

**TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN**

Hora	Título	Descripción	Modalidad	Aula	Salón	Duración	Idioma	Capacidad	Requisitos	Ponente	Institución
<b>12 de diciembre</b>											
<b>Ponencias 1 - 16:00 a 16:45 / Talleres 1 - 16:00 a 18:00</b>											
16:00	Cómo identificar plataformas LMS que apoyen el proceso de aprendizaje	Debido a la evolución en el proceso de enseñanza-aprendizaje, las tecnologías y las habilidades adquiridas por los alumnos, el reto de los académicos será identificar y evaluar plataformas de aprendizaje que se adapten a su modelo educativo. En esta conferencia se presenta un proceso de evaluación y experimentación de plataformas de aprendizaje que apoye a en la las instituciones educativas en la selección de dichas plataformas	Conferencia	A3	405	45	Español	30		Angélica Aguilar Ariciaga	Tecnológico de Monterrey
16:00	Hands-On de Wikipedia	Este taller es un espacio abierto que invita a los profesores a participar en cualquier momento de la agenda del CIE. Contará con varios asesores que guiarán a los profesores en el mundo de la Wikipedia, con la finalidad de que pongan "manos a la obra" en actividades que los talleristas recomiendan para trabajar con los estudiantes: corregir artículos, adicionar contenido en artículos existentes, traducción y creación de nuevos artículos. La Wikipedia implica "aprender haciendo" tanto para profesores como para estudiantes. Además de contar con una gama de actividades entre las que el profesor podrá elegir, el taller ofrecerá una serie de recursos multimedia del programa de Wiki Learning y del Wikipedia Education Program para que los asistentes conozcan qué se ha hecho en esta materia y puedan darse ideas de cómo llevar esta plataforma de conocimiento abierto al salón de clase.	Taller	CDT	210	120	Español / Inglés	20	Interés de editar la Wikipedia	Leticia de León Calzada Leigh Thelmadather	Tecnológico de Monterrey Tecnológico de Monterrey
16:00	Drone Academy	Desarrollo del pensamiento lógico computacional a partir de los drones mediante un cambio de programación por bloques a programación en lenguaje Swift	Taller	A3	409	120	Español	20	Llevar dispositivo iOS (tableta o Iphone) Descargar App	Lourdes Epstein Carlos Astengo	Tecnológico de Monterrey Tecnológico de Monterrey
16:00	Gammificación y aprendizaje vivencial en un curso de matemáticas	Poner en práctica y desarrollar actividades de gammificación y aprendizaje vivencial para cursos de matemáticas.	Taller	A3	410	120	Español	15	Llevar laptop con excel	Aidee Magali Osorio Martínez	Tecnológico de Monterrey

16:00	TouchCast: un estudio de grabación en tu iPad	Con TouchCast crea presentaciones que mezclan video con contenido web. Ésta App, te permite grabar video e insertar elementos que pueden contener páginas web, mapas, mensajes de Twitter, pizarrón interactivo, y más. Mientras el video se reproduce los usuarios pueden hacer click sobre éstos elementos multimedia e interactuar con ellos.	Taller	A2	401	120	Español	20	iPad	Lina Patricia Garza Gómez	Tecnológico de Monterrey
16:00	Competencias ciudadanas y éticas en espacios virtuales: nuevas tecnologías de la ciudadanía digital	Este panel busca analizar los cursos que se imparten con competencias éticas y ciudadanas en un escenario emergente que es el ejercicio y promoción de las mismas en entornos virtuales. Así, se busca contribuir a la discusión de cómo incorporar esta dimensión de las competencias al modelo Tec 21, presentando una discusión amplia sobre la ciudadanía digital y sus dimensiones éticas, así como distintas experiencias de enseñanza aprendizaje relacionadas al tema, utilizando diferentes tecnologías para la educación. Específicamente, se discutirá una plataforma innovadora para los cursos de ciudadanía (Canvas), distintas tecnologías que permiten el análisis de eventos actuales para abordar la ética en las relaciones internacionales y el estudio de controversias sociales alrededor del mundo en tiempo actual. En conjunto, la reflexión conceptual y los casos presentados en el panel, permitirán que se detecten temas nuevos, los cuales han surgido de la participación de estudiantes y maestros en los espacios virtuales. De tal forma, se podrá considerar cómo estos dos tipos de competencias cruciales para el Modelo Tec 21 se pueden adaptar a los nuevos entornos y se integran con las competencias esenciales para la formación de estudiantes en el siglo 21 (las llamadas 21rst	Panel	A3	411	45	Español			Mariana Gabarrot Arenas	Tecnológico de Monterrey
										Eloisa Olivia Heredia Escorza	Tecnológico de Monterrey
										Gerry Argyris Andrianopoulos Karafotias	Tecnológico de Monterrey
										Eva Luisa Rivas Sada	Tecnológico de Monterrey

16:00	Diseño de rúbrica de evaluación de tecnología educativa para profesores de escuelas de medicina	Cada año se diseñan nuevas herramientas de tecnología educativa, los profesores iniciando su carrera docente tienen algunas dificultades en la inclusión de tecnología para seleccionar una herramienta y estar a la vanguardia ante los retos de la educación médica moderna. El objetivo del estudio fue diseñar una rúbrica para evaluar herramientas de tecnología educativa y así poder seleccionar las más adecuadas basándose en factores como la versatilidad y la facilidad de implementación en el aula. Dentro del análisis se incluyeron el tiempo de capacitación requerido por el profesor, material educativo, compatibilidad de dispositivos, e interacción con el estudiante en tiempo real. Como parte de los resultados, fue posible identificar 10 propiedades evaluables de las herramientas tecnológicas y criterios de selección por medio de la calificación obtenida en la rúbrica. El contar con una herramienta, respaldada en la experiencia de otros profesores otorga la posibilidad de ayudar a otros usuarios en el proceso de implementación de tecnología, creación de material educativo e interacción con sus estudiantes en el aula y fuera de ella.	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español	Ismael David Piedra Noriega	Tecnológico de Monterrey
								Nancy de los Angeles Segura Azuara	Tecnológico de Monterrey
								Araceli Hambleton Fuentes	Tecnológico de Monterrey
								Irma Elisa Eraña Rojas	Tecnológico de Monterrey
16:15	Videojuego Educativo de Álgebra para Bachillerato	En este escrito se diseña, desarrolla e implementa un videojuego educativo sobre matemáticas, en específico álgebra, para alumnos de bachillerato que sirva como herramienta de enseñanza - aprendizaje. El videojuego es en tercera persona y el personaje tiene libertad de movimiento; es decir, es un juego en tres dimensiones. Se explican todos los pasos para la creación del videojuego, como son: gameplay, storyboard, producción de personajes, objetos y escenarios, diseño de audio, programación, testeo y versión Beta. El propósito es que los alumnos realicen una actividad que es de su agrado como jugar videojuegos y al mismo tiempo refuercen sus conocimientos en matemáticas. Con ello se desarrollan nuevos modelos de aprendizaje que complementan los ya tradicionales, destacando que forman parte de las tecnologías de la información y la comunicación que son del agrado de la mayoría de los alumnos.	Ponencia de investigación	A3	402	15	Español	Yair Félix Olvera Mejía	Universidad Politécnica Metropolitana de Hidalgo
								Mario Alberto Gea Pérez	Universidad Politécnica Metropolitana de Hidalgo

									Javier Elías Barrón López	Universidad Politécnica Metropolitana de Hidalgo
16:30	Tecnología de investigación del consumidor en primera persona para el Comercio al Detalle	¿Qué pasaría si en lugar de observar al consumidor, observáramos a través del consumidor? Bajo esta premisa incorporamos al Laboratorio de Comercio al Detalle tecnología que nos permitiera realizar observaciones en primera persona que sirvieran como soporte a la observación video grabada que llevamos a cabo de los patrones de compra. En este caso el equipo que nos permite hacer este estudio está conformado por cámaras GoPro y arneses para cabeza. El objetivo principal es entender en tiempo real a qué es a lo que presta más atención el consumidor al momento de la compra y detectar zonas calientes en el supermercado, para con ello desarrollar estrategias pertinentes. Así también nos apoyamos en carritos inteligentes y dispositivos móviles para evaluar el impacto de esta tecnología en el primer momento de la verdad.	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español		Ana Valeria Calvo Castro	Tecnológico de Monterrey
16:00	Desarrollo de competencias cognitivas en estudiantes universitarios y su relación con las Tecnologías Digitales	Actualmente el estudio de la relación entre estrategias de aprendizaje, autorregulación y el uso de las tecnologías digitales dentro del contexto de salón de clase se ha convertido en uno de los ejes de investigación más importante en el campo de la educativo. Se utilizaron dos instrumentos de autorreporte de tipo Likert, que se enfocaban en autorregulación y estrategias de aprendizaje. Se aplicaron a 314 estudiantes universitarios. Los análisis realizados permitieron establecer que el puntaje total de autorregulación y de estrategias de aprendizaje; la estrategia de memoria y monitoreo presentan correlación positiva con el uso de la plataforma Blackboard, con promedio de uso semanal de 7 horas.	Ponencia de investigación	A3	404	15	Español		María Angelina Arriola Miranda	Tecnológico de Monterrey
16:15	EL CINE CLUB ACADÉMICO: UN RECURSO DE APRENDIZAJE POCO APROVECHADO	El cine es un lenguaje que al mismo tiempo es estético y comunicativo. El cine evolucionó desde algo simple hasta convertirse en arte. El cine educa. El cine divierte. El cine actualmente se juzga por su parte de entretenimiento, sin embargo, existe cine que impacta en la parte emotiva y también trata valores éticos y fomenta el pensamiento crítico y frecuentemente lo hace con apego al conocimiento científico. Consideramos que el cine podría ser un recurso valioso para el aprendizaje y proponemos crear un cine club académico en la UPIICSA del IPN bajo el concepto de un cine más allá del puro entretenimiento y que sea un auxiliar directo en algunos cursos con material relacionado a sus contenidos y por otra parte que fomente el desarrollo integral de nuestros estudiantes, de nuestros profesores y en general de la comunidad.	Ponencia de innovación	A3	404	15	Español		José Luis López Goytia	Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería y Ciencias Sociales y Administrativas

16:30	Eficacia del uso de la libreta digital docente como innovación educativa en cursos de Finanzas	Existen diferentes plataformas tecnológicas o medios digitales como apoyo para realizar una innovación docente, y en este caso, con un enfoque de desarrollo sustentable al eliminar el uso de papel. Se busca evaluar al Microsoft OneNote Class Notebook (MONCN), conocido como la libreta digital docente, para el seguimiento de clases de Finanzas a nivel profesional. Se evaluarán las experiencias de los alumnos y el docente de las clases de "Finanzas Internacionales" y "Estructura de las Instituciones Financieras y su Regulación". El objetivo general de esta investigación es evaluar, a través de una encuesta, si la innovación en la práctica docente aumenta la calidad de su aprendizaje de acuerdo a la percepción del alumno y su eficacia en el desarrollo de habilidades de interacción logrando mayor eficiencia en el trabajo en equipo. Los resultados estadísticos muestran que la innovación en la práctica docente al usar Microsoft OneNote Class Notebook (MONCN) contribuye favorablemente a mejorar su percepción del aprendizaje y fortalece en ellos su identidad como ciudadanos responsables del mundo comprometidos con una estrategia innovadora de aprendizaje amigable con el medio ambiente.	Ponencia de investigación	A3	404	15	Español	Flory Anette Dieck Assad	Tecnológico de Monterrey
16:15	DESMOS como Herramienta de Aprendizaje de Cálculo Diferencial	El presente informe presenta el proyecto de innovación educativa que utiliza un objeto de aprendizaje (OA) para el aprendizaje de cálculo superior llamado DESMOS (grafica funciones, crea tablas, añade controles deslizantes, anima los gráficos, entre otras aplicaciones). DESMOS es un potente recurso cuando se insertan en experiencias de aprendizaje claramente definidas, que apuntan a objetivos educacionales significativos y que permiten la autonomía de los estudiantes. Para el aprendizaje de cálculo superior con DESMOS, nos apoyamos en tabletas Samsung Galaxy Tab 8.0. La flexibilidad para disponer de los OA en el lugar y en el momento que se requieren, generalmente en simultáneo, permiten una fuerte interacción entre los participantes de un grupo de clases, es decir se incentiva el trabajo en equipo, ha permitido que estos se transformen en espacios dinámicos de intercambio y aprendizaje colaborativo. Respecto a la evaluación de los resultados, se encontró que la aplicación de DESMOS tuvo un efecto significativo en el rendimiento de los estudiantes en el curso de cálculo superior, en las carreras de Electrotecnia Industrial y Mecatrónica Industrial, del instituto Superior TECSUP. Sin embargo, para el éxito de estas innovaciones en educación es necesario; fortalecer la formación de los profesores en base a reflexiones didácticas modernas.	Ponencia de innovación	A3	406	15	Español	Luis Alberto Almanza Ope	Instituto Tecnológico Privado TECSUP, Perú
								Julio Monjarás Salvo	Instituto Tecnológico Privado TECSUP, Perú

