

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

Fecha de recepción: junio 2023
 Fecha de aceptación: agosto 2023
 Versión final: octubre 2023

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, reúne 22 artículos académicos correspondientes a ponencias presentadas en la Edición XI del Congreso Interfaces realizadas los días 25, 26, 27, 28 y 29 de septiembre de 2023. 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, dinámicas de trabajo, Inteligencia Artificial IA y gestión de emociones.

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

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 201]

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 11ª edición se llevó a cabo los días 25, 26, 27, 28 y 29 de septiembre en modalidad 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, IA, gestión de las emociones, 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 11ª edición del Congreso Interfaces se realizó en modalidad virtual los días 25, 26, 27, 28 y 29 de septiembre de 2023.

En esta edición, 300 expositores de 12 países compartieron sus experiencias pedagógicas, reflexionaron sobre la escena educativa actual y debatieron sobre el presente y el futuro del ecosistema educativo de la región y España. Esta edición del congreso se diseñó en modalidad virtual

sincrónica. La actividad se organizó en 31 comisiones de trabajo distribuidas en 4 núcleos temáticos: 1. Entornos digitales y tecnología; 2. Creatividad: De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica; 3. Pedagogía e Investigación Interdisciplinar: nuevas estrategias pedagógicas e investigación interdisciplinar; 4. E-educadores de Perfil T del mundo. Las actividades comenzaron el lunes 25 en salas virtuales simultáneas, con actividades programadas en cuatro turnos por jornada y finalizaron el viernes 29.

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 *abstracts* de todas las conferencias están disponibles en la versión digital de la Agenda de Actividades.

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/interfaces/agenda.php

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

• **Lunes 25 de septiembre 2023**

[1.A] Entornos digitales y tecnologías. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Andrea Roca

[2.A] Creatividad en el Aula. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Noe Binda (Docente UP DC)

[2.D] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: María Paula Gago (Docente UP DC)

[5.B] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Guadalupe Rodríguez

[1.D] Entornos digitales y tecnologías. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: Gisela Muñoz

[5.J] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: Fernando Caniza (Docente UP DC)

[2.J] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [C]: de 17.30 a 19.30 hs. Coordinó: María Laura Videla (Docente UP DC)

[5.E] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO TARDE [C]: de 17.30 a 19.30 hs. Coordinó: Paola Dellepiane

• **Martes 26 de septiembre 2023**

[1.B] Entornos digitales y tecnologías. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Lorena Urcelay (Docente UP DC)

[1.C] Entornos digitales y tecnologías. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Mariela Gallotti (Docente UP DC)

[2.E] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Patricia Jurcovich (Docente UP DC)

[2.O] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Ana Lia Monfanzani (Docente UP DC)

E-ducadores de Perfil T del mundo. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: Cristina Velázquez

[2.K] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [C]: de 17.30 a 19.30 hs. Coordinó: Daniela Wegbraut (Docente UP DC)

[5.F] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO TARDE [C]: de 17.30 a 19.30 hs. Coordinó: Marcela Carrivale

• **Miércoles 27 de septiembre 2023**

[5.K] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Paula Trucchi (Docente UP DC)

• **Jueves 28 de septiembre 2023**

[2.B] Creatividad en el Aula. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Leticia Ferreyra (Docente UP DC)

[5.A] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Ibar Anderson

[2.F] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Cristina A. López (Docente UP DC)

[5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Lorena Urcelay (Docente UP DC)

[2.H] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: Mariano Corj

[2.L] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [C]: de 17.30 a 19.30 hs. Coordinó: Verónica Caputi

[5.I] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO TARDE [C]: de 17.30 a 19.30 hs. Coordinó: Marcelo Lo Pinto (Docente UP DC)

• **Viernes 29 de septiembre 2023**

[2.C] Creatividad en el Aula. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Nadia Belloni

[5.H] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO MAÑANA: de 10 a 12 hs. Coordinó: Valeria Delgado (Docente UP DC)

[2.G] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Mónica Lazzatti (Docente UP DC)

[2.N] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [A]: de 12.30 a 14.30 hs. Coordinó: Belén Castaldo (Docente UP DC)

[2.I] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: Belén Castaldo (Docente UP DC)

[5.G] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar. TURNO TARDE [B]: de 15 a 17 hs. Coordinó: María Valeria Tuozzo (Docente UP DC)

[2.M] Creatividad en el Aula. TURNO TARDE [C]: de 17.30 a 19.30 hs. Coordinó: Fabián Kesler (Docente UP DC)

A continuación se transcribe sintéticamente el contenido de cada ponencia presentada en la 11va Edición del Congreso Interfaces Virtual (septiembre 2023). Esta presentación del tema a desarrollar ha sido producida por los propios expositores.

1. Robot-t2 es un robot educativo realizado por alumnos y profesores de la escuela técnica. Ibar Federico Anderson | Escuela Técnica N° 2 “Independencia” de Concordia, Entre Ríos | [5.A] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Robot-T2: Es un robot educativo y didáctico para fines pedagógicos construido por la Escuela Técnica N° 2 “Independencia” de la ciudad de Concordia, provincia de Entre Ríos, República Argentina. Participó del Concurso Nacional INNOVAR 2022 del Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Nación y quedó seleccionado para ser exhibido en Tecnópolis. Asimismo quedó en el catálogo oficial del MINCYT-Nación, se puede ver en la página n° 139 del siguiente link: https://www.innovar.mincyt.gov.ar/catalogos/catalogo_innovar_2022.pdf. Ver el reportaje periodístico al Profesor Luis Ponti y alumnos, del Canal de Youtube del medio periodístico Canal “Nueve Litoral” (Paraná, Provincia de Entre Ríos) en el enlace que figura en https://www.youtube.com/watch?v=1SfcM9_mfyU

2. El collage, como herramienta de evaluación diagnóstica. Valeria Baudot | Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación | [5.H] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

3. Control y azar en la definición de la forma mediante la operación de diseño. Flavio Bevilacqua | Universidad Nacional de Río Negro | [1.A] Entornos digitales y tecnologías

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

4. Dejar las pantallas y seguir programando. Lorena Bigdgin | Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación | [5.G] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

5. Innovar para transformar. Las artes visuales y las tics en la educación actual. Cristina Adelaida Bosio Ferrer | Educadores de Perfil T del mundo

Educar a través del Arte es un proceso mediante el cual hacemos posible un encuentro con la belleza, para desarrollar capacidades de percepción y creación, dentro de las mil posibilidades que encierran las artes en su conjunto y especificidades. Cómo docente de artes visuales

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

6. La gestión del cambio como dispositivo de formación docente en educación física. Carolina Cortez Schall y Cora Alicia Mesa | Instituto Universitario River Plate | [5.E] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

7. Experiencia de formación docente a distancia en educación física. Carolina Cortez Schall | Instituto Universitario River Plate | [2.B] Creatividad en el Aula

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

8. Analítica, prospección e inteligencia artificial en las videoconferencias. Miguel Duque | UNELLEZ | [1.C] Entornos digitales y tecnologías

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

de firma, garantizando una mayor eficiencia y facilidad de uso.

9. Pedagogías integrales. Yoga en la educación. Anabela Fernández | Colegio María Montessori- bilingüe | [2.A] Creatividad en el Aula

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

10. La interacción social en contextos de internacionalización de las instituciones de educación superior. Leidy Susana Fierro Escobar | UNAD | [1.B] Entornos digitales y tecnologías

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

11. Canva, una herramienta tecnológica que eligen los alumnos de diseño de indumentaria. Victoria Florencia Gabriel | Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación | [1.B] Entornos digitales y tecnologías
Como docente de Diseño de Indumentaria I y II de manera asincrónica y sincrónica, puedo ver las preferencias de mis alumnos a la hora de elegir aplicaciones para desarrollar sus proyectos integradores. Durante los últimos cuatrimestres, pude notar la gran utilización de la aplicación canva en mis alumnos. Ellos la eligen diariamente para realizar sus trabajos. Aunque para ejecutar sus paneles o moodboard les pido que utilicen photoshop o illustrator o corel ya que son herramientas muy importantes para los diseñadores, ellos eligen canva para realizar sus presentaciones visuales. La aplicación les otorga muchos diseños que pueden relacionar a la perfección con sus conceptos. En la presentación de mi ponencia, me gusta-

ría exponer varios trabajos donde mis alumnos relacionaron su concepto con la presentación visual que debían entregar como parte del proyecto integrador.

12. Programación en scratch e inteligencia artificial, propuestas para la escuela. Rosa Kaufman | E-ducadores de Perfil T del mundo

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

13. Helen Keller, una lectura que abre mundos. Natalia Longobuco Losada | Instituto Glaux | [2.B] Creatividad en el Aula

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

14. Del caos a la idea. La enunciación del tema de investigación. Ana Mahon Clarke | Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación | [5.E] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

15. Mapa de lenguas: intervención poética para visibilizar repertorios inter culturales en una escuela secundaria de Caba. Manuel Martínez | Liceo Nro. 1 DE 2 | [5.H] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

16. Movimiento internacional de la educación vital. Miguel Alexis Mederos Pérez | E-ducadores de Perfil T del mundo

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

17. Experiencias subjetivantes con entornos virtuales en la formación superior en educación física. Cora Alicia Mesa y Carolina Cortez Schall | Instituto Universitario River Plate | [5.J] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Esta propuesta pedagógica intercátedra surge cuando los docentes se posicionan en el campo de lo grupal con la intencionalidad de incomodar dando la palabra, de provocar el encuentro de miradas, de sensibilizar la conciencia corporal, de explorar herramientas en Chrome Music Lab: Kandisky, de argumentar desde las perspectivas disciplinares y transformar la experiencia en una experiencia narrada. Desde los marcos disciplinares de Psicología del desarrollo y Cuerpo y Movimiento, se propone un dispositivo colaborativo innovador en la transformación de la formación en el nivel superior en Educación Física.

18. El vodcast como estrategia didáctica en el aula de clase. Jhon Esteban Morales Quintero, Jimena Isaza Álvarez | Universidad Católica Luis Amigó | [2.D] Creatividad en el Aula

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

19. Desarrollo e implementación de recorridos virtuales 360° para el aprendizaje. Lorna Muñoz, Daniel Alejandro Monsalves Vargas | Pontificia Universidad Católica de Chile | [2.G] Creatividad en el Aula

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

20. Psicoprofilaxis. Julio Manuel Pereyra | Escuelita Ambulante Caminos de Tiza | [2.D] Creatividad en el Aula

Diseños y estrategias artesanales de biosimulación como anticipadores clínico-médicos complementarios/alternativos a pictogramas, como reductores de estresores y preventivos de saturación sensorial en casos de Diversidad Funcional/ Discapacidad. Material ideovisual y tacto perceptivo para explicación, descripción y ejem-

plificación para consentimiento informado y capacidad instalada. Diseños para usos Clínicos y/o Terapéuticos-Pedagógicos.

21. Diseños de enseñanza inclusiva: didáctica artesanal. Julio M. Pereyra | Escuelita Ambulante Caminos de Tiza | [2.G] Creatividad en el Aula

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

22. Ontogénesis didáctica en/para diseños de enseñanza. Julio M. Pereyra | Escuelita Ambulante Caminos de Tiza | [2.B] Creatividad en el Aula

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

23. Desafío Bebras - pensamiento computacional. Andrea Rocca | Chicos.net | [1.A] Entornos digitales y tecnologías

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

24. Experiencias inmersivas desde de la antropología física y arqueología funeraria. Irene Salinero, Pedro Antonio Suárez López | Universidad Rey Juan Carlos, España | [5.J] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

25. Un enfoque práctico y transversal para mejorar la comprensión y corrección de errores en la lectoescritura a través del uso de la música. Juan Pedro Tamburelli | Audinos Música | [2.A] Creatividad en el Aula

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

26. La gamificación como estrategia educativa. Álvaro Vásquez | Colegio Bicentenario Darío Salas de Chi- llán Viejo | [1.B] Entornos digitales y tecnologías
Como seres humanos aprendemos a través del juego desde nuestra infancia. Aprendemos a seguir reglas, ejecutar diversas acciones, perfeccionarnos en la actividad que realizamos e incluso podemos explicarla con facilidad cuando otra persona desea participar de ella. Por eso la gamificación es una excelente oportunidad para motivar a nuestras y nuestros estudiantes en el manejo de diversas habilidades, que les permiten ir avanzando (subiendo de nivel o dificultad) a medida que las van dominando. El presente trabajo pretende mostrar los diversos usos pedagógicos que puede brindarnos esta estrategia metodológica.

27. Aproximación al diseño de interfaces de usuario para sistemas de autogestión universitaria. Caso: Aplicación móvil UCSE DAR. Gabriel Juani, Cristian Baro- netti | Universidad Católica de Santiago del Estero-De- partamento Académico Rafaela | [1.D] Entornos digitales y tecnologías
Esta comunicación recupera los resultados de un trabajo de investigación realizado en el ámbito académico del Departa- mento Académico Rafaela de la Universidad Católica de San- tiago del Estero (UCSE DAR). El mismo tuvo como principal objetivo la definición de pautas de diseño para la interfaz de usuario de la aplicación móvil del sistema de autogestión de dicha institución. Para ello se llevó a cabo un estudio de casos locales y nacionales desde categorías teóricas provenientes del Diseño de Co- municación Visual y del Diseño de Interac- ción. Como resultado se obtuvo una serie de lineamientos visuales mediante una propuesta concreta de diseño del sis- tema de interfaces.

28. Innovación educativa en la enseñanza del derecho en UNICOC, Colombia. Evi Dukaba Divali Martínez Fló- rez | Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz, Colombia | [2.B] Creatividad en el Aula
Uno de los principales elementos innovadores y detonantes que promueven y mejoran los procesos de enseñanza- aprendizaje en Colombia, son aquellos relacionados con la educa- ción popular, que, en el contexto colombiano, van de la mano de reconocer los derechos de diversos sectores sociales que se han visto históricamente margi- nados como producto del conflicto interno armado del país, como las poblaciones campesinas. En esta ocasión se plantean alternativas que se han desarrollado en Uni- coc para enfocar la enseñanza del derecho desde una postura crítica y emancipadora.

29. Del cucharón a la olla: aprendizajes al construir co- munidad. Evi Dukaba Divali Martínez Flórez | Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz, Colom- bia | [2.B] Creatividad en el Aula

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

30. Construyendo el justo comunitario desde las narra- tivas transmedia. Evi Dukaba Divali Martínez Flórez | Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz, Colombia | [2.B] Creatividad en el Aula

Las narrativas transmedia son herramientas de gran importancia que utilizadas en la educación permiten potenciar alternativas de aprendizaje, así como el reco- nocimiento de experiencias, sentires y saberes desde la diversidad. En con- junto con las tecnologías de la infor- mación y la comunicación, permiten llegar a más per- sonas. Se explica cómo se acude a estos conceptos para abordarlos desde el justo comunitario.

