

Día 1 - Miércoles 30
Aduanilla de Paiba: Calle 13 # 31 -75

Hora		Actividad		
7:00 a.m.	8:00 a.m.	Ingreso y registro Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Central		
8:00 a.m.	8:30 a.m.	Apertura del evento Palabras de apertura: Dra. Esperanza del Pilar Infante, Decana Facultad de Ciencias y Educación Apertura del evento: Sergio Briceño Castañeda, Coordinador IX EDIET - IX REPETIC Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Central		
8:30 a.m.	9:30 a.m.	Conferencia internacional Mgtr. Ing. Carlos María Marpegán - Argentina Tecnologías emergentes y formación de ciudadanía Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Central		
9:30 a.m.	10:30 a.m.	Conferencia nacional Gilberto Eduardo Gutiérrez - Pontificia Universidad Javeriana Internet más allá de los riesgos. Diálogos necesarios y posibles con niños niñas y adolescentes Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Central		
10:30 a.m.	11:00 a.m.	Receso		
11:00 a.m.	12:00 m.m.	Mesa 1 Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Central	Mesa 2 Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Investigadores	Mesa 3 Lugar: Sala de Exposiciones Jose Celestino Mutis
		Ponencia 1 / Didáctica / UD Antonio Quintana El enfoque sicotécnico en el área de T&I: una propuesta didáctica	Ponencia 7 / Innovación / Uniminuto Leidy Lized García Aponte - Cesar Ferney González Peñaranda - Jonathan Mauricio Ovalle Castro Integración de competencias digitales docentes: Hacia una educación innovadora y efectiva.	Ponencia 13 / Innovación / Independiente Luis Fernando Correa Ponencia ThinkinLab Digital Innovation
		Ponencia 2 / Inteligencia Artificial / UPTC Iván Darío Mejía Ortega - Claudia Esperanza Saavedra Bautista - Diego Javier Chaparro Díaz La inteligencia artificial generativa: El desconcierto de profesores y estudiantes	Ponencia 8 / Innovación / Uniminuto Laura Gabriela Pérez Sanabria - Olga Alexandra González Supelano - Maira Alexandra Roncancio Montealegre Educación Verde en la Era Digital: Transformando el Futuro con Tecnología e Innovación Sostenible	Ponencia 14 / Didáctica / Uniminuto Mariana Bulla Penagos - Tania Latorre Camelo - Rosa Milena Gantiva Rivera Ambientes de Aprendizaje experienciales que promueven interacciones eficaces para el desarrollo del Lenguaje de las infancias.
		Ponencia 3 / Didáctica / UPTC Diego Javier Chaparro Díaz - Angela Esmeralda Falla Esquivel El uso de la estética en el aprendizaje de la robótica con sentido	Ponencia 9 / Innovación / Uniminuto Yerli Karine Bonilla Plata - Shermeye Nicolle Mateus Castañeda - Nelson Stith Calderon Torres La Importancia De La Robótica Educativa Y El Uso De Materiales Reciclables En El Aprendizaje Del Siglo XXI	
		Ronda de preguntas	Ronda de preguntas	Ronda de preguntas
12:00 m.m.	1:00 p.m.	Ponencia 4 / Didáctica / Nariño Jose Manuel Zamudio Enriquez Pensamiento Computacional y Robótica: Un Puente hacia la Educación del Futuro	Ponencia 10 / Innovación / Nariño Angely Katherine Melo Nupan - Jeison Camilo Ucsamá Ruiz Transformando con TIC los Servicios Web Educativos	
