos a escenarios de pandemia - Carlos David Laura Quispe, Luis Alberto Almanza Ope [Universidade Federal de Uberlândia] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Esta investigación tuvo como objetivo, identificar las barreras, facilitadores e influencias que surgen de la adaptación del Aprendizaje Basado en Proyectos en el contexto de la sala de clases remota. La investigación utilizó el método de investigación descriptivo, empleando un enfoque cualitativo y bajo los lineamientos del estudio de casos. El levantamiento de la información se realizó mediante una entrevista semi estructurada. Los hallazgos de esta investigación se presentaron en tres categorías principales y seis sub categorías: 1) apropiación del Aprendizaje basado en Proyectos: i) actitud hacia el aprendizaje basado en proyectos, ii) valoración del aprendizaje basado en proyectos; 2) influencias del Aprendizaje Basado en Proyectos: i) influencias en los alumnos, ii) influencias en los docentes y 3) integración del Aprendizaje Basado en Proyectos: i) barreras, ii) facilitadores. Se destaca la importancia de la iniciativa personal y la disposición al cambio como variables influyentes en el éxito o fracaso de la adaptación del Aprendizaje Basado en Proyectos a contextos remotos.

338. Área Creatividad en el Aula: de la propuesta creativa a la creatividad pedagógica - Silvina Verónica Lescano [Centro Educativo Diocesano PIO XII] Área Creatividad en el Aula

Creatividad, una invitación a soñar, a desplegar lo que tenemos en mente y que recorre el corazón, reviviendo lo que propusimos diseñar con nuestros alumnos y que nos lleva a repensar los colores, los matices y las pinceladas de lo pedagógico en ese caminar. Donde lo planeado en vivencias, experiencias e ideas puedan ser valorables, que puedan dejar una huella onda, que puedan tener significación en sus aprendizajes, y que de tan soñado sea realizable y aplicable para la vida cotidiana. En estas aulas del futuro donde se reconfigura el diseño tradicional para convertir los espacios escolares en entornos agradables e inspiradores.

339. Educación y trabajo en versión 4.0 - Claudio Alejandro López [Escuelas Técnicas 4 y 29] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Bajo el versionado 4.0 se estableció una narrativa dual de amenazas y oportunidades para el futuro del trabajo, que desde las políticas educativas y los medios de comunicación se responde con eslóganes como el aprendizaje a lo largo de la vida, las habilidades para

el siglo XXI, y STEM, entre varios otros. Esta ponencia intenta comprender los efectos materiales de la digitalización en educación considerando la naturaleza discursiva de lo "4.0"

340. Acompañar en contextos de ruralidad: nuevos formatos escolares y nuevas realidades - Cinthia Renata Lucero, Ana Laura Roman [Instituto de Formación Docente] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El presente trabajo es el resultado de una propuesta de capacitación y acompañamiento a las escuelas rurales generativas de la provincia de San Luis, enmarcado en el Programa Nacional Acompañar. Dicho programa tuvo como objetivo, brindar apoyos frente a las diferentes dificultades que se presentaron en el escenario de la pandemia, donde las escuelas se vieron directamente afectadas teniendo que adaptar su modalidad de trabajo a la no presencialidad de acuerdo a las diversas realidades y necesidades del contexto. Uno de los objetivos principales del programa, consistió en acompañar a las diferentes instituciones para fortalecer prácticas pedagógicas, sostener las trayectorias escolares, repensar los proyectos escolares y proponer conjuntamente estrategias para re vincular los estudiantes con las escuelas.

341. Las TICs como pasaje a la creatividad - Micaela Lucero de la Fuente [Universidad Nacional de La Rioja]

Las TIC están cada vez más presentes en la educación y en nuestra vida cotidiana. La tecnología posee un enorme potencial en la educación. Por medio de ella, es posible conectar conocimientos, adquirir información, desarrollar la creatividad, mejorar el contacto entre alumnos y profesores e incentivar la innovación. La creatividad es una de las aptitudes más buscadas en el ámbito profesional actual y cada vez más educadores de todas partes del mundo son conscientes de ello. Los docentes deben incentivar a sus alumnos en el aula para que reflexionen y se animen a ser creativos.