16:30	Integración de la Participación del Estudiante en el Aprendizaje Activo mediante actividades Colaborativas y Competitivas usando TIs	El alumno desarrolla su Aprendizaje Activo mediante Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) combinando los métodos tradicionales de la enseñanza con metodologías de aprendizaje activo, con una variedad de tecnologías en los diferentes temas del curso de Organización Computacional. Este desarrollo se basó principalmente en las notas estudiadas del Taller de Integración a la Práctica Docente, para la integración de diferentes Competencias del Modelo Tec 21 y aplicando los conceptos de modelos educativos a cada uno de los temas integrando un Método Educativo y/o una Tecnología de Información. Como plataforma Institucional: Blackboard, donde se incluyen las Presentaciones de cada tema, las tareas, las actividades de laboratorio, libros de texto y referencia, así como una parte de Material Adicional donde se incluyen los enlaces a diferentes páginas de internet o de colaboración. Los modelos van desde el tradicional en Power Point, solamente que a diferencia de las láminas tradicionales aburridas blancas, utilizo colores de fondo con contrastes estudiados por mucho tiempo. Utilización de la plataforma colaborativa Padlet donde hicieron actividades individuales y colaborativas. En estas actividades de colaboración utilicé la música de fondo, especialmente "Atrapado en los Clásicos" en YouTube, ya que tiene un ritmo constante para no caer en el aletargamiento. En los quizzes, utilicé activamente el Kahoot, como es un software de preguntas y respuestas, los alumnos se entusiasman mucho porque aprenden y compiten. También Whatsapp, donde los alumnos entablan mucha comunicación y colaboración. Y también evidencias de asistencia a pláticas externas.	Ponencia de innovación	A3	406	15	Español	Rafael Emilio Davalos Villarreal	Tecnológico de Monterrey
<b>16:45 Receso - 16:45 a 17:00</b>									
<b>Ponencias 2 - 17:00 a 17:45 / Sesión 1 de Presentación de pósters - 17:00 a 17:45</b>									
17:00	Videos con menú interactivo y preguntas de repaso	Creando material didáctico innovador, a través del cual se entrega el conocimiento de las temáticas en uno de los cursos de la Maestría en Administración Empresarial que se ofrece 100% en línea en la Vicerrectoría de Programas en Línea, hemos implementado la herramienta "Klynt" (Honkytonk Films, s.f.) para crear videos interactivos, tomando como base tres entrevistas realizadas a tres invitados del curso AD5035 Administración y Desarrollo de Franquicias para el trimestre Abril-Julio 2016. Se prepararon tres videos segmentados por tema, donde cada uno está organizado con un menú interactivo, el cual permite a los alumnos navegar en el mismo y escoger el segmento de su interés; o bien, ver los segmentos de manera continua. Adicionalmente, al tercer video se le incluyó la función de preguntas interactivas cada dos segmentos, que al contestarse erróneamente, automáticamente se regresa el video al segmento donde está la respuesta correcta. Se solicitó a los alumnos ver los tres videos y contestar una encuesta de evaluación de los mismos, la cual arrojó como resultado que más del 90% considera que estos nuevos videos son más atractivos para apoyar su aprendizaje, y que las preguntas interactivas les ayudan a entender mejor las temáticas correspondientes.	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español	Arturo González López	Tecnológico de Monterrey

17:15	Schoology en la clase Expresión verbal en el ámbito profesional	Participación en el Proyecto CEDDIE: Experimentación de plataformas durante el semestre agosto – diciembre 2015. Específicamente se reportan las experiencias al usar la plataforma Schoology para impartir por primera vez en el ITESM Campus Querétaro la materia Expresión verbal en el ámbito profesional.	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español			Rosa Amelia Amavizca Ruiz	Tecnológico de Monterrey
										Mayra Rosario Zamorán Tapia	Tecnológico de Monterrey
17:30	Los videos educativos como herramienta disruptiva para apoyar el proceso de aprendizaje de algoritmos de resta y multiplicación en niños de segundo grado de primaria	Esta investigación fue realizada en el área de matemáticas, se seleccionó como tema la competencia de desarrollo de algoritmos de resta y multiplicación por una cifra, en niños de grado segundo, la muestra de estudio fueron 24 niños de los cuales 5 tienen dificultades de aprendizaje. Esta es una investigación cuantitativa de tipo experimental. Los instrumentos empleados fueron dos test de habilidades específicas, la observación y una entrevista, estos analizados bajo dos categorías, las cuales sirvieron de base para esta investigación: los conceptos trabajados y el uso del video educativo. La pregunta de investigación fue: ¿Qué efectos se evidencian al implementar videos educativos como herramienta disruptiva para apoyar el proceso de aprendizaje de restas y multiplicaciones en los niños de segundo primaria?, los efectos observados con el uso de los videos son: aumento en los tiempos de atención y concentración, mayor seguridad en la ejecución de ejercicios, a mayor número de visualización mayor afianzamiento de las habilidades trabajadas. Los principales hallazgos fueron: el uso de los videos benefició a los niños con trastorno de déficit de atención (TDAH) y discalculia; en los niños que no presentan dificultades de aprendizaje se evidenció que los emplearon como fuente de consulta y estudio.	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español			Angélica María Velasco Guardias	EXATEC
										Susana Montiel Bautista	Tecnológico de Monterrey
										Susana Ramírez García	Tecnológico de Monterrey

17:00	El uso de complemento virtual y el aprendizaje de los cursos masivos de ciencias	El proyecto de innovación Complemento Virtual Ciencias ha sido diseñado para atender a todos los alumnos de los cursos de ciencias de la universidad brindándoles acceso a materiales y actividades virtuales complementarias a sus clases presenciales. Este proyecto espera que los alumnos puedan aprender en forma autónoma, reforzar sus aprendizajes considerando. Se describe lo sucedido en cuatro cursos durante cuatro ciclos académicos (2015-1 al 2016-1). Si bien los resultados muestran que la valoración del proyecto por parte de los alumnos es positiva; queremos también analizar si el esfuerzo de desarrollar materiales virtuales tiene algún tipo de asociación con el rendimiento de los alumnos en los cursos. Encontramos que la asociación es positiva en todos los cursos, y en forma fuerte en el curso de Química. Estos hallazgos no concluyen este proyecto, al contrario, nos plantea nuevas preguntas y nuevos análisis de factores que pueden estar influenciando a estas variables. Sobre todo nos orienta a analizar con mayor detalle los aspectos positivos de los cursos que integran bajo un programa guiado las tecnologías. Con este análisis buscamos mejorar la innovación y dirigirla para que siga apoyando al aprendizaje.	Ponencia de innovación	A3	404	15	Español		Ines Evaristo Chiyong	Universidad Tecnológica del Perú
								Sandra Romero Herrera	Universidad Tecnológica del Perú	



17:15	Aprendiendo de otros, importancia de la economía del conocimiento.	El surgimiento del internet y los dispositivos inteligentes han propiciado que la educación se transforme vigorosamente en los últimos 10 años, permitiendo compartir conocimientos y lograr que las sociedades evolucionen. Los recursos educativos abiertos fueron presentados por la UNESCO en 2002 con la finalidad de vincular las tecnologías de información y comunicaciones con el conocimiento y así alcanzar un impacto positivo en la sociedad dejándolos abiertos al dominio público y gratuitos; hablando entonces de un modelo económico basado en el conocimiento. El modelo TEC 21 ha propiciado el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas en sus alumnos millennials por ello en la materia de Administración y Contabilidad Financiera (PH5024), tomada como tópicos en la Preparatoria del ITESM del Campus Central de Veracruz se han implementado diferentes alternativas para que los alumnos se enfrenten a actividades retadoras y significativas con innoven su manera de aprender y relacionarse con el conocimiento. Incluir en los semestres Agosto - Diciembre 2015 y Enero - Mayo 2016 el uso de plataformas educativas abiertas que por medio de los Cursos Masivos en Línea conocidos como MOOC´s ha permitido a los alumnos a relacionarse con plataformas educativas de gran importancia pues los cursos son diseñados por las más prestigiosas universidades que buscando un cambio social crean estos espacios para alcanzar lo que se llama hoy educación sustentable.	Ponencia de innovación	A3	404	15	Español		Rocio Salome Ocampo Ayub	Tecnológico de Monterrey
17:30	InClass Assistant, potenciando la participación de los alumnos en Clase	El primer curso de programación ha sido un obstáculo para muchos alumnos al rededor del mundo (Ambrosio, Martins 2011). En este sentido, pensamos que se puede hacer algo para ayudar a los alumnos en su proceso de aprendizaje. O'Connor (2013) establece que la participación en clase, en todas sus formas, mantiene una promesa de poner a los alumnos en una posición favorable. Nuestro enfoque es incrementar la participación de los alumnos en clase, así como la forma en la que el maestro da retroalimentación de las actividades de clase, de manera que los estudiantes puedan mejorar su forma de aprender. Para hacer esto posible, diseñamos InClass Assistant, una herramienta de software que promueve la participación en clase, y facilita la forma en la que el profesor da retroalimentación en las actividades de clase. En este artículo, presentamos la herramienta y la forma en la que ha sido utilizada en nuestros cursos. También mostramos el punto de vista de los alumnos y del profesor acerca del uso de la herramienta en la sesión de clase.	Ponencia de innovación	A3	404	15	Español		Yolanda Martínez Treviño	Tecnológico de Monterrey

17:00	Red Social Google Plus como estrategia didáctica de enseñanza en TECSUP. Caso: Análisis Dinámico de Mecanismos.	En esta ponencia presentamos una innovación educativa, haciendo uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) denominadas web 2.0. El objetivo de nuestro trabajo es mostrar los beneficios educativos del Google Plus como estrategia didáctica de enseñanza en el curso Análisis Dinámico de Mecanismos, desde Enero hasta Abril de 2016, sección AB, debido a las bajas calificaciones obtenidas por 25 estudiantes, quienes mostraban apatía y desinterés, hacia el aprendizaje de contenidos teóricos previstos en el plan curricular, aunque ocurría lo contrario en las prácticas de laboratorio; allí el grupo se veía entusiasta, con destrezas y habilidades en manejo de equipos y máquinas. Surgió la idea de aplicar una estrategia didáctica combinando sesiones de clases presenciales con sesiones virtuales. Administramos a cada estudiante el cuestionario Estilo de uso del espacio virtual de Vieira (2011), se obtuvo el perfil de usuarios de acuerdo a cuatro aspectos que determinan la forma de aprender en un espacio educativo virtual: participativo, búsqueda de pesquisas, estructuración y planeamiento, concreto y de producción. Procedimos a delinear actividades, recursos y evaluaciones apoyados en la red Google Plus. Se lograron mayores niveles de aprendizaje teórico, y el reconocimiento del grupo hacia la estrategia utilizada.	Ponencia de innovación	A3	405	15	Español			Alejandro José Bermudez Pulgar	Instituto Tecnológico Privado TECSUP, Perú
										Antonia Ysabel Pulgar de Bermudez	Universidad Nacional Experimental Rafael Maria Baralt