31. Análisis crítico del discurso en la justicia de paz. Evi Dukaba Divali Martínez Flórez | Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz, Colombia | [2.A] Crea- tividad en el Aula

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

32. La educación física y el desafío de brindar una edu- cación a distancia. Virginia Ana Monasterio, Carlos Ja- vier Di Salvo | Instituto Universitario River Plate, Tierra del Fuego | [5.F] Pedagogía e Investigación Interdisci- plinar

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

33. Motus: proyecto lúdico-didáctico para prevenir consumos problemáticos de sustancias. Agustina Zanelli, Luisina Médiçi | Santa Fe | [2.] Creatividad en el Aula

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

34. La educación popular en jurisdicción especial de paz. Evi Dukaba Divali Martínez Flórez | Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz | [1.D] Experiencias pedagógicas en entornos digitales

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

35. Experiencias educativas en la construcción de comunidad en el Amazonas. Evi Dukaba Divali Martínez Flórez, Noris Faridatofe | [Centro de Pensamiento Sentipensante: Sueños con la Paz]

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

36. Las clases simuladas como dispositivos para las prácticas de la enseñanza y la formación de profesionales reflexivos/as. Carina Pérez Dib | Instituto de Formación Docente Continua San Luis. IFDCSL | [2.A] Creatividad en el Aula

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

rarse frente a un grupo y "actuar" como profesor/a en un contexto artificial.

37. Aprendo a mi ritmo. Cintia Carbone | UNLAM | [2.D] Creatividad en el Aula

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

38. Diseño de actividades evaluativas en los cursos virtuales. Liliana Casar, Manuel Villanueva Betancourt | Universidad de las Ciencias Informáticas | [5.] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

39. La heterogeneidad como enfoque para el diseño de la secuencia didáctica. Verónica Lescano Galardi | Facultad de Derecho-UBA | [1.A] Entornos digitales y tecnologías

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

40. El diseño de material lúdico-didáctico como mediador en los procesos de enseñanza aprendizaje. Rafael Martínez | Universidad Autónoma de Occidente | [5.B] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

41. El bordado como herramienta pedagógica. Angélica Mariana Mejía Méndez | CUN Corporación Unificada Nacional de Educación Superior | [2.E] Creatividad en el Aula

El proyecto “El bordado como herramienta pedagógica” promueve actividades artesanales y hechas a mano en el semillero “Los Hilos que nos conectan” en Neiva. Destaca su impacto positivo en el medio ambiente, en lo social, en lo económico y en lo pedagógico. Frente a la sostenibilidad muestra cómo estas actividades son más amigables con el medio ambiente. El enfoque artesanal fomenta el uso consciente de recursos, reduce residuos y reutiliza materiales, contribuyendo a la preservación del entorno. Además, genera oportunidades económicas y fortalece la identidad cultural en comunidades locales. En el ámbito educativo, se utiliza el semillero como espacio de aprendizaje, transmitiendo conocimientos y fomentando la creatividad y el trabajo en equipo.

42. Pedagogía e investigación en la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño Seccional Ipiales. Johanna Elizabeth Montenegro Bonilla | Corporación Universitaria Autónoma de Nariño | [5.A] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

43. Prácticas de formación docente en artes: un posible marco teórico para problematizar los condicionantes didácticos. Pablo Muruaga | Universidad Nacional de Tucumán - Facultad de Artes. Instituto Superior de Música de la UNT | [2.D] Creatividad en el Aula

Tanto el conocimiento de la pedagogía del arte, como las singularidades de las prácticas de formación docente en artes en la actualidad, toman relevancia en el debate educativo contemporáneo. Sobre este conocimiento y estas prácticas se apoyan las elecciones de los profesores de arte en el complejo acto de la enseñanza. En este sentido, nos proponemos ensayar un posible marco teórico indagando en las decisiones didácticas de los formadores, en las se entretejen constructos y acciones desde condicionantes vinculados a los contextos institucionales, las prescripciones curriculares, los supuestos de la enseñanza y el ideario del docente respecto de los lenguajes artísticos.

44. Luz cámara e inclusión: diversidad y equidad. Claudio Gonzalo Peña | Escuela Dr José Vicente Zapata | Creatividad en el Aula

La presente experiencia se lleva a cabo en la provincia de Mendoza, organizada por la Escuela Dr. José Vicente Zapata. La misma consiste en la organización de un Festival

de corto-metrajés y fotografía denominada: “Luz, Cámara e Inclusión”. Cabe destacar que en todas las ediciones anteriores (11) el festival fue declarado de interés educativo por la Dirección General de Escuelas y de Interés legislativo por la Municipalidad de Capital de Mendoza y la Legislatura de Mendoza. El proyecto intenta escuchar que están tratando de decir nuestros alumnos, a través de sus historias, sus relatos, sus vivencias respecto a diferentes temáticas relacionadas con su propia actualidad, utilizando las artes audiovisuales. Con la implementación de este proyecto nos proponemos, que la utilización de las Tics facilite la tarea pedagógica, mejorando la calidad de la educación y ampliando las oportunidades de acceso al conocimiento. Se propone la utilización del arte audiovisual como herramienta para la producción en forma colaborativa. En esta edición nos proponemos implementar la onceava edición, invitando a todo tipo de institución a producir cortos y fotos sobre experiencias o vivencias que reflejen acciones actitudes sobre el deporte como vía de inclusión y bienestar. Acerca de la temática: En esta nueva edición para el 2023, nos proponemos trabajar sobre la Inclusión, Diversidad y Equidad. Inclusión: Con este eje pretendemos potenciar proyectos que trabajen para la promoción de los derechos por parte de toda la ciudadanía, eliminando las barreras y disminuyendo las desigualdades que atentan contra un acceso equitativo a las oportunidades. La inclusión de todas personas con discapacidad, la tercera edad y el colectivo de LGTB son temáticas propuesta para este eje. La inclusión consiste en que todas las personas se sientan bienvenidas y valoradas. Aceptación y empatía son temáticas a trabajar. Diversidad: la diversidad es la presencia de la diferencia. En el contexto del compromiso cívico, la diversidad suele referirse a la representación de diferentes identidades a través de rasgos como la raza, la identidad de género, la etnia, el estatus socioeconómico y la (dis) capacidad (entre otras muchas características). Buscamos proyectos que muestre un mundo sin etiquetas, libres de preconceitos y estereotipos. Equidad: El término equidad alude a una cuestión de justicia: es la distribución justa de los recursos y del poder social en la sociedad; se refiere a la justicia en el tratamiento de hombres y mujeres, según sus necesidades respectivas. Se llama equidad a la creación condiciones que favorezcan la igualdad de oportunidades de las personas históricamente discriminadas (mujeres, grupos étnicos, personas con diversidad funcional o intelectual), para que puedan integrarse a la sociedad en forma igualitaria, con respeto y autonomía.

45. Podcast: la naturaleza, un medio para compartir. Eduardo San Rufo Ecay, Héctor Gil Vitoria | Asociación Indismatic | [2.M] Creatividad en el Aula

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

46. La adultez en tiempos de socialización tecnológica. Un estudio de caso sobre el programa UPAMI en la Ciudad de Olavarría. María de los Milagros Telechea | Facultad de Ciencias Sociales | [1.B] Entornos digitales y tecnologías

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

47. Ludificación desde un juego de rol en talleres de diseño. Silvia Torres Luyo, Camila Arias | Universidad Nacional del Litoral | [5.E] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

48. La ergonomía cognitiva como factor de aseguramiento de la calidad de los procesos educativos en los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). Jorge Ruben Varas | Universidad Nacional de la Patagonia Austral | [5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

49. Modelos pedagógicos basados en entornos virtuales para la formación continua de recursos humanos en los sistemas de salud. Gabriela Vilanova | Universidad Nacional de la Patagonia Austral | [1.A] Entornos digitales y tecnologías

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

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

50. Diálogos inter-escolares mediados por proyectos transdisciplinares. Piren Benavidez Ortiz | Universidad Nacional de Tres de Febrero | [5.K] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

51. Taller de morfología: Traducciones entre volumen y espacio. Matías Benítez | Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación | [2.L] Creatividad en el Aula

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

52. Experiencia sobre la implementación de un sistema para la producción de recursos educativos digitales. Lisy Maday López Lugo | Centro Nacional de Educación a Distancia | [1.F] Entornos digitales y tecnologías

El sistema para la producción de recurso educativos digitales proporciona la estructura organizativa, los procesos, los procedimientos y las herramientas para implementar las tareas necesarias para alcanzar recursos educativos de calidad que impartan en el aprendizaje de los estudiantes. La investigación tiene como objetivo describir las experiencias de la implementación del sistema para

la producción de recursos educativos digitales en el Centro Nacional de Educación a Distancia. A partir de esta experiencia se logró seleccionar el personal capacitado del equipo de producción, se definieron los procesos y flujos de trabajo.

53. Búsqueda bibliográfica online. Victoria Matozo | Universidad de Palermo-UBA- Lenguas Vivas
Este trabajo presenta estrategias de búsqueda y fichado bibliográfico de manera online, aprovechado las potencialidades del uso de Internet y el uso de motores de búsqueda. La ponencia expone potencialidades, consejos, experiencias previas realizadas en clase y limitaciones que la tecnología propone para la confección de los apartados de antecedentes y marco teóricos de trabajos prácticos, TIF y Tesis.

54. Ecosistema digital de aprendizaje para la formación a distancia. Lázara Dalia Monteagudo Campos | Centro Nacional de Educación a Distancia | [5.I] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar
En el Centro Nacional de Educación a Distancia se encuentra inmerso en un proyecto la mejora continua de la formación de postgrado a distancia en la Universidad de las Ciencias Informáticas basado en el Modelo de Educación a Distancia de la Educación Superior Cubana. El objetivo es integrar en un ecosistema digital de aprendizaje las herramientas digitales para la formación posgraduada del profesional. Para lograr este objetivo, se ha realizado un estudio exploratorio descriptivo. La propuesta de innovación busca diseñar un Ecosistema Digital de Aprendizaje para la formación continua y aprovechar las ventajas de la educación digital.

55. Inspirar para mejorar nuestras propuestas de enseñanza en el aula y volverlas extraordinarias, tomando en cuenta algunos rasgos comunes de la cultura digital actual. Gisela Mariel Muñoz, María Laura Del Franco | Independiente | [1.D] Entornos digitales y tecnologías
¿Qué características de la cultura digital están presentes en nuestras propuestas de enseñanza? Ubicuidad, multitasking, on demand, customización son experiencias que se volvieron cotidianas a partir de la expansión de las tecnologías digitales. Estas características de nuestra cultura contemporánea pueden ser inspiración para rediseñar una enseñanza que incorpore en sus propuestas diversas experiencias cotidianas atravesadas por tecnologías.

56. Una experiencia inclusiva con niños diversos en Steam. Alejandra Navarro, Pablo Cardoso | Colegio Del Sur Secundario | [2.M] Creatividad en el Aula
Mi experiencia con STEAM como herramienta educativa ha sido gratificante. Trabajo con niños de diversas edades, neurotípicos y atípicos. La plataforma ha demostrado ser altamente inclusiva, brindando una variedad de recursos y juegos adecuados para cada niño. A través de STEAM, he visto cómo los niños desarrollan habilidades sociales, cognitivas y de resolución de problemas. Además, la interacción conjunta con niños neurotípicos fomentó el respeto, la empatía y el entendimiento mutuo. STEAM ha sido una valiosa herramienta para el aprendizaje en un ambiente verdaderamente inclusivo.

57. Design thinking - pensamiento de diseño, en los negocios. Gustavo Nieszawski | Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación | [2.J] Creatividad en el Aula

El Design Thinking es un enfoque centrado en el usuario para la resolución de problemas y la creación de soluciones innovadoras. En el contexto del desarrollo de nuevos negocios, implica identificar las necesidades y deseos del cliente, generar ideas creativas, prototipar soluciones y probar iterativamente. Este enfoque fomenta la empatía con los usuarios, permitiendo a los equipos comprender mejor sus necesidades y diseñar productos o servicios que realmente satisfagan esas necesidades

58. Obradoiros arqueopeques: una arqueología en comunidad en miniatura. Celtia Rodríguez González | Universidad de Santiago de Compostela | [5.B] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

59. Modelado de un sistema de gestión orientado a objetos con uml. Tecnologías y recursos aplicados en el proceso. Luciana Terreni, Franco Robles, Bianca Quiroga | Instituto Sedes Sapientiae | [1.A] Entornos digitales y tecnologías

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

60. Sobre la asesoría pedagógica y la creatividad. María Valeria Tuozzo | Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación | [5.G] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

61. Ubicación textil. Mapeando trayectos en soportes blandos. Marlin Velasco | Universidad Nacional de tres de Febrero | [5.K] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

62. Fuentes alternativas en línea: una propuesta para crear recursos didácticos. Facundo Julián Matías Velázquez | Universidad Nacional de La Plata | [5.G] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

63. Un dispositivo artista para profesionalizar el campo laboral artístico. Rosalba Zoccali | Facultad de Artes UNLP | [2.N] Creatividad en el Aula

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

64. Habitar el espacio editorial en la era digital. Analía Noemí Binda | Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación | [2.A] Creatividad en el Aula

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

65. La creatividad en estudiantes de pedagogía básica. Estudio de caso en la Universidad de Atacama. Carmen Burgos, Sergio Leonardo Burgos Videla | Universidad de Atacama | [5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La presentación muestra los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba verbal de creatividad 4 de Juan E. Jimenez Gonzalez et. al. a una población de 30 estudiantes de la carrera de pedagogía básica de la universidad de Atacama que cursan 6° semestre. Los resultados indican los niveles de los indicadores de creatividad fluidez, originalidad, flexibilidad, imaginación. Una vez socializados los resultados se espera que los estudiantes comprendan la importancia de la creatividad y su impacto en otras áreas de la vida y de su desarrollo.

66. Retos de un voluntariado social y contablemente productivo. Jose Rodolfo Cabezas Preciado, Bertha Lucia Ortiz Lozano, Martha Cecilia Badiel Bedoya | Corporación Universitaria Minuto de Dios | [2.F] Creatividad en el Aula

Derivado del proyecto social “Modelo contable y de gestión administrativa para las entidades sin ánimo de lucro específicamente en agrupaciones con característica de asociación”, se inician las actividades de voluntariado con las ESAL de la zona de influencia de la corporación universitaria Minuto de Dios. El programa de contaduría pública realizó el primer voluntariado en el segundo semestre de 2021-2, informando a los estudiantes sobre el mismo, establecimiento de los interesados y la idea de cada uno de los proyectos del voluntariado para que le sume no solo a los beneficiados (empresa) sino a los estudiantes (conocimiento y práctica) en cada uno de los procesos que se realizan bajo la norma contable, tributaria y fiscal. Se da inicio con la visita a la fundación para conocer las necesidades tanto contables como administrativas y establecer el plan de acción a seguir, posteriormente se realiza la socialización de las actividades del voluntariado contable con los estudiantes, en aras de buscar su participación en el proceso, se establecen actividades, funciones, y el cronograma. Llega el momento de realizar las acciones contables, durante las cuales se contó con la participación de los estudiantes, integrantes de la fundación y docentes del programa, posteriormente se trabajó en la sistematización de los datos encontrados para entregar el informe final contable de las acciones

realizadas. Los procesos contables de voluntariado son sensibles primero a la realidad económica de la empresa (microempresa), a la organización contable que puedan tener, respecto a lo cual se ha encontrado que no se cuenta con la estructura contable necesaria y requerida por la norma contable y tributaria vigente. Situación que deriva muchos cuestionamientos respecto a la constitución de empresa, contrastado a la necesidad en unos casos de la generación de ingresos y en otros como en las entidades sin ánimo de lucro (ESAL) en cuanto al sentido social de ayuda a la misma comunidad.

