

---

II JORNADA APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2025  
MESA 3

---

#3-1

**MÁS ALLÁ DEL MANUAL: RA (REALIDAD AUMENTADA) Y GAMIFICACIÓN PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL JAPONÉS**

*Ramiro Della Mea Guerrero (estudiante)*

[ramirodg@outlook.com](mailto:ramirodg@outlook.com)

*Universidad Abierta Interamericana*

La presentación socializa el diseño de una intervención psicopedagógica para abordar la alta deserción en cursos de idioma japonés dentro de la educación no formal argentina. El contexto se caracteriza por estudiantes hispanohablantes con diversidad de perfiles cognitivos y motivacionales, incluyendo neurodiversidad, quienes enfrentan grandes barreras específicas como la alta carga cognitiva del aprendizaje del kanji y metodologías poco adaptadas, bastante tradicionalistas. Los conceptos clave que fundamentan la propuesta son el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), la Teoría de la Carga Cognitiva, la atención a la Neurodiversidad y la aplicación de tecnologías que, aunque emergentes, son innovadoras en este campo, tales como la Realidad Aumentada (RA) y la Gamificación. Los objetivos del trabajo fueron diagnosticar las barreras psicopedagógicas percibidas por los estudiantes y, a partir de ello, diseñar los "Talleres MANABU". Estos talleres buscan promover un aprendizaje inclusivo y significativo del japonés, reduciendo la frustración y el abandono, los cuales generalmente devienen de la pérdida de la motivación. Los materiales y recursos centrales son el diseño de los propios talleres MANABU, que integran creativamente la RA para facilitar la visualización y comprensión del kanji y estrategias de Gamificación para fomentar la motivación y la participación. Toda la propuesta se articula mediante los principios DUA, ofreciendo múltiples formas de representación, acción/expresión e implicación. Como principales resultados y conclusiones, se presenta el diseño de la intervención psicopedagógica, fundamentada en un diagnóstico contextualizado. Se concluye que un enfoque DUA, potenciado por la apropiación creativa de RA y Gamificación, representa una alternativa prometedora para gestionar la complejidad del aprendizaje del japonés LE en entornos no formales, mejorar la inclusión y responder a necesidades socioeducativas concretas, facilitando un aprendizaje significativo.

**Palabras clave:** Psicopedagogía. Japonés LE (lengua Extranjera). Educación no formal. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Realidad Aumentada (RA).

---

II JORNADA APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2025  
MESA 3

---

#3-2

**SOMOS CIUDADANOS DIGITALES. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y SEGURIDAD EN LAS REDES**

*Florencia Viglione; Rocío Peloso; Melanie Rabatich; Bibiana Papini (docentes)*

[profesoraflorenciaviglioni@gmail.com](mailto:profesoraflorenciaviglioni@gmail.com); [pelosorocio1@gmail.com](mailto:pelosorocio1@gmail.com); [profe.melanie@hotmail.com](mailto:profe.melanie@hotmail.com);  
[bibipapini@gmail.com](mailto:bibipapini@gmail.com)

*Escuela N°1061 José Ingenieros (Funes)*

Esta propuesta se trata de la implementación de una prueba piloto en la Escuela N° 1061 que tuvo como propósito sentar las bases para la enseñanza sistemática de Educación Digital en el nivel primario. La experiencia se desarrolló a lo largo de ocho clases curriculares e involucró a la totalidad de los estudiantes de séptimo grado pertenecientes a divisiones diferentes a cargo de tres docentes de la institución. El objetivo general fue aproximar a los estudiantes a los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica para fomentar la reflexión sobre el uso responsable de la tecnología y el desarrollo del pensamiento computacional. Por lo tanto, se buscó sistematizar la enseñanza de las TIC, introducir conceptos básicos sobre el funcionamiento de dispositivos computarizados y redes informáticas, concientizar sobre los riesgos en internet y el uso de datos personales y acercar a los estudiantes a nociones de código, algoritmo y secuencia de programación. La metodología combinó actividades diagnósticas, reflexivas y prácticas. Se utilizaron 12 netbooks del Plan Conectar Igualdad, proyector, manuales de la Fundación Sadosky y material de Computer Science Unplugged. Las actividades se estructuraron en dos fases: en primer lugar, se inició con una encuesta diagnóstica sobre hábitos digitales, seguida de la proyección de cortos y debates sobre privacidad en redes. Se trabajó en la configuración de opciones de seguridad en dispositivos y se utilizaron casos hipotéticos para reflexionar sobre los datos personales. Se promovió el uso del correo electrónico y documentos colaborativos como canales formales de comunicación. Además, se introdujeron conceptos de algoritmo, sistema binario, codificación y píxeles mediante ejercicios “desenchufados” o sin computadora. Posteriormente, se utilizaron los entornos de programación visual Pilasbloques y Scratch. El producto final consistió en el diseño de una tarjeta animada de invitación al acto de colación. Como resultados, se observó un alto nivel de interés, motivación y aprendizaje significativo en los estudiantes, quienes reflexionaron críticamente sobre sus prácticas digitales y se familiarizaron con conceptos de programación. La experiencia evidenció la necesidad de educar en seguridad digital ya que las encuestas evidenciaron una alta exposición a riesgos en línea con escasa supervisión adulta; el valor de acercar a los estudiantes al lenguaje y la lógica computacional que subyace en sus dispositivos cotidianos. Cabe mencionar el éxito de la propuesta, reflejado en el entusiasmo de los estudiantes y en la complejidad de sus producciones finales, que superaron las expectativas. Como conclusión, se confirma la viabilidad y el impacto positivo de la iniciativa, lo que ha derivado en la planificación de secuencias didácticas para todos los ciclos de la primaria y la generación de un trabajo colaborativo entre docentes para su continuidad y sostenibilidad.

**Palabras clave:** Seguridad digital. Pensamiento computacional. Programación. TIC. Nativos digitales.

---

II JORNADA APROPIACIÓN CREATIVA DE TECNOLOGÍAS: CLAVES PARA SU COMPRENSIÓN - 2025  
MESA 3

---

#3-3

**DOCENCIA AUMENTADA: NUEVAS GRAMÁTICAS DIDÁCTICAS-PEDAGÓGICAS ENTRE LA HIBRIDEZ  
Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

*Yamila Vera*

[yamilavera96@gmail.com](mailto:yamilavera96@gmail.com)

*Universidad del Centro Educativo Latinoamericano*

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

La presente ponencia propone reflexionar sobre la transformación de las prácticas de enseñanza en el marco de lo que denominamos docencia aumentada, entendida como un espacio expandido entre la hibridez -en sus múltiples formatos- y la incorporación crítica de tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial. En este marco, se presentarán tres dispositivos de prácticas de enseñanza. El primero, denominado "Hacia una retrotopía: un dispositivo de prácticas de enseñanza para mejorar la práctica docente en escenarios híbridos", se centra en la incorporación de la hibridez en la enseñanza. El segundo es un dispositivo diseñado desde el enfoque de la narrativa transmedia, orientado a potenciar el aprendizaje de la didáctica en los Profesorados universitarios. El tercero consiste en diversas propuestas para abordar la formación docente a partir de la experimentación con inteligencia artificial, explorando nuevas formas de interacción pedagógica. Estas experiencias comparten un eje común: la necesidad de repensar la formación docente desde la complejidad, reconociendo nuevas construcciones metodológicas, decisiones didáctico-pedagógicas situadas, así como la creatividad y la responsabilidad ética en el uso de tecnologías.

**Palabras clave:** Docencia aumentada. Didáctica transmedia. Hibridez. Inteligencia artificial.