17:15	The Flip Teaching, innovación en el tiempo y el aula: una visión de las clases.	El trabajo que a continuación se presenta pretende mostrar tanto a los especialistas como a los profesionales de otras áreas, la importancia de la innovación dentro y fuera del aula, realizar actividades con los alumnos para promover la autonomía y desarrollar el conectivismo desde la visión de George Siemens. La motivación y la capacidad del docente no son suficientes para enfrentar las necesidades que actualmente se suscitan en nuestra sociedad. El tiempo se ha convertido en una limitante para la labor del docente, en ciertas ocasiones las actividades planificadas no se llevan a cabo porque existen disruptores y distractores que imposibilitan la culminación de los trabajos por parte del alumnado, además existen alumnos que tienen dificultades para comprender el planteamiento del docente, la multiculturalidad que existe en las escuelas permite apreciar los distintos niveles y tipos de aprendizajes de los estudiantes. La metodología aquí planteada es Flip Teaching el cual es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.	Ponencia de innovación	A3	405	15	Español	Yamily Mendoza Olivera	Escuela Normal de Ecatepec
17:30	LIVING CLASS: Modularización del aprendizaje en la planeación de clase	LIVING CLASS es una iniciativa educativa que busca habilitar un entorno de aprendizaje digital con un alto nivel de contenido responsivo e interactivo que permita vivenciar una experiencia única de aprendizaje a los estudiantes de nueva generación. Se puede describir como una integración digital de recursos educativos que busca enriquecer la práctica del profesor y la vivencia del alumno con base en el plan de estudios.	Ponencia de innovación	A3	405	15	Español	José Vladimir Burgos Aguilar	Tecnológico de Monterrey
								Elia Esther Mendoza Carabeo	Tecnológico de Monterrey

17:00	Uso simultáneo de dos tecnologías de impulso, como recurso didáctico en la enseñanza y aprendizaje de ciencias básicas en Medicina: un Proyecto de Integración.	La integración de las tecnologías de la información TIC'S en la educación médica posee grandes potenciales. Son particularmente las redes sociales las que ofrecen un espacio de interacción excepcional entre docentes y los estudiantes de medicina millenials. Las denominadas "tecnologías de impulso" favorecen la conformación de un espacio de interacción sostenida que permiten un intenso flujo de información representando así una ventana de oportunidad para que el docente pueda a través de ellas gestionar cantidad, calidad y secuencia de los contenidos didácticos. Algunas de ellas como Facebook son herramientas que permiten el manejo de contenidos más extensos lo que resulta muy útil si el docente soporta parte de su modelo didáctico en el aprendizaje basado en problemas. Tecnologías como WhatsApp por otro lado, son un recurso amigable con el que todo estudiante está familiarizado y que le permite tener conectividad e interrelación permanente con sus colegas dentro de una comunidad virtual tanto para interacción social como de soporte académico. El uso simultáneo de ambas tecnologías como estrategia didáctica permite al docente aprovechar el flujo natural de la comunicación para captar la atención de los alumnos de manera mas sostenida y dinámica propiciando así un mayor nivel de compromiso.	Ponencia de innovación	A3	406	15	Español	Ana Eugenia Durán Fonseca	Instituto de Estudios Superiores de Tamaulipas Red de Universidades Anáhuac
								Amir Shadad Durán	Instituto de Estudios Superiores de Tamaulipas Red de Universidades Anáhuac
								Angel Henríquez Luz	Instituto de Estudios Superiores de Tamaulipas Red de Universidades Anáhuac
17:15	Exámenes Flexibles usando VBA Excel	Cómo crear exámenes diferentes para cada alumno, dependiendo de su matrícula o algún otro valor numérico, con la finalidad de reducir la copia entre los estudiantes y mejorar la diversidad de ejemplos presentados en ejercicios y exámenes. La materia puede ser de casi cualquier área de conocimiento, el único requisito es que el examen o ejercicio pueda ser manejado en base a números, aunque el examen no contenga datos numéricos.	Ponencia de innovación	A3	406	15	Español	Martín de Jesús González Martínez	Tecnológico de Monterrey
18:00 Networking Cocktail - 18:00 a 20:00									
13 de diciembre									

Ponencias 3 - 12:00 a 12:45 / Talleres 2 - 12:00 a 13:45											
12:00	Tendencias tecnológicas en educación	Presentar las nuevas tendencias tecnológicas que impactarán la educación en el 2017	Conferencia	A3	405	45	Español	30	No hay requisitos	David Daza	Tecnológico de Monterrey
12:00	Creación de videos interactivos con Edpuzzle	Utilizar videos propios o de acceso libre para transformarlos a videos interactivos, agregando notas de audio, preguntas abiertas o de opción múltiple con retroalimentación, así como crear una clase para monitorear el desempeño académico de los estudiantes, de acuerdo a la información obtenida de las respuestas que escriben los alumnos a las preguntas realizadas en el video.	Taller	A3	408	120	Español	40	Llevar Laptop y audifonos	Alfonso Serrano Heredia	Tecnológico de Monterrey
										Rodrigo Ponce Díaz	Tecnológico de Monterrey
12:00	Cool Tools	El objetivo del taller es proporcionar a los profesores una propuesta de aplicaciones que pueden utilizar ya sea para generar su propio contenido o bien para que los alumnos generen sus evidencias de aprendizaje.	Taller	A3	409	120	Español	20	Llevar tablet o laptop	Angélica Santana Fierro	Tecnológico de Monterrey
12:00	Aplicación de realidad aumentada en la educación	Taller de desarrollo de ejemplos de Realidad Aumentada (RA). Utilizando la tecnología actual y combinada con desarrollos de software, programaciones especiales, así como la interacción con elementos mecánicos y físicos.	Taller	A3	410	120	Español	40	Llevar Laptop y audifonos	Miguel Mendoza	Automated Data Systems S.A. de C.V.
12:00	On production: producción audiovisual para el aula.	Ofrecer a los profesores una herramienta que les permita grabar material audiovisual para sus clases de manera sencilla y profesional	Taller	A2	401	120	Español	24	Llevar iPad 2 o iPad Air con la aplicación TouchCast Studio (Gratuita) Debidamente instalada.	Juan Daniel Cabrera	Tecnológico de Monterrey
										Álvaro García	Tecnológico de Monterrey

12:00	Integración del Ecosistema Educativo de SAP en el Tecnológico de Monterrey	El panel propuesto cubrirá los siguientes temas de interés para el público presente en el congreso: • Breve introducción a la empresa SAP y su rol en los negocios en el mundo • Importancia de incorporar tecnologías de información de vanguardia en nuestras actividades académicas con el fin de fortalecer las competencias tecnológicas y la competitividad internacional de nuestros alumnos • Casos de éxito en las áreas de negocios, sistemas de información e ingeniería. • Descripción del Ecosistema Educativo SAP: SAP Learning Hub, SAP Education Network for Digital Transformation, OpenSAP, SAP University Alliances, ERPSimLab, y SAP Training and Certification Shop • Beneficios para profesores y alumnos al incorporar recursos disponibles del Ecosistema Educativo SAP a nuestras actividades académicas • Pasos a seguir para que un profesor incorpore recursos del Ecosistema Educativo SAP en sus actividades académicas	Panel	A3	411	45	Español			Alfredo Santana Reynoso	Tecnológico de Monterrey
										Brenda Cruz Zamora	Tecnológico de Monterrey
										Enrique Asín Lares	Tecnológico de Monterrey
										Jesús Aguilar González	Tecnológico de Monterrey
										Luz del Carmen Díaz Peña	Tecnológico de Monterrey
										Marcela Concepción Revilla Escudero	Tecnológico de Monterrey
12:00	Mati-Tec: Aprendizaje móvil para el desarrollo y la inclusión	Mati-Tec representa hoy una herramienta poderosa de vinculación de la tecnología móvil adaptativa a versiones online y offline, en apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, que se utiliza dentro y fuera del salón de clases, dando seguimiento y registro puntual a la participación de los estudiantes, en un modelo que responde claramente a las estrategias de investigación del Tecnológico de Monterrey. Nuestra principal apuesta con este proyecto es tanto beneficiar a los estudiantes participantes y a sus entornos, como realizar una investigación rigurosa que nos ofrezca respuestas precisas sobre los resultados de la intervención, potencialidades y áreas de mejora, a fin de que posteriormente se exploren caminos de convergencia que permitan que su uso se extienda a partir de que los beneficiados se transformen en formadores, que transfieran el proyecto hacia alcances masivos, con el apoyo de la SEP.	Presentación de libro	A2	411	45	Español			Juan Carlos Olmedo Estrada	Tecnológico de Monterrey

										Enedina Ortega Gutiérrez	Tecnológico de Monterrey
										Enrique Roberto Tamés Muñoz	Tecmilenio
										Gerardo Pioquinto Aguilar Sánchez	Tecnológico de Monterrey
										Juana Julieta Noguez Monroy	Tecnológico de Monterrey
										Rodrigo Pérez Novelo	Tecnológico de Monterrey
										Víctor Francisco Robledo Rella	Tecnológico de Monterrey
<b>12:00</b>	Proyecto E-BufeTec	<p>“E-BufeTec”, es el despacho jurídico virtual que permite brindar asesoría, atención y consultoría jurídica a distancia utilizando tecnologías de la información y la comunicación. Sin duda, se trata de un modelo innovador adaptado a las megatendencias contemporáneas, que demandan la incorporación de la tecnología en los aspectos y servicios legales. Así, el alumno de la carrera de Derecho, podrá adquirir competencias que lo ubiquen en la posición más innovadora y ventajosa en su profesión, aprendiendo a administrar y atender un despacho jurídico virtual, así como adquirir nuevos conocimientos y poner en práctica los aprendidos en el aula a través de casos reales y de forma distinta a la tradicional. Por último, se satisfacen necesidades sociales de personas marginadas, que por sus condiciones no pueden acceder a servicios legales, aportando a la hipoteca social que todos tenemos con nuestro país.</p>	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español			Juan José Tena García	Tecnológico de Monterrey

12:15	Una migración exitosa, desde un punto de vista académico: 2300 cursos en Blackboard 9.1 Service Pack 14	En la Universidad Tecmilenio se imparten cursos presenciales y en línea en los niveles de bachillerato, profesional y maestría, los cursos presenciales se ofrecen a nivel nacional para alumnos dentro de la República mexicana. Desde el año 2009, la universidad utiliza la plataforma Blackboard + learn como plataforma tecnológica e-learning para la impartición de los cursos. La empresa Blackboard.com, como necesidad de estar a la vanguardia, ha estado actualizando durante estos años, las funcionalidades y tecnología de la herramienta Blackboard que permite gestionar el aprendizaje entre profesores y alumnos. Tecmilenio decide actualizar la versión que utiliza de Blackboard para la impartición de sus cursos desde el 2009 (Blackboard 9.1 Service Pack 5) por la versión más actualizada de Blackboard (Blackboard 9.1 Service Pack 14) 6 versiones más adelante, ya que ofrece una gran cantidad de funcionalidades nuevas que permite a los profesores dar seguimiento e interactuar con los alumnos de una forma más eficiente. En el presente trabajo se explica la estrategia que siguió Tecmilenio para migrar 2300 cursos en 6 meses y concluir con éxito este proyecto que se liberó en enero 2016 con la	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español		María Luisa Lankenau Caballero	Tecmilenio
12:30	Modelo Predictivo para el uso de tecnologías en el aula: Salón Media Scape Learn lab (MSLL)	Este artículo presenta los resultados de un estudio que evalúa el uso de la tecnología dentro del aula. El estudio se llevó a cabo en el Tecnológico de Monterrey Campus León de agosto 2015 a mayo 2016, en donde más de 235 alumnos de diferentes materias y disciplinas tomaron clases en una aula completamente disruptiva, llamada Media Scape Learn lab (MSLL), que incorporaba el uso de varias pantallas de visualización, dos pizarrones interactivos y dispositivos para compartir contenido de manera alámbrica e inalámbrica. En este nuevo esquema, el profesor, ahora localizado en el centro del salón, funge como un guía que promueve el trabajo colaborativo entre los estudiantes y utiliza la tecnología para interactuar y compartir contenido dentro de la clase. Se utilizó un modelo de regresión logística ordinal para definir la relación entre el grado de satisfacción que el alumno tenía con respecto al uso tecnologías y recursos disponibles en el aula, con respecto a otras variables de interés. El estudio aporta resultados de utilidad para planificar el uso y la integración de la tecnología en las clases, y proporciona una guía metodológica para que, el profesor las incorpore de manera eficiente a su labor docente.	Ponencia de investigación	A3	402	15	Español		Karla Margarita Gámez Pérez	Tecnológico de Monterrey
									Joaquín Elorza Tena	Tecnológico de Monterrey



