



UNIVERSIDAD ANDINA
SIMÓN BOLÍVAR
Ecuador

Revista Andina de Educación

<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree>

<https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.0>

Editorial

Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación

Towards new scenarios in Education. 2nd International Congress of Innovation and Technology in Education

Miguel Ángel Herrera-Pavo^a  , Verónica Orellana-Navarrete^b  , Christian Paúl Jaramillo Baquerizo^a  , Jorge Antonio Balladares Burgos^a  

^a Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Toledo N22-80 (Plaza Brasilia), Quito, Ecuador.

^b Escuela Politécnica Nacional, Av. Ladrón de Guevara E11-253, CP 170517, Quito, Ecuador.

Este editorial sistematiza el desarrollo del 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, celebrado en la Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador, en noviembre de 2022. Este segundo congreso garantizó la continuidad de un espacio académico de reflexión a partir del I Congreso Virtual de la Educación No-Presencial celebrado en el 2020 (Balladares y Jaramillo, 2023).

El congreso se tituló Hacia los nuevos escenarios en la Educación, y se articuló en torno a 11 conferencias magistrales de investigadores procedentes de nueve universidades, un total de 40 ponencias y seis talleres. A continuación, se presentan los aspectos más relevantes que se compartieron en el congreso.

1. Conferencias magistrales

Desde la Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador, Christian Jaramillo presentó una conferencia sobre la investigación, la vinculación y la docencia, Miguel Herrera habló sobre los ecosistemas de enseñanza y aprendizaje tras la educación remota de emergencia, y Jorge Balladares nos introdujo en las interacciones en la educación digital a partir del modelo de la Comunidad de Indagación.

Desde Ecuador, Diego Apolo, de la Universidad Nacional de Educación, habló sobre la Educación 4.0 para enseñar y aprender a partir de las emociones. Jessica Castillo, de la Universidad de Cuenca, presentó una conferencia sobre las perspectivas innovadoras de la Educación sexual en el Ecuador, y Verónica Orellana, de la Escuela Politécnica Nacional, expuso los retos y oportunidades de la enseñanza de lecto-escritura en entornos virtuales.

Desde Europa, Julio Cabero, de la Universidad de Sevilla, trajo una conferencia sobre TIC e innovación educativa, la conferencia de Rosa Fernández, de la Universidad de Extremadura, ofreció orientaciones pedagógicas para la gamificación de recursos educativos digitales, Martin

Valcke, de la universidad de Gante, habló sobre la investigación basada en diseño en tecnología educativa, e Isabel del Arco, de la Universitat de Lleida, presentó cómo la digitalización abre paso a modelos pedagógicos disruptivos y las amenazas y oportunidades que estos suponen para el profesorado.

Finalmente, desde América Latina, Luis Aguayo, de la Universidad Pedagógica Nacional de México, habló sobre tecnología, innovación y antropología de saberes.

Christian Jaramillo (2022) realizó un recorrido histórico sobre el surgimiento de las universidades poniendo énfasis en que las universidades son centros que permiten a las personas vivir de mejor manera, así actualmente estas instituciones permiten adquirir nuevos conocimientos, acreditarse, consolidar espacios para mejorar la calidad de vida de las personas y comprender la sociedad. El expositor considera que las universidades deberían promover espacios para vivir mejor. En este sentido, es fundamental fortalecer el desarrollo de habilidades blandas, la curiosidad, la creatividad y la ciencia; además, incorporar la sabiduría de nuestros antepasados en nuestra propia vida. El conferencista invitó a reflexionar sobre el cumplimiento de las funciones sustantivas de la universidad en cuanto a la docencia, la investigación y la vinculación con la sociedad, para fomentar un ecosistema de integración de diversos actores que beneficie a la sociedad.

La conferencia de Jorge Balladares (2022) hizo un recuento sobre cómo el uso de la tecnología a partir de la pandemia se ha ido intensificando. En el caso de las universidades, se indica que había aulas virtuales subutilizadas que, en su mayoría, se limitaban a ser repositorios de recursos. Durante la pandemia, se visibilizó la brecha digital en diferentes sectores, principalmente, por la falta de acceso a dispositivos apropiados y conexión a internet. El expositor afirmó que al investigar sobre tecnología educativa se debe considerar que el fin del proceso es pedagógico y la tecnología es un medio que facilita este proceso. El modelo TPACK puede ser una base para considerar los

elementos clave que se requieren en la formación del profesorado. Adicionalmente, para complementar el análisis de los escenarios de aprendizaje con TIC, se plantea utilizar el modelo de la Comunidad de indagación (CoI). Este modelo que define tres presencias: la cognitiva, la social y la docente, el CoI da relevancia a las interacciones entre los miembros de la comunidad educativa. A través de un estudio de las tres presencias en instituciones de educación superior del Ecuador se identificó la importancia del acompañamiento del docente y del diseño instruccional, y del clima de aprendizaje como factor que favorecer el proceso educativo. El empoderamiento que el estudiante demuestra en su proceso de aprendizaje es parte de la presencia cognitiva, por otro lado, la presencia social se conforma por el sentido de comunidad que tienen los estudiantes y las posibilidades de compartir. El investigador propone pensar en los nuevos escenarios educativos y la transformación digital del proceso desde una mirada amplia que considere combinaciones de modalidades y diseños a través de modelos híbridos que den respuesta a las necesidades de aprendizaje presentes en la sociedad.

Miguel Herrera (2022) presentó la conferencia Ecosistemas de enseñanza y aprendizaje tras la Educación Remota de Emergencia (ERE). La presentación introdujo una posible definición de ecosistema y de ecología en el contexto de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Indicando que los ecosistemas se basan en una diversidad de contenidos, lugares y fuentes de aprendizaje que dependen de la interconectividad, y que la ecología alude al conjunto de contextos que promueven oportunidades para el aprendizaje que podemos encontrar en entornos presenciales o virtuales, contextos que están compuestos de una configuración única de actividades, recursos materiales, relaciones y las interacciones que surgen entre ellos. Tras la introducción de estas definiciones, se presentó un estudio de caso sobre el ecosistema de la Universidad Andina Simón Bolívar y su evolución desde la ERE hacia un verdadero modelo de aprendizaje en línea. Un ecosistema que hace confluir en torno a la actividad de aprendizaje, diseñada de acuerdo con un modelo instruccional flexible, y ofertada en diversas modalidades, un conjunto de recursos de mediación tecnológica y educativa que, a partir del fortalecimiento del modelo TPACK en el profesorado, logra crear entre el alumnado una comunidad de indagación que potencia la criticidad y el desarrollo de competencias específicas y transversales. La presentación concluyó con una radiografía del estado actual de la educación en línea en la Universidad Andina Simón Bolívar, a través de los datos recopilados en diferentes estudios, entre los que destacaron afirmaciones como que el 91 % del alumnado volvería a realizar estudios en esta modalidad, o que el 68 % no podría seguir sus estudios si estos fueran presenciales.

Diego Apolo (2022) presentó la conferencia Emocionar para educar y aprender, en esta se expusieron las características de la Educación 4.0 en las que se integran el saber conocer, el saber hacer y el saber ser. El investigador habló sobre las barreras del sistema educativo para la transformación, poniendo como ejemplo los cambios prometidos por la tecnología que no llegaron, diferenciando las expectativas de la realidad. Describió la evolución de las tecnologías web, desde la mera transmisión

de contenidos hasta la interoperabilidad que proporciona la inteligencia artificial, se estableció un paralelismo con la evolución de las teorías del aprendizaje, del conductismo, al cognitismo y el constructivismo, para aterrizar en el conectivismo y lo que él denominó el enactivismo, recogiendo los aportes de la neurociencia, del aprender haciendo, se da un giro a la educación tradicional, a la educación bancaria dedicada a la transmisión de conocimientos. El conectivismo y el enactivismo son las teorías que empleó para construir el concepto de Educación 4.0, destacando la importancia de convertir cada clase en una experiencia de aprendizaje. Desde la educación 4.0, Diego propone generar vínculos, abogando por el modelo de comunicación de Roman Jakobson. Con estos antecedentes, el investigador estimó necesario promover una educación cooperativa, anclada en la comunidad, exponiendo el modelo de las 4c (comprender, crear, compartir, cerrar) para el desarrollo de las clases. Según sus principios, la educación que no emociona es información. En este sentido, el aprendizaje significativo se logra a través de las emociones.