		Ponencia 5 / Didáctica / UPTC Edwin Geovanny Piratova Mesa Miradas didácticas para la integración de robótica educativa y educación inclusiva	Ponencia 11 / Innovación / Nariño José Luis Romo; Farid Mauricio Coral Jácome - Johana Katherine Rodríguez - Angie Juliana Pachajoa Una propuesta de apropiación de TIC en líderes rurales	
		Ponencia 6 / Didáctica / UPTC Mafer Karina Reyes Rojas - Mary Luz Ortiz Ortiz El enfoque STEM y la Robótica Educativa: estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades de pensamiento	Ponencia 12 / Innovación / Nariño José Luis Romo - Andrés Felipe Martínez - Anyi Damarys Narváez Recurso Educativo Digital para la ética en investigación	
		Ronda de preguntas	Ronda de preguntas	
1:00 p.m.	2:00 p.m.	Receso		
2:00 p.m.	3:00 p.m.	Sala de Póster Lugar: Aduanilla de Paiba- Sala de Exposiciones Jose Celestino Mutis		
		Póster / UPN Juan Camilo Carreño Peña El Arte De Diseñar En 3D	Póster / UPN Calixto Nieto Daniel Camilo - Jiménez Castañeda Julián David Aventuras espaciales y movimientos mágicos	Póster / UPN Carlos Eduardo Castellanos Victoria Creo con STEM+ y exploro con la fotografía
		Póster / UPN Carlos Elian Hernández Damián Construyendo un brazo robótico	Póster / UPN Juan Esteban Cortes Corredor Decifrando la geometría del universo	Póster / UPN Jorge Alfredo Martínez Ramírez EduClick
		Póster / UPN Marlon Anderson Lara Cely - John Jaime Peña Cuellar Innovación Un Viaje por la Tecnología	Póster / UPN Michael Jordi Lozano Arias - Andrés Azul World. Juego de historia	Póster / UPN Sebastian Moreno Oyola Click, arrastra y crea
		Póster / UPN William Pardo Orrego Aventuras en Letraslandia	Póster / UPN Jorge Noguera Vanegas Aprendiendo derivadas con Python	Póster / UPN Saint Germain Sierra vega Hasta la vista: "la perspectiva de lo que ves"
		Póster / UPN Toyo Acosta Dickmaris Del Rosario VEX 123	Póster / Nariño Brayan Alejandro Martínez Valencia -Laura Vanessa Chazatar Diaz - Julieth Alejandra Riascos Martínez Estrategia pedagógica INEM	Póster / Nariño Angela Paola Juajinoy Almeida - Javier Andres Martinez Bastidas - Leon Angel Moran Tepud Aplicando la Gamificación: Recursos Digitales en la Educación de Niños
		Póster / UPTC Duvan Andres Leguizamon Moreno ¿Cuidamos...? O nos contaminamos, jugando nos educamos.	Póster / UPTC Leidy Katherin Cepeda Montañez - Karen Tatiana Moreno - Yeraldin Briceño Pinzón Cerradura electrónica y sistema de alarma con lógica combinacional	Póster / UPTC Juan Esteban Duarte Mendoza - Jhonatan Alexander Ochoa Moreno - Manuel Elkin Arévalo Otalora Desarrollo e implementación de un Software educativo y kit modular para
		Póster / I.E Paulo VI Norfa Nelis Arroyo Pacheco - Liliána María Hernández Martínez - Ana Raquel Zarza Arroyo Ecotecn patrulla paulista programa por el rescate del medio ambiente	Póster / Independiente Cristian Daniel Landazuri Pardo - Dalys Thalia Jurado Tableta braille electrónica	