										Christopher González Delgado	Tecnológico de Monterrey
12:00	Propuesta de un curso de métodos numéricos utilizando m-learning para proponer su evolución al aprendizaje basado en investigación	La educación está cambiando más profundamente que nunca con la mejora constante de las tecnologías de la información y la comunicación. Particularmente, los últimos cinco años han generado una rápida inclusión de las tecnologías móviles en la educación en todos los niveles educativos. Este trabajo presenta una visión moderna de un curso de métodos numéricos para ingeniería que integra aplicaciones móviles bajo una estrategia de enseñanza híbrida. Hoy en día, combina la clase y las actividades en línea para reforzar y desarrollar los conocimientos básicos propuestos en los planes de estudio. Cinco años de seguimiento se analizan para evaluar su funcionalidad. Los resultados sugieren que el diseño móvil del curso puede introducir nuevas mejoras en los objetivos del curso a través de la inclusión de una componente de aprendizaje basado en investigación. El enfoque propuesto permitiría un esquema flexible de instrucción basado en aprendizaje móvil, pero introduciendo una nueva versión conductora basada en el aprendizaje orientado a proyectos.	Ponencia de innovación	A3	404	15	Español			Francisco Javier Delgado Cepeda	Tecnológico de Monterrey
12:15	MOOC4LANGUA GES – Enhancing writing and speaking skills in English	Los MOOCs (Massive Open Online Course) ofrecen una gran flexibilidad en este mundo vertiginoso e interconectado, donde los estudiantes buscan variedad de oportunidades educativas. Profesores del ITESM en Morelia, México, desarrollaron y lanzaron en Coursera, el MOOC: Enhancing Writing and Speaking Skills in English. En esta sesión, cubriremos las siguientes temáticas: a) ¿por qué crear un MOOC?, b) aspectos prácticos de la elaboración de un MOOC, c) lo que los alumnos experimentaron al participar en el MOOC, d) cómo el MOOC facilitó el aprendizaje fuera del aula, e) tips para poner en marcha MOOCs.	Ponencia de innovación	A3	404	15	Español			Sandra Miranda Leal	Tecnológico de Monterrey
										Georgina Gaytán Zuno	Tecnológico de Monterrey
										Frank Donald Stonehouse	Tecnológico de Monterrey

<b>12:30</b>	Tomar Apuntes. ¿Es una Práctica en extinción?	La presencia de nuevos dispositivos y aplicaciones tecnológicas trae consigo cambios estructurales en la educación y específicamente en los salones de clase. El hecho de tomar apuntes (registrar la información dictada al estudiante) es un hábito de estudio tradicional y de grandes beneficios para el proceso de enseñanza aprendizaje, que ha perdido valor ante los estudiantes al pensar que la información y conceptos dictados en una clase, están siempre a su disposición, por su alcance a los medios digitales. Este escrito presenta tanto las bondades como las limitaciones de tomar notas en clase, proponiendo una estrategia que puede ser aplicada en un curso para recobrar la atención al registro de los apuntes de clase como apoyo al aprendizaje y por ende al desempeño académico de cada uno de los estudiantes.	Ponencia de innovación	A3	404	15	Español			María Elena Dieck Assad	Tecnológico de Monterrey
										Miguel Angel Pérez Guardado	Tecnológico de Monterrey
										Bertha Laura García de la Paz	Tecnológico de Monterrey
<b>12:15</b>	Aprendizaje asistido por una herramienta de tutorio automática	Los estudiantes que llegan a nuestras aulas están acostumbrados a utilizar dispositivos digitales todo el tiempo y para varias cosas. Al estar utilizando este tipo de dispositivos, los jóvenes han adquirido habilidades las cuales deben formar parte de sus estrategias de estudio. Los nuevos estilos de aprendizaje requieren el uso de modelos que promuevan la motivación de los estudiantes por el aprendizaje y el desarrollo de sus habilidades de pensamiento creativo requeridas para dar solución a ejercicios que pongan en prueba sus conocimientos. Este trabajo presenta un modelo en donde se emplean estas características y habilidades de los estudiantes, permitiéndoles aprender diferentes temas de un curso con un tutorio personalizado y automático, que va más allá de simplemente proporcionar conocimientos, ya que les ofrece certeza de lo que saben y con ello fortalecen su aprendizaje.	Ponencia de innovación	A3	406	15	Español			Armandina Juana Leal Flores	Tecnológico de Monterrey
										Luis Humberto González Guerra	Tecnológico de Monterrey

<b>12:30</b>	Using Google Drive, Dropbox and Mendeley to produce better results in a research project	Three educational technologies (Google Drive, Dropbox and Mendeley) were integrated to a fifth semester high school course for a biodiesel research project at Tecnológico de Monterrey Campus Aguascalientes. The number of students that participated was 28, divided into 8 teams based on their areas of interest. The development of the project lasted 13 weeks. The students were constantly encouraged to use Mendeley and Google Drive or Dropbox. All teams were asked to create a folder where they showed the work done throughout time. It was observed that students were familiar to the use of Google Drive and Dropbox, and they started using one of both to upload all documents related to the project. The teacher was able to provide feedback faster and to communicate it easier to all the team members involved. The communication between team members improved. At the end, the students were capable of producing better results with the use of educational technologies, most of the sources were reliable and were not repeated along time, folders were organized, the citation style was adequate. With respect to the experimental procedure, all the groups achieved their objectives: 2 groups collected vegetable oil wastes from the northern and southern regions of Aguascalientes, 2 groups obtained money to buy the reactants needed for the biodiesel production, 1 group built a small-scale production plant, 1 group produced glycerin-based soaps, 1 group characterized the vegetable oil wastes and the last group created a chimney heated by burning biodiesel. Some information was transferred to other teams and was uploaded to their Google Drive or Dropbox folders that depended on the area of interest. The results of this study indicate that collaborative work was facilitated by using Mendeley and Google Drive or Dropbox.	Ponencia de innovación	A3	406	15	Español			César Eduardo Avendaño Acero	Tecnológico de Monterrey
										Karla Luciana Escarzaga Ramirez	Tecnológico de Monterrey
<b>12:45 Receso - 12:45 a 13:00</b>											
<b>Ponencias 4 - 13:00 a 13:45</b>											
<b>13:00</b>	Universidad fluida - La era de los negocios digitales	La industria fluida es la agilidad que tienen los negocios para combinar sus activos o algunos componentes de la cadena de valor y que están en continua evolución y cambio. La universidad fluida triunfará en la era de los negocios digitales. La educación se encuentra en un punto de inflexión.	Conferencia	A3	405	45	Español	30	No hay requisitos	Gonzalo Reza	Tecnológico de Monterrey

13:00	La función del diseño instruccional en el desarrollo de videos interactivos bajo la técnica storytelling	La utilización de medios audiovisuales para fines educativos ha tomado fuerza en los últimos años debido a que la tecnología y el acceso a Internet de alta velocidad lo han permitido, sin embargo, el éxito de un producto audiovisual radica en saber cómo conjugar los elementos involucrados en su creación. El presente trabajo tiene como finalidad mostrar la importancia del video interactivo como recurso educativo que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje enfocado a diversos tipos de público apegándose al nuevo modelo del Tec21. Se aborda el rol del Diseñador Instruccional en la elaboración de este tipo de recursos haciendo uso de la técnica de storytelling, la cual está siendo utilizada tanto en áreas educativas, como no educativas. Para lograrlo, se analizan y comparan videos interactivos, uno donde se utiliza el storytelling como medio didáctico y un video interactivo con una narración informativa. Estos recursos son utilizados dentro de diferentes programas en línea con la intención de generar estímulos como la contextualización, involucramiento y participación directa con los contenidos, facilitando el desarrollo de las	Panel	A3	411	45	Español	Julián Urrutia Collenzi	Tecnológico de Monterrey
								Georgina Angelina Rodríguez Rivera	Tecnológico de Monterrey
								Eduardo Abelardo Rodríguez Guzmán	Tecnológico de Monterrey
13:00	Profesores SAP UA	Este espacio busca crear vínculos de cooperación e intercambio de experiencias entre los profesores que están utilizando recursos proporcionados por el SAP University Alliances (UA) dentro de sus actividades académicas en el Tecnológico de Monterrey. También están invitados a participar en la mesa aquellos profesores que estén interesados en utilizar estos recursos pero que no hayan tenido todavía ningún contacto ni capacitación con el Ecosistema Educativo de SAP. Al final de la sesión los participantes formarán parte de una red social de colaboración formada por profesores interesados en transformar sus actividades académicas de las áreas de negocios/ingeniería/sistemas de información	Mesa de networking	A2	411	45	Español	Alfredo Santana Reynoso	Tecnológico de Monterrey

13:00	Astronomía para enseñanza básica usando una estrategia que combina equipo y software	Se plantea el diseño de una estrategia didáctica de carácter colaborativo que utiliza la combinación de equipo didáctico, un modelo Sol-Tierra-Luna y otro Sol- Tierra, en conjunto con software interactivo que corre en tabletas y que funciona como guía didáctica y elemento de registro para los alumnos. Esta estrategia se diseñó para apoyar la enseñanza de fenómenos astronómicos tales como el movimiento de traslación y rotación de la Tierra y la relación con las estaciones del año, el movimiento de la Luna alrededor de la Tierra y mostrar cómo se forman las fases de la Luna, así como la formación de eclipses totales y parciales de Sol y de Luna. Dicha estrategia está dirigida para satisfacer las necesidades y características de los usuarios finales, niños y profesores de educación básica de escuelas bilingües (español - náhuatl) multigrado del municipio de Tetela de Ocampo en Puebla.	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español			Humberto Ángel Albornoz Delgado	Universidad Nacional Autónoma de México
13:15	Uso de simuladores visuo-hápticos para el Aprendizaje de la Física	De acuerdo a la teoría del aprendizaje corporizado (embodied cognition), el añadir el sentido del tacto a los ambientes virtuales de aprendizaje a través de dispositivos hápticos es una innovación importante en educación. En este trabajo se presentan 4 simuladores visuo-hápticos diseñados para comprender conceptos difíciles de aprender de Física, por medio de dispositivos hápticos que permiten al estudiante percibir las fuerzas retroalimentadas en el ambiente virtual, como si fueran reales. El proceso completo es innovador, y por lo tanto, consideramos que este trabajo es	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español			Luis Jaime Neri Vitela	Tecnológico de Monterrey
										Víctor Francisco Robledo Rella	Tecnológico de Monterrey
										Juana Julieta Noguez Monroy	Tecnológico de Monterrey
										Andrés González Nucamendi	Tecnológico de Monterrey