Jessica Castillo (2022) presentó una conferencia sobre perspectivas innovadoras de la Educación Sexual en Ecuador, fundamentándose en los resultados de diversos estudios llevados a cabo en este ámbito. La conferencia inició presentando los procesos de institucionalización de la educación sexual en América Latina, gracias al interés de los gobiernos y al activismo de organizaciones internacionales, así como la evolución del discurso pedagógico en este ámbito como construcción sociohistórica, desde el énfasis en la salud de los años setenta, hasta la visión de la educación integral en salud, que incluye una visión cultural. A partir de estas ideas, la ponente hizo un recorrido por las iniciativas globales en educación sexual y su desarrollo en los contextos locales, en el sistema educativo y en el aula de clase. La ponente posicionó la educación sexual como un derecho. Una propuesta educativa que es culturalmente sensible, que debe adaptarse a la edad y necesidades de las y los estudiantes, abordar conocimientos, habilidades y actitudes, considerar todos los aspectos y dimensiones de la sexualidad humana, y estar basada en evidencias. Una propuesta que, además, está amparada por el marco legal ecuatoriano, a partir de los derechos recogidos en la Constitución y de la concepción de la educación sexual que se recoge en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, que indica que debe ser integral y transversal. Con estos antecedentes, la ponencia se adentró en los resultados de diversas investigaciones que ponen de manifiesto altas necesidades de educación sexual por parte de los y las adolescentes, sin que se aprecien diferencias con respecto a género o ubicación geográfica, así como la falta de consciencia sobre el propio analfabetismo sexual y las visiones tóxicas que provienen de la idea del amor romántico. Necesidades que chocan con un contexto en el que el profesorado no se hace cargo de la educación sexual, o lo hace bajo la influencia de sus propios constructos personales, asociado comúnmente a una visión negativa de la sexualidad adolescente. Y donde la reacción más común a las inquietudes de los y las estudiantes en esta materia es el silencio. Algo similar a lo que ocurre con las familias, donde el diálogo sobre la sexualidad es difícil, debido en gran medida al analfabe-

tismo sexual. Para finalizar, ponente propuso educar en sexualidad, como algo que es parte de la vida y reconociendo las subjetividades sexuadas, desarrollando programas de formación para profesionales de la educación que favorezcan un distanciamiento de los propios valores en favor de una educación sexual integral y transversal, con una mirada positiva y que permita establecer un vínculo con las familias y la comunidad que pueda sostener estas intervenciones.

Por su parte, Verónica Orellana et al. (2022) presentó un estudio que identifica cómo se desarrolla la mediación con TIC en la enseñanza del código alfabético, la lectura y la escritura desde la ruta fonológica para estudiantes entre tres y ocho años en la educación post pandemia en Ecuador. A través de un proceso de investigación acción participativa, se llevaron a cabo entrevistas, grupos focales, talleres, discusiones y conversatorios con actores del sistema de educación general básica (docentes, estudiantes, familias, representantes de la industria, representantes del Ministerio de Educación y expertos nacionales e internacionales). Como resultado, se identificaron algunos desafíos presentes en la enseñanza de la lectura, la escritura y el código alfabético que, independientemente del uso de recursos tradicionales o herramientas TIC, afectan el desarrollo de las competencias comunicacionales. Las TIC pueden ser un importante aliado que facilita la mediación siempre que el diseño instruccional permita que la herramienta tecnológica utilizada favorezca el aprendizaje y esté contextualizada a la realidad de cada escenario educativo. El estudio mostró que es necesario impulsar una formación del profesorado que le permita dominar la pedagogía para la enseñanza de la lectura, la escritura y el código alfabético y el uso de herramientas digitales que puedan contribuir a dicho fin. Además, la investigadora señaló que es preciso concebir al lenguaje como el medio por el que estructuramos nuestro pensamiento, por lo que los diseños pedagógicos que se apoyen en TIC deben tener en cuenta que las competencias lingüísticas van mucho más allá de la comunicación.

La exposición de Julio Cabero (2022) trató sobre Nuevas metodologías con TIC para la innovación educativa, esta inició con una explicación de la cuarta revolución industrial y la sociedad líquida en la que, en acuerdo con Bauman, los conocimientos dejan de ser sólidos. Cabero invitó a reflexionar sobre la rapidez con la que las TIC se han expandido y han ganado usuarios alrededor del mundo. Ser innovadores es tener la capacidad de imaginarnos los escenarios para el futuro, pensar cómo va a evolucionar el escenario de formación de las personas. Cada vez vamos a trabajar más en un ecosistema de formación digital, es necesario considerar cómo podemos utilizar esas TIC para el proceso formativo, integrar contextos formales y no formales, favorecer un personaje personalizado y adaptado a las características individuales, aprovechando la IA y favorecer un aprendizaje adaptativo. Aprendizaje ubicuo en donde se integra lo presencial con lo digital, se potencia la motivación y se rompen las unidades de espacio, acción y tiempo. En este sentido, hace falta redefinir qué es el aprendizaje, se señaló que según diversas investigaciones este será más abierto, más colaborativo, más visual, integrando lo real con lo virtual, más social. El conferencista señaló que entre los proble-

mas que se presentan al utilizar las TIC es que se hacen las mismas cosas. Hace falta innovar haciendo las cosas diferentes, dar importancia a la metodología que aprovecha la tecnología para desarrollar acciones innovadoras. Dar valor a la exploración y asumir que no todo conocimiento está estandarizado. Dar valor a lo cualitativo y al proceso, más que a lo cuantitativo y al producto. Construir metodologías que fomenten la participación y la interactividad entre los estudiantes. Fomentar habilidades blandas como el respeto, la comunicación, la empatía, el trabajo en equipo, etc. El reto, según el investigador, es formar a los estudiantes para trabajos y tecnologías que aún no se han creado. Entre las tecnologías que se deben considerar están la robótica, la IA, la gamificación, el e-learning 2.0, entre otras. Cabero recomienda incorporar las TIC como TAC y como TEP. Finalmente, el expositor invitó a pensar en la transformación digital de la educación que integra de manera global los procesos institucionales y educativos. La innovación educativa implica superar problemas y es necesario repensar el uso de las TIC para, de manera crítica, dar prioridad a lo pedagógico y cambiar los aspectos tecnológicos y organizativos de manera que las innovaciones puedan llevarse a cabo exitosamente. El alumnado pasa a ser un prosumidor y, más allá de los dispositivos tecnológicos, se requiere mejorar la conectividad en las instituciones educativas. Los roles del docente cambian, por lo que es fundamental que reciban capacitaciones pertinentes a la demanda de dichos roles, así como también es clave fortalecer las competencias digitales de docentes y estudiantes. La solución a los problemas no va a venir de la mano de las TIC, sino de la Pedagogía, la innovación no es una opción, es una necesidad.

En su conferencia, Rosa Fernández (2022) expuso sobre cómo integrar la gamificación en los recursos educativos. Resaltó que la tecnología debe fomentar una reconfiguración de los espacios planos o tradicionales de aprendizaje, cambiar el enfoque y pensar en el entorno de aprendizaje en donde la actividad del estudiante sea el centro del acto pedagógico. Rosa propuso que se diseñen experiencias gamificadas de aprendizaje usando recursos educativos abiertos y que se desarrollen prácticas de educación abierta orientándose en el principio de que el conocimiento debe ser libre y abierto. En este sentido, se hace necesario fortalecer comunidades de práctica en las que este conocimiento libre se aproveche y difunda. Para que la educación se pueda mejorar hace falta que la comunidad docente ponga a disposición los REA, basados en los principios de retener, revisar, remezclar, reutilizar y redistribuir. Además, estos recursos favorecen los procesos de inclusión social. En cuanto a la producción de REA, la investigadora citó a Area, quien recomienda que los recursos tengan una narrativa, plantear retos y desafíos, emocionar, ser interactivos, multimediales, proporcionar un entorno comunicativo e informar sobre el progreso que se realiza. En cuanto a la gamificación, la investigadora indica que a todas las personas nos gusta jugar, los juegos nos producen emociones y sentimientos que nos impulsan a alcanzar objetivos, los juegos facilitan el compromiso de los estudiantes con lo que están aprendiendo. El juego debería ser parte de nuestras vidas en las aulas. El juego puede estar al servicio del aprendizaje

a través de aprendizaje basado en juego, se debe permitir que el estudiante se mantenga en el juego y experimente con diferentes retos. Es importante que el estudiante se mantenga activo por la propia actividad propuesta. Se busca mantener el compromiso y la implicación del estudiante con su proceso de aprendizaje. Las narrativas deben despertar emociones en los estudiantes. La conferencista indicó que se pueden usar los principios de Merrill o el ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb para facilitar la base pedagógica del diseño del recurso gamificado, integrando también la Teoría del flujo o de experiencia óptima propuesta por Csikszentmihalyi, en donde se busca un término medio entre la dificultad y la habilidad. La investigadora recomendó jugar para tener nuevas ideas, pensar en las narrativas de temas, utilizar mecánicas como los retos y desarrollar las dinámicas para el proceso de aprendizaje, incluyendo finalmente componentes como misiones, recompensas, avatares, rankings, entre otros. Además, la conferencista señaló que es importante tomar en cuenta los indicadores de calidad para el desarrollo de REA e integrar los principios del Diseño Universal del Aprendizaje.