67. Retos de un voluntariado social y contablemente productivo. Jose Rodolfo Cabezas Preciado | Corporación Universitaria Minuto de Dios | [2.A] Creatividad en el Aula

Derivado del proyecto social “Modelo contable y de gestión administrativa para las entidades sin ánimo de lucro específicamente en agrupaciones con característica de asociación”, se inician las actividades de voluntariado con las ESAL de la zona de influencia de la corporación universitaria Minuto de Dios. El programa de contaduría pública realizó el primer voluntariado en el segundo semestre de 2021-2, informando a los estudiantes sobre el mismo, establecimiento de los interesados y la idea de cada uno de los proyectos del voluntariado para que le sume no solo a los beneficiados (empresa) sino a los estudiantes (conocimiento y práctica) en cada uno de los procesos que se realizan bajo la norma contable, tributaria y fiscal. Se da inicio con la visita a la fundación para conocer las necesidades tanto contables como administrativas y establecer el plan de acción a seguir, posteriormente se realiza la socialización de las actividades del voluntariado contable con los estudiantes, en aras de buscar su participación en el proceso, se establecen actividades, funciones, y el cronograma. Llega el momento de realizar las acciones contables, durante las cuales se contó con la participación de los estudiantes, integrantes de la fundación y docentes del programa, posteriormente se trabajó en la sistematización de los datos encontrados para entregar el informe final contable de las acciones realizadas. Los procesos contables de voluntariado son sensibles primero a la realidad económica de la empresa (microempresa), a la organización contable que puedan tener, respecto a lo cual se ha encontrado que no se cuenta con la estructura contable necesaria y requerida por la norma contable y tributaria vigente. Situación que deriva muchos cuestionamientos respecto a la constitución de empresa, contrastado a la necesidad en unos casos de la generación de ingresos y en otros como en las entidades sin ánimo de lucro (ESAL) en cuanto al sentido social de ayuda a la misma comunidad.

68. Google arts & culture como recurso para el aula de hoy. Oscar Andrés Calderón Bedoya | nivelA Educación | E-ducadores de Perfil T del mundo

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

ción entre el conocimiento y las nuevas tecnologías en la educación.

69. La autobiografía escolar como dispositivo de aprendizaje. Claudia Córdoba | Instituto Universitario River Plate | [2.K] Creatividad en el Aula

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

70. La calidad de la educación desde la perspectiva de los graduados universitarios. Reflexiones sobre la educación y la vida profesional. María Marta Coria | Universidad Tecnológica Nacional

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

71. Explorando la sinergia en la producción de narrativas transmedia. José Eduardo Cortes Torres | Universidad Manuela Beltrán | [2.E] Creatividad en el Aula

Esta ponencia aborda una experiencia desarrollada en la Universidad Manuela Beltrán con estudiantes de primer semestre del área de comunicación oral y escrita, en relación a la implementación de la IA en el aula para la creación de una narrativa transmedia. Mediante el uso de algoritmos de aprendizaje automático y procesamiento del lenguaje natural, integrado a la lectura literaria, se han desarrollado sistemas inteligentes entre ellos metaconciencias desarrolladas por medio de IA pero creadas por los estudiantes. En conclusión, la combinación de aspectos pedagógicos, didácticos y tecnológicos ha permitido adaptaciones en relación a patrones de aprendizaje, como la revisión del procesamiento del lenguaje natural, de programación la y la crítica a la producción de la IA.

72. Formación docente en ciudadanía global. Los Proyectos Telecolaborativos Internacionales como Estrategia Didáctica Innovadora para Transformar la Realidad Local e Internacional. Marina Falasca, Silvana Carnicero | STAR Scholars Network Argentina | E-ducadores de Perfil T del mundo

A pesar de la vasta información con la que se cuenta hoy en día para afrontar el reto de formar ciudadanos más competentes en el ejercicio de la ciudadanía global, el

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

73. Estrategias didácticas para la gestión de proyectos audiovisuales interactivos. Carlos Enrique Fernández García | Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú | [5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

74. Zoom: desafiando el hastío de la clase. Mariela Lorena Gallotti | UBA | [1.C] Entornos digitales y tecnologías
Es sabido que la monotonía y el “estás muteado” irrumpen en la clase más frecuentemente de lo que desearíamos. No sólo en la clase. También en las cenas familiares, en las juntadas de amigos o simplemente en el cine o teatro donde muchas veces los actores tienen que pedir que se apague el celular. Ya queda un tanto desactualizado pedir a los alumnos “por favor, no usen el celular” sino más bien es mejor decir: “saquen el celular” Al igual que cuando aparecieron las empresas Uber o Airbnb hubo quienes se opusieron en enérgicos rechazos, con pancartas, cortes y protestas... podemos hacer eso o podemos reinventarnos y seguir siendo una opción atractiva para nuestro público meta que en este caso son nuestros alumnos y alumnas.

75. O intérprete de libras na mediação das aprendizagens aos estudantes da educação de jovens e adultos. Martina Isnardo Gusmão, Suzana de Fátima Fardin Bertó | Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Santa Maria, Brasil | [5.A] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

76. Escenografía para diseñadores de interiores - adaptando el escenario. Mónica Lazzatti | [2.G] Creatividad en el Aula

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

77. La retroalimentación de ideas y la gestión del conocimiento en aulas universitarias. Tania Lopes Arouxa, Marianne Marques Arantes | UADE | [5.A] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

78. Enseñar desde las emociones y aprender juntos de experiencias compartidas. Cristina Amalia López | Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación | [2.F] Creatividad en el Aula

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

gimnasia del intelecto y un ejercicio del corazón, abrir la mente al descubrimiento y de la mano del saber y de la innovación, aprender y enseñar para volver a reaprender.

79. El abordaje del diseño para la innovación social desde las propuestas académicas para los proyectos de graduación. Verónica Méndez | Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación | [2.G] Creatividad en el Aula

El abordaje del diseño para la innovación social se ha convertido en un tema relevante en las propuestas académicas para los Proyectos de Graduación. La innovación social se refiere a la creación de soluciones y cambios positivos en la sociedad, abordando problemas sociales, económicos y ambientales. En este contexto, el diseño se ha posicionado como una herramienta poderosa para impulsar la innovación social. Los proyectos de graduación en diseño han comenzado a enfocarse en abordar desafíos sociales y buscar soluciones que mejoren la calidad de vida de las personas y las comunidades. Los estudiantes de diseño se embarcan en investigaciones y procesos de diseño que tienen como objetivo identificar problemas sociales, comprender las necesidades de los usuarios y proponer soluciones creativas y sostenibles. Estas propuestas pueden abarcar una amplia gama de áreas, como la educación, la salud, la inclusión social, el medio ambiente y la igualdad de género. Sin embargo, las propuestas académicas para los Proyectos de Graduación en diseño y comunicación que involucran la innovación social suelen incluir las propuestas en la problematización y abordar sus soluciones mediante propuestas tradicionales. En este sentido, se observa escasa la propuesta de métodos de investigación participativa, co-creación con las comunidades afectadas y enfoques interdisciplinarios que involucren a diferentes actores y expertos en el proceso de diseño. El objetivo final de estas propuestas novedosas es el de generar impacto positivo y transformación social a través del diseño. Esto implica no solo crear soluciones innovadoras, sino también evaluar su efectividad, sostenibilidad y escalabilidad a largo plazo.

80. Buenos por conocer. Sistema gráfico, colección de afiches. Cecilia Palazzi, Matías Badino, Sol González, Andrés Asarchuk | Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional de Cuyo | [2.O] Creatividad en el Aula

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

81. Estrategias de ejercitación de la oralidad en la técnica en análisis y desarrollo de sw. Las experiencias de Elevator Pich y ateneo áulico. Luciana Terreni, Santiago Nicolás Martínez Bender, Kevin Gustavo Quiroga | Instituto Sedes Sapientiae | [2.O] Creatividad en el Aula Esta ponencia presenta hallazgos y oportunidades obtenidos a partir de la implementación de Elevator Pich y el ateneo áulico como estrategia de entrenamiento de la oralidad en el espacio curricular Practica Profesionalizante II. A partir de la exposición de una idea de negocio IT y de un proyecto de software, los estudiantes fortalecen y desarrollan capacidades para transmitir y difundir oralmente información sobre desarrollos y productos ante potenciales clientes y grupos de interés. Estas prácticas primeramente se desarrollan en el aula para luego extenderse a público externo, en la modalidad híbrida mediada por nuevas tecnologías.

82. Cambio climático y su aprendizaje transversal. Maricel Alauzis | Et 30 | [1.C] Entornos digitales y tecnologías

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

83. Aula: De la competencia a la comunidad de intereses. Fernando Gabriel Caniza | [5.J] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

84. Implementación de rutinas de pensamiento en la enseñanza de la física. Marcela Carrivale | Universidad del Gran Rosario | [2.L] Creatividad en el Aula

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

85. Corporizar lo que la pantalla aplana: El taller de plástica mediado por tecnologías digitales. María Laura Del Franco, Débora Weisvein | Instituto Toratenu | [5.K] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

86. Criterios de selección de tic: una mirada desde la educación integral. Eduardo Roberto Díaz Madero | [1.F] Entornos digitales y tecnologías

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

87. Enseñar las 4 macro habilidades a través de las artes: Teaching the 4 skills through the arts. Vanesa Luz Frascino | Facultad de Ciencias Sociales. Centro de Estudios Avanzados. Universidad Nacional de Córdoba | [2.] Creatividad en el Aula

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

88. Diseño de software para la sustentabilidad un cambio de paradigma. Nancy Yeraldi González Hernández | Universidad Autónoma del Estado de México | [2.] Creatividad en el Aula

Los procesos de diseño en la actualidad se encuentran hiper focalizados en el usuario, tratando de cubrir sus

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

89. Club de oratoria. Lucía Ilari | Escuela secundaria N°18 | [2.K] Creatividad en el Aula

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

90. Notion para educadores y estudiantes: mejorando la colaboración y la productividad. Irene Laufgang | Coderhouse | [1.C] Entornos digitales y tecnologías

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

91. Una experiencia en secundaria con inteligencia artificial como recurso pedagógico. María Victoria Martin | Colegio del Centenario | [2.K] Creatividad en el Aula

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

92. Uso educativo de la inteligencia artificial generativa. Gerardo Elias Navarrete Teran | Universidad Interamericana para el Desarrollo | E-ducadores de Perfil T del mundo

En la actualidad, el estudio de la inteligencia artificial en la educación ha cobrado relevancia. Es importante distinguir el uso adecuado y definido de los modelos de Deep Learning, Consideremos los modelos generativos y discriminatorios en las diferentes herramientas disponi-

bles que utilizan inteligencia artificial. Adicionalmente al identificar las herramientas y determinar los modelos que emplean, pretendemos señalar las que son útiles en el ámbito educativo y su aplicación e implicaciones de su uso.

93. Un día de aprendizaje con mis papás. Miguel Ángel Ortega García | SEPEN y UTBB | E-ducadores de Perfil T del mundo

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

94. Una motivación para soñadores audiovisuales. Matías Riccardi | [2.O] Creatividad en el Aula

En tiempos donde creemos que muchos de nuestros sueños son imposibles, quiero compartir mi experiencia como realizador audiovisual para qué sirve de ejemplo de que con muy pocos recursos se puede realizar (en mi caso) una película. Pero la tecnología hoy nos permite expresarnos audiovisualmente en todas las áreas que querramos. Pero soy partidario de hacerlo bien, porque ello también cuenta en nuestro punto de vista del mundo en que vivimos. Y mi idea es dar pautas de cómo hacerlo bien.

95. Más allá del anuncio: El impacto cultural de la publicidad y las relaciones públicas. Romina Rovagnati | Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación | [2.O] Creatividad en el Aula

En un entorno de constante evolución y saturación de mensajes, la publicidad se erige como una herramienta esencial para comunicar, persuadir y establecer conexiones emocionales con audiencias diversas. En la asignatura Publicidad I de la Universidad de Palermo construimos marcas que perduren en la mente del consumidor. Dirigimos una especial atención al proceso creativo detrás de las campañas publicitarias exitosas. Además, exploramos el papel de la narrativa visual y verbal en

la publicidad, destacando cómo estas dos fuerzas se combinan para contar historias memorables y convincentes. Mediante análisis de casos, ejemplos prácticos y discusiones interactivas, los estudiantes son desafiados a aplicar los conceptos aprendidos en los proyectos. Se les anima a colaborar y desarrollar soluciones publicitarias innovadoras que respondan a problemas del mundo real. Al finalizar, habrán adquirido una base sólida para enfrentar los desafíos y oportunidades de un campo en constante cambio.

96. Aprender y enseñar habilidades emocionales. Paola Szerman | Colegio Newlands Adrogué | [2.O] Creatividad en el Aula

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

97. Desarrollo de habilidades para la comunicación oral y escrita mediante proyectos de software. Luciana Terreni | Instituto Sedes Sapientiae | [2.N] Creatividad en el Aula

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

98. Pequeñas miradas hacia adentro: Iniciación al mindfulness o atención plena desde edades tempranas. Laura Vela Toro | Colegio San Francisco de Asís | E-ducadores de Perfil T del mundo

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

99. Pedagogía de la fotografía artística. Belén Castaldo | [2.N] Creatividad en el Aula

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

100. Cómo incentivar al estudiante. Belén Castaldo | [2.A] Creatividad en el Aula

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

101. Pensar la ESI desde el lenguaje teatral. Mariano Corj | Escuela Provincial de Teatro N°3200 | [2.B] Creatividad en el Aula

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

102. El desarrollo creativo real vs el ideal en la propuesta educativa en las escuelas medias técnicas dentro del campo del diseño. Caso de Estudio ET 15 Maipú. Valeria Delgado | [2.A] Creatividad en el Aula

El tema es indagar, visibilizar y profundizar como el desarrollo creativo y la implementación del plan de estudio se ven afectados por la falta de recursos tecnológicos, edificios y humanos en la ET 15 “Maipú”. Y a partir de la siguiente pregunta problema ¿Cuáles son los factores que inciden en la estimulación de la creatividad en el aula

taller, la formación del perfil profesional del estudiante y las diferencias entre la planificación y la implementación del nuevo plan de estudio a partir de la realidad educativa en la ET 15 “Maipú”? se desarrolló toda la investigación.