13:30	Construyendo un nuevo portal: Uso de tecnologías especializadas en información en campus Monterrey	Una de las mayores preocupaciones de una biblioteca académica universitaria es proveer a sus usuarios herramientas que faciliten la búsqueda de información para sus investigaciones; posiblemente la más importante, es el sitio web donde se ingresa a los recursos y servicios disponibles. Este artículo se enfoca en el rediseño del portal de biblioteca de campus Monterrey, acorde a características de diseño web en bibliotecas y al uso de la comunidad en relación al sitio web anterior, este último como elemento primordial. La innovación del proyecto radica en la aplicación de una tecnología especializada para la información: LibGuides, la cual es una herramienta orientada a la creación y edición sencilla de contenidos, en donde los propios colaboradores puedan crear los contenidos. El resultado del proyecto, planeado e implementado en dos meses, fue el lanzamiento de un portal intuitivo para los usuarios de acuerdo a los elementos más utilizados, responsivo, interactivo y orientado a una actualización continua.	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español	Elaine Domínguez De Luna	Tecnológico de Monterrey
								Alejandra Arévalo Velasco	Tecnológico de Monterrey
13:15	Impacto de la aplicación de WhatsApp en la participación y motivación de los estudiantes de cursos en línea	La investigación se orientó en identificar cuáles son los efectos del WhatsApp en la participación y motivación de los estudiantes de dos cursos, impartidos en línea a través de los programas de Posgrado en Educación y Humanidades del Tecnológico de Monterrey. Se siguió un enfoque cuantitativo del tipo descriptivo, partiendo de la revisión teórica del uso de ese medio tecnológico de comunicación. Se aplicó un cuestionario con preguntas cerradas a participantes utilizando la escala Likert y además se revisaron los mensajes que se intercambiaron entre la profesora y los estudiantes por medio de la aplicación WhatsApp. Los resultados indicaron que es una herramienta que promueve mayor comunicación con la profesora y los estudiantes, además de que ellos muestran más atención a las actividades mejorando su participación. También se sienten acompañados constantemente durante su experiencia de aprendizaje. Esta investigación propició la idea de definir criterios de uso del WhatsApp para minimizar los inconvenientes que se identificaron.	Ponencia de investigación	A3	404	15	Español	Verónica Salinas Urbina	Tecnológico de Monterrey

13:30	Tecnología wearable para actividades experienciales	La experiencia de innovación consiste en pilotear la posibilidad de equipar laboratorios móviles para las clases que son primordialmente teóricas, pero que el incluir una actividad experiencial podría impactar positivamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Sin que esto implique un costo fijo en infraestructura y mantenimiento. Se exploran dos alternativas de tecnología para llevar a cabo esta propuesta; por un lado los cada vez más populares dispositivos wearables, por su cualidad de alta movilidad; por otro lado dispositivos de la corriente makers que facilitan los procesos de uso y aplicación de sensores, adquisición de datos, procesamiento y visualización. Se analizan los limitantes de uso que tienen actualmente estos accesorios, se busca el combo ideal de clase y artefacto, se diseña la actividad de clase apropiada para cumplir los objetivos de aprendizaje y generar las competencias esperadas en los estudiantes a través de la experiencia, se comenta sobre los	Ponencia de innovación	A3	404	15	Español			Yolanda Cham Yuen	Tecnológico de Monterrey
										Diego Alejandro Orozco Villaseñor	Tecnológico de Monterrey
										Alma Angélica Rodríguez Carreon	Tecnológico de Monterrey
13:00	Impacto al pensamiento multifactorial de un estudiante de arte-diseño por medio del diseño de objetos de aprendizaje polisensoriales	Se ha detectado que el uso de los sistemas visual, motor y audible en orden de importancia generan un estímulo polisensorial lo suficientemente fuerte para captar el interés de un estudiante frente a un objeto de aprendizaje (OA), aunado al uso correcto de las propiedades sensibles de la imagen, específicamente imágenes de tipo estereoscópico las cuales emulan cualidades sensibles y reales del objeto que llama la atención del perceptor. El factor motor a través de la interacción genera interés y el factor audible ayuda en las funciones propias del objeto. Nuestra propuesta radica en una mejora sustancial en la atención a través del diseño de artefactos cognitivos y en la comprensión de la información a través del uso de objetos de aprendizaje estereoscópicos (OAE) con interacción polisensorial; propiciando la generación de atención en el alumno a través de una interacción: visual - motora y audible., Disminuyendo la pérdida de información sensible de los objetos representados al hacer uso de la imagen estereoscópica.	Ponencia de innovación	A3	406	15	Español			Lorena Olmos Pineda	Tecnológico de Monterrey
										Jorge Gil	Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco
										Iván Olmos	Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

13:15	Realidad Virtual aplicada al aprendizaje de expresiones idiomáticas en español lengua extranjera	El Instituto Federal do Triângulo Mineiro, representado por su Campus Avançado Uberaba Parque Tecnológico – IFTM/UPT, ofrece a la comunidad cursos de tecnología de la información tanto para la enseñanza media como superior, así es imprescindible que aprovechemos las tecnologías como herramienta de apoyo para el logro de aprendizajes de los estudiantes en las más distintas asignaturas. Con dicho escenario en mente, en este trabajo se discute el reto de desarrollar la cultura de innovación tecnológica por medio del uso de la Realidad Virtual en las clases de lengua española que hace parte del currículo de los cursos integrados de Electrónica; Manutención y Soporte a Informática; y, Computación Grafica a la enseñanza media. Por medio de un proyecto de investigación en el Programa de Iniciación Científica Voluntaria, del IFTM, desarrollamos juntamente con dos alumnos becarios, un juego educativo para aprendizaje de las expresiones idiomáticas y sus variedades lingüísticas, en ambiente de Realidad Virtual.	Ponencia de investigación	A3	406	15	Español			Ana Cristina Borges Fiuza	Instituto Federal do Triangulo Mineiro - Campus Avançado Uberaba Parque Tecnologico
										Rogélio dos Reis Dias	Instituto Federal do Triangulo Mineiro - Campus Avançado Uberaba Parque Tecnologico
13:30	La visualización tridimensional como prioridad en el desarrollo de libros electrónicos	El uso de eBooks para la elaboración de material educativo es un recurso sencillo de implementar que sin embargo no es utilizado con la versatilidad de recursos visuales que puede contener. El presente trabajo muestra ejemplos en los que los profesores pueden basarse para la elaboración de sus propios materiales describiendo las características de los medios visuales que pueden incorporarse a los eBooks, explicando el proceso para añadirlos y enfatizando las mejoras que esto ofrece tanto en la comprensión de conceptos como en la exposición de los mismos. Específicamente se habla de eBooks con objetos 3D que pueden girarse para la mejor comprensión de conceptos en la materia de Estática y en la materia de Geometría.	Ponencia de innovación	A3	406	15	Español			Rocío del Carmen Ruíz Rodarte	Tecnológico de Monterrey
<b>13:45 Comida - 13:45 a 14:45</b>											
<b>Ponencias 5 - 15:45 a 16:30 / Sesión 2 de Presentación de pósters - 15:45 a 16:30</b>											
15:45	10 Tecnologías para el 2017	Conoce las mejores tecnologías para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje este 2017. Durante esta conferencia se presentará una colección de tecnologías educativas que ayudarán al profesor a mejorar su práctica docente y propiciar en los alumnos el interés en su aprendizaje.	Conferencia	A3	408	45	Español	30	No hay requisitos	Bertha Saldívar	Tecnológico de Monterrey
15:45	Aplicaciones de RA en Entrenamiento Industrial		Conferencia	A3	410	45	Español	30	No hay requisitos	Miguel Mendoza Machain	Automated Data Systems S.A. de C.V.



15:45	La tecnología educativa en la formación de docentes	Fortalecer y enriquecer la práctica docente con el apoyo de herramientas digitales ya no es una actividad que se desarrolle de manera aislada y que sólo algunos de los profesores realizan, en la actualidad nuestros alumnos y la sociedad exigen que los procesos de enseñanza y aprendizaje estén mediados por el uso de la tecnología, repercutiendo en las prácticas cotidianas en la vida educativa. Esta tendencia ha obligado a incluir en el currículo, como proceso formal, el uso de la tecnología para responder a las necesidades actuales. Es así, que en el panel la tecnología educativa en la formación de docentes se discutirá sobre el uso didáctico de la tecnología para la implementación de los procesos de profesionalización de los docentes del estado de Sonora y tiene como objetivos debatir la utilidad de las estrategias didácticas apoyadas en la aplicación de la tecnología para la formación docente y analizar el proceso de integración de la tecnología educativa en la formación docente en las siguientes áreas: Educación Elemental, Educación Especial, Educación Física y enseñanza de segundas lenguas.	Panel	A3	411	45	Español			Adriana Irene Carrillo Rosas	Centro Regional de Formación Docente e Investigación Educativa del Estado de Sonora
										Beatriz Cota Ponce	Secretaría de Educación y Cultura
										Adriana Curiel Rivera	Universidad de Sonora
										Yahaira Alicia Goyzueta Sandoval	Secretaría de Educación y Cultura
										Abraham Madero Carrillo	Escuela Normal de Educación Física
15:45	Presentación del Libro Aprendiendo Electrónica Digital	Es un libro de texto que, a pesar de mantener el formato tradicional de los textos basados en papel, está enfocado al mejoramiento del aprendizaje en cualesquiera de los niveles que tratan esta materia en particular. Está elaborado cuidando la metodología de la instrucción desde lo simple a lo complejo, basado en la combinación de la teoría con la práctica.	Presentación de libro	A2	411	45	Español			Rene Alberto Cañete Bajuelo	Universidad Israel
										Juan Gabriel Morillo Pozo	Yachai Tech
15:45	Apreciación y experimentación de la música utilizando las TI en un curso de preparatoria	Con el objetivo que los alumnos de preparatoria puedan conocer las características de la música, comprender los componentes cognitivos y emocionales de las diferentes expresiones musicales, experimentar la creatividad mediante la utilización de diferentes herramientas y software de creación musical, se ha diseñado una metodología para la apreciación y experimentación de la música apoyada en el uso de herramientas de TI open	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español			Jazzmin Novelo Villegas	Tecmilenio
										María Luisa Lankenau Caballero	Tecmilenio

16:00	Programa MiniLetras: instrumento para entrenamiento de la discriminación visual fina de letras minúsculas	Uno de los retos en la educación es la detección de dificultades en el proceso de la adquisición de la lectura, así como evaluar y entrenar las habilidades precurrentes como la discriminación visual de las letras; la tarea MiniLetras es un programa de computadora creado, específicamente, para esta investigación con el propósito de evaluar la habilidad de discriminación visual fina de letras minúsculas, en infantes mexicanos de 42 meses y 48 meses de edad, antes de que adquirieran la lectura. Los resultados mostraron que, en tan sólo una presentación de la tarea MiniLetras, de la primera hasta la última tarea realizada por los infantes hubo una mejoría en ambos grupos quienes presentaron una disminución tanto en el tiempo como en los ensayos entre las tareas de MiniLetras. Con respecto al desempeño de los grupos, los infantes de 48 meses de edad tuvieron una mejora de un 14.31% en comparación con el grupo de 42 meses de edad con 10.76% de mejora. Por lo que, el diseño de programas de entrenamiento considerando la clasificación de letras de acuerdo a sus caracteres perceptuales, facilita la	Ponencia de investigación	A3	402	15	Español	Ixchel Peyrot Negrete	Universidad Nacional Autónoma de México
								Paloma Suárez Brito	Universidad Nacional Autónoma de México
								Ervin Ferreira Velasco	Universidad Nacional Autónoma de México
								Alva Canto	Universidad Nacional Autónoma de México

16:15	Desarrollando Competencias Transversales de Análisis de Información utilizando Tecnologías de Big Data	Resumen El análisis de Información es estratégico para la sobrevivencia de las empresas en esta era de los negocios digitales. La toma de decisiones debe llevarse en los diferentes niveles organizacionales de una empresa, tanto en las áreas Operativas, como en las Tácticas o Estratégicas. Por tal razón el nuevo modelo educativo TEC21 define como una de las competencias transversales el manejo de la Tecnologías de Información y Comunicaciones. Cualquier egresado de una carrera profesional en el modelo TEC21 debe tener las competencias de manejo de la tecnología, en particular el uso de herramientas tecnológicas para facilitar el análisis de grandes cantidades de información para poder optimizar el uso de recursos de una empresa u organización. Esta ponencia comparte nuestra experiencia en la actividad de la semana "i", en la que trabajaron alumnos de diferentes carreras y de diferentes escuelas del campus Monterrey, en el análisis de información de datos gubernamentales buscando identificar problemas sociales en México y proponiendo alguna solución. Una motivación importante para los alumnos es que trabajaron con datos reales de accidentes y de mortandad que se obtuvieron del portal del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). En este año, se trabajará con datos reales de consumo de energía eléctrica	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español			Lorena Guadalupe Gómez Martínez	Tecnológico de Monterrey
										Juan Carlos Lavariega Jarquín	Tecnológico de Monterrey
										María Elena Dieck Assad	Tecnológico de Monterrey
										Manuel Terán Melgarejo	Tecnológico de Monterrey
										Olivia Carrillo Gamboa	Tecnológico de Monterrey