La conferencia impartida por Martin Valcke (2022) se centró en el modelo de la Investigación Basada en el Diseño (IBD) y su aplicación en el campo de la educación. Su conferencia se centró en el Aula Invertida; los paradigmas de la investigación y la naturaleza de la IBD. Presentando un ejemplo de una investigación sobre el Aula Invertida, Valcke muestra tres estudios fruto de una investigación con enfoque de la IBD. La investigación fue realizada en Vietnam durante tres trimestres, asignando un trimestre a cada estudio. Valcke enfatiza la importancia de aplicar IBD en contextos reales, es decir, respetando la organización de la institución y las características de las personas que participan en la investigación. En este contexto real, se aplicaron varios escenarios de enseñanza, principalmente el tradicional y el Aula Invertida. Lo novedoso de la modalidad de Aula Invertida fue la inserción de "Clips de Conocimiento", es decir, videos cortos donde se expone la teoría y contenidos esenciales del curso, acompañados de una serie de preguntas guías que junto con el acompañamiento docente permiten una mejor asimilación de los contenidos clave del curso. Cabe recalcar que los estudiantes también disponían de material impreso sobre los contenidos de la asignatura. En este sentido, Valcke recuerda que las investigaciones realizadas sobre el Aula Invertida presentan resultados inconsistentes debido a la falta de claridad en la definición conceptual de lo que se "mezcla" (blend) en el Aula Invertida, reduciendo los análisis sobre una sola forma particular de hibridez. Al contrario, en el estudio presentado se analizan varias formas de hibridez y la forma en la que impactan en el desempeño de los estudiantes. Por lo tanto, realizaron tres estudios con una definición clara y precisa sobre el concepto de hibridez. Además, consideraron esencial el planteamiento de una teoría que explique el funcionamiento y alcance del Aula Invertida. De esta manera, el estudio facilitó 4 escenarios de aprendizaje: El tradicional, En línea, Híbrido, y Aula Invertida. Cada uno de estos escenarios contaba con un claro diseño instruccional definido con anterioridad. Los resultados sugieren que los estudiantes tuvieron una mayor activación cognitiva en el escenario

del Aula Invertida, seguida por la híbrida, después la tradicional, y finalmente en línea. Estos resultados resaltan que el factor determinante en los escenarios de mayor activación cognitiva es el contacto presencial. Con estos resultados se planteó un segundo estudio en el cual añadieron el elemento del Aprendizaje Colaborativo. De la misma manera, diseñaron e implementaron un tercer estudio en el que añadieron el elemento de la retroalimentación continua. Este ejemplo muestra la forma dinámica en la cual la IBD puede generar preguntas sucesivas para el diseño de estudios que puedan ayudar en la toma de decisiones en la práctica educativa y la profundización en la comprensión de la teoría. La naturaleza de la IBD no es solo una forma de evaluación formativa, sino que permite conectar las intervenciones a una teoría existente para permitir a su vez conectar con nuevas teorías y sobre todo al contexto real de los estudiantes. Finalmente, la IBD se plantea como una alternativa a los ensayos controlados aleatorios para la generación de conocimiento en las ciencias de la educación presentando un paradigma contextualizado en beneficio de los principales actores educativos, los estudiantes.

Isabel del Arco (2022), en su conferencia, planteó cómo el profesorado debe cuestionar la sociedad actual para enfrentar los retos, reflexionando sobre la educación que se requiere, el rol del profesorado, y el accionar frente a las consecuencias de la pandemia del COVID-19. En su reflexión sobre la sociedad de hoy, la académica resaltó que la investigación científica se ha constituido como el principal canal de producción del conocimiento. A su vez, el conocimiento se canaliza y llega a la sociedad por medio de la educación y la formación profesional, gracias al uso de las tecnologías de la información y comunicación. Todo esto se sustenta en una sociedad enfocada en la innovación tecnológica basada en el internet, el uso del big data, y la inteligencia artificial. Su cuestionamiento sobre la sociedad actual plantea que la cuarta revolución industrial en la que nos encontramos puede excluir a personas que no cuenten con las competencias digitales necesarias, incrementando la brecha digital lo que trae consecuencias negativas para la sociedad, como la exclusión social, marginación económica, entre otras. Por lo tanto, la educación no puede ser indiferente frente a la transformación digital, es necesario formar ciudadanos críticos y competentes para no limitar el acceso al conocimiento, formar personas que sean protagonistas y que contribuyan en dicha transformación digital. Del Arco, quien hizo una breve reseña de las diversas etapas educativas desde la Educación 1.0, enfatizó la necesidad de formación de personas competentes y críticas que puedan enfrentar la etapa actual denominada Educación 4.0, caracterizada por habilidades de autodirección, trabajo en equipo, solución de problemas, y competencias digitales. Esto implica un cambio radical en la práctica educativa y en la concepción de espacios de aprendizaje. Una Educación 4.0, según Del Arco, implica una transición de una educación centrada en el docente a una centrada en el alumno, en la cual, la docencia tiene relación estrecha con la vida real, desarrollando habilidades de investigación y pensamiento complejo. Para los docentes también significa brindar una docencia personalizada creando ecosistemas educativos inclusivos. En otras palabras, una Educación 4.0 necesita

basarse en pedagogías de cooperación y solidaridad además de un currículo interdisciplinario y no uno parcelado. Para el profesorado, los retos son diversos. Desde una capacidad de diseñar ambientes de aprendizaje donde predomine el pensamiento, la creatividad, la reflexión y la conexión con el mundo real, hasta la capacidad de fomentar el desarrollo de habilidades blandas y un aprendizaje colaborativo. Sin duda alguna, esto implica también la integración de las tecnologías para sustentar el pensamiento basado en la indagación y el apoyo mutuo entre docentes. Finalmente, la expositora nos exhortó a evitar, especialmente después de las lecciones aprendidas durante la pandemia del COVID-19, un regreso a las clases tradicionales centradas en el uso excesivo del PowerPoint como principal recurso educativo centrado en el docente. También concluye la necesidad de evitar una educación universitaria centrada en la evaluación de contenidos que descuida la evaluación de los procesos y facilite la experiencia de la práctica. Para ello, lo principal es un cambio de mentalidad hacia una forma de hacer docencia acorde a la realidad actual con vistas al futuro en el cual la tecnología y las competencias digitales tienen un rol protagónico.

Luis Aguayo (2022) desarrolló los enfoques de la innovación y la tecnología a partir de la antropología de saberes. A partir de una mirada didáctica del sistema,

existen saberes en los estudiantes que tienen génesis míticas y filiaciones negociadas. De hecho, todo saber enseñado es una versión modificada del saber sabio, según la propuesta de Chevallard sobre la transposición didáctica. Por lo tanto, el investigador indicó que la escuela debe garantizar el flujo de nuevos saberes en el alumno con la mediación de la figura del profesor; caso contrario, el saber puede convertirse en obsoleto por desgastes, si no se establece una dialéctica con nuevos objetos de estudio para renovar el aprendizaje. Por esto, se transforma un objeto de saber enseñar en un objeto de enseñanza. Desde la mirada de la antropología de saberes, el conferencista propone praxeologías de los estudiantes y de los profesores que contribuyan a las praxeologías para la formación del profesorado. El profesor concluyó que todo saber vive en una praxeología.

2. Mesas de ponencias

Las 40 ponencias presentadas se distribuyeron en ocho mesas (Tabla 1): (1) Tecnología educativa, (2) Innovación curricular y didáctica, (3) Metodologías innovadoras y ambientes de aprendizaje, (4) Formación del profesorado y desarrollo profesional docente, (5) Filosofía, sociedad y Educación, (6) Educación intercultural e inclusiva, (7) Educación no formal, continua y profesional, y (8) Perspectivas innovadoras de didáctica de la Lengua.

Tabla 1. Ponencias.

Mesa	Títulos de las ponencias
1. Tecnología educativa	Redes sociales y educación superior; ¿Un uso posible? Revisión de literatura y buenas prácticas durante el confinamiento y desconfinamiento progresivo por la pandemia de Covid-19.
	La inteligencia artificial en el proceso de lecto-escritura.
	Impacto de la pandemia de covid-19 en el uso de recursos TIC entre los profesores universitarios de Perú.
	Uso de Scratch para incrementar la participación activa en el aula de inglés elemental.
	Metodología para el desarrollo de cursos virtuales de apoyo al aprendizaje mixto.
	Análisis del diseño tecnopedagógico en entornos virtuales de aprendizaje.
2. Innovación curricular	La pedagogía diferenciada como herramienta para potencializar la motivación de estudiantes de lenguas extranjeras.
	Limitación de un Algoritmo a la hora de Resolver Problemas
	Clases compartidas virtuales en época de pandemia. Interaprendizajes con niños latinoamericanos.
	El concepto "innovación" en la comunicación institucional del Ministerio de Educación en el año 2022.
	Los estudios de caso digitales en la educación STEM.
3. Metodologías innovadoras y ambientes de aprendizaje	E-laboratorio.
	El pomoverse: diseño de actividades de aprendizaje basado en el aula invertida y la técnica Pomodoro.
	Aprendizaje basado en juegos: aportes para el desarrollo socio emocional en educación inicial.
	Ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb en la enseñanza de Física. Temática: principio de Arquímedes.
	Puesta en práctica de proyectos ABP en Básica Superior. Análisis descriptivo desde la experiencia docente en unidades particulares bilingües.
La integración de las artes en la práctica pedagógica como estrategia para comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje	
4. Formación del profesorado y desarrollo profesional docente	Actores asociados a la brecha digital en los docentes del sector público en Bogotá.
	Docente creador de contenidos, conexión con los edutubers.
	El estrés del docente y medidas de afrontamiento para evitar el teacher burnout.
	Formación del profesorado en el tema de la gamificación en la educación como tendencia en la práctica de la labor docente.
	Competencias digitales del profesorado: análisis por dimensiones y relación con factores personales y contextuales.
	El rol del docente en la era digital.