3:00 p.m.	4:00 p.m.	Taller UD / Robótica Lugar: Aduanilla de Paiba- Edificio Investigadores , sala experimental Carlos Eduardo Vasco 10 personas	Taller Nariño / Desarrollo de aplicaciones con App Inventor Lugar: Aduanilla de Paiba- Sonoteca 20 personas 10 Computadores portátiles	Taller Uniminuto / Detectives de datos: Ética y sesgos en IA Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Investigadores 30 personas 10 Computadores portátiles
4:00 p.m.	5:00 p.m.	Taller UPTC / Habilidades del Pensamiento Computacional Desconectadas Lugar: Aduanilla de Paiba - Auditorio Central 20 personas	Taller UD / Matemáticas Dinámicas: Transformando el Aula con Scratch Lugar: Aduanilla de Paiba- Sonoteca 20 personas 10 Computadores portátiles	Taller Uniminuto / Metodología de Innovación Design Thinking para el desarrollo de las habilidades del Pensamiento Computacional Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Investigadores 30 personas 10 Computadores portátiles
5:00 p.m.	5:15 p.m.	Cierre		

Día 2 - Jueves 31
Aduanilla de Paiba: Calle 13 # 31 -75

Hora		Actividad	
7:00 a.m.	8:00 a.m.	Ingreso y registro Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Central	
8:00 a.m.	9:00 a.m.	Conferencia nacional Julián Torres - Universidad Pedagógica Nacional Relaciones entre pensamiento tecnológico y pensamiento científico: un estudio de los procesos cognitivos subyacentes apartir de mapeo cerebral Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Central	
9:00 a.m.	10:00 a.m.	Conferencia nacional Dr. Javier Mauricio Reyes Vera - Universidad del Valle. Conectado Mundos: El poder del Metaverso en la Educación Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Central	
10:00 a.m.	10:30 a.m.	Receso	
10:30 a.m.	11:45 a.m.	Mesa 1 Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Central	Mesa 2 Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Investigadores
		Ponencia 15 / Didáctica / Magdalena Juan Camilo Ceballos Perez - Elmer Manuel Lopez jimenez - Shirley Paola Pallares de la Hoz Impacto de una estrategia didáctica basada en herramientas multimedia en la atención selectiva de un grupo de estudiantes de básica primaria.	Ponencia 27 / Innovación / Magdalena Melany Beatriz Granados Márquez - Jose Luis Gómez Avendaño - Ángel Luis Guillen Ospino Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) (Diseño de Artefactos) en el fortalecimiento del pensamiento tecnológico en estudiantes de sexto de secundaria
		Ponencia 16 / Didáctica / Magdalena Jeiny Jiseth Lora Tovar - Katty Yulieth Sánchez Pérez - Jesús Alberto Orozco Bermúdez Desarrollo del pensamiento computacional en estudiantes de Básica secundaria a partir de una estrategia Didáctica basada en Scratch	Ponencia 28 / Innovación / Magdalena María Jesus Espinosa Yepez - Farid Enrique Bolaño Manjarres - Rosa Ines Herrera Atencio La influencia del uso frecuente de las redes sociales en el autoconcepto académico de estudiantes de básica secundaria de la IED Escuela Normal Superior San Pedro Alejandrino
		Ponencia 17 / Didáctica / Magdalena Juan Camilo Navarro Barros - Jetsely Adriana Carvajal - Yesica Pallares Martínez Integración de herramientas TIC en el aprendizaje de las Ciencias Naturales: Uso de la realidad aumentada (Merge Cube) en estudiantes de Grado 5°	PONENCIA 29 / Producción / Uniminuto / Virtual Lia Margarita Ramírez Baez - Andrés Gutiérrez Rico - Maryuri Agudelo Franco Formación Profesoral en Competencias Digitales en la Educación Superior
