



## PROGRAMA DE PONENCIAS VIRTUALES XIV JORNADA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Sala No.	Nombre Autor	Nombre Ponencia	Líneas Temáticas	URL Sala
<b>1</b>	Guadalupe Yaneth Carranza Aguirre	Virtualización de entornos virtuales de aprendizaje en línea de la asignatura de sistematización.	<b>Diseño y desarrollo de Asignaturas en línea</b>	<a href="https://bit.ly/sala-ponencias-01">https://bit.ly/sala-ponencias-01</a>
	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
<b>2</b>	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.	<b>Gamificación</b>  <b>Inteligencia Artificial Generativa</b>	<a href="https://bit.ly/sala-ponencias-2">https://bit.ly/sala-ponencias-2</a>
	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
<b>3</b>	Karla Meribeth Hernández Castillo	Innovación en el aula de Posgrado: Capacitaciones en Inteligencia Artificial y Herramientas Educativas.	<b>Inteligencia Artificial Generativa</b>  <b>Plataformas educativas</b>  <b>Recursos Educativos Abiertos</b>  <b>Aprendizaje basado en proyectos</b>	<a href="https://bit.ly/3TaXCc6">https://bit.ly/3TaXCc6</a>
	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
<b>3</b>	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	<a href="https://bit.ly/3TaXCc6">https://bit.ly/3TaXCc6</a>
	Lesvia Elizabeth Madrid Benitez			
	Orbelina Mejía Díaz			
	Sindy Raquel Figueroa Pineda			
	Wendy Jaqueline Toro Cáceres			