103. El desarrollo creativo real vs el ideal en la propuesta educativa en las escuelas medias técnicas dentro del campo del diseño. Caso de estudio: ET 15 “Maipú”, Especialización en Diseño y Comunicación Publicitaria, en CABA entre 2012 y 2020. Valeria Delgado | [2.N] Creatividad en el Aula

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

104. La elaboración del TIF: la escritura en medio de múltiples requisitos administrativos. Mariela Silvana Di Meglio, Ana Funes | Facultad de Psicología de la UNLP | [2.B] Creatividad en el Aula

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

105. La elaboración del TIF: la escritura en medio de múltiples requisitos administrativos. Ana Paula Funes | [5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

106. La TIF y la labor docente en la UNLP. Maria Gelly Genoud | Facultad de Psicología – UNLP | [5.B] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

107. Entre virtualización y presencialidad: desafíos tecno-pedagógicos en educación superior. María Florencia Gómez, Joaquín Bartoli, Pablo Pierigh | Facultad de Psicología (UNLP) | [5.E] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

108. Construyendo conexiones significativas: Cuestionarios interactivos en la educación secundaria. María Celeste Marrocco | ISFD, Zarela Moyano de Toledo | [2.N] Creatividad en el Aula

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

109. La inteligencia artificial como temática de reflexión transversal en proyectos de grado 2023. Ana Lia Monfazzani | [2.O] Creatividad en el Aula

Esta ponencia refleja la aparición de la problemática de la Inteligencia Artificial en diversas disciplinas del Diseño y Comunicación. Se relevarán tres proyectos de investigación presentados en la materia Seminario de Integración 1 de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, en los que se analiza el rol de la Inteligencia Artificial en el diseño industrial y en el cine. En particular en el campo del cine, se reflejará la re-

flexión de los alumnos acerca de la relación entre IA y la creatividad en la industria audiovisual y en los guiones. También se comentarán los aspectos éticos de la utilización creativa de la IA. En cambio, en el campo del Diseño Industrial, se describirá de qué manera el alumno abordó el diseño de prótesis ortopédicas con ayuda de la IA.

110. La inteligencia artificial generativa como herramienta de aprendizaje. Leonardo J. Pacheco Trujillo | Universidad Simón Bolívar | [1.C] Entornos digitales y tecnologías

La inteligencia artificial generativa tiene el potencial de revolucionar la educación, proporcionando a los estudiantes un aprendizaje personalizado, adaptado a sus necesidades individuales. La IAG puede también ser utilizada para crear entornos de aprendizaje más atractivos y estimulantes; en este contexto es que utilizando herramientas de inteligencia artificial en los dispositivos móviles, en aplicaciones como WhatsApp, los estudiantes pueden realizar actividades como la creación de perfiles de nuevos puestos de trabajo, análisis crítico de documentos y retroalimentación a propuestas diseñadas.

111. Clase inmersiva en el metaverso con estudiantes con estudiantes de UCASAL y UNIVA, México. Felix Pelo | Universidad Católica de Salta | [2.G] Creatividad en el Aula

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

112. Experiencia inmersiva en el metaverso en un taller de intercambio internacional de estudiantes universitarios. Felix Pelo | Universidad Católica de Salta | [2.F] Creatividad en el Aula

La experiencia a relatar refiere a una clase desarrollada en el Metaverso de Ucasal (Universidad Católica de Salta) con estudiantes de Criminalística Salta-Argentina y estudiantes de Jurídica de UNIVA México, la actividad se desarrolló en el marco de un Taller Coil (Colaboración internacional en Línea) entre ambas Universidades, que posibilitó poder impartir una clase donde los alumnos y

docentes formaron parte de un espacio áulico creado en el Metaverso, cada docente y alumno, diseñó su avatar y se integró al espacio virtual, pudiendo participar de la Clase, que trató temas relacionados con la especialidad Criminalística y del ámbito jurídico, se expusieron videos y una presentación a través del espacio virtual para ambos grupos de estudiantes, que participaron dentro del mismo espacio y desarrollaron un trabajo grupal, con consignas para ambos grupos con sus conclusiones. Fue una linda experiencia de poder desarrollar una clase en un espacio inmersivo donde utilicé un Casco Oculus, que te posiciona en el aula virtual, percibiendo a todos en ese mismo espacio, a pesar de estar distanciados físicamente el metaverso, que nos unió a través del espacio virtual y pudimos corroborar que es posible enseñar y aprender a través de estas herramientas y espacios.

113. Caex como experiencia de transformación para el aprendizaje. Liliana Puerto, David Orjuela, Karen L. Rodríguez, John Mario Chica | Corporación Universitaria Minuto de Dios | [2.C] Creatividad en el Aula

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

114. CO+Laboratorio: Un proceso de inmersión tecnológica. Carolina Romera, Cecilia Vázquez | Profesorado CONSUDEC | [2.C] Creatividad en el Aula

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

115. ¡Al infinito y más allá! Estrategias de delimitación y reformulación del canon escolar en literatura. Roberto Jesús Sayar | UBA-UM-UNLP-Instituto Martín Miguel de Güemes | [2.A] Creatividad en el Aula

La conformación del canon escolar de una disciplina como la Literatura, más allá de sus límites legales y curriculares, obedece, como toda colección de textos, a un criterio determinado que, generalmente, se dirime entre su valor estético y su correspondiente mérito creativo, artístico o discursivo. Ahora bien, al momento de su apli-

cación se vuelve necesario desplegar una serie de estrategias para poder escoger la opción que mejor se ajuste a un grupo específico para que este pueda, eventualmente, generar conocimiento significativo acerca de una determinada temática. Este trabajo, entonces, intentará desplegar una propuesta específica para facilitar y puntualizar tal elección.

116. Un largo y duro camino de retorno a casa. Qué aspectos limitan la retención de estudiantes universitarios en el retorno a la presencialidad plena. Walter Temporelli | USAL | [5.K] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

117. Uso de la IA en la administración marítima. Configurando prompts para optimizar las retroalimentaciones. Harold Alvarez Campos | Universidad Autónoma del Caribe | [1.F] Entornos digitales y tecnologías

La inteligencia artificial en la educación no es algo nuevo pues, hace más de cinco años ya había en uso, varias tecnologías que facilitaban, desde texto hasta imágenes, todas con base en el uso de grandes fuentes de datos corporativas. En este artículo, se mostrarán los resultados del trabajo de aula en relación con el uso y configuración de prompts en el ChatGPT, con el fin de mejorar los resultados de búsquedas de información en el campo de la Administración Marítima. Lo anterior, basado en un estudio descriptivo de resultados, al aplicar dichos prompts, para simular eventos, situaciones y casos, tendientes a la mejor presentación de la información logística y de análisis. En el uso de la IA en el caso de la Administración Marítima, se diseñaron cinco casos previamente configurados, que ayudan a la logística a obtener mejores resultados en sus procesos. Así mismo, se empleó el organizador gráfico text2map, en el que se presenta la información obtenida del proceso de investigación, el cual es del tipo descriptivo. La población de estudiantes es de estrato 2 y 3, de dos instituciones de educación superior como son la Universidad Autónoma del Caribe y la Escuela Naval de Suboficiales A.R.C. “Barranquilla”, en los programas de Administración Marítima y Fluvial y Tecnología en Administración Marítima.

118. Las TIC en la formación docente de las universidades del conurbano: algunas discusiones conceptuales en el inicio de la investigación. Ariel Roberto Canabal | UNTREF ISDFyT 209 | [5.K] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

119. Herramientas digitales como fábricas de tiempo para el liderazgo directivo. Verónica Caputi | Instituto Victoria Ocampo | [5.H] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

120. El sitio de la memoria: materiales educativos y experiencias significativas de aprendizaje. Gabriela Casenave, Mariángeles Glok Galli | Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires | [2.A] Creatividad en el Aula

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

121. Promoción sociocultural en el teatro. Formación artística para recuperar los territorios. Mariano Corj | Escuela Provincial de Teatro N°3200 | [2.H] Creatividad en el Aula

En la formación el y la practicante en Promoción Sociocultural en Teatro planificaba estrategias de intervención artística y abordaje social capaz de fortalecer el propio territorio. La pandemia del Covid19 provocó que muchos espacios de intervención, como vecinales, centros culturales independientes, bibliotecas territoriales y espacios

referentes en los barrios, cesarán sus actividades culturales. Esto implica repensar no solo el rol de La Promoción Sociocultural, sino el abordaje que nuestros estudiantes proyectan; ya no solo deben pensar en la intervención artística y abordaje social, sino también en la recuperación y reactivación de estos espacios desolados por la pandemia.

122. La literatura en los tiempos de la comunicación digital. Luciana Diomedi | Facultad de Periodismo y Comunicación Social UNLP | [2.K] Creatividad en el Aula
El presente trabajo busca narrar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes del Taller de Lectura y Escritura I de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la UNLP. En esta asignatura, a través de la tríada contexto-texto-autor se realiza un abordaje de la literatura que permite profundizar en la enseñanza de la escritura en el primer año de la universidad. Esta ponencia tiene como objetivo desarrollar las estrategias implementadas en el aula para fomentar la lectura en una generación marcada por la cultura digital.

123. Exposición de proyectos de cursada producción audiovisual II. Gimena Dusi | Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación | [2.J] Creatividad en el Aula

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

124. Proyecto de educación patrimonial: Gamificación, inteligencia artificial, metaverso y realidad aumentada en contextos educativos no formales. Javier Gil Quintana, José Javier Hueso Romero, Simón Gil Tévar | Universidad Nacional de Educación a Distancia – España | [5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

125. El sitio de la memoria: Materiales educativos y experiencias significativas de aprendizaje. Mariángeles Glok Galli, Gabriela Casenave | Facultad de Ciencias Sociales | [2.I] Creatividad en el Aula

Este trabajo presenta el proceso de planificación y elaboración de materiales educativos desde el enfoque de la pedagogía de la memoria para la web del sitio de Memo-

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

126. ¿La educación es para todos?. Gladys Inés Juárez | Escuela Primaria General Belgrano | [2.I] Creatividad en el Aula

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

127. Interfaces multimediales interactivas para la performance. Fabián Kesler | [2.M] Creatividad en el Aula
Dentro de mi constante investigación como programador en lo que es la performance con diversos medios en escena, presentaré mis últimas plantillas de programación de libre descarga para la comunidad con las cuales se busca generar vínculos paramétricos profundos entre disciplinas, lo cual no es común de apreciaren este tipo de situación, siendo por lo tanto esa la motivación para esta creación. El público podrá probar los dispositivos.

128. Entropía, comunicación y recursos en el aula virtual. Luis Rodolfo Lara, Lourdes Jalil, Claudio Alejandro Ariza | Facultad de Ciencias Exactas y Naturales (FaCEN), Universidad Nacional de Catamarca (UNCa) | [5.G] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar
Este trabajo hace referencia al estudio de los procesos de comunicación y acceso a la información que se produce en un aula virtual, considerado desde un enfoque sistémico como un Escenario Interactivo de Aprendizaje (EIA). Se analiza las interacciones en el entorno tanto unidireccionales (acceso a contenidos e información) como bidireccionales y multidireccionales (actividades y diálogos espontáneos). Recabando datos de una experiencia en la Universidad Nacional de Catamarca (UNCa), se indaga los recursos que se utilizaron para realizar estas interacciones, donde se incluye el concepto de entropía para fundamentar la inclusión de los elementos interactivos en el aula virtual.

129. Museos híbridos: habitar las multidimensiones para la construcción de identidad. Julieta Lombardelli, Carina Mellibovsky | NEA - Nueva Escuela Argentina | [1.F] Entornos digitales y tecnologías
El Museo Tecno-vintage NEA es un proyecto que se organiza en dos ejes: Institucional vinculado a la implementación de las actividades escolares del pasado, contextualizados en la trayectoria y en estos 40 años Y el eje comunitario constituido por piezas tecnológicas ligadas a las historias familiares de nuestros estudiantes. Arti-

culando contenidos multidisciplinares La experiencia se realiza en un espacio virtual e inmersivo, acompañado de audio guías y folletos elaborados por los estudiantes resignificando los entornos digitales se generan instancias para vivenciar desde la presencialidad, que invita a conectar en forma colectiva.

130. Acoso Escolar. Causas y Síntomas. Edith Luna Villanueva | Universidad Nacional de Catamarca | [2.M] Creatividad en el Aula

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

131. ¿Qué espera la generación z de la educación universitaria?. Esteban Patricio Ezequiel Maioli | Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación- UADE | [5.I] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar
Suele considerarse a la Generación Z como el grupo poblacional cuyo nacimiento se produce después de 1995 (Wood, 2013). No obstante, no existe un pleno consenso sobre el recorte temporal de la generación. Otros especialistas explican que la Generación Z debe considerarse a partir del cambio de milenio (Bennet et al., 2012). Sea como fuese, lo cierto es que en general suele admitirse que frente a la existencia de la Generación Y (o Millenials), es posible advertir la conformación de otro agrupamiento generacional “nuevo”, en virtud de las transformaciones sociohistóricas que operan como contexto. Los miembros de una misma generación histórica participan de experiencias históricas y sociales semejantes debido a que su participación en el mundo se da a partir de un contexto social, económico, político y cultural compartido. Según Berger y Luckmann (2003), la socialización primaria (y secundaria también) se presenta como un proceso social de conformación de la identificación social, mediante el cual los agentes sociales internalizan el mundo social objetivo por medio de una serie de mecanismos específicos. De este modo, tanto valores, normas, ideas, tradiciones, símbolos y actitudes se conforman como parte de la personalidad del agente social a partir de la interiorización de un contexto sociocultural común que opera como marco referencial para sus procesos de acción e interacción social. ¿Qué esperan los Gen Z de la formación universitaria? La ponencia pretende revisar el conjunto de expectativas que los miembros de la Gen Z tienen sobre los procesos formativos de educación superior.

132. Uso de la realidad extendida en la docencia de la arqueología. Alberto Polo Romero | Universidad Rey Juan Carlos – España | [5.J] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar
El presente trabajo aborda la digitalización de elementos de arqueología prehistórica e histórica y su uso didác-

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

133. Arqueología para todos. Una propuesta de co-creación de materiales didácticos. Alberto Polo Romero | Universidad Rey Juan Carlos – España | [5.J] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

134. La oratoria y las prácticas profesionalizantes en el colegio militar de la nación. Andrea Alejandra Steierwalt, Fernando Rivas | Universidad de San Andrés | [5.F] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

135. La TIF la labor docente en la UNLP. Margarita Eva Torres | Facultad de Psicología de la UNLP | [5.F] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

136. El poder de la gamificación en entornos educativos. Arián Manuel Vaquer Volman | UNCUYO | [1.A] Entornos digitales y tecnologías

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

137. Estructura base de arquitectura transmedia para la apropiación de aulas de saberes y tradiciones populares. Carlos Alfonso Vargas Cuesta | Universidad Piloto De Colombia | [2.M] Creatividad en el Aula

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

138. Tableros colaborativos: herramientas para la localización, selección y redacción en la construcción del estado del arte. Diana María Bustamante Parra | Institución Universitaria, Colegio Mayor de Antioquia | [5.B] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

pación activa y el enriquecimiento mutuo, agilizando la elaboración del marco teórico, el cual suele ser un desafío para los estudiantes.

139. Héroes de la cocina. Laura Carlésimo | Instituto Victoria Ocampo | [2.F] Creatividad en el Aula
Objetivo de este trabajo: Trabajar los objetivos de desarrollo sostenible en matemática. Los alumnos coincidieron en que el ODS más urgente es “Hambre cero”. Surgió el proyecto de buscar recetas de cocina con alimentos no perecederos y posteriormente involucrar a toda la comunidad escolar solicitando colaboración para el armado de cajas con todos los ingredientes necesarios para llevar a cabo alguna de las recetas elaboradas por los alumnos con el objetivo de que familias que asisten a comedores puedan prepararlas en sus hogares. Para adecuar las recetas a familias de diverso número de integrantes utilizarán magnitudes directamente proporcionales, porcentajes y unidades de medida.