342. Evaluando la creatividad en línea - Annia Paola Montes Mendoza, Gloria Azucena Torres de León [Universidad Autónoma de Baja California] Área Creatividad en el Aula

Como parte de una investigación doctoral, y dadas las circunstancias de confinamiento por covid-19, se diseñó una metodología con pruebas para evaluar la creatividad mediante el color adaptada a un ambiente virtual de aprendizaje (AVA). Esta metodología se aplicó a estudiantes de tronco común de arquitectura, diseño gráfico e industrial de la Universidad Autónoma de Baja California, los cuales se distribuyeron en grupo de control y grupo de prueba. Se exponen los instrumentos aplicados que permitieron evaluar su estado de ánimo y capacidad creativa con dos colores, así como las experiencias y limitaciones que derivaron de su ejecución en línea.

343. Gestionar una escuela sin paredes - Valeria Natalia Morón, Ana Laura Ardiles [Escuela N° 781 Don Eladio Zamarreño] Área Espacio Colegios

La creatividad y la colaboración exceden los límites físicos de la arquitectura de las aulas en la Escuela N° 781 y requieren de nuevas formas de conexión e interacción que sobrepasen las barreras de la infraestructura esco-

lar, siendo para la institución un importante desafío que intenta llevar adelante a partir de gestionar y planificar estrategias pedagógicas. Este escenario es propiciado por las plataformas virtuales y la web. Así, la clase presencial se convirtió en un espacio participativo y la virtualidad extiende su alcance.

344. Abordaje tecnológico y Comunicacional para co-crear y relevar el sueño de una trayectoria educativa ideal en un Quinto año - Gisela Mariel Muñoz, Guillermo Tomás Koch [Yeshurun Torál] Área Espacio Colegios Último año del nivel secundario. Secuelas que dejó la escolarización de encierro del 2020 y los subgrupos en burbujas durante el 2021. El docente de Tecnología batalla con la propuesta que surge de la escucha en el curso: la escuela ideal. Qué comunica con sus actitudes un curso que piensa en ese modelo utópico, a la vez con renuencia, en un escenario pandémico hostil: “queremos espacios para aprender lo que nos interesa”.

345. Las formas contemporáneas de la educación y de la comunicación - Mariano Peltz [ENS N° 9] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar
La complejidad del trabajo escolar con los medios digitales nos permite reflexionar más allá de una visión celebratoria de la inclusión de las tecnologías de manera exclusiva y garante de los cambios favorables y de la mejora de los aprendizajes efectivos; de un currículum definido exclusivamente en términos de la imprenta como medio. Lo significativo es que la institución escolar re-conceptualice la educación por y para los medios e incluya los usos y las apropiaciones requeridas para toda la variedad de formas contemporáneas de comunicación.

346. Festival Luz Cámara e Inclusión - Claudio Gonzalo Peña [Escuela Dr José Vicente Zapata] Área Espacio Colegios
Festival Luz Cámara e Inclusión: Deporte, Inclusión y Bienestar 11° Edición. Te invitamos a participar del Festival Luz Cámara e Inclusión en su décima primera edición. El festival tiene tres grandes objetivos: fomentar la innovación, la creatividad y el uso de las nuevas tecnologías en el aula, la interacción de estudiantes y profesores de diferentes instituciones y escuchar a nuestros jóvenes y adolescentes sobre diversas temáticas que a ellos les interesa. En esta ocasión te invitamos a producir cortometrajes y fotografías sobre deporte, inclusión y bienestar. Fomentar el deporte es fomentar la salud y el bienestar de todos. Las actividades deportivas, contribuyen a la inclusión social y a la igualdad entre todos los que practican. El deporte divierte, entretiene, inspira y une. ... Además, ofrece a los jóvenes y adolescentes una oportunidad de estar alejados de las adicciones. Si hablamos de herramientas de inclusión, una siempre es el deporte. Es una manera de poder mezclar diversión, actividad física e inclusión. El deporte es un vehículo para adquirir valores, hábitos y fomenta, también, el desarrollo individual y la relación con otras personas, también funciona como herramienta para que aquellos que, muchas veces sufren burlas (el famoso “bullying” o “ciberbullying”), puedan compartir con otros un horario y alguna disciplina. El deporte no aplica distinciones entre personas: la raza, el

sexo, la condición o el origen social no son motivos excluyentes a la hora de jugar o entrenar.

