

---

**II JORNADA APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2025**  
**MESA 2**

---

#2-1

**EL USO DE TIC EN DOCUMENTOS ADMINISTRATIVOS. UNA PROPUESTA-TALLER PARA EL NIVEL SUPERIOR**

*Silvia Leguizamón y Tamara Otazo (docentes)*

[silmarleg.sl@gmail.com](mailto:silmarleg.sl@gmail.com); [tami.otazo@gmail.com](mailto:tami.otazo@gmail.com)

*ISP N°64 Ana María Fonseca (Santo Tomé)*

Las tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de la información se instalan en las aulas de los institutos superiores con el fin de lograr una enseñanza activa con la finalidad de optimizar el desarrollo de propuestas de prácticas. El ISP 64 “Ana María Fonseca” implementa la cátedra TIC para los Profesorados de Educación Inicial y Primaria, crea su autonomía como unidad curricular e incrementa horas y equipamiento tecnológico. En simultáneo dicho instituto suma la Tecnicatura Superior en Administración Pública e incorpora la unidad curricular Tecnologías Informáticas para la Gestión, en el plan de estudio. A partir de vincular e integrar diferentes propuestas, desde el año 2023, se propone un taller interdisciplinario que se ofrece al alumnado de tercer año del Profesorado de Educación Primaria y el segundo año de la Tecnicatura en Administración Pública. El objetivo del curso-taller es socializar con el alumnado de ambas carreras y vincular la teoría brindada a ejemplos prácticos y útiles para el futuro desempeño laboral. Teorizar el uso de las nuevas tecnologías en la digitalización de documentos administrativos de los organismos públicos o privados. Para la dinámica del curso-taller se aborda desde la teoría conceptos como: “tecnología en la práctica social: dimensiones técnica-organizacional-ideológico/cultural” e “Impactos de la cuarta revolución en la actualidad: negocios-trabajo/empleo-políticas/instituciones”. Respecto de la parte práctica, se aborda el armado y digitalización de una “guía práctica” que implica la creación de un paso a paso en el armado y comunicación de datos relevantes como, por ejemplo, trámites administrativos, páginas web, plataformas, reclamos, entre otros. Los materiales diseñados se comparten mediante exposición final y son puestos a consideración para nuestra institución en formato “recursero”. Los materiales y producciones presentadas que forman parte del recursero tienen como destino la utilización de los mismos como insumo, disparador para otras producciones y sus actualizaciones temporales y tecnológicas; con el objetivo para este 2025 de utilizar la IA para lograr que este material y los venideros estén pensados con adaptaciones e inclusión: flyers con códigos QR en braille, voz a los textos, lenguaje de señas para los videos instructivos, es decir, la incorporación de la tecnología en clave de derechos.

**Palabras clave:** Educación. Tecnología. Innovación. Digitalización. Interdisciplinariedad.

---

**II JORNADA apropiación creativa de tecnologías: claves para su comprensión - 2025**  
**MESA 2**

---

#2-2

**TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA LA EXPRESIÓN MULTIMODAL Y ACCESIBLE: EXPERIENCIAS EN LA FORMACIÓN DOCENTE INICIAL**

*Marisa Andrea Cenacchi (docente)*

[cenacchi@irice-conicet.gov.ar](mailto:cenacchi@irice-conicet.gov.ar)

*Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación*

Ante los persistentes desafíos en la implementación de prácticas educativas inclusivas, la Declaración de Santiago (UNESCO, 2024) subraya la necesidad de establecer políticas educativas y de alfabetización orientadas a la equidad e inclusión, mediante estrategias que eliminen barreras de acceso y promuevan una cultura basada en la diversidad. En este marco, se destaca el rol clave del Profesorado y la urgencia de fortalecer su formación, incluyendo la apropiación creativa de tecnologías digitales que permita el despliegue de su potencialidad, más allá de un uso meramente instrumental. En consonancia con estas demandas, desde la asignatura Área Estético Expresiva I (AEEI) -correspondiente al primer año de los Profesorados de Educación Primaria y Nivel Inicial de la Escuela Normal Superior N°1 "Dr. Nicolás Avellaneda" (Rosario)- se desarrollan experiencias de producción multimodal accesible que promueven un uso creativo de TIC desde un enfoque sociotécnico. La propuesta parte de la necesidad de concientizar y visibilizar las barreras comunicativas sostenidas por una lógica implícita de normalidad y estandarización, que limita el acceso a diversas formas de expresión y lenguajes cuando se privilegia un único canal comunicativo, tales como el visual en las artes plásticas o el auditivo en las sonoras. Frente a ello, se promueve la exploración de formas multimodales equivalentes de expresión, con el fin de garantizar el derecho a la educación, al arte y a la cultura. Se incluyen prácticas accesibles de descripción textual de producciones visuales, corporales y sonoras, así como procesos de traducción intersemiótica de obras abstractas y figurativas, a partir de actividades de creación, incorporando herramientas digitales. Entre los resultados, se destacan la sonorización de obras visuales con texturas basadas en Kandinsky, de obras plásticas de diferentes artistas organizadas en galerías de "Cuadros sonoros" mediante Genially y la representación sonora y visual de textos literarios, que incluyó una instalación sensorial con correlato digital e imágenes generadas con inteligencia artificial. Desde un enfoque sociotécnico, los estudiantes seleccionaron herramientas digitales según sus necesidades, destacándose InShot, Capcut, Canva, VivaVideo y Audacity, junto a Copilot y Meta AI para la generación de imágenes por IA. Las experiencias promovieron conciencia sobre barreras educativas, a la vez que favorecieron la apropiación de contenidos y competencias específicas de la asignatura. Los estudiantes valoraron positivamente abordar la diversidad y accesibilidad, destacando su relevancia para la docencia futura y la necesidad de construir colectivamente prácticas educativas no excluyentes que desafíen la lógica de la normalidad.

**Palabras clave:** Accesibilidad. Arte. Expresión multimodal. Formación docente. Tecnologías digitales.

---

**II JORNADA APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2025**  
**MESA 2**

---

#2-3

**APROPIACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES Y DISEÑO DE PROPUESTAS EDUCATIVAS HÍBRIDAS  
EN LA FORMACIÓN EN EDUCACIÓN MUSICAL**

*Marisa Andrea Cenacchi (docente); Jesica Carballo; Paul Alonso (estudiantes)*

[cenacchi@irice-conicet.gov.ar](mailto:cenacchi@irice-conicet.gov.ar); [jesicaesahora@gmail.com](mailto:jesicaesahora@gmail.com); [alonsoapaul@gmail.com](mailto:alonsoapaul@gmail.com)

*Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación*

*Facultad de Humanidades y Artes. Universidad Nacional de Rosario*

En respuesta a los desafíos de la enseñanza en contextos hipermediatizados, la asignatura “Investigación y Producción de Materiales para Educación Musical II” (5º año de la Licenciatura en Educación Musical, Facultad de Humanidades y Artes, UNR) propone el diseño de trayectorias didácticas híbridas o virtuales y la elaboración de materiales educativos digitales inclusivos, aplicables en los niveles educativos: secundario, superior y específicos de formación musical. La propuesta se desarrolla en formato taller físico-virtual, con una perspectiva metodológica sociotécnica y de accesibilidad no excluyente, promoviendo la apropiación creativa de TIC. A través de la experiencia en modalidad híbrida, se busca que el estudiantado adquiera un andamiaje que le posibilite pensar, diseñar e implementar propuestas pedagógicas mediatizadas en su futura práctica profesional. El abordaje curricular integra enfoques decoloniales, de género y discapacidad, y promueve una reflexión crítica sobre la práctica docente en entornos digitales. La evaluación final consiste en el diseño, fundamentación e implementación de un recorrido didáctico mediatizado mediante una plataforma educativa, integrando materiales interactivos propios y contextualizados. Entre los resultados se destaca un recorrido mediatizado en Moodle, que incluye un juego de escape original producido con la herramienta Genially que integra elementos de accesibilidad. La temática se centra, desde una perspectiva situada, en la música rosarina abarcando cuatro épocas históricas, con actividades híbridas, que van desde la audición y el juego digital hasta la creación y producción musical en vivo. Otra de las propuestas se basa en la creación de un juego de realidad aumentada, desarrollado también con la herramienta Genially, que se co-produce con los estudiantes en su contexto educativo particular. El recorrido didáctico se organiza en torno a la construcción de este juego, el cual se ambienta en la propia escuela y se nutre de la generación conjunta de su narrativa, mecánica y elementos visuales y sonoros, necesarios para su montaje. Al proponer la generación del recurso interactivo en el contexto del aula, como futuro docente no solo se apropia de conocimientos tecnológicos, vinculados a la producción de materiales digitales, sino también metodológicos, impulsando el uso y la apropiación creativa en sus estudiantes. Finalmente, el juego resultante, como producto final del proyecto áulico, no solo cumple la función de recurso didáctico lúdico, sino que también actúa como un modelo generador de nuevas creaciones pedagógicas con accesibilidad ampliada, lo cual dotará de garantía a dicho espacio educativo con una participación activa de sus participantes que lo reinterpreta constantemente.