		Ponencia 18 / Didáctica / Magdalena Antonio Daniel Morales Acosta - Miguel Angel Fadul Peña - José David Martínez Meza Habilidades del pensamiento computacional en estudiantes de básica secundaria de instituciones oficiales y no oficiales,	Ponencia 30 / Inovación / Córdoba / Virtual Glenis Bibiana Álvarez Quiroz - Miguel Ángel Palomino Hawasly - Julio José Rangel Vellojín Las TIC y los Tránsitos Educativos en el contexto universitario
		Ronda de preguntas	Ronda de preguntas
11:45 a.m.	1:00 p.m.	Ponencia 19 / Didáctica / Magdalena Claudia Marcela Ramos Rivas - Juan Pablo Acosta Esquirol - Narlys Patricia Villalobo Ropain La gamificación como estrategia para fortalecer la comunicación en la expresión de experiencias personales en inglés por los estudiantes del grado noveno de la I.E.D Edgardo Vives Campo	Ponencia 31 / Innovación / UPTC / Virtual Maria Elsa Cañon Fandiño Dispositivos Móviles: Adicción e Incidencia en la cosntrucción de identidad
		Ponencia 20 / Didáctica / Magdalena Camila Andrea Amaya Lugo - Delia Rosa López Meriño - Narlys Patricia Villalobo Ropain La programación Scratchjr como herramienta didáctica, para el fortalecimiento del vocabulario en inglés en estudiantes del grado primero	Ponencia 32 / Innovación/ UPTC / Virtual Adriana Sandoval Espitia - Lina Fernanda Ávila Cely Habilidades para el siglo XXI que se deben tener en cuenta para aplicar la robótica educativa y el enfoque STEAM en el aula de clase
		Ponencia 21 / Didáctica / Córdoba Juan Carlos Giraldo Cardozo - Isabel Cristina Muñoz Vargas Modelo pedagógico de co-aprendizaje virtual con proyección a la sustentabilidad en la era de la inteligencia artificial	Ponencia 33 / Didáctica / UPTC / Virtual Adriana Sandoval Espitia - Jeidy Tatiana Ortiz Ramirez - Juan Esteban Rodríguez Díaz Estrategia Didáctica para Fomentar Habilidades del Lenguaje Icónico en la Educación Media.
		Ponencia 22 / Didáctica / Uniminuto Daniela Osorio Angarita - Zailly del Pilar García Didácticas emergentes: prácticas con Design Thinking y storytelling en la formación de educadores infantiles	Ponencia 34 / Innovación / UD / Virtual David Ricardo Martínez Durán Emergencia de Subjetividades de estudiantes de secundaria en la Implementación de una Narrativa Transmedia
		Ronda de preguntas	Ronda de preguntas
1:00 p.m.	2:00 p.m.	Receso	
2:00 p.m.	3:00 p.m.	Ponencia 23 / Innovación / UD / Virtual Rubén Darío Giraldo Díaz ATE: Comprender la ciencia a través de la Ganadería	Ponencia 35 / Innovación / UD / Virtual Oscar Díaz Espitia ATE y Arduino para potenciar habilidades tecnológicas
		Ponencia 24 / Innovación/ UD / Virtual Gina Paola Bautista Dueñas - Carlos René Bernal Bernal EVA en mezclas químicas para la competencia de indagación	Ponencia 36 / Innovación / UD / Virtual Edwin Leonardo Poveda Villanueva Tableau: tu herramienta para gráficos estadísticos.