15:45	Uso y apropiación de dispositivos móviles para el aprendizaje en alumnos de posgrado con características de aprendices digitales	El presente estudio busca conocer cómo los aprendices digitales que están estudiando un posgrado hacen uso de dispositivos digitales para sus actividades académicas. Para ello se realizó una investigación cualitativa con diseño fenomenológico y descriptivo. Se obtuvo información de cinco estudiantes de posgrado proporcionaron datos sobre su experiencia con el uso de dispositivos digitales para sus actividades académicas. El principal uso que los informantes le dan a la tecnología es funcional, buscan que la tecnología les ayude en su vida diaria a través de diversas actividades, principalmente comunicarse. Los informantes destacaron algunas ventajas de utilizar dispositivos digitales para sus actividades académicas, como la facilidad de comunicarse, la posibilidad de solucionar problemas o necesidades académicas a través de los dispositivos digitales y la opción de realizar diversas actividades al mismo tiempo, reconociendo que los dispositivos digitales tienen un impacto positivo en su desempeño académico. Todos coincidieron en que les es difícil acceder a materiales académicos desde sus dispositivos móviles y que les gustaría poder realizarlo. Se identificaron los siguientes usos que estos estudiantes de posgrado dan a los dispositivos móviles: búsqueda de información; lectura de artículos y libros; grabación en audio de las clases o seminarios; toma de notas en clases;	Ponencia de investigación	A3	404	15	Español		Carlos López	Tecnológico de Monterrey
16:00	Sala de autograbación: El profesor, productor de sus recursos audiovisuales	Dentro del ámbito educativo, el uso del video es más frecuente en la práctica docente. Actualmente, es sencillo tener acceso a herramientas que permiten producir videos, y esto ayuda al profesor a disponer de aplicaciones que le sean más útiles dependiendo del conocimiento, las habilidades y el tipo de recurso que requiera realizar. El Tecnológico de Monterrey ofrece varias posibilidades a sus profesores al respecto. El área de Innovación educativa, en la búsqueda de hacer más óptima la experiencia de un maestro como productor de sus videos educativos, diseñó en octubre de 2015 un prototipo de sala de auto grabación. El proceso de producción completo lo realiza el mismo maestro operando las funciones de un sencillo software integrado en un iPad. Cuando termina de realizar la grabación tiene su video profesional terminado del cual puede disponer de inmediato. De noviembre de 2015 a abril de 2016 más de 300 videos han sido grabados en promedio por 130 profesores, resultados que han permitido valorar el alcance de esta solución para ser replicada en otros campus de	Ponencia de innovación	A3	404	15	Español		Norma Angélica Lara Uribe	Tecnológico de Monterrey
									Andrés González Escobedo	Tecnológico de Monterrey

											Roberto Robledo Castillo	Tecnológico de Monterrey
											América Ríos Méndez	Tecnológico de Monterrey
16:15	Mobile Learning: "Cambiando las expectativas del futuro de los niños"	El proyecto consistió en formar 60 niños de quinto y sexto grado en el uso de la TABLET MX a partir de la metodología Mobile Learning que señala aprender a utilizar las herramientas instaladas en la Tablet, conexiones, compartir información, crear multimedia, colaborar con compañeros de otras escuelas, aprender en cualquier lugar y cualquier momento, se ha añadido que los estudiantes desarrollen sus aplicaciones móviles a partir de App inventor. Se solicita a los estudiantes a supervisión, se designan practicantes, desarrollo de manuales y aplicación en nueve sesiones más un evento de presentación de proyectos. Los alumnos comprenden cuidados básicos de la Tablet, funciones establecidas como correo, tomar y enviar fotografías, uso del wifi-bluetooth. Editar imágenes, utilizar herramientas de geometría (geogebra), participaron en un rally de códigos QR, diseñaron sus propios códigos QR, formaron una comunidad, encontraron y produjeron audio para internet. Utilizaron google maps para geo localizar su casa. Generaron mapas conceptuales y diagramas de flujo. Colaboraron con presentaciones en la nube, diseñaron una revista electrónica colaborativa, programaron tres aplicaciones móviles con App Inventor. Se generaron seis proyectos educativos: historia sobre Benito Juárez, Etnias Sonorenses, Geografía lugares turísticos, matemáticas geometría de lugares, ciencias cuidado del cuerpo, Geografía Ecosistemas del mundo	Ponencia de innovación	A3	404	15	Español				Domingo Villavicencio Aguilar	Instituto Tecnológico de Sonora
											Víctor Hugo Valenzuela Valencia	Instituto Tecnológico de Sonora

15:45	Creación e Implementación de una Plataforma digital para la Gestión de Tutorías a Nivel Superior utilizando herramientas de Community Manager	El presente artículo describe la creación de una plataforma digital web para efectuar la gestión del proceso de tutoría en instituciones de nivel superior en México. La plataforma contiene información preliminar resultado de su ejecución, con datos de los estudiantes del Instituto Tecnológico de Morelia. La plataforma ha sido desarrollada con el objetivo de ayudar a disminuir la tasa de deserción estudiantil y facilitar al tutor su labor de seguimiento; por consiguiente, la calidad y competitividad de los programas educativos se verá incrementada. El desarrollo e implementación de esta herramienta digital de gestión de tutorías promueve mejores relaciones académicas entre los docentes y los estudiantes a través de herramientas de community management, permitiendo que la información académica y personal de los estudiantes esté disponible en todo momento para los tutores y coordinadores de tutorías de los departamentos académicos, logrando así dar un seguimiento más cercano a los estudiantes. De forma paralela, se pretende que los estudiantes tengan una mejor experiencia educativa que contribuya a su formación, conduciéndolos a ser profesionales altamente calificados, además de ser asertivos en la colaboración activa, organizada y	Ponencia de innovación	A3	405	15	Español			Miriam Zulma Sánchez Hernández	Instituto Tecnológico de Morelia
										Maria Yaneth Vega Flores	Instituto Tecnológico de Morelia
										Gabriela Lua Vargas	Instituto Tecnológico de Morelia
										Rocío Contreras Jiménez	Instituto Tecnológico de Morelia
										Laura Nelly Alvarado Zamora	Instituto Tecnológico de Morelia

16:00	Uso de WhatsApp como herramienta de andamiaje colectivo para el impulso de la lectura	A partir de una investigación más amplia enfocada en la lectura digital, se presentan aquí los hallazgos obtenidos de la observación de una red colaborativa mediada por WhatsApp. Los resultados afirman que la mediación tecnológica favorece el andamiaje colectivo que impulsa el desarrollo de las habilidades lectoras y el avance hacia niveles y dimensiones de lectura de mayor complejidad. Los significados y representaciones simbólicas se nutren tras la participación en la comunidad virtual, convirtiendo la vivencia lectora en una experiencia de literacidad, entendida como una práctica social que involucra procesos cognitivos, estratégicos, afectivos y sociales. Especialmente las habilidades tecnológicas para la incursión a la lectura digital, los niveles lectores de decodificación, comprensión, contextualización y valoración se ven enriquecidos por la comunidad de diálogo que conforma el grupo de WhatsApp. La lectura se dimensiona como una experiencia ampliada, que trasciende la individualidad y la lectura de las líneas, para ir a una lectura tras las líneas y más allá de las líneas. Las tecnologías comunicativas como el WhatsApp, pueden llegar a ser artefactos de mediación colaborativa que favorezcan el aprendizaje y el ejercicio de prácticas de literacidad más complejas, utilizables tanto en ambientes escolares como en	Ponencia de investigación	A3	405	15	Español	Jaime Ricardo Valenzuela González	Tecnológico de Monterrey
								Mónica María Márquez Hermsillo	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente
16:15	Experimentación del LMS Canvas para el desarrollo de competencias ciudadanas	Se muestra la experiencia de diseño e implementación del curso de Ciudadanía y Democracia del bloque de Educación General en el currículo de profesional. El curso está diseñado para el desarrollo de la competencia transversal de "ciudadanía y pago de hipoteca social" de acuerdo al Modelo educativo Tec XXII. El objetivo de experimentar con un nuevo Learning Management System (LMS), en este caso, Canvas, fue el de probar si se podría administrar con efectividad un diseño del curso de Ciudadanía basado en competencias para definir niveles de desempeño en las actividades que buscaban impulsar competencias personales, interpersonales y sociales a lo largo del curso. Se pudo experimentar utilizando la plataforma Blackboard en un grupo y en otro se experimentó con plataforma Canvas. Se recopilaron testimonios de ambos grupos y se encontró una mayor motivación en los alumnos que trabajaron con la plataforma Canvas, no obstante, en ambos grupos el factor de desencanto fue el diseño por competencias aplicado en ambos cursos debido a la exigencia de respuesta y trabajo que	Ponencia de innovación	A3	405	15	Español	Eloisa Olivia Heredia Escorza	Tecnológico de Monterrey

15:45	Hoja de cálculo electrónica alternativa para el aprendizaje del cálculo integral	El desarrollo acelerado de las TIC pone a disposición de los docentes, software que realiza tareas hasta hace poco inimaginables, tan sorprendentes que acogemos el nuevo software tan pronto es producido y liberado mientras que desecharnos con la misma rapidez el software que usábamos habitualmente dejándolo en el olvido, esto se hace de una manera casi irreflexiva, sin medir consecuencias desfavorables para el quehacer educativo. De aquí, que este trabajo pretenda ser pausa y punto de partida para la reflexión entre: 1) El uso educativo de los llamados sistemas de cómputo algebraico (CAS, por sus siglas en inglés: Computer Algebraic System) y 2) otra alternativa de software: la hoja de cálculo electrónica; ambas como herramientas para la enseñanza y aprendizaje del cálculo integral o diferencial. Pese a que ambas aplicaciones manejan datos de naturaleza distinta pues mientras que un CAS manipula datos simbólicos y/o numéricos, las hojas de cálculo electrónicas solo operan datos numéricos, esta ponencia expone argumentos que destacan algunas características de las hojas de cálculo electrónicas que pueden corregir algunas apreciaciones desfavorables reportadas en investigaciones hechas sobre la aplicación de los CAS en la enseñanza y aprendizaje de algunos conceptos del cálculo integral, en el mismo sentido se considera la experiencia docente de enseñar la aplicación de	Ponencia de innovación	A3	406	15	Español		Luis Rivera Lozano	Instituto Tecnológico de Veracruz
16:00	Análisis del uso del tiempo en ALEKS y el desempeño de los estudiantes de tercer semestre de preparatoria	Una de las herramientas educativas de mayor interés en la actualidad es el aprendizaje adaptativo por medio de la tecnología. Algunas investigaciones han encontrado que a nivel profesional un tiempo de uso de tres horas diarias repercute en resultados sobresalientes al final del periodo semestral. En esta investigación se analizó cuánto tiempo invierten 90 estudiantes de bachillerato en resolver problemas de Trigonometría en la plataforma electrónica ALEKS. Este trabajo cuantitativo y exploratorio presenta tendencias de uso de tiempo de acuerdo al estrato de calificación semestral del estudiante, con la finalidad de entender cómo adoptan los estudiantes el uso de esta tecnología educativa bajo su propia administración del tiempo. Los alumnos resolvieron los problemas planteados por ALEKS en su computadora personal y este equipo de investigación recolectó sus resultados de la base de datos de la plataforma. Los resultados obtenidos permitieron responder la pregunta inicial sobre tendencias de uso en momentos determinados del semestre, periodo en el que libremente cumplieron su plan individualizado de	Ponencia de investigación	A3	406	15	Español		Santa Esmeralda Tejada Torres	Tecnológico de Monterrey
									Dulce María Pineda Pérez	Tecnológico de Monterrey
									Sandra Fuentes Cantú	Tecnológico de Monterrey