Mesa	Títulos de las ponencias
5. Filosofía, sociedad y Educación	Relación docente-estudiante en el contexto educativo.
	Experiencias de otredad: del contexto escolar al escenario virtual.
	La educomunicación como práctica liberadora: plataformas digitales y radios universitarias.
	FilosoTICS. Filosofía e innovación en tecnología para el siglo XXI.
6. Educación intercultural e inclusiva	El camino a la inclusión con mentalidad de crecimiento.
	Universidades de tercera misión e impacto económico: compromiso institucional.
	Percepción de la inclusión de elementos tecnológicos en clases presenciales.
	Políticas públicas y educación superior: la educación técnica y tecnológica como una opción de formación profesional en Ecuador.
7. Educación no formal, continua y profesional	Las TIC en las prácticas de aprendizaje de los estudiantes kichwa hablantes de la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe Jatari Unancha.
	Implementación de metodología ADDIE para diseño instruccional en educación técnica-tecnológica.
	Docentes creadores de contenido: articulación al crossover learning.
8. Perspectivas innovadoras de la didáctica de la Lengua	Representaciones sociales de la práctica de docentes noveles en una institución universitaria.
	Modelo de promoción en conexión con la Política educativa y el hábito lector: Incidencia de la Política Educativa Fomento a la Lectura del Ministerio de Educación en estudiantes de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado de la ciudad de Riobamba.
	Animación a la lectura por medio de códigos QR: una experiencia en parques de la ciudad de Cuenca.
	Innovación disruptiva en el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura a partir del uso de pedagogías emergentes y herramientas tecnológicas de última generación.
	Estrategias para la comprensión lectora: una revisión de estudios en Latinoamérica.
	Validación de la prueba de lectura y escritura inicial.

Fuente: Autores (2023).

Mesa 1: Tecnología Educativa

Esta mesa, con seis ponencias, estuvo dedicada a la tecnología educativa.

La primera de ellas presentaba una revisión de literatura sobre el uso de las redes sociales en la educación superior. El objetivo de esta revisión fue verificar la frecuencia y efectividad del uso de redes sociales como herramienta pedagógica durante el período de cierre de instituciones por la pandemia y la vuelta progresiva a la normalidad, entre los años 2020 a 2022. Esta indagación mostró la influencia positiva de la inclusión de redes sociales para el aprendizaje en las instituciones de educación superior al dar no solo un uso instrumental pedagógico a las redes sino también aprovecharlas como canal de encuentro, debate y promoción de conocimientos (Aguirre Manzano, 2022).

Otra de las ponencias exploró las herramientas de inteligencia artificial que pueden emplearse en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura, como, por ejemplo, Luka, el Robot lector, que tiene por objetivo acompañar ejercicios de lectura compartida, u OrCam, que es un dispositivo capaz de asistir a personas con trastornos de aprendizaje como la dislexia, afasia o fatiga de lectura, o Lexplore Analytics, que genera métricas de lectura que pueden ayudar a tomar decisiones sobre el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura (Vallejo Reyes, 2022).

La tercera de las ponencias exploró el uso de recursos TIC en el profesorado universitario peruano, durante la pandemia. Se trató de una investigación cuantitativa descriptiva cuyo objetivo fue analizar el impacto de la pandemia en los hábitos de uso de las TIC: las presentaciones, los soportes de contenidos, las tutorías y la evaluación. Los ponentes concluyeron que el uso de las TIC se ha incrementado en todas las actividades docentes de manera significativa, pero principalmente en actividades de tutoría y de evaluación, en las que el incremento estuvo en torno al 50 % (Melgarejo et al., 2022).

La tercera ponencia reportó el uso de la herramienta Scratch como soporte para la creación de animaciones. Se trató de un estudio descriptivo que investigó la utilización de un soporte no convencional como elemento motivador en cursos de inglés y francés de nivel A1 elemental, en diferentes niveles y carreras de la Universidad Estatal de Bolívar. El estudio concluyó que disponer de una herramienta novedosa para poner en práctica contenidos de nivel básico se constituyó en un elemento motivador para los estudiantes y que el aprendizaje del lenguaje de programación y su comprensión pueden llevar consigo ventajas considerables para la comprensión de las estructuras del idioma inglés (Narváez Carrión, 2022).

La siguiente ponencia presentó el desarrollo de una metodología que permitiría crear cursos virtuales de apoyo al aprendizaje combinado, a partir de una revisión de literatura (Medina Chicaiza & González Hernández, 2022).

Finalmente, la última ponencia abordó un análisis del diseño tecnopedagógico (DTP) en entornos virtuales de aprendizaje. La investigación tuvo por objetivo analizar los procesos y patrones de DTP para un grupo de asignaturas de las titulaciones del Área de Educación de la UASB-E. Los resultados demostraron que existe una relación directa entre las prácticas de DTP y el nivel de uso que hacen las y los docentes en el entorno virtual de aprendizaje. La apariencia y funcionalidad de las aulas, por tanto, dependen del conocimiento y experiencia directa del/la docente de la asignatura en su rol de diseñador/a instruccional (Chicaiza Yugcha, 2022).

Mesa 2: Innovación curricular y didáctica

Esta mesa cuyo objetivo era recoger trabajos sobre innovaciones curriculares y didácticas, contó con cinco ponencias.

La primera describió la experiencia con 20 estudiantes de portugués como lengua extranjera en el año 2020. Este

alumnado trabajó con un curso basado en la propuesta pedagógica de diferenciación. Los resultados mostraron mayor motivación, participación y aprendizaje significativo (Da Rocha Silva, 2022).

La siguiente ponencia abordó la enseñanza a través de la resolución de problemas como forma de potenciar el pensamiento sistémico, complejo divergente y el crítico del alumnado, mediante una revisión de literatura (Torres Burgos, 2022).

La tercera ponencia expuso la experiencia de colaboración entre dos instituciones en época de pandemia, mediante el foro virtual denominado "Consecuencias del COVID-19 en el desarrollo de las actividades". Esta actividad se desarrolló con alumnado de entre 14 y 15 años de edad de una institución peruana y otra ecuatoriana. Este foro tenía por objetivo tratar las experiencias y opiniones de este alumnado sobre la forma en que vivían la pandemia y el confinamiento. Compartir interaprendizajes entre el alumnado y el profesorado de los dos países permitió al estudiantado aprender más allá del mapa, conociendo la geografía, colores e historia de sus banderas, clima, costumbres, ecosistemas, enclaves turísticos, frases gramaticales típicas de cada país, de la mano de estudiantes nativos de los dos países latinoamericanos (Orejuela Calderón, 2022).

La cuarta ponencia analizó la forma en que el Ministerio de Educación del Ecuador conceptualizó la innovación en sus comunicaciones institucionales. La metodología sigue la propuesta estructuralista de Teun van Dijk, que permite comprender multidimensionalmente la función del lenguaje utilizado como discurso oficial en el Ministerio de Educación. El estudio identifica contradicciones y afinidades entre la innovación entendida desde la Academia y aquella definida por el Ministerio de Educación en el año 2022 (Rengifo Vásquez & Cepeda Miranda 2022).

La última de las ponencias de esta mesa presentó los estudios de caso digitales como medio para trabajar propuestas interdisciplinarias STEM. Entre los beneficios de este tipo de recursos, la ponente destacó la representación gráfica del conocimiento que permite al alumnado tener modelos más concretos de ideas abstractas, la oportunidad de interactuar con los manipulables de manera guiada produciendo un aprendizaje activo tanto desde el punto de vista físico como de actividad mental, y la aplicación inmediata del conocimiento, lo cual permite un buen desarrollo de modelos mentales y su respectiva consolidación (Pontón Junes, 2022).

Mesa 3: Metodologías innovadoras y ambientes de aprendizaje

Esta mesa sobre metodologías innovadoras y ambientes de aprendizaje contó con seis ponencias.