		Ponencia 25 / Innovación / UD / Virtual Andres Felipe Correa Espitia El pensamiento computacional en la ingeniería de sistemas	Ponencia 37 / Innovación / UD / Virtual William Segundo Royet Lara EVA para potenciar Competencias Digitales en grado cuarto
		Ponencia 26 / Innovación / UD / Virtual Deisy Yulie Salazar Peña - Miguel Ángel Roncancio Herrera Propuesta para la comprensión de calor y temperatura: validación y adaptación de un instrumento de medición	Ponencia 38 / Inteligencia Artificial / Córdoba / Virtual Santiago Quintero Pérez - Jorge David Hernandez Morelo - Juan Carlos Giraldo Cardozo Diseño de una estrategia didáctica con chat bots basados en LLMs para el fortalecimiento del aprendizaje a la programación
		Ronda de preguntas	Ronda de preguntas
3:00 p.m.	4:00 p.m.	Taller UD / Robótica Lugar: Aduanilla de Paiba - Sala experimental Carlos Eduardo Vasco, Edificio Investigadores 10 personas	Taller Nariño / La robótica educativa y la ubicación espacial Lugar: Aduanilla de Paiba - Salon 114, Edificio Investigadores 20 personas 10 Computadores portatiles
4:00 p.m.	5:00 p.m.	Taller Magdalena / Robótica Educativa: Simulación y Práctica con Arduino y Tin Lugar: Aduanilla de Paiba - Auditorio Central 10 personas 5 Computadores portatiles	Taller Nariño / Educación con circuitos conmutables y simulación Lugar: Aduanilla de Paiba - Salon 114, Edificio Investigadores 20 personas 10 Computadores portatiles
5:00 p.m.	5:15 p.m.	Cierre	

Día 3 - Viernes 1
Aduanilla de Paiba: Calle 13 # 31 -75

Hora		Actividad	
7:00 a.m.	8:00 a.m.	Ingreso y registro Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Central	
8:00 a.m.	9:00 a.m.	Conferencia nacional PhD. Ronald Gutierrez - Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia La Inteligencia Artificial en el marco de la educación STEM Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Central	
9:00 a.m.	10:00 a.m.	Panel central Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Central	
10:00 a.m.	11:15 a.m.	Mesa 1 Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Central	Mesa 2 Lugar: Aduanilla de Paiba- Auditorio Investigadores
		Ponencia 39 / Didáctica / UPTC Yeraldin Briceño Pinzón - Danny Josep Suarez Forero Implementación de juegos serios, material didáctico para fortalecer el proceso de comunicación y habilidades psicomotoras desde el área de Informática y Tecnología para un estudiante con el Síndrome 5p-	Ponencia 49 / Innovación / Magdalena Luisa Lianeth López Arias - Laura Melissa Villalba Lopez - Margarita Rosa Barraza Heras Uso de la realidad virtual para la enseñanza del presente simple: Una experiencia de aula con estudiantes del grado cuarto
		Ponencia 40 / Didáctica / Uniminuto Miguel Ángel Rodríguez Yusti, - Juan David Sánchez Zarate - Héctor David Ariza Betancur Cultura Maker: prototipado y educación tecnológica	Ponencia 50 / Innovación / Magdalena Juan Camilo López Vergara - Eliécer De Jesús López González - George Isaac Guerrero Núñez Del aula al juego: Estrategias de gamificación para un aprendizaje más efectivo en Tecnología e Informática
		Ponencia 41 / Didáctica / UPTC Ginna Marcela Castellanos Huertas - Karen Lorena Fuentes Tenjo - Ariel Esteban Bonilla Córdoba Explorando La Robótica Con Arduino Uno: Creación De Un Software Educativo Para Estudiantes De Primaria	Ponencia 51 / Innovación / Magdalena Cristian Camilo Sarmiento López - Liliana Selene Martínez Chima - Luis Alfredo González Monroy Recursos educativos digitales mediados por la gamificación para la mejora de las prácticas pedagógicas de los docentes de informática en el grado quinto