**Palabras clave:** Accesibilidad. Educación musical. Propuestas híbridas. TIC. Juegos de escape.

**Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación**

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas  
Universidad Nacional de Rosario

---

**II JORNADA APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2025**  
**MESA 2**

---

#2-4

**INCLUSIÓN, CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍA: DISEÑO E IMPRESIÓN DE OBJETOS 3D PARA DISCAPACITADOS VISUALES**

*Daniela Massaro (docente); María Florencia Chiaramonte (directora)*

[danielacmassaro83@gmail.com](mailto:danielacmassaro83@gmail.com); [chiaramonte.florencia@colegiatesla.edu.ar](mailto:chiaramonte.florencia@colegiatesla.edu.ar)

*Colegio Tesla Cabin 9 (Pérez)*

Esta experiencia pedagógica fue abordada desde el área de Tecnología (Alfabetización multimedial), en la cual me desempeño como docente a cargo, junto a 16 estudiantes de 4º Año de una escuela secundaria de Cabin 9. Cada uno de ellos se encuentra en contextos con altos niveles de vulnerabilidad. Inicialmente, el proyecto surgió con el objetivo de que los alumnos adquirieran las habilidades digitales necesarias para generar un producto impreso en 3D, ya que el colegio había recibido la donación de una impresora con estas características. Sin embargo, nos parecía que, para generar en ellos un aprendizaje significativo, la experiencia debía ir más allá de la impresión volumétrica de un objeto simple, cotidiano y con fines lucrativos. Por ello avanzamos en la búsqueda de oportunidades que fomenten la inclusión social. Fue en este camino que conocimos a los miembros de MUCAR -Movimiento de Unidad de Ciegos y Amblíopes de Rosario; organización que representa a las personas con discapacidad visual de Rosario y trabaja en la promoción y la defensa de sus derechos, lleva adelante destacadas acciones con el fin de lograr una efectiva inclusión social- y nos sentimos desafiados, a pensar, crear, diseñar, producir e imprimir objetos innovadores en pro de mejorar la calidad de vida de alumnos con discapacidad visual. El proceso de trabajo con los estudiantes se extendió desde agosto hasta noviembre del 2024 y comprendió varias etapas. En una primera instancia, por medio de entrevistas, charlas y encuentros, nos propusimos conocer un poco más de cerca, cómo era la vida de una persona ciega, con sus limitaciones y falencias cotidianas. Luego, nos dedicamos a investigar cuáles eran los objetos diseñados y elaborados a partir de impresoras 3D que el mercado ofrecía para mejorar su calidad de vida. Los alumnos se encontraron con una desagradable sorpresa: la ausencia total de productos destinados a la educación y el entretenimiento. No existía la posibilidad de que niños o adolescentes con discapacidad visual puedan disfrutar de juegos tradicionales de mesa o de objetos lúdico-pedagógicos. Ante tal situación, iniciamos un proceso creativo de diseño de objetos 3D con el objetivo de suprir estas necesidades. Las propuestas de trabajo se desarrollaron de manera grupal, primero a partir de la aplicación de diversas técnicas de creatividad, luego en el bocetado de las distintas ideas y, por último, por medio de la aplicación Tinkercad, se generaron los prototipos 3D de cada proyecto. Resultaron las siguientes propuestas grupales: Scrabble (fichas y tablero adaptado con sistema Braille); Ta-te-ti (encastre de figuras geométricas); Generala ( dado táctil y vaso anticaída); Bandera Argentina y Escudo Nacional Argentino (piezas en relieve y encastrables). Luego de esta experiencia educativa de apropiación tecnológica, podemos afirmar que la aplicación de cada instancia del proceso creativo en el trabajo con el alumnado, resulta indispensable para la obtención de resultados con altos niveles de imaginación, empatía y contextualización.