140. IA generativa y sesgos de género. ¿Qué podemos hacer desde la escuela secundaria?. Natalia Corvalan | [5.B] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar
Para crear Inteligencia Artificial (IA) se necesitan algoritmos y datos para configurarlos. El algoritmo proporciona las instrucciones para “la máquina” y los datos le permiten aprender a emplear esas instrucciones y perfeccionar su uso. Según el Instituto de Mujeres del Gobierno de España, menos del 25% de las personas que se dedican a la investigación en IA son mujeres; y entre quienes lideran proyectos en el ámbito empresarial de la IA solo un 18% son mujeres. Las mujeres y niñas tienen 4 veces menos probabilidades de saber cómo programar computadoras y 13 veces menos probabilidades de solicitar una patente de tecnología (Unesco, 2021). Para 2024, el 85% de los proyectos de inteligencia artificial generarán resultados erróneos debido a sesgos (Unesco, 2021). Uno de esos sesgos es el sexista. ¿Qué podemos hacer las y los educadores desde la Escuela Secundaria para contrarrestar estos pronósticos?

141. IA generativa y música. Tensiones entre cultura participativa y derechos de autor. Natalia Corvalan | DGCyE | [2.G] Creatividad en el Aula
Los cambios tecnológicos que vivimos a partir de la emergencia de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) modificaron nuestras formas de comunicarnos, de informarnos, de consumir, de trabajar, de estudiar, de ejercer nuestra ciudadanía, de participar, entre otras actividades. Estas tecnologías permearon nuestras vidas de una manera tal que ya son prácticamente inseparables. En ese contexto, el surgimiento, la difusión y el uso de Inteligencia Artificial (IA) se presentan como un paradigma tecnológico capaz de automatizar procesos diversos y hacerlos más eficientes. ¿De qué es capaz la IA? ¿Qué habilidades y competencias requiere el diseño de IA? ¿Y su uso? La IA ¿es un tema exclusivamente tecnológico? ¿Qué derechos humanos están en juego a partir de su uso? ¿Cuáles son las tensiones que (re) surgen o se profundizan respecto a los Derechos de autor y la propiedad intelectual de obras a partir de los avances tecnológicos en el campo de la Inteligencia Arti-

ficial? Estas y otras preguntas fueron indagadas a lo largo de esta propuesta.

142. La programación y la robótica en la escuela. Silvia Susana Escobar | Colegios Varios – Capacitadora | [1.B] Entornos digitales y tecnologías
El presente trabajo aborda cómo integrar la programación y robótica en las escuelas utilizando herramientas digitales, desenchufadas, simuladores y equipamientos físicos. La importancia del pensamiento computacional y la forma de resolver situaciones problemáticas elaborando una buena estrategia de solución.

143. Composición algorítmica y relaciones sistemáticas en la arquitectura. Gustavo Leonardo Fornari, Andrea Carnicero, German Anido | Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UNLP | [5.H] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar
Investigamos metodologías y técnicas de composición algorítmica aplicadas a la arquitectura, reconociendo la importancia de comprender los sistemas subyacentes. Conjuntamente con nuestros alumnos generamos producciones algorítmicas que revelan la lógica esencial de las estructuras relacionales, permitiéndonos intervenir en el código general de la obra. Con el diseño de modelos matemáticos, manipulamos patrones, generamos sistemas dinámicos y desarrollamos nuevas estrategias basadas en algoritmos. La manipulación de las relaciones sistémicas nos abre un abanico de posibilidades para proyectos abiertos y procesuales, donde el algoritmo y el diseño se entrelazan, generando múltiples alternativas estéticas y una metodología enriquecedora para el entorno educativo.

144. Análisis de rendimiento académico en entornos virtuales: cátedra higiene laboral. Gustavo Fornés | Universidad Nacional de la Patagonia Austral | [5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar
Este trabajo examina el rendimiento académico de estudiantes en la cátedra de Higiene Laboral 1 a través del enfoque de Blended Learning. Mediante el uso de la encuesta “COLLES”, se evalúan dimensiones clave, como la Relevancia, el Pensamiento Reflexivo, la Interactividad, el Apoyo del Tutor y el Apoyo de los compañeros. Los resultados permiten obtener una primera impresión del impacto de los entornos virtuales y tecnologías en el aprendizaje de los estudiantes en las carreras de Higiene y Seguridad en el Trabajo de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral, Santa Cruz, Argentina.

145. Gamificación y habilidades blandas. Sonia Frasca | [2.F] Creatividad en el Aula
El presente trabajo es una experiencia áulica con alumnos de 3er año del Colegio Regina Adoratrices situado en la ciudad autónoma de Buenos Aires. Dentro del marco de la materia Economía se trabajó en forma integral con el objetivo de reforzar contenidos propios de la materia, vinculados con el desarrollo de habilidades blandas, útiles para la vida. ¿Qué hizo posible este aprendizaje significativo? ¿Qué aspectos permitieron que suceda un aprendizaje integral? Es una propuesta que invita a seguir pensando experiencias áulicas que acorten la bre-

cha entre el mundo académico y el mundo profesional, mediante el desarrollo de habilidades personales para su futuro próximo.

146. Mitología grecolatina para la educación ambiental en nivel secundario. Fátima Iribarne | UBA USAL | [2.F] Creatividad en el Aula

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

147. Compartiendo experiencias a toda la comunidad educativa. Micaela Kleiman | ORT Argentina | [2.C] Creatividad en el Aula

Este espacio propone abordar estrategias de formación continua asociada a temáticas de educación y tendencias con impronta tecnológica. El foco está puesto en la producción de conocimiento compartido y en comunidad sobre metodologías, materiales y recursos destinados a promover la innovación en las aulas de primaria y secundaria. Actualmente nuestro newsletter NEO, co creado por 3 áreas de tecnología educativa de la Escuela ORT Argentina, llega a una comunidad de más de 8000 personas de 13 países y se encuentra en constante expansión. A su vez contamos con un sitio que permite explorar ediciones anteriores en base a sus temáticas y una recursora con más de 500 sitios y herramientas 2.0 para usar en propuestas didácticas.

148. Identidad en construcción. Caminos de búsqueda y transformación. Un proyecto para pensar la multiplicidad de la identidad. Carolina Kurz | ORT | [2.B] Creatividad en el Aula

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

149. Cómo nos paramos los docentes frente a la inteligencia artificial. Andrea Lopez Lluch | [2.C] Creatividad en el Aula

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

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

150. O uso do genially: Desafios e potencialidades na elaboração de atividades interativas Nathalie Minuzi | Universidad Federal do Rio Grande do Sul | [2.A] Creatividad en el Aula

Este estudo tem como objetivo identificar os desafios e as potencialidades na construção de atividades interativas utilizando a ferramenta Genially em um curso de licenciatura. O Genially é um site para a criação colaborativa de conteúdo visual digital. Apresentase em uma versão gratuita, em que podem ser elaborados diversos tipos de materiais, como: infográficos, apresentações, mapas, recursos multimídias, entre outros que podem apoiar os docentes e discentes na construção de atividades. É importante que os futuros professores se apropriem tanto em nível pedagógico como tecnológico de ferramentas digitais que possam auxiliar na elaboração de práticas pedagógicas que engajem os estudantes, promovendo a leitura, pesquisa e escrita. Nesse sentido, as atividades interativas atendem a demanda de diversificar o processo de ensino e aprendizagem, tornando o mais lúdico, participativo e colaborativo. Como metodologia, utilizou-se uma abordagem qualitativa do tipo estudo de caso. Nesse sentido, participaram 16 estudantes de graduação de uma universidade pública brasileira. Para tanto, foi proposto aos participantes uma tarefa que consistiu em construir uma atividade interativa utilizando a ferramenta Genially. Como instrumento para coleta de dados, foi feito o registro das atividades através da plataforma da Rede cOOperativa de Aprendizagem (abreviado: ROODA). Como principais resultados, destacase que foram apresentados um total de 16 trabalhos, sendo 7 atividades com ênfase em recursos multimídia, 6 quizzes e 1 apresentação. Com base nestas entregas, observouse que estes participantes vislumbraram a possibilidade de construir por meio do Genially atividades com um formato mais interativo de suas práticas pedagógicas. Constatouse também, que o uso desta ferramenta possibilitou que os alunos de licenciatura pudessem perpassar por várias etapas, desde o planejamento até a execução da atividade associandoa com objetivos de aprendizagem e conteúdos curriculares. Além disso, destacase que o uso da ferramenta Genially não requer conhecimentos prévios de design e programação. Portanto, os estudantes conseguem criar seus próprios conteúdos e adaptá-los à sua realidade, contexto em que estão inseridos.

151. Diseños educativos virtuales en posgrado UNPA: Análisis y enfoque. Patricia Molina | Universidad Nacional de la Patagonia Austral | [5.F] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La Universidad Nacional de la Patagonia Austral es parte de la transformación educativa, adaptándose a la era digital desde sus comienzos. Las propuestas de formación

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

152. Espacio empatizando. Derribando barreras. Marcelo Ranzoni | Escuelas ORT | [2.F] Creatividad en el Aula Empatizando tiene por objetivo principal motivar a nuestros estudiantes a desarrollar proyectos de impacto social positivo vinculándolos con instituciones o sectores de la población donde el aporte de su proyecto puede lograr una transformación significativa a una necesidad social, este espacio acompaña a los estudiantes en todo el ciclo superior de nuestra escuela secundaria. Los objetivos de Empatizando están centrados en derribar barreras desde el conocimiento, además de sensibilizar y concientizar a nuestros estudiantes, los motiva a desarrollar proyectos que involucren no sólo numerosos contenidos académicos, también la empatía puesta en acción, y los interpela como actores del cambio.

153. La interdisciplinariedad en el nivel superior. Guadalupe Rodríguez, Silvina Romero | Universidad CAECE | [5.B] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar En la Licenciatura en Educación (Ciclo de Complementación Curricular) de la Universidad CAECE, se considera que el trayecto formativo debe dar cuenta, desde su inicio, de la construcción de las competencias identificadas en el perfil del egresado y se propician proyectos interdisciplinarios enfocados hacia la solución de problemas, integrando experiencias pedagógicas con conocimientos teóricos. Desde dos asignaturas se presenta un trabajo final interdisciplinario, donde los/as estudiantes aplican los conocimientos adquiridos en ambas cátedras y vinculándolas con el ejercicio de la profesión: un caso de asesoría pedagógica.

154. Prácticas pedagógicas postpandemia. Guadalupe Rodríguez, Silvina Romero | Universidad CAECE | [5.A] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar Esta investigación se propuso analizar las prácticas pedagógicas adoptadas por los docentes universitarios en la post pandemia, en una universidad argentina. La misma se realizó con el propósito de elaborar aproximaciones conceptuales y metodológicas para aportar al cuerpo de conocimientos y para contribuir a la discusión sobre el tema, a partir de la exploración sobre si se ha innovado en las prácticas pedagógicas durante el 2022 y la indagación de las razones en dichas elecciones.

155. Evaluación formativa digital: acompañar y retroalimentar el aprendizaje con tecnología. María Isabel Salinas | Universidad Católica Argentina - Departamento de Educación | [5.A] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar La ponencia se refiere a la experiencia que se desarrolla en los Profesorados de Educación Inicial y de Edu-

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

156. El cerebro mágico. Frank Bready Trejo | Independiente | [2.G] Creatividad en el Aula

Un acercamiento a la educación a las artes visuales a través del desarrollo personal y con un enfoque neurocientífico. Nos adentraremos a entender cómo funciona el cerebro, qué áreas se estimulan en la etapa inicial del aprendizaje del dibujo y la pintura y su relación con los estímulos de energía a través de los discos de energía o chakras. (*) Artista, gestor cultural y escritor. Vive y trabaja en Argentina. Fundó el Colectivo Yacucy en Trazos desde el 2012 donde desarrolla eventos culturales nacionales e internacionales apoyando al arte joven en su país. ESTUDIOS, Diplomado en Museo, Educación y Cultura por el Archivo Regional de folklore del Estado Yacucy - 2021. Especialización en Arte Contemporáneo en Arte cámara tutor de la Cámara de Comercio de Bogotá - 2016. Estudios en Artes Plásticas en la Universidad Centrocidental Lissandro Alvarado - 2014. Bachiller en Artes Plásticas, Escuela de Artes Plásticas y Aplicadas «Carmelo Fernández».- 2010

157. Gestión de la enseñanza de adultos en educación superior. María Vergara Aibar | FIC- Minist Educación | [2.H] Creatividad en el Aula

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

158. Sobre o texto de Paulo Freire: Ensinar exige saber escutar. Thais Vieira | Universidade Federal do Espírito Santo – Brasil | [5.H] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

159. Proyecto integrador: Campaña producto premium con responsabilidad social. Mónica Antúnez | [2.H] Creatividad en el Aula

Desde la asignatura Publicidad 2 se realiza una comunicación integral, como una campaña para todos los medios tradicionales y digitales, y con la aplicación de diferentes herramientas, vista como campaña de 360°. Es por ello que la planificación de medios y estrategias de comunicación incluyen todos los tipos de medios, eligiendo por supuesto, los más adecuados para nuestro target objetivo y además para la responsabilidad social elegida por los estudiantes.

160. Herramientas tecnológicas para la evaluación de los aprendizajes. Lorena Verónica Belfiori | [5.I] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

161. El aula: El escenario para trabajar en equipo. Sandra Cabrera | [2.L] Creatividad en el Aula

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

162. Plena Moon Educación: Un viaje a la luna en audio-libro. Verónica Caputi, María Virginia Romero | Instituto Victoria Ocampo | [2.L] Creatividad en el Aula

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

163. Estilos de enseñanza-aprendizaje en la ETP: Propuesta de implementación. Marcela Carrivale, Juan Ignacio Cornaglia, Ivan Vidal | Universidad del Gran Rosario | [5.F] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

164. Metaversos. Marisa Elena Conde, Andrea Rocca | [1.F] Entornos digitales y tecnologías

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

165. Inclusión a colores. Lita Ana Domínguez Araujo | UNIFRANZ | [2.K] Creatividad en el Aula

La educación especial debe estar diseñada para atender las necesidades que presenta cada niño, se trata de una formación integral para el apoyo y el desarrollo de su personalidad, capacitándolo para su inserción en la sociedad, propiamente en el mundo laboral. Desde la universidad ¿Cómo podemos apoyar?, trabajando desde las aulas y/o en el Centro de educación especial de niños con capacidades diferenciadas. Es parte de nuestra misión como carrera de Diseño la solución de necesidades de nuestra sociedad.

