



PROGRAMA DE PONENCIAS VIRTUALES XIV JORNADA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

| Sala No. | Nombre Autor | Nombre Ponencia | Líneas Tematicas | URL Sala |
|------------------------------|--|---|--|---|
| 1 | Guadalupe Yaneth Carranza Aguirre | Virtualización de entornos virtuales de aprendizaje en línea de la asignatura de sistematización. | Diseño y desarrollo de Asignaturas en línea | https://bit.ly/sala-ponencias-01 |
| | Francis Melisa Cerrato | Diseño y Desarrollo de la asignatura Psicología de la Personalidad para la Carrera de Pedagogía en UNAH-VS. | | |
| | Oneyda Elizabeth Rodas | Diseño del espacio de aprendizaje “Administración de los Servicios de Orientación” | | |
| | Yesenia Minoska Herrera Orellana | | | |
| | Ross Ibel Reyes Mejía | Virtualización del espacio de aprendizaje PA-309. Diagnósticos Educativos. | | |
| | Waldina Lizette Erazo Soto | | | |
| | Ana María López Luna | Experiencia en el Diseño de la asignatura virtual de Administración en salud para enfermería. | | |
| Suyapa Josefina Alonzo Pinto | Innovación educativa a través en el diseño y rediseño de asignaturas en línea para la carrera de comercio internacional. | | | |



PROGRAMA DE PONENCIAS VIRTUALES XIV JORNADA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

| Sala No. | Nombre Autor | Nombre Ponencia | Líneas Tematicas | URL Sala |
|----------|-------------------------------------|---|--|---|
| 2 | Suhelen Del Carmen Contreras Galeas | Innovando en los exámenes cortos de bioquímica de alimentos. Aplicación de educaplay para la comprensión y evaluación en los estudiantes del laboratorio de bioquímica de alimentos (Iq-533) como estrategia didáctica. | Gamificación Inteligencia Artificial Generativa | https://bit.ly/sala-ponencias-2 |
| | Marvin Nahum Lemus Rivas | Incentivando la lectura en los estudiantes, con las aplicaciones Erudite y Kahoot. | | |
| | Blanca Dinora Pierrot Herrera | Aprendiendo Psicopatología por medio de la gamificación en el nivel universitario. | | |
| | Ceidy Yamidery Rosa García | Experimentar y practicar la gamificación con la herramienta Genially, en la asignatura PA-108 Política Educativa. | | |
| | Alma Neri Herrera Rivera | Usando Quizlet como propuesta de intervención en Ingles I dentro de la tendencia de Gamificación. | | |
| | Adelfa Patricia Colón García | Gamificación en el aula utilizando Genially. | | |
| | Sindy Raquel Figueroa Pineda | Padlet una herramienta tecnológica interactiva y su función complementaria para el proceso de enseñanza-aprendizaje para la clase de Lexicografía. | | |
| | Angela Iveth Zúniga Gallardo | Juegos lúdicos para fortalecer aprendizajes: caso asignatura de Historia de Honduras virtualizada. | | |
| | Angela Iveth Zúniga Gallardo | Uso ChatGPT: como herramienta de apoyo para redacción de tareas de foros de discusión. | | |



PROGRAMA DE PONENCIAS VIRTUALES XIV JORNADA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

| Sala No. | Nombre Autor | Nombre Ponencia | Líneas Tematicas | URL Sala |
|----------|-----------------------------------|---|---|---|
| 3 | Karla Meribeth Hernández Castillo | Innovación en el aula de Posgrado: Capacitaciones en Inteligencia Artificial y Herramientas Educativas. | Inteligencia Artificial Generativa Plataformas educativas Recursos Educativos Abiertos Aprendizaje basado en proyectos | https://bit.ly/3TaXCc6 |
| | Nelsy Mariela Castro Soler | | | |
| | Marvin Rigoberto Espinal Pinel | Uso de ChatGPT para Mejorar el Aprendizaje en el Aula. | | |
| | Carlos Josué Polanco Matute | Filosofando con ChatGPT. | | |
| | Ever Moisés Funes Álvarez | ChatGPT como herramienta disruptiva para el diseño y análisis de casos bioéticos. | | |
| | José Elpidio Sierra Zerón | “La dinamometría isocinética: oportunidad de aprendizaje de alumnos para valorar/mejorar e investigar fuerza en pacientes”. | | |
| | José Mauricio Alvarenga Rodríguez | Python y Octave como herramientas de cómputo para el curso de Análisis Numérico. | | |
| | Myrian Sadith González Orellana | | | |
| | Mario Alberto Lagos Rojas | Trello como herramienta ágil en la aplicación de una metodología de control del Aprendizaje basado en proyectos (ABP). | | |
| | Jessica Díaz | Perusall como herramienta de aprendizaje en Salud Pública. | | |
| | Nelsy Mariela Castro Soler | | | |
| | Nely Yaneth Figueroa | Propuesta didáctica de epidemiología “Explorando patrones y causas”. | | |



PROGRAMA DE PONENCIAS VIRTUALES XIV JORNADA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

| Sala No. | Nombre Autor | Nombre Ponencia | Líneas Tematicas | URL Sala |
|----------|---------------------------------|---|---|---|
| 3 | Carola Iveth Madrid Torres | Interacción tecnológica como función complementaria para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la elaboración de ensayos e informes para Redacción General Optativa. | Inteligencia Artificial Generativa Plataformas educativas Recursos Educativos Abiertos Aprendizaje basado en proyectos | https://bit.ly/3TaXCc6 |
| | Lesvia Elizabeth Madrid Benitez | | | |
| | Orbelina Mejía Díaz | | | |
| | Sindy Raquel Figueroa Pineda | | | |
| | Wendy Jaqueline Toro Cáceres | | | |