**Palabras clave:** Inclusión. Creatividad. Diseño. Impresión 3D. Discapacidad Visual.

---

**II JORNADA APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2025**  
**MESA 2**

---

#2-5

**SITES CON METODOLOGÍA APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTO O PREGUNTAS CON RECURSOS  
PARA EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA E INICIAL**

*Maite Berchelli; Victoria Ledesma (estudiantes); Laura Tataryn; Gabriela Iannantuoni (docentes)*

[maiberchielli07@gmail.com](mailto:maiberchielli07@gmail.com); [victoriasldg@gmail.com](mailto:victoriasldg@gmail.com); [lautataryn@hotmail.com](mailto:lautataryn@hotmail.com);  
[gaby.iannantuoni@gmail.com](mailto:gaby.iannantuoni@gmail.com)

**ISP N°5 Perito Francisco Moreno (Cañada de Gómez)**

Este escrito sintetiza una experiencia educativa desarrollada en 2024 resultante del trabajo interdisciplinario en la formación docente inicial de estudiantes del Profesorado de Educación Inicial y de Educación Primaria. Participaron de esta experiencia las docentes de Tecnologías de la Información y la Comunicación, las estudiantes y profesoras de Talleres de Práctica III y IV. Anualmente se desarrollan proyectos educativos que promueven el protagonismo de estudiantes en experiencias de apropiación creativa de la tecnología. El Profesorado puede y debe convertirse en un espacio que promueva tanto el desarrollo cognitivo como la convivencia, donde los estudiantes accedan al legado cultural de la humanidad y, al mismo tiempo, se fomente la creatividad mediante la exploración del mundo y la producción de nuevos conocimientos. El Profesorado no solo transmite contenidos, sino habilidades para resolver problemas de un modo creativo, y los materiales didácticos son un punto de encuentro entre la enseñanza y los aprendizajes. Así, el rol de los futuros docentes como creadores de propuestas didácticas integrales no solo aporta motivación y compromiso, sino que también jerarquiza su labor y contribuye al fortalecimiento de las instituciones educativas, al generar nuevos roles, redes de colaboración y formas innovadoras de aprender. La creación de un sitio Web en el cual se encuentran posteados distintos Proyectos utilizando el aprendizaje basado en proyectos (ABP) que es una metodología educativa en la que los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades a través de la elaboración de proyectos que responden a problemas reales, preguntas abiertas o desafíos complejos. Esta es una forma activa y centrada en el estudiante que promueve la investigación, la colaboración y la aplicación práctica del conocimiento. La finalidad fue crear un recurso o herramienta que resultara útil para nuestras prácticas y residencias dentro de las aulas del Nivel Inicial y Primario. Se emplearon, para ello, sites y diferentes programas online. Alliaud (2017) concibe a la enseñanza como análoga a la de una artesanía, entendiendo a la misma como un impulso humano a hacer las cosas bien, como una habilidad desarrollada en un alto grado, un saber que requiere una cierta preparación que involucra el aprendizaje de diferentes contenidos. Un saber hacer, que refiere a un conjunto de capacidades técnicas para ejercer un oficio, las cuales están definidas en los perfiles docentes que se explicitan en los planes de estudio y que requiere un largo proceso de construcción que comienza en la formación inicial, pero que luego se consolida a partir de la socialización profesional, las experiencias de formación continua y el acompañamiento de los directivos y colegas experimentados. Un saber ser o sentir, que hace referencia a un conjunto de habilidades sociales, tales como el compromiso con lo que se hace y la confianza hacia las instituciones y los sujetos involucrados en la tarea, donde el reconocimiento de lo que el otro puede o podrá como maestro y la confianza en el otro, trasciende a los sujetos y alcanza a las instituciones formadoras. Por último, el saber estar con otros, sobre los que se actúa, se interviene, se forma, se transforma porque la enseñanza y la formación requieren de un estar ahí, tanto físico como virtual, lo cual se traduce en una presencia intelectual y moral y ello habilita el acontecer de un proceso formativo en el que uno y otros se requieren mutuamente. Todos estos saberes que nos comparte la autora antes citada, se aprenden y se transmiten desde el ejemplo, impulsados por la pasión y mediante prácticas formativas, como el proyecto sociocomunitario que compartimos a través de estas páginas, que permitieron comprender a la enseñanza como un hacer implicado con los sujetos e instituciones que asumen la responsabilidad de formar a futuros docentes.

**Palabras clave:** ABP. Sites. Interdisciplinariedad.