166. Docência em publicidade e propaganda & análise de tendências: Um relato experiencial. Alessandro Felipe | Universidade Federal de Santa Maria UFSM Brasil | [5.G] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

167. Estrategias de enseñanza en entornos formativos de escuelas técnicas secundaria Edgardo Matias González, Elisabet Gamboa | Universidad del Gran Rosario | [5.F] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

Esta investigación centra el análisis en estrategias de enseñanza del aula taller de Escuelas Secundaria Técnicas

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

168. Una experiencia con chatbots en la clase universitaria. María Cristina Kanobel | Universidad Tecnológica Nacional | [1.D] Entornos digitales y tecnologías

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

169. Como mejorar la inteligencia emocional de los estudiantes de clases virtuales mediante estrategias creativas de comunicación no verbal e inteligencia artificial. Karen Johana Liévano Espinosa | Corporación Unificada Nacional | [2.J] Creatividad en el Aula

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

170. Desafíos tecnopedagógicos en la educación postpandémica. Marcelo Daniel Lo Pinto | ESEA Lola Mora | [5.I] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

171. Visión multidimensional del desarrollo de competencias del Siglo XXI: Diseñando el aprendizaje con AI. María Cristina Martínez Bravo | Fundación Telefónica Ecuador | E-ducadores de Perfil T del mundo

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

172. Yo, Maker. Nadia Mir | Colegio Gral Belgrano | [1.D] Entornos digitales y tecnologías

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

173. Una pregunta porosa. Francisco Negri | [5.I] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

174. Análise cienciométrica: Reflexões e possibilidades da tecnologias digitais no proeja. Luane Nunes Trindade, Claudia Smaniotto Barin | Universidade Federal de Santa Maria-Brasil | [2.H] Creatividad en el Aula

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

175. Formação de professores para educação profissional: Uma análise cienciométrica. Luane Nunes Trindade (*), Claudia Smaniotto Barin | Universidade Federal de Santa Maria-Brasil | [5.I] Pedagogia e Investigação Interdisciplinar

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

176. El alumno mentor. Retroalimentación entre pares. María Laura Spina | [2.M] Creatividad en el Aula

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

177. La oratoria en las aulas: estrategias y situaciones de enseñanza en nivel superior. Andrea A. Steiervalt | Universidad de San Andrés | [2.H] Creatividad en el Aula

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

178. Análisis, desde la perspectiva de género, de la serie Queenmaker. Lorena Steinberg, Ángeles Marambio | [5.I] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

La siguiente ponencia da cuenta sobre el análisis de un exponente textual que permite evidenciar las estrategias discursivas que se utilizan en la ficción, y que a su vez posibilitan realizar una analogía en el campo profesional de las Relaciones Públicas, logrando un eficiente recurso didáctico para la enseñanza de esta disciplina. Dicha ponencia retoma un Proyecto de Investigación en el que venimos trabajando, cuyo objetivo es el de profundizar el análisis, desde la perspectiva de género, de un exponente textual para dar cuenta de la representación de la mujer como protagonista del proceso de toma de decisiones en distintos ámbitos: empresariales, políticos, en los medios. Es por esta razón que este tipo de análisis debe contemplar un abordaje desde las conceptualizaciones de la Sociosemiótica, la problemática de género y las Relaciones Públicas. Se hará foco también en los estereotipos que circulan en torno a la maternidad. Se tomará la serie Queenmaker, dirigida por Oh Jin-seok. En esta serie se representa a la mujer en relación a la idiosincrasia de la sociedad y la cultura reinante, con lo cual, la contrastación con las investigaciones precisas cobra vital significación para continuar perfilando las invariantes en las operaciones significantes de representación de la mujer coreana en las series. Desde un enfoque de la Teoría de los Discursos Sociales de Eliseo Verón (1993 [1988]), el estudio consiste en el relevamiento de los tres órdenes de configuración significativa a partir de la descripción de operaciones icónicas (referidas a imágenes visuales), indiciales (referidas a marcas audiovisuales, sonoras, gestuales y verbales) y simbólicas (referidas tanto a marcas lingüísticas como a convencionalizaciones sociales). En particular, se llevará adelante un análisis en producción, esto es, un análisis que puede describir la gramática de producción de los exponentes textuales anteriormente mencionados, a partir de los cuales se puede inferir “un campo de efectos posibles de sentido” (Verón, 1993: 20).

179. Aprender metodología arqueológica a través de la simulación. Prospección arqueológica. Leticia Tobalina Pulido, Vanesa Trevín Pita | Incipit CSIC – España | [2.L] Creatividad en el Aula

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

180. Efectividad de los chatbots potenciados con IA como herramienta de apoyo a la creatividad y aprendizaje activo en la educación superior. Gustavo Alcántara, Aracelli Muñoz | Universidad de Santiago de Chile | [1.C] Entornos digitales y tecnologías

La investigación “Efectividad de los Chatbot Potenciados con IA como Herramienta de Apoyo a la Creatividad y Aprendizaje Activo en la Educación Superior” analiza y experimenta por medio del estudio de caso y la técnica de observación participante cómo los chatbot potencia-

dos con IA sirven como herramienta de apoyo para el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje activo en estudiantes universitarios. Los resultados mostraron mejoras en la resolución de problemas e incentivos en la generación de ideas innovadoras de manera más rápida, aunque requiere del dominio de una buena escritura de prompt y de la toma de decisiones de los usuarios participantes. Los Chatbot con IA se valoran como herramientas útiles para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior.

181. La identidad narrativa en la post pandemia y el nuevo paradigma social. María Allande | IURP | [2.O] Creatividad en el Aula

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

182. Concepción del producto alrededor de lo típico y tradicional. Rafael Ángel-Bravo | Corporación Universitaria Autónoma de Nariño | [2.E] Creatividad en el Aula
Comprendiendo el producto y su empaque, más allá de la estética y la funcionalidad, en una valoración desde lo tradicional y lo patrimonial. Se plantean diversas propuestas para el empaquetado y comercialización de diversos productos de carácter alimenticio, propios de la región de Cotopaxi, en Ecuador. A partir de la exposición teórica y un ejercicio de creación, orientados a estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con base en los procesos investigativos desarrollados en la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, se busca comprender la resignificación cultural de estos productos y emprender procesos de diseño necesarios para su venta y distribución.

183. De la pizarra a la pantalla: Producción de materiales educativos. Cristian Martín Arellano, Adriana Mallo | Universidad Nacional de San Luis | [2.C] Creatividad en el Aula

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

184. Condiciones de accesibilidad y apropiación de las TIC en el nivel superior. Mariana Arroyo, Lucrecia Agustina Sotelo, Juana de las Mercedes Piñero | [5.A] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

185. Gamificación en el aula: Relato de experiencia pedagógica. Nadia Laura Belloni, Agustín Orts | UNR | [2.C] Creatividad en el Aula

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

186. Uso de TICS en tutoría de pediatría en medicina. Nadia Laura Belloni | FCM UNR | [2.B] Creatividad en el Aula

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

187. Visualización de datos: diferentes registros de representación con python. Fabián Berini | IMB | [1.C] Entornos digitales y tecnologías

Las nuevas tecnologías marcan de muchas maneras el ritmo y las formas de vínculo social. En el ámbito educativo, las NTICx generan espacios donde la información y los modos de operar con ella, ameritan la reflexión de los actores institucionales que la manipulan. En ese contexto, presentaremos algunas herramientas vinculadas al manejo de Python, y las diferentes plataformas y vistas

que permiten visibilizar los datos que por ese lenguaje de programación transitan. En particular nos interesa mostrar diferentes registros de representación (para eso datos), intentando motivar a los docentes a incorporar nuevas herramientas en sus experiencias de enseñanza y aprendizaje.

188. Visualización de datos: diferentes registros de representación con python. Fabián Berini, Elsa Reye | IMB | [1.A] Entornos digitales y tecnologías

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

189. Mentimeter: Una herramienta interactiva para la educación superior. Karina de Lima, Cristian Secul Giusti, Mariela Viñas, Camila Vallefin | Universidad Nacional de La Plata | [5.B] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

190. En clave de hibridación, tecnologías inmersivas para pensar el futuro de la enseñanza y el aprendizaje en educación superior. Paola Dellepiane | UTN | [5.E] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

191. Santiago. A resistencia da fala. Fernando Manuel Doural | Instituto Argentino Gallego Santiago Apóstol | [2.I] Creatividad en el Aula

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

192. Ciencias sociales en la escuela secundaria: Prácticas de enseñanza ¿innovadoras? Orientadas al logro de aprendizajes significativos. Gimena Inés Fernández | FACSO-UNCPBA DGCyE DIPREGEP | [2.F] Creatividad en el Aula

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

193. La inteligencia artificial como aliada de la práctica docente. Pedro Figueroa | Universidad Nacional de Córdoba | [1.C] Entornos digitales y tecnologías

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

194. Tendiendo puentes entre disciplinas. Interdisciplinariedad en el nivel superior. María Eugenia Folledo, María de los Angeles Vergara Aibar | [2.E] Creatividad en el Aula

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

cusión la interdisciplinariedad, desde el entramado de nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje caracterizada por nuevos tiempos tecnológicos y socio-culturales.

195. Biografías danzadas. Integrando el idioma inglés y la danza para interpretar personajes. María Eugenia Folledo | [2.D] Creatividad en el Aula

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

196. Trabajo académico y elementos paratextuales: funciones del título y subtítulo. María Paula Gago | [2.D] Creatividad en el Aula

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

197. Estrategias de enseñanza en entornos formativos de escuelas técnicas secundarias de la provincia de Santa Fe. Elisabet Gamboa, Edgardo Matías González Zarate | Universidad del Gran Rosario | [5.J] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

198. Gamificación EJA. José Antonio García Cano | Secretaría de Educación Pública | [5.B] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

El siguiente proyecto de índole cuantitativo presenta los resultados obtenidos de una investigación realizada con docentes e instructores de diferentes regiones de México. Esta investigación tuvo como objetivo analizar si el Modelo de Gamificación EJA favorece el proceso de evaluación formativa para la gestión del aprendizaje.

199. Reinención y ensambles. Sebastián Guglielmone | ISFDyTN°42 | [2.A] Creatividad en el Aula

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

200. El valor de la creatividad dentro del aula en la era de la tecnología. Patricia Iurcovich | [2.E] Creatividad en el Aula

El valor de la creatividad dentro del aula en la era de la tecnología. Hablamos de inteligencia artificial, nos referimos al chat y GPTedicamos horas capacitando a alumnos y docentes de colegios secundarios y universidades. Lo que tal vez no tenemos en mente es cómo trabajar la creatividad en los alumnos y el pensamiento crítico frente a la formulación de estrategias en diversas disciplinas. Ser creativo no remite estrictamente al desempeño de actividades creativas sino a cómo sabemos reflexionar, cómo relacionamos y articulamos la información con la realidad. Los alumnos no viene con este entrenamiento y muchos de los docentes tampoco con lo cual más que temer a las respuestas que da la tecnología y la inteligencia artificial deberíamos repensar que tipo de pensamiento buscamos aún con el aporte de la tecnología.

201. Centro de innovación educativa y excelencia profesoral – UNIMINUTO. Luis Francisco Lara Naranjo, Lizedh Nayive Martínez Páez, Deiby Stiwens Bernal Rojas, Elkin Estewar Sanchez Avilan | Corporación Universitaria Minuto de Dios | [1.B] Entornos digitales y tecnologías

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

202. Reflexiones sobre la masificación tecnológica en educación básica regular de Perú: ¿Por qué fracasaron los programas Huascarán, OLPC y CRT?. Carlos David Laura Quispe, Luis Alberto Almanza Ope | Universida-

de Federal de Uberlândia – Perú | [5.A] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

203. Del repositorio al aula expandida. Repensando el aula virtual. María Lucía Lopetegui | Instituto del profesorado Sagrado Corazón | [5.H] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

204. De la pizarra a la pantalla: producción de materiales educativos. Adriana Mallo, Cristian Arellano, Cristian Arellano | [5.A] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

205. Necesidades formativas pra prácticas inclusivas na EPT. Jairo Manzoní Rodrigues, Claudia Smaniotto Barin | Universidade Federal de Santa Maria – Brasil | [5.E] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

real vivenciado - necessidade de formação docente para educação inclusiva - discute-se os princípios de design para a proposição de espaços de formação docente com vistas às práticas inclusivas.

206. Centro de innovación educativa y excelencia profesoral. Lizedh Nayive Martínez Páez | Corporación Universitaria Minuto de Dios

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

207. Efectividad de los chatbots potenciados con IA como herramienta de apoyo a la creatividad y aprendizaje activo en la educación superior. Aracelli Muñoz, Gustavo Alcántara | Universidad de Santiago de Chile

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

208. La IA y el impacto en la generación de conocimiento. Claudia Patricia Navarro Bolívar | Institución Universitaria Americana | [1.B] Entornos digitales y tecnologías Esta ponencia trata el caso y experiencia del uso del ChatGPT en la Ingeniería de Sistemas, y su uso en la generación de un pensamiento crítico frente a su uso en la programación orientada a objetos, los sistemas operativos y la gestión de la tecnología informática. La metodología de esta investigación es de tipo descriptiva, pues se diseñaron y aplicaron instrumentos de interacción con la inteligencia artificial, con el fin de optimizar un grupo establecido de prompts, tendientes a obtener la mayor certeza de uso de la inteligencia artificial, condicionándola a temas puntuales tratados en el aula.

209. Turistas en nuestra ciudad. Sabrina Pais | Colegio Santo Tomás de Aquino | [2.D] Creatividad en el Aula Realizar visitas guiadas puede aportar mucho para la cultura general de un adolescente: puede despertar su curiosidad por temas desconocidos y hasta un sentimiento de pertenencia, cuidado y amor por lo propio (si hablamos

de un circuito local). Pero, si esa visita es realizada (planificada e implementada) por los estudiantes, va a resultar un escenario provechoso para entender que el espacio de aprendizaje no es exclusivamente el aula. A través de este proyecto se busca acompañar el conocimiento disciplinar con el desarrollo de dos aptitudes: interacción social, porque los alumnos trabajarán en equipos y se evaluarán entre sí y la ciudadanía efectiva, porque conocer la Historia, Política y Geografía locales (CABA) es el primer paso para que estos jóvenes ciudadanos se involucren en los asuntos comunes.

210. Reinventar el aula virtual en la formación de nivel superior. Paula Podesta | Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N° 15 | [5.I] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

211. Identidades invisibilizadas: Miradas pedagógicas sobre la literatura desde un enfoque de derechos. Verónica Rafaelli | CELYC FAHCE UNLP | [2.A] Creatividad en el Aula

La presente ponencia propone la reflexión sobre dinámicas de trabajo áulico que aspiran a metonimizar los objetivos y lógicas transversales fundantes de los espacios curriculares atinentes a la literatura en lengua extranjera en el espacio didáctico, a la vez que a poner en aula las conceptualizaciones institucionales propias de diálogos fluidos y multiplicantes entre marcos teórico-metodológicos y experiencias de lectura y análisis necesariamente en interacción. Se parte de una concepción de la actividad artística y literaria como acción de expresión y voluntad político-creativa, directamente vinculada con la acción humana de marco cultural situada en un contexto social e histórico singular. Así, y en la convicción de que toda acción humana volitivamente inspirada es acción política, se alinea la propuesta temática apuntando con Rancière (2011: 16) que «la actividad política reconfigura el reparto de lo sensible. Pone en escena lo común de los objetos y de los sujetos nuevos. Hace visible lo que era invisible, hace audibles a seres parlantes a aquellos que no eran oídos sino como animales ruidosos». En este visibilizar lo invisible y audificar lo inaudible, es de interés a la presente reflexión centrarse en la búsqueda y vindicación de las identidades marginalizadas en la historia-cultura, víctimas espectrales y silentes de opresiones coyunturales y sistemáticas naturalizadas, que toman voz y fuerzas emergiendo en las obras de creación como puntos de escape seguros. El análisis literario por medio de la lectura detenida y la perspectiva crítica es motor propicio a este objeto; lo acompaña el análisis lingüístico-discursivo de

la materia textual que habilita el trabajo sobre un fenómeno de creación en sus múltiples niveles de significación. Se invita entonces a establecer lazos conceptuales y metodológicos transversales con materias de cursada concomitante o anterior, beneficiando el análisis con los aportes de la lingüística, el análisis discursivo y la teoría de géneros; a la vez se procura crear las condiciones para que las competencias desarrolladas sobre los contenidos se conviertan posteriormente en estrategias de análisis que enriquezcan los recursos de la caja de herramientas académica que tomará máxima relevancia en años posteriores en los espacios de formación específica en docencia, traducción e investigación.