16:15	Comunidades de aprendientes en entornos virtuales: Una alternativa de educación sin distancias	La presente ponencia tiene como objetivo exponer una alternativa de construcción de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) bajo los lineamientos del paradigma emergente. Se analizan los lineamientos básicos del paradigma emergente y se busca determinar de qué manera se debe desarrollar un entorno de aprendizaje en la plataforma Moodle que responda al paradigma propuesto. Se exponen alternativas para la presentación de los contenidos con el fin de incentivar diferentes estilos de aprendizaje. Además, se analizan qué propuestas de participación, interacción y trabajo colaborativo propician la mediación pedagógica de los aprendizajes del estudiantado. Se propone un modelo de "educación sin distancias" caracterizado por la creación de un vínculo entre los participantes que constituyen una comunidad de aprendientes en línea a partir de las conversaciones que generan.	Ponencia de investigación	A3	406	15	Español			Florencia Morado	Universidad Nacional de Costa Rica
<b>14 de diciembre</b>											
<b>Ponencias 6 - 10:00 a 10:45 / Talleres 3 - 10:00 a 12:00</b>											
10:00	Uso de plataforma Vocareum en cursos de programación	La plataforma Vocareum ha resultado un gran apoyo a cursos de Fundamentos de Programación en C++ en el Campus Monterrey para tareas, exámenes y actividades de práctica dentro y fuera del salón de clase. Esta conferencia tiene como objetivo compartir la experiencia de varios profesores en diseño, aplicación, evaluación y retroalimentación de actividades de aprendizaje con esta plataforma.	Conferencia	A3	405	45	Español	30		Javier Alberto Giese Ruiz	Tecnológico de Monterrey
10:00	Sketch Thinking: La innovación a través del dibujo	En este taller se mostrará cómo el "Sketching" ayuda a pensar de forma visual por medio de la expresión gráfica de ideas que guían a la innovación utilizando aplicaciones para dispositivos móviles.	Taller	A3	404	120	Español	15	Tablet - Conexión a Internet	Luis Miguel Gutiérrez Contreras	Tecnológico de Monterrey
10:00	Proyectos basados en Réplicas de Tecnologías	Planear un proyecto funcional basado en una réplica tecnológica utilizando metodologías STEM (Science-Technology-Engineering-Mathematics).	Taller	A3	408	120	Español	25	Laptop o Tablet	Manuel Martínez Martínez	Tecnológico de Monterrey
10:00	Tendencias educativas aplicadas en plataformas de aprendizaje	Conocer ejemplos de aplicación de tendencias educativas como gamificación y aprendizaje invertido por medio de ejercicios prácticos en la plataforma Blackboard en la Nube	Taller	A3	409	120	Español	30	Llevar laptop o tablet	Leticia de León Calzada	Tecnológico de Monterrey
10:00	Emprendiendo y Storytelling en búsqueda de financiamiento	Proponer una herramienta que pueda ayudar a minimizar posibles carencias del perfil del emprendedor en el ámbito de la comunicación y presentación efectiva	Taller	A3	410	120	Español	30	Dispositivo (computadora, iPad) y conocer Cultura Emprendedora	Tomas Zapata	Tecnológico de Monterrey

10:00	Matemáticas a prueba de todos	<p>A pesar de que los sistemas online de aprendizaje adaptativo tienen un gran potencial e índice de éxito al contribuir a los resultados de avance académico de los estudiantes aún falta mucho camino por recorrer cuando se trata de implementarlos de manera adecuada dentro de las Instituciones y explotar al máximo sus beneficios.</p> <p>Muchas veces no se toma en cuenta la importancia de elementos que van más allá de la tecnología como tal: el contenido, la falta de participación de los usuarios y el poco tiempo que se le dedica al uso y manejo de los sistemas.</p> <p>Si bien es cierto que la expectativa en cuanto a tecnología es mayor por parte de la generación actual de nativos digitales, también es un hecho que cuando se combinan adecuadamente aspectos importantes de la personalización de las clases, actividades colaborativas y las herramientas adecuadas se puede crear un ambiente educativo óptimo para todos los eslabones del sistema educativo.</p> <p>Este curso-taller tiene como objetivo extraer los aspectos más relevantes de los factores que influyen en un sistema virtual de aprendizaje y la forma en que los profesores pueden utilizar esto</p>	Taller	A2	401	120	Español	20	Dispositivo (smartphone, o Computadora de preferencia).	Gerardo Antonio Alvarado Esquivel Tecnológico de Monterrey
10:00	AULA internacional: rompiendo paradigmas en los espacios y tiempos	<p>Aula Internacional es una técnica didáctica que facilita la vinculación de los alumnos con otro entorno cultural, logrando la interacción remota de estudiantes y profesores de distintas universidades, líderes, investigadores y expertos de otros países, utilizando para ello diversas herramientas de las tecnologías de información. El profesor buscará cubrir contenidos académicos, competencias curriculares y competencias transversales, estableciendo un plan de acción a través de la metodología COPES (Contacta, Organiza, Planea, Ejecuta, da Seguimiento), afianzando primero el contacto con la contraparte internacional y su grupo en la organización de las actividades.</p> <p>Posteriormente, ambas partes planearán las sesiones para empatar objetivos asegurando la ejecución adecuada de las actividades, haciendo énfasis en los aspectos multiculturales. Por último, al finalizar las sesiones se dará seguimiento a los resultados y a la interacción a posteriori entre los alumnos (esta técnica prioriza la conexión entre un grupo y un profesor locales con un grupo y un profesor remotos, aunque puede ser igualmente utilizada con líderes empresariales, científicos y otros). Las primeras experiencias de implementación han dado resultados en la dirección esperada, superando las expectativas iniciales e incrementando altamente el nivel de motivación y el aprendizaje significativo en el aula: conferencia</p>	Mesa de networking	A3	411	45	Español		Juan Manuel Campos Sandoval	Tecnológico de Monterrey

<b>10:00</b>	Hábitos tecnológicos de infantes mexicanos	Con el objetivo de conocer la frecuencia de uso de dispositivos tecnológicos que presentan infantes menores de cuatro años, en la presente investigación se realizó una encuesta vía telefónica a los padres y cuidadores principales de 100 infantes hispanohablantes de entre uno y cuatro años de edad ( $X=30$ meses; $DE=15$ días). Se utilizó el tiempo que los infantes pasan activamente utilizando un medio determinado como medida para categorizar su uso y se controló la edad de ambos padres así como su nivel educativo. La encuesta telefónica fue realizada por investigadores expertos y las preguntas de la misma dieron información sobre la frecuencia de uso, tipo y contenidos que los infantes en edad preescolar prefieren durante un día "normal". Entre los principales resultados obtenidos se muestra que el medio favorito de los infantes es la TV por sobre el uso de juegos en dispositivos electrónicos. La presente investigación ofrece un panorama general con datos concretos del uso de dispositivos por infantes menores de 4 años y dichos resultados se proponen como útiles para el ámbito familiar y de la educación, así como para la toma informada de decisiones respecto al	Ponencia de investigación	A3	406	15	Español			Paloma Suárez Brito	Universidad Nacional Autónoma de México
										Ervin Ferreira Velasco	Universidad Nacional Autónoma de México
										Elda Alva Canto	Universidad Nacional Autónoma de México
<b>10:15</b>	Examen modular de ubicación de Matemáticas.	Se vive en el ITESM una tendencia hacia la flexibilidad. este trabajo representa el primer paso para construir un curso modular flexible de matemáticas remediales.	Ponencia de investigación	A3	406	15	Español			Rubén Darío Santiago Acosta	Tecnológico de Monterrey
										Carlos Daniel Prado Pérez	Tecnológico de Monterrey
										Andrés González Nucamendi	Tecnológico de Monterrey
										Gerardo Pioquinto Aguilar Sánchez	Tecnológico de Monterrey
										Linda Margarita Medina Herrera	Tecnológico de Monterrey

10:30	Evaluación del Método de Aprendizaje Basado en la Investigación (MABI) en el CICS UMA-IPN	El método basado en la investigación (MABI), emplea la Participación Referenciada y distintas técnicas de aprendizaje en el aula, apoyadas por las distintas herramientas didácticas, métodos educativos y los sistemas de información y comunicación, TIC'S. El objetivo de esta estrategia es mejorar y flexibilizar el Método de Aprendizaje Basado en la Investigación (MABI) a fin de que, no perdiendo su esencia, se adapte a las condiciones del docente y de los alumnos de los distintos currículos, a fin de elevar el nivel de aprendizaje de los alumnos. Este método se describe en la planeación didáctica del Programa académico: Médico Cirujano y Partero la Unidad de Aprendizaje: Ap. Cardiovascular y Sistema Hematopoyético, (Bioquímica) utilizado en la 41 Generación. Los resultados obtenidos fueron que el índice de reprobación de los alumnos disminuyó. Ya que aproximadamente el número de alumnos reprobados eran entre 10 o 12 alumnos por grupo en las generaciones pasadas en que solo se aplicaba un examen único y ahora después de aplicar este método el índice de reprobación es entre 2 y 4 alumnos reprobados por grupo de un total de 40	Ponencia de innovación	A3	406	15	Español	Blanca Elisa Pérez Magaña	Instituto Politécnico Nacional
								Claudio Francisco Hernández Rodríguez	Instituto Politécnico Nacional
								Alicia Reséndiz Reyes	Instituto Politécnico Nacional
<b>10:45 Receso - 10:45 a 11:00</b>									
<b>Ponencias 7 - 11:00 a 11:45</b>									

11:00	<p>Perspectivas del Grupo de Investigación e Innovación en Educación en el 2016: Contribuciones y retos para nuevas instancias formativas</p>	<p>El Grupo de Investigación e Innovación en Educación (GIIE) se constituye de un equipo multidisciplinar con investigadores adscritos a la Escuela de Humanidades y Educación, investigadores vinculados de diversas escuelas y departamentos, así como de estudiantes doctorales del Tecnológico de Monterrey. La construcción de conocimiento en el grupo de investigación se da a partir del trabajo individual y colaborativo de cada uno de sus integrantes, que aportan desde su disciplina y experiencia creativa, en el quehacer de la investigación educativa. La finalidad del grupo es aportar estudios y acciones que conlleven a impactar en los sectores sociales y educativos.</p> <p>El GIIE compartirá con los participantes los aportes de estudios realizados, así como las actividades de construcción y formación de recursos humanos en las que ha trabajado, y analizará con la audiencia los retos para seguir construyendo perspectivas de investigación con impacto social y educativo. La dinámica será interactiva con el fin de construir colaborativamente actividades para el aporte al</p>	Panel	A3	411	45	Español			María Soledad Ramírez Montoya	Tecnológico de Monterrey
										María de los Angeles Domínguez Cuenca	Tecnológico de Monterrey
										Jaime Ricardo Valenzuela González	Tecnológico de Monterrey
										Paola Ricaurte	Tecnológico de Monterrey
										Juan Manuel Fernández Cárdenas	Tecnológico de Monterrey
										Katherina Edith Gallardo Córdova	Tecnológico de Monterrey