347. Cartografiando lo invisible: ESI y Geografía - Vanesa Peralta [EESO N° 429] Área Creatividad en el Aula
Esta es una experiencia áulica abordada desde el enfoque cultural de la Geografía humana, integrando los contenidos de la Educación Sexual Integral. Se recurre a la cartografía social como herramienta para mapear aquello que no aparece en la cartografía tradicional elaborada por expertos. A través del mapeo colectivo y del contra-mapeo se va cartografiando lo invisible, ya que son formas de expresar y hacer visible las emociones, sensaciones, ideas y experiencias de los estudiantes; en base a reflexiones colectivas y al análisis de un territorio determinado como la ciudad, el barrio, la escuela, el hogar, y/o el cuerpo-territorio.

348. Do cinema para a astronomia: roteiro de curta-metragem documental - Íris Samandhi Pereira [UFRPE] Área Creatividad en el Aula
Este trabalho propõe a realização de um roteiro de curta-metragem como produto educacional sobre a observação do céu noturno e poluição luminosa, incluindo entrevistas e depoimentos dos responsáveis pela operação do Observatório Astronômico do Sertão de Itaparica – OASI. Utilizando uma narrativa expositiva e poética do cinema, espera-se contribuir para a formação docente continuada do Ensino da Astronomia e Ciências Afins. O roteiro do filme vem com o título “O céu noturno de Itacuruba – Pernambuco, 2022”, que será gravado em Itacuruba, município de São Francisco Pernambucano, Microrregião de Itaparica, no Estado de Pernambuco. A metodologia utilizada neste trabalho envolve a pesquisa bibliográfica sobre a arte do cinema como instrumento de formação e motivação para a atividade docente e uma pesquisa de campo onde buscamos validar as técnicas de reprodução visual para formação docente. Os resultados mostram que cerca de 97% dos entrevistados, que foram os professores estudantes do curso de Especialização em Ensino da Astronomia e Ciências Afins, da UFRPE, afirmaram a importância de um curta-metragem sobre a observação do céu noturno entre outros temas da Astronomia e suas relevâncias para o ensino. Para alcance do objetivo proposto neste trabalho – de produção de um vídeo documentário de 22 minutos – ainda foram realizados: gravação de vídeos com profissionais responsáveis pela operação do OASI através de questionários estruturados e elaboração de um roteiro de cinema, expositivo e poético, sobre “O céu de Itacuruba” com suas etapas de: pré-produção, produção, finalização, edição e montagem.

349. La educación encorsetada - Fabian Podrabinek [UNSJ] Área Creatividad en el Aula
Los diferentes programas curriculares que conforman la materia arte en el nivel primario sostiene la formación de los alumnos desde un aspecto práctico y teórico. Pero nulo en relación a generar sujetos críticos respecto a dichos sustentos. Trabajar teniendo en cuenta la palabra de los alumnos, re significando la interacción de enseñar y aprender, en un ámbito propicio desde edades tempranas que rompe con el rol de alumno pasivo que recepciona,

sino que se induce a un desarrollo personal e individual, a través de espacios en los cuales el docente no solo habla, sino que escucha.

350. ¿Por qué hacer un ABP en la escuela? Reflexiones luego de un mensaje de WhatsApp - Cristina Prado Juan [Colegio San Patricio - Instituto Evangélico Americano] Área Espacio Colegios

¿Qué efecto tienen en nuestros estudiantes los aprendizajes significativos? ¿Cómo logramos generar experiencias de aprendizaje distintas? Te comparto algunas reflexiones sobre los ABP en el Secundario.