212. Creación colaborativa audiovisual: indagar el propio medio comunicacional Matías Atuel Rodríguez | Escuela superior y secundaria Normal n°1 | [2.C] Creatividad en el Aula

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

213. Docentes y alumnos con el rol de antropólogos. Mariana Rossi | [2.N] Creatividad en el Aula

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

214. Mentimeter: Una herramienta interactiva para la educación superior. Cristian Secul Giusti | [2.G] Creatividad en el Aula

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

215. Narrativa transmedia en la universidad: Estado de la cuestión en México y Argentina. Luis Sujatovich | Siglo 21 | [5.A] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

216. El cómic como recurso educativo y de divulgación en arqueología. Leticia Tobalina Pulido, Setefilla Jiménez Velasco | Incipit, CSIC | [2.H] Creatividad en el Aula Gracias a la colaboración entre la Escuela de Artes Dionisio Ortiz (Córdoba, España) y el Incipit, CSIC (España), se ha realizado un pequeño cómic de 6 páginas que ilustra el día de la arqueología. Este recurso, muy empleado en otras disciplinas como vía de divulgación y educación, no está muy desarrollado todavía para la disciplina arqueológica. Así, en esta comunicación se presentará el proceso de creación del cómic, los problemas encontrados y el resultado final del mismo. Se hará hincapié en los recursos empleados para mantener la rigurosidad científica pero también divulgativa.

217. Evaluación del aprendizaje y emociones en el aula. Mónica Valenzuela | UCA | [2.E] Creatividad en el Aula Las emociones desempeñan un papel crucial en el aula y tienen una influencia significativa en el proceso de evaluación. Aquí hay algunas formas en las que las emociones y la evaluación se conjugan: Motivación: Las emociones positivas, como el interés, la curiosidad y la alegría, pueden aumentar la motivación de los estudiantes para participar activamente en el proceso de aprendizaje y, en última instancia, en las evaluaciones. Por otro lado, las emociones negativas, como el miedo o la ansiedad, pueden disminuir la motivación y afectar el rendimiento en las evaluaciones. Retención de información: Las emociones pueden influir en la capacidad de los estudiantes para retener y recordar información. Las emociones positivas pueden facilitar la codificación y recuperación de conocimientos, lo que puede tener un impacto positivo en los resultados de las evaluaciones. Por el contrario, las emociones negativas pueden interferir en la retención de información y afectar el rendimiento en las evaluaciones. Percepción de la evaluación: Las emociones también pueden influir en cómo los estudiantes perciben las evaluaciones. Si los estudiantes sienten que la evaluación es justa, relevante y les brinda oportunidades de aprendizaje, es más probable que experimenten emociones positivas hacia ella. Por otro lado, si perciben la evaluación como injusta o amenazante, es más probable que experimenten emociones negativas que pueden afectar su rendimiento. Retroalimentación y autoevaluación: Las emociones desempeñan un papel importante en la forma en que los estudiantes reciben y procesan la retroalimentación. Las emociones positivas pueden faci-

litar la aceptación de la retroalimentación y promover la autorreflexión y el crecimiento. Las emociones negativas, si no se gestionan adecuadamente, pueden obstaculizar la capacidad de los estudiantes para recibir y utilizar la retroalimentación para mejorar su rendimiento. En resumen, las emociones y la evaluación están estrechamente relacionadas en el aula. Es importante tener en cuenta el impacto emocional que las evaluaciones pueden tener en los estudiantes y crear un entorno que promueva emociones positivas y apoye el bienestar emocional de los alumnos durante el proceso de evaluación.

218. Mentimeter: Una herramienta interactiva para la educación superior. Camila Vallefin | UNLP | [5.H] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

219. El valor de ser un educador de perfil T. Cristina Velázquez | Instituto Padre Elizalde | E-educadores de Perfil T del mundo

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

220. Alquimia creativa de gestión áulica con tic en literatura inglesa. María de los Ángeles Vergara Aibar | ISFD Albino Sánchez Barros - La Rioja | [2.D] Creatividad en el Aula

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

221. Análisis del nivel de competencia en el uso de software de gestión en las carreras de economía y empresa en la Universidad del Norte. Mirtha Graciela Villagra Ferreira | Universidad Nacional del Norte | [2.E] Creatividad en el Aula

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

222. Mentimeter: Una herramienta interactiva para la educación superior. Mariela Viñas | FaHCE UNLP | [5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

223. Expandiendo el diseño para brindar una ESI accesible y universal. Andrea Wengrowicz | [5.D] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

224. Ciência, arte e tecnologia: Ensino e projetos em sala de aula. Rosangela Aparecida da Conceição | Escola Técnica Estadual Getúlio Vargas | [5.G] Pedagogía e Investigación Interdisciplinar

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

225. Educación abierta a través de mooc y webinars para la formación del profesorado: Estudio de caso. Jorge Balladares | Universidad Andina Simón Bolívar | [1.D] Entornos digitales y tecnologías

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

226. Desarrollo sistema de comunicación institucional - FCEF y NUNC. Manuel Bombheker | Universidad Nacional de Córdoba | [1.F] Entornos digitales y tecnologías

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

227. Inteligencia artificial en el aula, ¿una amenaza o una aliada?. Domingo Borba | Universidad Bolivariana del Ecuador | E-ducadores de Perfil T del mundo

La ponencia “Inteligencia Artificial en el Aula: ¿Una Amenaza o una Aliada?” examina el impacto de la IA en la educación. A través de un enfoque crítico y reflexivo, se analiza cómo la IA puede mejorar la enseñanza, personalizar el aprendizaje y aumentar la eficiencia en las aulas. Sin embargo, también se exploran preocupaciones sobre la pérdida de empleo docente, la privacidad de datos y la dependencia excesiva en la tecnología. Se invita a la audiencia a considerar el equilibrio entre aprovechar los beneficios de la IA y salvaguardar los aspectos huma-

nos esenciales en el proceso educativo, en busca de un enfoque integrador y ético.

228. Los potenciales del chatgpt en educación. Sabina Bozikovich, Flavio Espeche Nieva | Profesorado Consudec | [1.F] Entornos digitales y tecnologías

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

229. Aprendizaje orientado a proyectos para el diseño de sistemas interactivos como respuesta a problemáticas locales, en el curso interacción humano computador en la universidad autónoma de occidente, Cali – Colombia. Paola Andrea Castillo Beltrán | Universidad Autónoma de Occidente | [2.L] Creatividad en el Aula

En el marco de la asignatura Interacción Humano Computador se hace uso de la estrategia pedagógica de Aprendizaje Orientado a Proyectos (AOP), la cual permite articular los aprendizajes de la asignatura en torno al desarrollo de un proyecto basado en una problemática contextualizada, real y local permitiendo una aplicación real de la manera en lo harán como futuros profesionales, constituyendo una actividad auténtica. La disciplina de la Interacción Humano Computador está fundamentada en un conjunto de conceptos que se convierten en conocimiento funcional en la medida en la que los estudiantes los llevan a la práctica en el desarrollo de sistemas interactivos como propuesta de solución a dichas problemáticas.

230. Enseñanza del diseño gráfico con proyección social. Jairo Amadeo Choche Hernández | Universidad de San Carlos de Guatemala | [2.J] Creatividad en el Aula

La Universidad de San Carlos, la única universidad pública en Guatemala, mantiene un firme compromiso con la extensión universitaria como motor del progreso social. La Escuela de Diseño Gráfico desempeña un rol esencial al involucrar a los estudiantes en la aplicación práctica de sus conocimientos para resolver problemas y mejorar la calidad de vida de la sociedad. En este proceso, el papel del docente universitario cobra relevancia al estimular la creatividad y el pensamiento crítico, impulsando soluciones innovadoras en diseño que no solo cumplan objetivos académicos, sino que también impacten positivamente en la formación de personas comprometidas con la sociedad y sus necesidades.

231. Ecolkrause: Un mundo en Minecraft. María de la Paz Colla, Bárbara G. Iraola | E.T. n°1 D.E. 4 Otto Krause | [5.k] pedagogía e investigación interdisciplinar

Los estudiantes de 3° año de la especialidad Computación construyeron nuestra escuela en el videojuego Minecraft con un enfoque sustentable. Dadas las problemáticas ambientales y de la infraestructura pensada de nuestra escuela para el siglo XIX se propusieron soluciones ambientales y sociales para nuestra comunidad socioeducativa. Mediante el trabajo colaborativo se debatió sobre las problemáticas planteadas y se acordó abordar los siguientes ejes: Espacios verdes y biodiversidad Consumo responsable y gestión integral de residuos Movilidad sustentable y baja en carbono Energías limpias Cuidado del agua y vínculo saludable con los bienes hídricos Compromiso ciudadano Les dejamos una pequeña muestra del trabajo realizado.

232. Penumbras, ilusiones y sombras: Relatos en cajas de luz. Carlos Enrique Cordero Ramos | Universidad Dr. José Matías Delgado | [2.N] Creatividad en el Aula

La ponencia compartirá la experiencia de una plataforma académica de la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Cátedra Gráfica de Entorno con 9 años de trayectoria. La misma consiste en el diseño de cajas de luz a partir de planos seriados, arte matérico, estructuras de pared, imágenes escultóricas, así como las bases del shadow art, entre otros temas. También se trabaja el uso de diversos sistemas constructivos y fuentes de luz, con el objetivo de generar una imagen conceptual desde un género artístico: cine, escultura, música, teatro, pintura, literatura, etc., para aplicarse finalmente en una imagen publicitaria y presentado en un evento público.

233. Alfabetización mediática y formación docente: Propuesta didáctica para futuros profesores de idioma. Marina Falasca | INSPT UTN

Un docente bien informado está mejor preparado para tomar decisiones y contribuir a formar ciudadanos comprometidos a conformar una sociedad más responsable y justa. La presente ponencia resalta la urgencia de incorporar la alfabetización mediática en la formación docente y describe un proyecto destinado a futuros docentes de inglés en el que se utilizó la técnica de la etnografía colaborativa y nociones específicas del análisis del discurso para abordar un mismo tema a partir de distintas fuentes y desde distintas perspectivas. Las reflexiones de los futuros docentes destacan la necesidad de concientizar al estudiantado sobre los diferentes dispositivos y estrategias que se utilizan en la producción de textos. Asimismo, las conclusiones manifiestan la importancia de identificar posibles herramientas para analizar un texto en profundidad y orientar al estudiantado para reconocer los mensajes subyacentes.

234. Pensamento por analogias: aplicação da teoria do mapeamento estrutural no design Rodrigo Fernandes Pissetti | Centro Universitário Dom Bosco | [2.K] Creatividad en el Aula

Originária da Psicologia Cognitiva, a Teoria do Mapeamento Estrutural foi inicialmente proposta em 1983, obtendo significativos reflexos no campo educacional. Os múltiplos modos de conhecimento por analogia são inerentes à atividade cognitiva humana, e podem ser empregados com sucesso no pensamento indutivo e criativo da comunicação, design e arquitetura.

235. De la estética a la escena. Enfoque interdisciplinario entre artes visuales y danza. María Eugenia Folledo | [2.I] Creatividad en el Aula

En esta ponencia se describirá la experiencia interdisciplinaria que reunió a estudiantes de los profesorados de Artes Visuales y Danza del ISFD y TP de La Rioja, con la finalidad de fomentar el trabajo colaborativo en la creación de vestuarios y coreografías al explorar la influencia de la Bauhaus. Se realizará una reflexión sobre el proyecto, analizando los resultados obtenidos, las dificultades encontradas y los aprendizajes logrados. Se compartirá el proceso realizado en las etapas de sensibilización e introducción, de investigación y selección de referentes, de planificación y diseño, de ensayos y ajustes, y de puesta en escena y presentación final.

236. Práticas integrativas e inteligência emocional no mundo do trabalho. Thomaz Gonçalves de Almeida, Claudia Smaniotto Barin | Universidade Federal de Santa Maria | [5.G] Pedagogia e Investigación Interdisciplinar

As relações entre saúde e trabalho estão cada vez mais interligadas. Sabemos que o mundo do trabalho vem se modificando, quer em decorrência dos avanços tecnológicos, quer pelas novas necessidades da sociedade. Neste contexto, percebe-se a necessidade de desenvolvimento de inteligência emocional imbricada com as necessidades de formação de um cidadão. Nesta perspectiva, planejar e implementar as práticas integrativas complementares, já reconhecidas e institucionalizadas pelo Sistema Único de Saúde e recomendadas pelo Ministério da Saúde do Brasil, na formação profissional surge como uma importante estratégia para fomentar a saúde e inteligência emocional, numa perspectiva de não violência e gerência emocional.

237. Experiencias creativas en la etapa inicial del arquitecto en formación. Nestor Andres Guarnizo Sanchez, Mishell Paola Rubiano Pimiento | Universidad Santo Tomas | [2.M] Creatividad en el Aula

Experiencias Creativas en la etapa inicial del Arquitecto en formación. Una etapa crucial del estudiante de arquitectura en el primer semestre, descubre a partir de la teoría y metodología aplicadas en los talleres de diseño, conceptos y referentes que sirven de ejemplo para el desarrollo de numerosos ejercicios de composición que van ligados a la comprensión espacial de un objeto arquitectónico básico; en la construcción de los criterios en el proceso de diseño por parte de los estudiantes, se refuerza a partir de ejercicios compositivos, la exploración del color, la materialización de las formas, la función como elemento articulador de los principios ordenadores, todo esto consolidando una estructura importante que fundamenta la primera relación escala, objeto y entorno de un hecho arquitectónico.

238. Integrando chatgpt y las IA generativas en la enseñanza de la historia para el nivel secundario. Fabio Diego Gabriel Guzman | [2.K] Creatividad en el Aula

El impacto de los algoritmos generativos ha provocado un gran revuelo en la sociedad, iniciando diversos debates en torno a estos. Sin embargo, en la esfera de la educación, el debate fue opacado por otras urgencias co-

tidianas en la vida de las instituciones educativas. Así, el presente ensayo busca un intersticio entre esa cotidianidad, para repensar las prácticas de enseñanza en la disciplina de Historia para el nivel secundario, con el fin de integrar una nueva tecnología digital para enriquecer los aprendizajes. Dado a las potencialidades que se ofrecen con un sin número de herramientas con el fin fomentar el debate, el pensamiento crítico y la generación de proyectos digitales.