La primera de las ponencias de esta mesa presentó una experiencia de laboratorio de emprendimiento en un colegio colombiano. El propósito del proyecto fue diseñar espacios innovadores para el coworking, interactuar con herramientas ofimáticas para la gestión de habilidades digitales y desarrollo computacional, promocionar la creatividad por medio de método de casos y ejercicios de relación forzada y aplicar el método Design Thinking en la resolución de problemas del territorio. Entre los resultados alcanzados a marzo de 2022, el investigador destacó mayor cohesión de los miembros del equipo de trabajo, reducción del 90 % en transgresiones al manual

de convivencia durante la permanencia en el Laboratorio Empresarial, fortalecimiento del intra-emprendimiento en el alumnado mediante la realización de actividades extracurriculares, incorporación de nuevos códigos para la intervención y resolución de problemas, implementación de metodologías ágiles para la toma de decisiones y reducción al 4 % de reprobación de la materia emprendimiento en bachillerato (González Castillo, 2022).

La siguiente ponencia presentó una experiencia de aula invertida combinada con la técnica Pomodoro, que propone gestionar el tiempo en sesiones breves combinadas con períodos de descanso. El investigador destacó que la experiencia fomentó el aprendizaje colaborativo, diferenciado, mientras que se fortaleció la relación profesor-alumno y el desarrollo de las habilidades de auto-gestión mientras se conservaba la rigurosidad académica (Montes Paguay, 2022).

La tercera ponencia abordó, desde una revisión de literatura, los beneficios del aprendizaje basado en el juego en la Educación Inicial, se señaló que al emplear esta metodología se generan lazos afectivos y apegos seguros entre los miembros de la comunidad de aprendizaje, por lo que el vínculo entre el aprendizaje basado en juegos con el desarrollo socioemocional en niños es trascendental. Se sostuvo que no se puede aislar lo socioafectivo de lo cognitivo, ya que ambas dimensiones fomentan la adquisición de nuevos aprendizajes y el aprendizaje a lo largo de la vida (Peralta Vásquez & Cáceres Serrano, 2022).

La siguiente ponencia presentó una investigación que tuvo por objetivo evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje generados con la temática del principio de Arquímedes a través de la aplicación de la propuesta metodológica del ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb. La investigación se realizó con 20 estudiantes de segundo año de bachillerato de un colegio de la ciudad de Quito. El alumnado mostró alegría, motivación, e inclusive logró pasar de un nerviosismo a una tranquilidad y relajación absoluta, con lo cual se pudieron analizar detalles de las actividades prácticas para luego vincularlas con la teoría y, finalmente, analizar diferentes contextos cotidianos en los cuales la temática de clase era aplicable (Méndez Puenayán, 2022).

La quinta ponencia tuvo por objetivo reflexionar sobre los desiguales resultados de los proyectos escolares en unidades particulares del Ecuador. El trabajo hizo una propuesta descriptiva sobre las condiciones reales en las que se desarrollan los proyectos y las dinámicas observadas en clase, para plantear posibles estrategias de mejora (Labaca Gutiérrez, 2022).

La última ponencia de esta mesa presentó los avances de un estudio sobre la integración de las artes en el currículo en instituciones educativas de Quito, en Ecuador. El estudio describe diversas formas en que las artes pueden integrarse en el currículo: (1) un currículo propio, con un área/asignatura, (2) una estrategia para apoyar o complementar otras áreas curriculares, como enriquecimiento, o (3) la integración de las artes en el currículo como enfoque de enseñanza-aprendizaje y vehículo para el aprendizaje. Y concluyó que esta estrategia promueve el compromiso cognitivo, conductual y emocional del alumnado con la actividad de aprendizaje (Escala & Herrera-Pavo, 2022).

Mesa 4: Formación del profesorado y desarrollo profesional docente

En esta mesa sobre formación del profesorado y desarrollo profesional docente se presentaron cinco ponencias.

La primera ponencia presentó un estudio que buscaba explicar la brecha digital en docentes desde sus propios factores de construcción, personal y vivencial (capital social y cultural), los cuales van más allá de los enfoques de alfabetización digital y acceso de recursos digitales. El estudio y análisis de la brecha digital en docentes es todavía un campo que no se ha explorado desde una perspectiva sociocultural. Se concluyó que no se logran identificar interpretaciones y análisis en la literatura sobre los elementos socioculturales que inciden en la brecha digital de los docentes y se deberían abordar para aportar a la discusión sobre este fenómeno (Dávila Rubio, 2022).

La ponencia sobre el docente creador de contenidos, proponía el uso de YouTube para difundir videos educativos, se planteaba el concepto de edutuber como el usuario de YouTube que crea contenido enfocado a la enseñanza y difusión del conocimiento. Se señaló que dentro del marco común de competencia digital docente se incluye la creación de contenidos digitales. Con esta premisa, se desarrolló un análisis sobre los videos educativos disponibles por áreas de conocimiento y por tipo, además se compararon los videos que más se visualizan. Luego de analizar 42 edutubers de la comunidad andina y España el estudio encontró que el 90 % es mayor de 30 años y los que más seguidores tienen son de nacionalidad colombiana, subrayando que el edutuber no necesariamente es un profesional de la educación (Moreira, 2022).

La tercera ponencia de esta mesa presentó una investigación sobre el burnout del profesorado que buscó determinar el nivel y los factores causantes del estrés docente. Desde un enfoque mixto, se identificaron aspectos como los conflictos interpersonales con estudiantes y representantes que muestran mayor incidencia. Entre las propuestas para afrontar el estrés se planteó un modelo dialógico para la prevención y resolución de conflictos mediante la creación de un clima de colaboración, donde las personas participen en la creación de normas para el funcionamiento de la institución educativa (Paz y Miño, 2022).

La siguiente ponencia presentó una revisión de literatura que planteaba que hay beneficios al aplicar la gamificación en cuanto a la motivación y afirmaba que hace falta establecer indicadores que permitan evaluar la competencia digital docente para fortalecer su capacitación para una apropiada aplicación de esta estrategia (Arellano Rodríguez y Tapia Carrillo, 2022).

A continuación, la quinta ponencia presentó un análisis dimensional de la competencia digital del profesorado considerando factores personales y contextuales. El estudio se desarrolló con cien docentes de la Unidad Educativa Fiscal Leonidas García mediante dos instrumentos: evaluación de las competencias digitales autopercebidas y percepciones de docentes de educación básica hacia las TIC. Los resultados mostraron que el 97 % de los y las docentes poseen una percepción favorable sobre el apoyo de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, mientras que un 40 % indicó que el acceso y manejo de

TIC es desfavorable. El estudio también encontró que los docentes con menos de 30 años de edad llegan a un nivel de innovación suficiente en su autopercepción sobre competencias digitales (Angulo Prado, 2022).

Finalmente, la última ponencia expuso la necesidad de que el profesorado, en la actualidad, incorpore herramientas digitales en sus prácticas didácticas, para que el alumnado pueda afrontar las exigencias de la sociedad del conocimiento. Esta ponencia conectó la competencia digital docente con la alfabetización digital como medio para evitar falencias en la integración de recursos digitales en la enseñanza (Arellano Villa, 2022).

Mesa 5: Filosofía, sociedad y Educación

Esta mesa agrupó cuatro ponencias en torno a la temática de Filosofía, sociedad y Educación.

La primera ponencia, sobre la relación docente-estudiante en el contexto educativo, planteó que existe desigualdad debido a las políticas educativas y diversos aspectos sociales. La ponente afirmó que los seres humanos, en diversas categorías profesionales, establecemos la desigualdad y luego luchamos para que exista una igualdad. En este sentido, se hace necesario generar conciencia sobre la importancia de la equidad y evitar la segregación educativa (Orizzonte Brito, 2022).

La siguiente ponencia invitó a reflexionar acerca de la posibilidad de vivir experiencias de otredad, tanto en el contexto escolar, como en el escenario de las plataformas digitales. La ponente abordó la categoría de otredad o alteridad desde la filosofía de Lévinas. A partir de la búsqueda de artículos científicos publicados entre el 2011 y el 2022, la ponencia estableció como ejes emergentes sobre la otredad la educación como acción ética, la hospitalidad, la responsabilidad y la comunicación (Martín Martínez, 2022).

La tercera ponencia, fundamentada en la educomunicación como un proceso de participación, la experimentación y el diálogo entre sus participantes, analizaba el discurso radiofónico, concluyendo que las prácticas de resistencia encarnadas en las producciones comunicacionales crean posibilidades orientadas a causar impacto a nivel cognitivo sobre diferentes temas, en el caso particular de la interculturalidad y el género. El ponente señaló que fuera de la lógica del consumo y la occidentalización, la educomunicación fomenta la comunicación horizontal, el consumo cultural y la posibilidad de rescatar costumbres y tradiciones (Criollo Burbano, 2022).