351. Alfabetización en informática básica para el adulto mayor - Heberth Rodríguez Rengifo, Martha Cecilia Badiel Bedoya [Corporación Universitaria Minuto de Dios] Área Entornos digitales y tecnologías

Una de las funciones sustantivas de la educación superior es la proyección social, que está encaminada al relacionamiento con el sector externo, para UNIMINUTO dentro de las estrategias de formación se encuentra la práctica de responsabilidad social con los proyectos sociales de formación, en este caso en particular, el proyecto denominado “Alfabetización en informática básica para el adulto mayor, cuyo objetivo se orienta desde la inclusión social al fortalecimiento de los procesos de apropiación de las TIC, para pasar de una sociedad de la información excluyente a una Sociedad de Comunicación, para que estos conocimientos sean herramientas que permitan la transformación social al poder ser aplicados en su diario vivir, desarrollo y crecimiento personal, social y profesional.

352. Metodologías pedagógicas para una aproximación sociosemiótica en Black Mirror - Lorena Steinberg, María José García Uriburu [Universidad de Palermo] Área Creatividad en el Aula

Para abordar el análisis de operaciones de producción de sentido y retoma dentro del aula, este trabajo buscó dar cuenta de las metodologías aplicadas a este fin, desde una un enfoque semiótico peirceano y sociosemiótico de la Teoría de los Discursos Sociales de Verón. Por un lado, el objetivo dado a los alumnos fue el de analizar los mecanismos de construcción del sentido en sus tres dimensiones (icónica, indicial y simbólica) para dar cuenta de los fenómenos de retoma presentes en dos episodios de la serie Black Mirror. Por otro, reconocer y describir las relaciones intertextuales en los discursos ficcionales.

353. Comunicarse con el otro como competencia necesaria a incorporar en escuela secundaria para transformarse en un sujeto social activo - Ana Silvia Varrenti [Escuela Ort - Sede Belgrano] Área Creatividad en el Aula

1era Experiencia Etapa de Investigación TP El curso se organiza en dos grupos, cada grupo investiga una parte de la consigna, luego comparten lo investigado por medio de recursos visuales. Ambas consignas forman una trama que descubren al unificar la info. 2da Experiencia Devolución entre pares. Al finalizar un Mapa Mental, los alumnos eligen el trabajo de un compañero, realizan lectura visual traducida primero en palabra escrita y luego en palabra narrada (Podcast) que será escuchado por el

creador del Mapa Mental para verificar lo interpretado por otro al observar su trabajo.

354. Pandemia y cuarentena: Bautismo de fuego para las TIC - María Emilia Vergara, Pedro Joaquín Paredes Gaitan [UnLaR] Área Entornos digitales y tecnologías

Consideramos que es importante la implementación de nuevas tecnologías para poder enriquecer el proceso de enseñanza- aprendizaje en nuestros establecimientos educativos. La pandemia trajo aparejado muchos cambios, entre ellos la implementación de las TIC como recurso fundamental para poder continuar con la trayectoria escolar de forma continua. Las TICs, una herramienta de avance y progreso al alcance de muchos.

355. Estrategias para la gestión institucional en el nivel superior - María de los Ángeles Vergara Aibar, María Eugenia Folledo [FIC Formación Integral Creativa] Área Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

En esta ponencia presentaremos algunas estrategias que utilizamos en la Gestión Institucional, para repensar los roles reconociendo, reforzando y revalorizando los perfiles profesionales de quienes participan colaborativamente con otros, desde una visión rizomática. En el Nivel Superior, se hace más contundente y necesario implementar estos recursos para lograr con éxito los objetivos educativos esperados. En esta exposición, mostraremos, a modo de analogía con el fútbol argentino, algunas sugerencias que nos ayuden a pensar-nos en el juego, prepararnos para el partido, entrenarnos estratégicamente y ganar el campeonato.