11:00	Pensamiento Algorítmico	<p>Dado que en la actualidad los alumnos son nativos digitales, inicie el desarrollo este libro electrónico para motivarlos y apoyarlos en el aprendizaje de la programación mediante el desarrollo del pensamiento algorítmico, este libro a la vez apoya y facilita al profesor la enseñanza de los temas de programación, esto se logra gracias a que es un libro innovador, interactivo y motivador. Una gran ventaja es que el alumno puede interactuar con el libro electrónico, el cual cuenta con muchos apoyos visuales, podrá interactuar con las animaciones, podrá leer las explicaciones de los temas y podrá jugar con las autoevaluaciones una y otra vez hasta lograr la comprensión del concepto. Para lograr el desarrollo del pensamiento algorítmico, cada capítulo cuenta con una explicación detallada del tema, animaciones, ejemplos, ejercicios, soluciones a algunos ejercicios y una autoevaluación, la cual le da una retroalimentación inmediata. Una gran ventaja de tener un libro electrónico es la movilidad que ofrecen los dispositivos móviles, los alumnos lo tienen a la mano inmediatamente y pueden interactuar muy fácilmente, propiciando entre ellos un mayor aprendizaje, el trabajo en equipo, una gran motivación y como consecuencia logran diseñar mejores soluciones a los problemas solicitados al final de cada capítulo, desarrollando así su pensamiento algorítmico y por lo tanto sus</p>	Presentación de libro	A2	411	45	Español	Ma. Guadalupe Roque Díaz de León	Tecnológico de Monterrey
11:00	Uso del programa Turnitin para lograr la originalidad académica en la producción de textos	<p>Esta innovación titulada Uso del programa Turnitin para lograr la originalidad académica en la producción de textos tiene como propósito crear conciencia de existencia de esta herramienta en el proceso de entrega y evaluación, usar citar textuales y referenciar en todos sus trabajos académicos para lograr redactar documentos de manera comprensiva y original en el curso de Herramientas Informáticas para la Comunicación en las actividades del informe técnico y la reseña. Los resultados obtenidos demostraron que los alumnos al observar las notas obtenidas al entregar sus trabajos a través de la plataforma de Turnitin fueron muy bajas, empezaron a concientizarse en la uso de citas para aquellos textos que copiaron. El resto del trabajo fue elaborado por ellos, mejorando la calidad de la redacción de sus textos, ya que si plagiaban el programa lo identifican; por ello, empezaron la construcción de sus propios textos cuidando ser entendidos por el docente, ya que después de pasar por Turnitin era revisado por el</p>	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español	Elisa Montoya Cantoral	Instituto Tecnológico Privado TECSUP, Perú

11:15	Herramientas tecnológicas para estimular la creatividad y educación musical.	El objetivo fue la realización de una composición sonora, y conceptual empleando como medio de grabación la tecnología móvil. Los sonidos fueron editados y mezclados utilizando software de audio para finalizar el producto musical. El trabajo se inspira en proyectos de colección ambiental sonora realizados por Joel Chadabe. Su principio se basa en explorar, descubrir y transformar el sonido, haciendo los sonidos cotidianos especiales, iluminantes y atractivos. (Chadabe, 2014) Se busca experimentar con un nuevo lenguaje de expresión y creatividad, cambiando la mente del creador, empujando hacia un arte innovador y progresista. (Branchi, 2010) La creación se apoya en la experiencia previa utilizando nuevos acercamientos tecnológicos para la expresión artística, logrando manifestar y expresar las ideas de manera personal. (Gilbert, 2010) Esta esencia se transporta al salón de clases utilizando la tecnología disponible para reforzar las enseñanzas históricas y teóricas musicales; así como estimular la creatividad del estudiante. El principal reto encontrado fue el uso de un software nuevo para poder expresar de manera significativa los conceptos estudiados en clase. El trabajo individual y colectivo logró que el alumno pensara de manera creativa, expresando el mundo que lo rodea. Quedando una documentación	Ponencia de innovación	A3	402	15	Español		David Kenji Calderón Miyamoto	Tecnológico de Monterrey
11:30	Diferencias disciplinares en los grados de acceso, uso y apropiación de las TIC entre profesores de la Universidad Veracruzana	A pesar de que la disciplina es el elemento que fracciona el sistema universitario y a la profesión académica, ésta no es contemplada para el diseño de políticas. En el caso de políticas de incorporación de las TIC, no se denotan distinciones disciplinares, lo que limita su eficacia. Los referentes de TIC aluden al uso de tecnologías significativas en la Universidad, sin embargo no se lograrán utilizar las pertinentes si se desconocen las necesidades y la situación de cada comunidad académica. Es por eso que en este estudio se hacen evidentes las diferencias en los grados de acceso, uso y apropiación de las TIC de profesores de cuatro disciplinas distintas para así dejar plasmado que no se pueden implantar estrategias de incorporación de TIC y esperar éxito, si no se han considerado las necesidades propias de cada disciplina.	Ponencia de investigación	A3	402	15	Español		Ana Teresa Morales Rodríguez	universidad veracruzana
									Alberto Ramírez Martinell	Universidad Veracruzana

11:00	Visualización Matemática con Realidad Aumentada: Calculo multivariado	En este artículo se muestran las principales características de la visualización matemática y cómo el uso de la tecnología puede ayudar a desarrollar habilidades de visualización en el espacio tridimensional. Específicamente se muestra cómo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de importantes conceptos de cálculo de varias variables, mediante el uso de realidad aumentada. Presentamos una serie de tarjetas, cada una con sus objetivos particulares, que pueden usarse para desarrollar actividades dentro y fuera del salón de	Ponencia de innovación	A3	405	15	Español		Linda Margarita Medina Herrera	Tecnológico de Monterrey
									Gerardo Pioquinto Aguilar Sánchez	Tecnológico de Monterrey
									Lino Andrea Angelo Notarantonio	Tecnológico de Monterrey
									Moisés Alencastre Miranda	Tecnológico de Monterrey
									Sergio Ruiz Loza	Tecnológico de Monterrey
11:15	Pintura virtual: una inmersión al concepto del artista	En esta ponencia se comparte la experiencia educativa de cómo la tecnología de realidad virtual puede apoyar a la enseñanza del arte. Se presenta un proyecto en el cual estudiantes de la carrera de arte digital desarrollaron un ambiente virtual basado en una pintura de un artista de su elección para que el usuario la explore, aprecie sus elementos y obtenga una experiencia inmersiva.	Ponencia de innovación	A3	405	15	Español		Gumersindo Osorio García	Tecnológico de Monterrey
11:30	Tecnología Inmersiva: Realidad virtual en la Educación	El proyecto de Tecnología inmersiva del Tecnológico de Monterrey Campus León, está basado en los pilares del Modelo Educativo TEC y en el proceso evolutivo de la tecnología en la educación. El proyecto está enfocado en brindar experiencias de aprendizaje interactivas y vivenciales, que cautiven y motiven a los estudiantes, además que los involucre en su proceso de aprendizaje a través de la realidad virtual como parte de retos, siendo los profesores los principales promotores de esta tecnología. A través de talleres de capacitación para alumnos y profesores, e implementaciones dentro del salón de clase se busca obtener información valiosa de los usuarios, en etapas iniciales del proceso de adopción de las tecnologías inmersivas en la educación, para facilitar su adecuada implementación y explotar todo su potencial basado en las percepciones y necesidades de la comunidad educativa del campus. El proyecto aporta un punto de partida en el tema de la realidad virtual en la educación y brinda un panorama para la gradual adopción de la tecnología.	Ponencia de innovación	A3	405	15	Español		Christopher González Delgado	Tecnológico de Monterrey
									Joaquín Elorza Tena	Tecnológico de Monterrey



11:00	Desarrollo de un Test Informatizado para la evaluación de la Autorregulación del Aprendizaje	La autorregulación del aprendizaje ha demostrado ser un constructo clave para promover procesos exitosos y satisfactorios de enseñanza, sobre todo en alumnos que cursan sus estudios de manera on-line. Sin embargo, la evaluación de esta variable no es simple y se torna especialmente difícil en contextos masivos. En los últimos años la evaluación psicológica y educativa se ha enriquecido gracias al desarrollo de la tecnología. El uso de test informatizados permite un mayor control y precisión en la administración de los ítems, mayor eficiencia para la corrección y el almacenamiento de respuestas y una elaboración más rápida y eficaz de informes, entre otras ventajas. Cabe destacar que los test informatizados resultan especialmente beneficiosos en el ámbito educativo para efectuar evaluaciones a gran escala y en breves períodos tiempo, e incluso posibilitan la administración remota del test mediante una plataforma on-line. A pesar de sus beneficios, estas ventajas pueden tornarse irrelevantes si no se resguardan ciertas garantías que permitan una evaluación válida, confiable y segura. La presente ponencia presenta una serie de estudios de carácter empírico y psicométrico que tuvieron como finalidad evaluar la confiabilidad y validez de un test informatizado de Autorregulación del Aprendizaje. Los resultados obtenidos permiten afirmar que se trata de un sistema informatizado de alta calidad	Ponencia de investigación	A3	406	15	Español			Leonardo Medrano	Universidad Siglo 21
										Elisa Panero	Universidad Siglo 21
										Cecilia Losano	Universidad Siglo 21
										Luciana Moretti	Universidad Siglo 21
										Laura Rosso	Universidad Siglo 21
11:15	Evolución de un dispositivo en línea de apoyo a la escritura académica en el Tecnológico de Monterrey	La ponencia analiza la evolución de CREAdores, una comunidad virtual de apoyo a la escritura académica en el Tecnológico de Monterrey que incluye un servicio de asesoría en línea por videoconferencia. La comunidad CREAdores involucra estrategias e iniciativas que permiten que la pericia de expertos sea compartida con novatos, teniendo en cuenta la perspectiva de quien está aprendiendo el oficio de la escritura académica, y el carácter más horizontal de la participación en esta comunidad. Uno de los aprendizajes obtenidos ha sido la dificultad para crear una cultura dialógica, de aprendizaje entre pares, que aproveche las potencialidades de este entorno digital.	Ponencia de innovación	A3	406	15	Español			Sergio Reyes Angona	Tecnológico de Monterrey
										Juan Manuel Fernández Cárdenas	Tecnológico de Monterrey

11:30	Desire2Learn una plataforma tecnológica para una enseñanza basada en competencias y aprendizaje adaptativo	Una plataforma tecnológica es un sitio Web cuyo objetivo es ofrecer al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios, entre los que suelen encontrarse buscadores, foros, documentos, aplicaciones, etc. El objetivo de este proyecto es presentar los resultados de la experiencia en la implementación de la plataforma Desire2Learn (D2L) en los cursos académicos de Entorno macroeconómico (EC1009), Lecturas y videos (HI3027) y en el Taller de integración a la práctica docente (T00100), así como mostrar el uso didáctico de las herramientas de esta plataforma y beneficios en los resultados de aprendizaje de los alumnos, haciendo énfasis en el diseño de un curso basado en competencias y aprendizaje adaptativo. También se hizo un estudio comparativo entre Blackboard y D2L. Entre los hallazgos de esta investigación se encontró que ambas plataformas tienen herramientas didácticas innovadoras y que facilitan el aprendizaje. El equipo de profesoras que tiene experiencia en el uso de ambas plataformas concluye que D2L es una plataforma más amigable, de fácil acceso, flexible, moderna y que ofrece herramientas que se ajustan	Ponencia de innovación	A3	406	15	Español			Myrna Lilian Alvarez Castillo	Tecnológico de Monterrey
										Eliana Fonz Rodríguez	Tecnológico de Monterrey
										María Guadalupe Torres Garza	Tecnológico de Monterrey
										Wendy Lorena Páez Garza	Tecnológico de Monterrey
<b>11:45 Receso - 11:45 a 12:00</b>											
<b>Ponencias 8 - 12:00 a 12:45</b>											
12:00	Semestre i: Robot de Telepresencia	Análisis y discusión de los desafíos y beneficios que ofrece el enfoque multidisciplinario, en el diseño y ejecución de módulos y retos que conforman un Semestre i enfocado a alumnos de profesional en el área de ingeniería.	Conferencia	A3	409	45	Español	30	No hay requisitos	Rafael Camilo Lozoya Gámez	Tecnológico de Monterrey
										Manuel Valencia García	Tecnológico de Monterrey
12:00	Los MOOC como tu puerta de entrada al sector de energía		Conferencia	A3	404	45	Español		No hay requisitos	Silvia Fariás	Tecnológico de Monterrey