La ponencia final presentó un proyecto de aula que integraba el pensamiento crítico, la gamificación, las competencias del s. XXI, la estrategia STEM+A y la metodología FabLabs. Esta aula buscaba fortalecer el pensamiento crítico a través de la transversalidad de los saberes y no meramente desde un aspecto teórico, sino desde la efectividad práctica. El proyecto se desarrolló en tres fases, la primera de capacitación y certificación, la segunda de ejecución en el aula y la tercera de análisis y divulgación de resultados. El ponente señaló que se logró que más del 80 % de estudiantes de grado once realicen iniciativas de laboratorio de fabricación y se motivó la autonomía de pensamiento del estudiantado a través de la formación de un semillero de investigación (González Castillo, 2022)

Mesa 6: Educación intercultural e inclusiva

En esta mesa sobre inclusión educativa e interculturalidad se expusieron cinco ponencias.

La primera ponencia planteó una propuesta inclusiva para niños con síndrome de Down desde el manejo de las emociones. Los niños con este síndrome tienen problemas con la comunicación oral, así como las apraxias verbales, dificultades de coordinación, ritmo, fluidez y consistencia. La ponencia propuso un modelo piramidal que se basa en prácticas socio-emocionales seguras que permitan nutrir las relaciones. Se presentaron algunas recomendaciones para que los docentes puedan percibir las emociones y de manera preventiva establecer una comunicación que dé cuenta del interés por el estudiantado para facilitar el vínculo emocional y la guianza (Rodríguez, 2022).

La segunda ponencia afirmó que las universidades deben aportar al desarrollo nacional de los países. A partir de una investigación realizada en Perú. La investigación presentada identificó una caída de matrícula en la educación superior, bajo presupuesto en investigación y desarrollo y una baja cantidad de investigadores. A partir de estos datos, se propone el fortalecimiento de la tercera misión en la educación superior, esto significa que las investigaciones deben aplicarse a resolver problemas del contexto local que aporten al desarrollo (Sánchez Soto, 2022).

A continuación, se presentó una investigación que propuso criterios teóricos y metodológicos para el diseño, implementación y sostenibilidad de un aula concebida como un dispositivo hipermedial dinámico para favorecer la generación del discurso disciplinar. Desde la base de las tecnologías para la inclusión social, este estudio entiende a la tecnología como una construcción social que se debe analizar desde las relaciones que se dan. En este sentido, el dispositivo hipermedial dinámico presentado se considera una red socio-técnica que permite prácticas de producción de conocimiento, participación e inclusión. A partir de grupos focales y entrevistas, la investigación identificó que algunas herramientas TIC permitieron un trabajo colaborativo espontáneo valorado por el estudiantado, mientras que la hipertextualidad y la colaboración virtual no reciben esta consideración, ya que se constató una sensación de falta de comunicación entre los miembros cuando se utilizan herramientas de trabajo en línea. El estudio concluye que existe una mayor apropiación del aprendizaje cuando las TIC se integran en el trabajo pedagógico y en el entorno presencial (Peñañiel, 2022).

La cuarta ponencia presentó un análisis de la educación tecnológica a partir de las políticas públicas de educación superior, se señaló que las condiciones de este tipo de educación han ido mejorando y pese al resurgimiento a partir de la Ley Orgánica de Educación Superior del 2010, existen algunas dificultades importantes, como la ausencia de autonomía, el déficit de personal docente, el bajo presupuesto para investigación y desarrollo, o el escaso reconocimiento social a las personas formadas en educación técnica y tecnológica (Mendieta Chacha, 2022).

La quinta y última ponencia presentó un estudio sobre el uso de las TIC en un contexto de educación in-

tercultural bilingüe. Esta ponencia identificó dos retos en cuanto a la falta infraestructura tecnológica y el bajo nivel de las competencias digitales de docentes y estudiantes. La ponencia destacó que, en cuanto a la infraestructura TIC, hace falta acceso, conectividad, velocidad de red apropiada, habilidades digitales y digitalización de procesos. También puso de relieve que, según los indicadores de la UNESCO sobre la universalidad del acceso al internet, hay mucho por hacer en cuanto a las instituciones de educación intercultural bilingüe, ya que hace falta integrar elementos sociales, tecnológicos, culturales y metodológicos apropiados para la aplicación de las TIC en la educación; además, en el contexto rural, la falta de conectividad y equipos encarece la posibilidad de un proceso educativo inclusivo, motivo por el cual es necesario revalorizar la labor docente y repensar el rol de las TIC en el proceso educativo (Manangón, 2022).

Mesa 7: Educación no formal, continua y profesional

La mesa de educación no formal, continua y profesional, agrupó tres ponencias.

La primera describe la implementación de la metodología ADDIE para el diseño instruccional en una unidad de educación en línea de la ciudad de Guayaquil. La ponencia presenta un estudio de caso a partir de un análisis inductivo se concluye que el modelo ADDIE permitió el diseño instruccional de programas académicos en línea a nivel técnico y tecnológico, y favoreció la mejora de la calidad educativa de las asignaturas (Mosocoso et al., 2022).

En segundo lugar, se presentó una ponencia sobre el profesorado como creador de contenido, en la que se planteó una formación a partir del crossover learning, que consiste en aprender en escenarios no formales. Esta ponencia subrayó que, a través de las TIC, los docentes participan como generadores de contenido digital con y para los estudiantes. La difusión de dicho contenido da lugar a una conexión de redes entre instituciones dando cuenta de la aplicación del conectivismo (Vallejo Reyes, 2022).

Por último, se presentó una investigación que analizó, desde una perspectiva cualitativa, las concepciones que sustentan las representaciones que se desprenden de las prácticas docentes. La ponencia identificó varios desafíos que los docentes deben afrontar para fortalecer sus conocimientos sobre la didáctica y la pedagogía (Ariel Viera, 2022).

Mesa 8: Perspectivas innovadoras de didáctica de la Lengua

La última de las mesas, sobre la innovación en la didáctica de la Lengua reunió cinco ponencias.

La primera presentó un análisis de las políticas que se han establecido desde el 2017, con la finalidad de fomentar la lectura. Esta ponencia señaló que es favorable contar con libros físicos para fortalecer el hábito lector. También indicó que es necesario orientar al alumnado en la selección de libros que son apropiados para su edad, a la vez que resaltó la importancia de que la lectura sea considerada una actividad libre y recreativa, así como la metacognición, respecto al proceso lector (Orizzonte Brito, 2022).

La siguiente ponencia expuso una experiencia de animación a la lectura a través de códigos QR. Las investigadoras desarrollaron una página web con libros de acceso abierto organizados por edades y promovieron su uso en dos parques de la ciudad de Cuenca, en Ecuador. Esta iniciativa también se difundió a través de redes sociales y se registraron las visitas y la interacción en el sitio web y las redes. El estudio concluye que este tipo de proyectos de animación a la lectura favorecen el proceso de democratización del acceso al libro y a la lectura y que es necesario promover iniciativas de animación lectora fuera de las aulas (Cueva Sempértegui y Aveci-llas Almeida, 2022).

La tercera ponencia planteó que la responsabilidad de la enseñanza de la lectura y la escritura es comunitaria, no deberían recaer solamente sobre el docente de Lengua y Literatura. La expositora planteó que a través de las herramientas tecnológicas se puede trabajar la pedagogía del asombro y proponer estrategias comunicativas que incluyan estrategias cognitivas, metacognitivas y socio-afectivas. La ponencia propuso un espacio de investigación centrado en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura y en el uso de herramientas digitales, como la inteligencia artificial, la realidad aumentada, la realidad virtual y la animación digital a través de la gamificación, para motivar al estudiantado y fortalecer su creatividad (Cortez Solano, 2022).

La siguiente ponencia presentó una revisión de literatura enfocada en identificar investigaciones que se han desarrollado sobre la comprensión lectora. El estudio encuentra que la familia tiene un rol fundamental en la motivación lectora, que algunos trabajos presentan diversas clasificaciones de los niveles de comprensión lectora y que otros proponen estrategias para mejorar la comprensión lectora, entre ellas, el uso de TIC mediante la integración de contenido multimedia y las redes sociales (Armijos Uzho et al, 2022).

La quinta y última ponencia presentó el proceso de validación de una prueba de lectura y escritura inicial con la finalidad de realizar una evaluación temprana de dichas habilidades y apoyar al desarrollo personal y escolar del estudiantado en el contexto ecuatoriano. El estudio contó con 80 niños/as y 6 docentes. La prueba propuesta contenía cinco componentes (oralidad, conciencia de lo impreso, lectura integral, escritura inicial y conciencia fonológica). Este instrumento de evaluación pudo ser validado a través del análisis cuantitativo y la valoración de expertos, por lo que podría aplicarse para identificar las habilidades de lectura y escritura en edades tempranas (Ochoa, 2022).

3. Talleres

Los seis talleres que se trabajaron en el congreso introdujeron el uso didáctico de diferentes herramientas. El primero mostró cómo se puede emplear Facebook como un espacio de aprendizaje interactivo y colaborativo, el segundo enseñó a crear blogs educativos en Telegram, el tercero enseñó cómo crear cursos interactivos con H5P, el cuarto mostró cómo se pueden crear cuartos de escape con Genial.ly, el quinto enseñó los usos educativos de TikTok, el sexto y último se adentró en la experiencia de usuario en Moodle.