356. La gamificación como herramienta de aprendizaje en la educación superior - Andrea Yed, Marcela María De Luca [Universidad Nacional de San Luis] Área Entornos digitales y tecnologías

Diseñamos una actividad que permitiera a los estudiantes afianzar y fortalecer conocimientos previos a una evaluación parcial, para ello se implementó la técnica de gamificación en Genially. Nuestra experiencia ante la realización de esta actividad fue diferente a cualquier otra convencional porque tuvimos que pensar y diseñar la actividad con una herramienta en línea. La implementación de la misma fue sumamente positiva ya que se logró un ambiente de dispersión y aprendizaje en el aula. Entre las respuestas obtenidas los estudiantes manifestaron que la actividad fue muy entretenida, divertida, amigable, donde pudieron observar sus errores y obtener un feedback inmediato.

357. Gestión de riesgos, teoría y práctica - Sonia María Zahalsky [Universidad de Palermo] Área Creatividad en el Aula

La gestión de riesgos es un tema que despierta una peculiar atracción en los estudiantes del aula. La teoría resulta interesante y los casos de estudio atrapantes. El momento de poner en práctica lo aprendido moviliza a los equipos de trabajo, que funcionan como un comité de crisis de una marca a elección. Una intervención espontánea, cambia de repente todo el panorama y lleva a los integrantes a experimentar verdaderamente una crisis que deben saber abordar con profesionalismo. Los resultados son sorprendentes.

358. Videojuego sobre acoso sexual universitario - Fernando Zarco Hernández [Universidad Pedagógica Nacional] Área Creatividad en el Aula

El acoso y hostigamiento sexual son prácticas que desafortunadamente están presentes en las instituciones de educación superior, con consecuencias funestas para la comunidad académica en general y para estudiantes en particular. El principal reto es que estas prácticas han sido normalizadas, lo que implica un esfuerzo colectivo para prevenirlas y atenderlas, con las herramientas teóricas y metodológicas apropiadas. El objetivo de esta presentación es brindar información sobre el acoso y el hostigamiento sexual mediante una aplicación digital gamificada, para prevenir y atender oportunamente estas problemáticas en instituciones de educación superior.

Abstract: This volume brings together contributions that describe and analyze significant pedagogical experiences related to creativity, technologies, digital environments, new languages, new professional fields, communications and institutional projects. All of these experiences have been developed within the field of secondary and higher education in Latin America. This issue of the publication Academic Reflection in Design and Communication N° 56, integrates 21 academic articles corresponding to presentations presented in Edition other topics, the influence of technologies on the educational ecosystem of the region, the development of creativity in the educational field, the emergence of new languages and new forms of representation, new communication platforms and strategies, innovation and social integration, actions impact on the community, new paradigms in the professional and labor field, employability, digital nomads and entrepreneurship.

Keywords: Design – creativity – innovation – pedagogy – Interfaces Congress

Resumo: Este volume reúne contribuições que descrevem e analisam experiências pedagógicas significativas relacionadas com criatividade, tecnologias, ambientes digitais, novas linguagens, novos campos profissionais, comunicações e projetos institucionais. Todas essas experiências foram desenvolvidas no âmbito da educação secundária e superior na América Latina. Este número da publicação Reflexão Acadêmica em Design e Comunicação 56, integra 21 artigos acadêmicos correspondentes às apresentações apresentadas na Edição outros temas, a influência das tecnologias no ecossistema educacional da região, o desenvolvimento da criatividade no campo educacional, o surgimento de novas linguagens e novas formas de representação, novas plataformas e estratégias de comunicação, inovação e integração social, ações com impacto na comunidade, novos paradigmas no campo profissional e laboral, empregabilidade, nômadas digitais e empreendedorismo.

Palavras-chave: Design – criatividade – inovação – pedagogia – Congresso Interfaces

(¹) **María Elena Onofre:** Lic. en Gestión de la Educación (CACE). Posgrado en Gestión educativa (FLACSO). Egresada de la Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón con especialización en Artes Visuales – Universidad Nacional de las Artes.