		Ponencia 42 / Didáctica / UPTC Mary Luz Ortiz Ortiz - Lenin Santiago Medina Diaz - Gerardo Andrés Medina Muñoz Innovaciones Didácticas en Ciencias Sociales: El uso del Móvil SIG como Recurso Tecnológico Educativo	Ponencia 52 / Innovación / Magdalena Dairon Alberto Costa Carranza - Rolando Enrique Escorcia Caballero - Alex Vlademir Gutiérrez Moreno, Tecnología en la Educación Rural
Ronda de preguntas		Ronda de preguntas	
11:15 a.m.	12:00 m.m.	Ponencia 43 / Didáctica / Cali Roberto Ferro Herrera Proceso para el mejoramiento de habilidades en el diseño y aplicación de proyectos con la metodología design thinking mediado por un ambiente virtual de aprendizaje en estudiantes de la asignatura prácticas y saberes en el aula II	Ponencia 53 / Innovación / Magdalena Juan Felipe Fonseca Castilla - Javier Armando Rua Rua - Manuel Alexander Zarate Vega Conocimiento Tecnológico en Educación rural: RSL
		Ponencia 44 / Gestión / Magdalena Ana Michell Arango Anillo - Lauren Valentina Arzuaga Rolón - Juan Sebastian Cotes Royero Bullying Escolar: Presencias y Tipologías en un Análisis Comparativo	Ponencia 54 / Innovación / Magdalena Deimer Damián Rodríguez Iglesias - Liliana Selene Martínez Chima - Jhon de la Hoz Villar Desarrollo de competencias digitales en los docentes en las instituciones educativas oficiales de Santa Marta, Magdalena
		Ponencia 45 / Gestión / UPTC Laura Angelica Bulla Sánchez Afectación por el uso de redes sociales en la dimensión emocional en estudiantes universitarios.	Ponencia 55 / Innovación / Magdalena Leydi Diana Mendoza Niebles - Liliana Selene Martínez Chima - Narly Patricia Villalobo Ropain Uso del modelo Flipped Classroom y Scratch para el aprendizaje de Ciencias Naturales en grado 3º p
		Ronda de preguntas	
12:00 m.m.	1:15 p.m.	Ponencia 46 / Inteligencia Artificial / Uniminuto Kevin Andrés Moros Rondón - Andrés Camilo Galindo Martínez - David Fernando Sánchez Muñoz Ética y Educación: Desafíos de la Inteligencia Artificial en la Era de la Educación 4.0	Ponencia 56 / Innovación / UPTC María Rita Hernández Matta - Olga Sofía Morales Pacavita Transformaciones de la práctica pedagógica mediada por herramientas TIC en el marco de las competencias para la formación docente planteados por la UNESCO (2019) en tiempos de pandemia y pos pandemia
		Ponencia 47 / Innovación / Magdalena Jose David Martínez Meza - Miguel Angel Fadul Peña - Antonio Daniel Morales Acosta Habilidades del pensamiento computacional en estudiantes de básica secundaria de Instituciones oficiales y no oficiales.	Ponencia 57 / Innovación / UPTC Olga Najar Sánchez - William Oswaldo Cuervo Gómez - Yenny Carolina Riaño Castellanos Transformación Educativa Con TIC: Hacia Una Gestión Del Conocimiento Con Felicidad
		Ponencia 48 / Innovación / Uniminuto Diego Felipe Gaitán Lozano - Juliana López López - Andrés Rojas Álvarez Angie Villamil -Gianni Alberto Agudelo Artifugio: Tecnología, arte e inclusión ponencia performática	Ponencia 58 / Innovación / Magdalena Diego Andrés Toro Aragón - Lawdem Yalith Rodríguez Villa Contenido (TCK) sobre redes sociales en la enseñanza de los docentes en formación del programa de Licenciatura en Tecnología de la Universidad del Magdalena
		Ronda de preguntas	
1:15 p.m.	2:00 p.m.	Receso	
2:00 p.m.	3:00 p.m.	Taller UD / Robótica Lugar: Aduanilla de Paiba - Sala experimental Carlos Eduardo Vasco, Edificio Investigadores 10 personas	Taller Nariño / Python desde cero: Programación en consola Lugar: Aduanilla de Paiba - Salon 114, Edificio Investigadores 20 personas 10 Computadores portátiles
3:00 p.m.	4:00 p.m.	Taller Magdalena / ¿Cómo planear con situación de aprendizaje en Tecnología e Informática? Diseño basado en inteligencia artificial Lugar: Aduanilla de Paiba - Salon 223, Edificio Investigadores 30 personas 10 Computadores portátiles	
3:00 p.m.	4:00 p.m.	Cierre del evento	
4:00 p.m.	5:00 p.m.	Acto cultural	