Taller 1. Facebook: Un espacio de aprendizaje interactivo y colaborativo

Este taller estuvo a cargo de Gabriela Natasha Martínez García, de la Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador.

Facebook es una red social gratuita que permite conectar personas; esta red social nos permite compartir información, noticias, contenidos audiovisuales, así como realizar conferencias con transmisión en vivo; lo que hace que esta red se convierta en un espacio propicio para el aprendizaje.

El desarrollo del taller permitió presentar los diferentes tipos de cuentas disponibles en Facebook, así como el potencial educativo de cada una de ellas, destacando los grupos, que han tomado mucha fuerza a raíz de la pandemia COVID-19 como un espacio colaborativo de aprendizaje. Estos grupos surgen como foros de opinión, es decir, una comunidad de aprendizaje que discute sobre temas muy concretos, y reúnen una gran cantidad de herramientas que permiten desarrollar un proceso de aprendizaje en este entorno.

El taller concluyó que una cuenta de grupos se puede convertir en un entorno de aprendizaje compartido y colaborativo que permite que el profesorado diseñe una estrategia de aprendizaje y un aula virtual, o forme una red de profesionales expertos o un grupo de apoyo para compartir intereses y conocimientos, crear contenidos y guías de aprendizaje, publicar comentarios, gestionar insignias, crear encuestas, enlazar actividades de aprendizaje, crear y transmitir eventos, o realizar un seguimiento de los contenidos visualizados y las actividades completadas.

Taller 2. Edublogs en Telegram

Este taller estuvo a cargo de Andrés Arcos, de la Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador.

Telegram es una aplicación de mensajería instantánea y comunicación en línea que puede utilizarse en el contexto educativo para la comunicación instantánea, la creación de grupos y canales, compartir archivos, crear notificaciones y recordatorios, o crear bots que automatizan procesos educativos, a través de un entorno de comunicación segura. El desarrollo del taller permitió explorar con quienes asistieron todas estas funciones.

El taller concluyó que Telegram proporciona una plataforma de comunicación instantánea que puede ser utilizada en el ámbito educativo para facilitar la interacción, compartir recursos, enviar recordatorios y aprovechar bots educativos para actividades de aprendizaje interactivas.

Taller 3. Cursos interactivos con H5P

Este taller estuvo a cargo de Carla Gómez Yaselga, consultora independiente.

La participación y la interacción de los estudiantes es importante para los educadores y para las personas que crean cursos en línea. En el taller sobre "Cursos interactivos con H5P" se realizó una breve presentación sobre la H5P (Paquete de HTML5) que sirve para elaborar contenidos, tales como presentaciones, ejercicios, actividades y tareas interactivas.

H5P es una herramienta que se basa en el lenguaje de programación para Internet HTML5 y tiene muchas ventajas como el soporte para todos los dispositivos móviles, interacciones con audio, video y animaciones, que además pueden ser reproducidas con una amplia variedad de diseños y formatos.

En cuanto a los aspectos técnicos necesarios para crear, compartir o reutilizar contenido, el taller revisó los diferentes modos de visualización: el modo embebido, el modo archivo y el modo integrado. El programa H5P se integra fácilmente con Moodle y genera contenidos interactivos, permite producir, reusar y compartir material que enriquece la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, facilita la creación de objetos de aprendizaje atractivos y permite realizar actividades evaluadas, ya que se integra con la libreta de calificaciones del LMS.

En el desarrollo del taller, se explicó cómo la herramienta mantiene la atención de los estudiantes, qué es lo que se puede hacer, las posibilidades que brinda, así como las limitaciones de la herramienta, las dificultades que en la práctica se encontraron en la implementación de la misma y cómo asegurar resultados de aprendizaje exitosos. Al revisar los contenidos categorizados en juegos, lecciones, preguntas y medios sociales, se analizaron diversas opciones, de conformidad con las características presentadas en el sitio de H5P. Por último, se realizó una presentación práctica de la utilización de la herramienta en el sitio H5P.ORG.

Quienes participaron en el taller apreciaron la versatilidad de la herramienta.

Taller 4. Gamificación en Genial.ly: Trabajando con cuartos de Escape

Este taller estuvo a cargo de Mónica Durán, de la Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador.

El taller tuvo como objetivo introducir a los asistentes en el concepto de gamificación aplicada como una metodología activa para la enseñanza y el aprendizaje. La idea principal de esta experiencia fue plantear los cuartos de escape como un recurso más a disposición del profesorado, con la finalidad de generar en el alumnado una práctica de aprendizaje diferente, para alcanzar los resultados de aprendizaje esperados. Se recomendó ejecutar este ejercicio como parte de la evaluación formativa para reforzar temas en conocimientos. Se trabajó con Genial.ly (herramienta en línea para crear contenidos interactivos) para elaborar un cuarto de escape, ya que a través de su cuenta gratuita cuenta con plantillas para este propósito, que se pueden modificar y personalizar según su necesidad. El logro del taller fue que los asistentes encontraron aplicabilidad a los cuartos de escape de Genial.ly.

Taller 5. TikTok en la Educación

Este taller estuvo a cargo de Jeimy Magaly Chicaiza Yugcha, de la Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador.

TikTok es una aplicación de redes sociales que ha ganado una gran popularidad en los últimos años. Aunque su uso principal es el entretenimiento, esta plataforma también puede ser utilizada de manera efectiva en el ámbito educativo. Una de las maneras en que TikTok puede

de ayudar en el aprendizaje es a través de la creación de contenido educativo. Tanto profesores como estudiantes pueden crear videos cortos que explican conceptos complicados en una manera fácil de entender. La aplicación puede ser utilizada para crear desafíos educativos que fomenten la colaboración y la participación de los estudiantes. Además, TikTok puede ser una herramienta útil para enseñar habilidades digitales y para fomentar el uso responsable de la tecnología.

Existen varias técnicas educativas que pueden ser aplicadas con TikTok. Por ejemplo, se puede utilizar esta plataforma para crear videos educativos cortos que explican un concepto específico. Los estudiantes también pueden crear videos de presentación para demostrar su comprensión de un tema en particular. Además, se pueden crear desafíos educativos en los que los estudiantes tengan que utilizar su creatividad y habilidades de investigación para resolver problemas. En conclusión, TikTok es una aplicación de redes sociales que puede ser utilizada de manera efectiva en el ámbito educativo para los educadores que buscan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El desarrollo del taller consistió en explicar el proceso de creación y difusión de videos en TikTok a través de pasos muy simples. La conclusión del taller fue que TikTok fomenta la creatividad, la colaboración y el uso responsable de la tecnología entre los estudiantes, lo que puede llevar a un aprendizaje más efectivo y enriquecedor en diferentes áreas de estudio.

Taller 6. Moodle 4.0: Una experiencia centrada en el usuario

Este taller estuvo a cargo de César Iván Mullo Anchatuña, de la Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador.

Moodle es una plataforma de aprendizaje en línea de código abierto bajo la Licencia Pública General GNU (General Public License) y es utilizada tanto en el ámbito empresarial como en instituciones educativas, ya que facilita la ejecución de procesos de enseñanza y aprendizaje personalizado. La última versión, Moodle 4.0, ha sido lanzada hace poco tiempo y trae consigo una serie de mejoras y nuevas características que hacen que la plataforma sea más fácil de usar y personalizar.

Este curso de Moodle exploró la nueva versión de Moodle, con su diseño y rendimiento mejorados, sus nuevas herramientas de colaboración y su capacidad de integrarse con otras aplicaciones, presentándolo como una plataforma de aprendizaje eficiente, efectiva y personalizada, tanto desde el punto de vista de la administración, como desde el profesorado y el alumnado.

4. Conclusiones

El congreso permitió transitar por un espacio vibrante de intercambio de ideas, experiencias y perspectivas. Durante esos días, las y los participantes exploraron las intersecciones dinámicas entre la educación y las TIC, reconociendo su poder transformador y su papel crucial en la evolución del aprendizaje.

Las presentaciones magistrales destacaron la importancia de la adaptación continua en el ámbito educativo y la necesidad de integrar tecnologías innovadoras de manera efectiva. La educación del futuro exige una vi-

sión que abrace la conectividad, la colaboración y la creatividad, y este congreso ha sido un catalizador para esa visión.

Los numerosos talleres y mesas redondas proporcionaron un espacio valioso para la discusión sobre estrategias prácticas, desafíos y soluciones en la implementación de tecnologías en el aula. Las experiencias compartidas por educadores y profesionales del sector enriquecieron nuestra comprensión colectiva, subrayando la importancia de la flexibilidad, la inclusividad y la accesibilidad en el diseño de entornos de aprendizaje mediados por tecnologías.