239. Aprendizaje de la hematología desde las nuevas tecnologías. Yusselly Márquez Benítez | Universidad de La Sabana- Colombia | [5.F] Pedagogia e Investigación Interdisciplinar

El análisis y reporte del extendido de sangre periférica, es una de las competencias del quehacer profesional del futuro Bacteriólogo en el área de Hematología; para su fortalecimiento se hace necesario el uso del microscopio. El estudiante no cuenta en todo momento con este recurso, por lo tanto, se presenta una alternativa basada en un Objeto Virtual de Aprendizaje que no limite el fortalecimiento de esta habilidad procedimental estrictamente a la presencialidad. Estudio cuasiexperimental antes y después con grupo control. Se analizó los resultados entre el grupo control que trabajo con el microscopio real y el grupo experimental que trabajo con el simulador, ambos grupos estuvieron bajos las mismas especificaciones. Los resultados fueron obtenidos a partir de diferentes variables como la condición académica, estrategia utilizada (microscopio real, simulador), resultados académicos y una encuesta de satisfacción. Esta es una herramienta que tiene la capacidad de adaptarse al ritmo del estudiante, y permite que puedan lograr los objetivos de aprendizaje.

240. Experiencias que enseñan a aprender haciendo. Valeria Natalia Morón | Escuela 781 |

Rol del Equipo de Gestión Escolar en el ABP: Nos importa destacar que en nuestra experiencia el equipo de gestión debe motivar a los docentes para que el ABP ocurra y comprometerse con cada equipo conformado, acompañando los avances y retrocesos, entendiendo que cada resultado (favorable/ desfavorable) suma a la enseñanza y favorece el aprendizaje profundo (Perkins, 2010). Las propuestas implementadas con nuestro modelo de ABP dan cuenta que los/as estudiantes expresan mayor interés hacia los contenidos que aprenden, reforzando la confianza y con esto la autonomía. Una persona motivada dará lo mejor de sí porque se siente valorada, a través del trabajo del director con el equipo docente se garantizan que los aprendizajes significativos ocurran en la escuela. El directivo también debe enseñar, poner en juego estrategias, prácticas, actividades que movilicen a los docentes a cambiar la realidad de las instituciones educativas (Blejmar, 2005).

241. Experiencias que enseñan a aprender haciendo. Ana Laura Ardiles, Valeria Natalia Morón | Escuela 781 | [2.H] Creatividad en el Aula

Rol del Equipo de Gestión Escolar en el ABP. Nos importa destacar que en nuestra experiencia el equipo de gestión debe motivar a los docentes para que el ABP ocurra y comprometerse con cada equipo conformado,

acompañando los avances y retrocesos, entendiendo que cada resultado (favorable/ desfavorable) suma a la enseñanza y favorece el aprendizaje profundo (Perkins, 2010). Las propuestas implementadas con nuestro modelo de ABP dan cuenta que los/as estudiantes expresan mayor interés hacia los contenidos que aprenden, reforzando la confianza y con esto la autonomía. Una persona motivada dará lo mejor de sí porque se siente valorada, a través del trabajo del director con el equipo docente se garantizan que los aprendizajes significativos ocurran en la escuela. El directivo también debe enseñar, poner en juego estrategias, prácticas, actividades que movilicen a los docentes a cambiar la realidad de las instituciones educativas (Blejmar, 2005).

242. Convivencia digital: Un desafío del nuevo panorama educativo. Solange Rodríguez Soifer | UTN | [2.C] Creatividad en el Aula

El actual escenario educativo nos impone nuevos desafíos. Entre ellos, la masificación del aula virtual, donde otros hábitos y reglas emergen distinguiéndose del aula presencial. ¿Cómo lograr que la virtualidad no implique distancia? En este trabajo se abordará la propuesta de construcción de un manual de convivencia digital y cómo impactó positivamente en dos ámbitos diferentes académicos.

243. Robótica, IA e impresión 3d- Estrategias didácticas innovadoras. Karina A. Sarro | Universidad Nacional de Moreno | [1.D] Entornos digitales y tecnologías

En las materias de taller intentamos tener siempre presente el concepto de aprender a partir de: “Hacer y reflexionar en el hacer”. Es importante hacernos preguntas que nos ayuden a ordenar y a clarificar ideas, organizar e intercambiar propuestas y plantear proyectos que nos conduzcan hacia una práctica significativa y hacia el objetivo esperado. Cabe mencionar que la intención fundamental de esta exposición es darles herramientas para que los docentes puedan implementar un cambio de paradigma en las prácticas educativas que implica tanto en estudiantes, como en docentes un desafío para llevar adelante propuestas pedagógicas innovadoras que favorezcan la construcción de conocimientos erradicando la apatía que se percibe en las aulas y la inquietud de los docentes ante el abordaje curricular en los núcleos de aprendizaje prioritarios (NAP) integrando la Programación, la Robótica, la IA y el universo 3D. Por consiguiente, es de suma importancia que tengamos muy presente la reconfiguración creativa de las futuras agendas educativas. Las mismas no se reducen a generar nuevos cronogramas y estipular diferentes períodos; sino que implica resignificar los tiempos en términos de diversas oportunidades para enseñar y aprender: tiempos intensivos y extensivos, en las aulas y en otros espacios, en presencia y de manera remota y atendiendo a las cronologías del aprendizaje.

244. Conocemos los objetivos de desarrollo sostenible con Mblock. Karina A. Sarro | Universidad Nacional de Moreno | [1.D] Entornos digitales y tecnologías

A través de la implementación de la Educación Digital, la Programación y la Robótica en las diferentes Instituciones Educativas se pretende reducir el desinterés y la

apatía escolar que se viene incrementando en los últimos años. Por lo tanto, es necesario desarrollar distintas propuestas y proyectos educativos que integren a la Educación Digital, la Programación y la Robótica empleando recursos tecnológicos y herramientas de trabajo que favorezcan la integración de las competencias digitales para el siglo XXI, necesarias en el mundo actual, para el abordaje curricular, como así también, permitirá reducir la brecha tecnológica posibilitando la comprensión y la construcción de nuevos conocimientos significativos y perdurables en el tiempo, a través del constructivismo, la tecnopedagogía y la interdisciplina.

245. Proyecto de intervención educativa con la comunidad. Sergio Scarafía | Colegio Superior San Martín | [2.] Creatividad en el Aula

Esta práctica educativa es realizada, a través del espacio curricular Metodología de Proyectos de Nivel Terciario buscando colaborar con la comunidad local. Los alumnos realizan sus prácticas de estudio mediante la aplicación de metodologías tradicionales y ágiles analizando emprendimientos potenciales, y asesorando a los emprendedores de la localidad en forma gratuita sobre la posible realización o no de los mismos. Luego presentan un informe al emprendedor sobre el plan de acción a seguir si así fuere pertinente, respondiendo, no solo a los lineamientos curriculares, sino a los aprendizajes impartido por el docente.

246. Educación física mediada por tecnología. Jaquelina Serrano | [2.M] Creatividad en el Aula

Las nuevas y mejores tecnologías facilitan el proceso de enseñanza por parte de los docentes, a su vez, generan un ambiente interactivo y significativo de aprendizaje en los estudiantes. Es importante que los profesores de educación física sean capaces de introducir y hacer uso de la tecnología educativa en el momento actual ya que la coyuntura ayudó a legitimar una opción pedagógica que tiene alta potencialidad. En esta ponencia, la idea es compartir experiencias para que los docentes de dicha disciplina incorporen tecnología para enriquecer dichas clases.

247. Taller de cine expandido en la Nueva Escuela Argentina de La Plata. Juan Manuel Velis, Lucía Emilia Brunand | Nueva Escuela Argentina | [2.L] Creatividad en el Aula

El Taller de Cine Expandido es un proyecto pedagógico que forma parte del espacio de talleres extraprogramáticos para alumnos del Nivel Inicial y Nivel Primario de la Nueva Escuela Argentina de La Plata. Presenta un enfoque didáctico que promueve una confluencia teórico-práctica en donde la dimensión praxiológica (Ferry, 2004) del quehacer áulico entra en relación con el eje maker y STEAM propiciado por la institución, siempre sosteniendo una perspectiva apropiativa y aproximativa hacia los contenidos (Lerner, 1995). La propuesta procura abordar conceptos concernientes a las artes audiovisuales y su articulación plástico-estética con el uso de las nuevas tecnologías impulsando dinámicas que apuesten a la resolución de problemas y el desarrollo de procesos de trabajo de manera colectiva y en comunidad. Para esto, el foco está puesto en la planificación de activida-

des en aras de potenciar la dimensión grupal a la hora de expandir la concepción de imaginarios audiovisuales; así como en poder vindicar una recuperación consciente de las transformaciones y devenires del dispositivo cinematográfico a través del tiempo. Esto último, que se conecta con la dimensión histórica del cine en tanto institución y lenguaje, discurso y técnica, nos sirve para resignificar la perspectiva epistemológica de las artes audiovisuales a la luz de los tiempos que corren, atravesados por las nuevas tecnologías, la hipermediatización y la alfabetización digital.

248. Tendiendo puentes entre disciplinas. Interdisciplinarianidad en el nivel superior. María de los Angeles Vergara Aiba, María Eugenia Folledo | ISFD Albino Sánchez Barros | [2.I] Creatividad en el Aula

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

249. Diseño de materiales didácticos digitales con DUA. María Laura Videla | Puertas de Sion y UCAECE | [2.J] Creatividad en el Aula

El diseño de materiales didácticos digitales es esencial en la educación a distancia porque permite crear experiencias de aprendizaje accesibles y significativas para todos los estudiantes. La obra de arte “La persistencia de la memoria” de Salvador Dalí es una metáfora poderosa para la idea de que el aprendizaje también puede ser relativo y subjetivo. Al igual que los relojes en la pintura de Dalí, el aprendizaje puede ser flexible y adaptarse a las necesidades de cada estudiante. Además, la originalidad y creatividad presentes en la obra de Dalí son características importantes en el diseño de materiales educativos atractivos y efectivos. En resumen, esta ponencia nos convoca a reflexionar sobre el diseño universal de aprendizaje en la elaboración de materiales para todos los niveles.

250. Y ahora el chatgpt, ¿y la enseñanza de la historia y las historias?. María Laura Videla | Puertas de Sion y UCAECE | [2.M] Creatividad en el Aula

La llegada abrupta del ChatGPT nos interpela a cada uno y cuál elemento nuevo, el movimiento y preocupación aparece. Frente a esto, el diseño de situaciones de aprendizaje en Historia se replantea y conjuga espacios para seguir enseñando contenidos históricos fomentando capacidades o habilidades. Aquí revisaremos algunas de ellas. Con o sin chatGPT será nuestra decisión.

251. Enseñar historia desde la innovación pedagógica y tecnológica. María Laura Videla | Puertas de Sion y UCAECE | [2.L] Creatividad en el Aula

El nuevo enfoque de la enseñanza de la Historia nos permite indagar en los contenidos sociales e históricos con nuevas miradas desde la innovación, el pensamiento de diseño y las nuevas metodologías ágiles. Enseñar y aprender historia desde la educación por capacidades es innovar.

252. El trabajo de taller y el entorno digital. Daniela Wegbraut | [2.K] Creatividad en el Aula

Tradicionalmente cuando trabajábamos en la modalidad taller en el aula, la dinámica se daba en torno a la experimentación del alumno interactuando con sus compañeros y apoyándose en el profesor. ¿Qué pasa cuando los alumnos incorporan la tecnología (iPad o computadora) en las clases? ¿Cómo cambia la dinámica de la exploración en el taller? ¿Cómo se puede incorporar estas herramientas al aula-taller para aprovecharlas de manera colaborativa?

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, brings together 22 academic articles corresponding to presentations presented in the XI Edition of the Interfaces Congress held on September 25, 26, 27, 28 and 29, 2023. The interventions address, among 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, impact actions in the community, new paradigms in the professional and work field, employability, work dynamics, Artificial Intelligence (AI) and emotion management.

Keywords: education - 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* N° 56, reúne 22 artigos acadêmicos correspondentes a apresentações apresentadas na XI Edição do Congresso Interfaces realizado nos dias 25, 26, 27, 28 e 29 de setembro de 2023. As intervenções abordam, entre 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, impacto ações na comunidade, novos paradigmas no campo profissional e de trabalho, empregabilidade, dinâmica de trabalho, Inteligência Artificial (IA) e gestão de emoções.

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

^(*) **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.

Intervención poética para visibilizar repertorios interculturales en una escuela secundaria de CABA

Fecha de recepción: junio 2023
Fecha de aceptación: agosto 2023
Versión final: octubre 2023

Manuel Martínez (*)

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

Palabras Clave: Interculturalidad – pedagogía – interdisciplina – EIB - nivel secundario

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 205]

Características de la comunidad de hablantes de la escuela

Se describen las etapas de implementación de un proyecto escolar interdisciplinario desarrollado en una escuela ubicada en el barrio de Palermo, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Uno de los objetivos generales fue visibilizar la interculturalidad dentro de la institución, debido a que a priori no tiene población indígena. Y está emplazada en un contexto urbano.

Se asume una perspectiva interdisciplinaria que busca puntos de encuentro entre disciplinas: “una convergencia de metodologías. Hay una frontera para estar territorialmente traslapados, y en un seguimiento interdisciplinario exitoso resulta una simbiosis. El objetivo es una visión holística o multidimensional del problema en cuestión.” (Boix Mansilla, 2017).

El proyecto tiene como protagonistas a las y los estudiantes de ciclo básico de secundario (primero y segundo año). Acompañados por sus docentes, asumen los roles y tareas propias de investigadores sociales. En una primera etapa se busca visibilizar las “lenguas” y repertorios de las y los hablantes de la comunidad educativa. Para obtener los datos que representan el insumo a partir del cual las y los estudiantes se involucran en las diferentes acciones previstas en el proyecto, se diseña un cuestionario para realizar una encuesta anónima con el objetivo de conocer las culturas y las lenguas con las que están en contacto las y los estudiantes. Esta actividad se lleva adelante de manera conjunta entre estudiantes y docentes con el objetivo de calibrar el instrumento. Se busca que tanto el registro como así también los términos utilizados sean adecuados y pertinentes

para hacer una consulta en una población juvenil. Se trabajó a partir de una muestra representativa. De un total de 833 estudiantes, contestaron de manera aleatoria 237 alumnas/os de primero a quinto año de ambos turnos. Los resultados invitan a pensar enfoques para abordar la diversidad cultural y lingüística.

Los primeros resultados del relevamiento realizado en 2022 mediante encuestas indican que se trata de un escenario que dista mucho de ser monolingüe. La respuesta a la pregunta “¿Dónde naciste?” muestra un escenario donde 21,2% proviene de Venezuela, casi 2% de China, 2% de India y cerca del 15% del alumnado indica que su lugar de nacimiento es Perú, por ejemplo. Luego, ante la pregunta que busca conocer “¿Qué lengua se usa con mayor frecuencia en tu casa?”, si bien el español es la respuesta mayoritaria, un 2% indica el Quechua y casi un 7% menciona al Guaraní. Y cuando se indaga “¿En qué lengua te retaban cuando eras chico?”: 8% responde Guaraní y 7% Quechua. Para el caso de esta segunda lengua, cuyo uso parecía menor, se revela que posee una mayor presencia al interior del hogar y, consecuentemente, dentro de los repertorios lingüísticos de las y los estudiantes. Tanto los retos como las palabras cariñosas -y otro tanto podría afirmarse de los secretos que los adultos desean dejar a resguardo de las personas pequeñas- se expresan en una variedad de lenguaje cercana a las emociones y sentimientos racionalizados. En esos intercambios comunicativos “aflora” o se hace evidente la lengua materna, que no siempre coincide con la que se usa con mayor frecuencia en contextos atravesados por prejuicios y desvalorización de la diversidad sociocultural. Las variedades lingüísticas