La convergencia de mentes innovadoras, desde investigadores hasta docentes, generó un impulso significativo para el avance de la educación basada en TIC. El congreso proporcionó no solo conocimientos actualizados, sino también la inspiración para liderar y participar en la transformación positiva de la educación a través de las herramientas digitales.

Este evento fue un recordatorio de que, en la intersección de la educación y las TIC, se forja el camino hacia un futuro educativo más inclusivo, accesible y emocionante, construyendo puentes entre las aulas y la tecnología, llevando la certeza de que estamos contribuyendo a una sociedad más informada, conectada y capacitada.

Referencias

- Aguirre Manzano, P. A. (2022, 24 de noviembre). *Redes sociales y educación superior; ¿Un uso posible? Revisión de literatura y buenas prácticas durante el confinamiento y desconfinamiento progresivo por la pandemia de Covid-19* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Aguayo, L. (2022, 25 de noviembre). *Tecnología, Innovación y Antropología de Saberes* [Conferencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Ángulo Prado, A. (2022, 25 de noviembre). *Competencias digitales del profesorado: análisis por dimensiones y relación con factores personales y contextuales* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Apolo, D. (2022, 24 de noviembre). *Educación 4.0: emocionar para enseñar y aprender* [Conferencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Arellano Rodríguez, L. y Tapia Carrillo, M. (2022, 25 de noviembre). *Formación del profesorado en el tema de la gamificación en la educación como tendencia en la práctica de la labor docente* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Arellano Villa, S. B. (2022, 25 de noviembre). *El rol del docente en la era digital* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Ariel Viera, I. (2022, 25 de noviembre). *Representaciones sociales de la práctica de docentes noveles en una institución universitaria* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Armijos Uzho, A., Paucar Guayara, C. y Quintero Barberi, J. (2022, 26 de noviembre). *Estrategias para la comprensión lectora: una revisión de estudios en latinoamérica* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Balladares Burgos, J. y Jaramillo Baquerizo, C. (coords.) (2023). *Innovación y Tecnología en la Educación. Retos y desafíos de la educación en tiempos de pandemia*. UASB-E/ Corporación Editora Nacional: Quito.
- Balladares Burgos, J. (2022, 26 de noviembre). *Interacciones en la educación digital a partir del modelo de la Comunidad de Indagación* [Conferencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Cabero Almenara, J. (2022, 24 de noviembre). *TIC e innovación educativa* [Conferencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Castillo, J. (2022, 24 de noviembre). *Perspectivas innovadoras de la Educación Sexual en Ecuador* [Conferencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Chicaiza Yugcha, J. M. (2022, 24 de noviembre). *Análisis del diseño tecnopedagógico en entornos virtuales de aprendizaje* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Cortez Solano, J. (2022, 26 de noviembre). *Innovación disruptiva en el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura a partir del uso de pedagogías emergentes y herramientas tecnológicas de última generación* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Criollo Burbano, M. (2022, 25 de noviembre). *La educación comunicativa como práctica liberadora: plataformas digitales y radios universitarias* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Cueva Sempértegui, A. y Avecillas Almeida, J. (2022, 26 de noviembre). *Animación a la lectura por medio de códigos QR: una experiencia en parques de la ciudad de Cuenca* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Da Rocha Silva, J. (2022, 24 de noviembre). *La pedagogía diferenciada como herramienta para potencializar la motivación de estudiantes de lenguas extranjeras* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Dávila Rubio, C. A. (2022, 25 de noviembre). *Actores asociados a la brecha digital en los docentes del sector público en Bogotá* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.

- Del Arco Bravo, I. (2022, 25 de noviembre). *La digitalización abre paso a modelos pedagógicos disruptivos: ¿amenaza u oportunidad para el profesorado?* [Conferencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Escala, N., & Herrera-Pavo, M.A. (2022, 24 de noviembre). *La integración de las artes en la práctica pedagógica como estrategia para comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Fernández Sánchez, M. (2022, 24 de noviembre). Orientaciones pedagógicas para la gamificación de recursos educativos digitales [Conferencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- González Castillo, F.A. (2022, 24 de noviembre). *e-Laboratorio* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Herrera Pavo, M. (2022, 25 de noviembre). *Ecosistemas de enseñanza y aprendizaje tras la Educación Remota de Emergencia: el caso de la UASB-E* [Conferencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Jaramillo, C. (2022, 24 de noviembre). *Investigación, vinculación y docencia en el área de Educación de la Universidad Andina Simón Bolívar* [Conferencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Labaca Gutiérrez, J.J. (2022, 24 de noviembre). *Puesta en práctica de proyectos ABP en básica superior. Análisis descriptivo desde la experiencia docente en unidades particulares bilingües* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Managón, J. (2022, 25 de noviembre). *Las TIC en las prácticas de aprendizaje de los estudiantes Kichwa hablantes de la Unidad Educativa Comunitaria e Intercultural Bilingüe Jatari UnanCHA* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Martín Martínez, S. G. (2022, 25 de noviembre). *Experiencias de otredad: del contexto escolar al escenario virtual* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Medina Chicaiza, P., González Hernández, W. y Chilinguina, L. (2022, 24 de noviembre). *Metodología para el desarrollo de cursos virtuales de apoyo al aprendizaje mixto* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Melgarejo Solís, R., Antón-Sancho, A., Vega Huerta, H.F., & Vergara-Rodríguez, D. (2022, 24 de noviembre). *Impacto de la pandemia de COVID-19 en el uso de recursos TIC entre los profesores universitarios de Perú* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Méndez Puenayán, B.G. (2022, 24 de noviembre). *Ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb en la enseñanza de física. Temática: principio de Arquímedes 2022* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Mendieta Chacha, C. (2022, 25 de noviembre). *Políticas públicas y educación superior, la educación técnica y tecnológica como una opción de formación profesional en el Ecuador* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Montes Paguay, W.A. (2022, 24 de noviembre). *El Pomodoro: diseño de actividades de aprendizaje basado en el aula invertida y la técnica Pomodoro* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Moreira, C. (2022, 25 de noviembre). *Docente creador de contenidos, conexión con los edutubers* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- MoscOSO Chávez, M., Angulo Prado, A. S., Macías Plúas, M. E., y Vega GARCÍA, M. A. (2022, 25 de noviembre). *Implementación de metodología ADDIE para diseño instruccional en educación técnica-tecnológica* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Narváez Carrión, C.R. (2022, 24 de noviembre). *Uso de Scratch para incrementar la participación activa en el aula de inglés elemental* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Ochoa, F. (2022, 26 de noviembre). *Validación de la prueba de lectura y escritura inicial* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Orejuela Calderón, W. O. (2022, 24 de noviembre). *Clases compartidas virtuales en época de pandemia. Interaprendizajes con niños latinoamericanos* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Orellana, V., Mena, S. y Herrera, M. (2022, 26 de noviembre). *La enseñanza de la lecto-escritura en entornos virtuales* [Conferencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Orizzonte Brito, L. (2022, 25 de noviembre). *Relación docente-estudiante en el contexto educativo* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Orizzonte Brito, L. (2022, 26 de noviembre). *Modelo de Promoción en conexión con la Política educativa y el hábito lector: Incidencia de la Política Educativa Fomento a la Lectura del Ministerio de Educación en estudiantes de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado de la ciudad de*

- Riobamba* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Paz y Miño, S. (2022, 25 de noviembre). *El estrés del docente y medidas de afrontamiento para evitar el teacher burnout* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Peñafiel, V. (2022, 25 de noviembre). *Percepción de la inclusión de elementos tecnológicos en clases presenciales* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Peralta Vásconez, M.F., & Cáceres Serrano, P.M. (2022, 24 de noviembre). *Aprendizaje basado en juegos: aportes para el desarrollo socio emocional en educación inicial* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Pontón Junes, S.C. (2022, 24 de noviembre). *Los estudios de caso digitales en la educación STEM* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Rengifo Vásconez, L.A., & Cepeda Miranda, P. (2022, 24 de noviembre). *El concepto "innovación" en la comunicación institucional del ministerio de educación en el año 2022* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Rodríguez, M. (2022, 25 de noviembre). *El camino a la inclusión con mentalidad de crecimiento* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Sánchez Soto, R. (2022, 25 de noviembre). *Universidades de tercera misión e impacto económico: Compromiso institucional* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Torres Burgos, D.P. (2022, 24 de noviembre). *Limitación de un Algoritmo a la hora de Resolver Problemas* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Valcke, M. (2022, 25 de noviembre). *Design-based Research on Educational Technology* [Conferencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Vallejo Reyes, A. R. (2022, 24 de noviembre). *La inteligencia artificial en el proceso de lecto-escritura* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.
- Vallejo Reyes, A. R. (2022, 25 de noviembre). *Docentes creadores de contenido: articulación al Crossover Learning* [Ponencia]. Hacia los nuevos escenarios en la Educación. 2º Congreso internacional de la innovación y la tecnología en Educación, Quito, Ecuador.