

I Jornada de Cultura Lúdica y Nuevas Tecnologías



PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Organizan: Victoria Pirrotta, Néstor Arriola y equipo Chasqui-dos

Actualmente vivimos en un contexto donde las tecnologías están presentes en nuestra vida cotidiana. Desde la primera infancia lxs niñxs se conectan a plataformas de juego y de consumo audiovisual con lógicas efímeras.

Proponemos un encuentro de reflexión sobre la producción cultural actual desde el punto de vista de la comunicación, el marco legal y la producción. Orientado a estudiantes y graduadxs de las carreras de producción cultural de UNPAZ y de otras universidades, docentes, directivos, gestores culturales.

Presentaremos avances y creaciones realizados en el marco del Proyecto de Investigación y Desarrollo “Reconfiguración de las narrativas e Industrias Culturales en el escenario actual de medios sociales y nuevas tecnologías”, presentado en la Sexta Convocatoria a Proyectos de Investigación Científica y Tecnológica UNPAZ 2026-2028 y aprobado por Res. (R) N° 929-2025.”

Fecha: Jueves 15 de octubre, Auditorio UNPAZ

Horario: 14 a 19 hs.

14 hs Apertura: Autoridades, directora del IDEPI, coordinadores de la carrera de Videojuegos y Medios Audiovisuales.

Mesa 1- 14.30 hs: Producción y gestión cultural: pensar contenido educativo adaptado a formatos lúdicos y audiovisuales. Presentan investigadores y docentes de UNPAZ: Néstor Ubaldo Arriola Sastre, Victoria Pirrotta, Gabriel Lerman.

Presentación de resultados y documental Chasqui-dos, aplicación práctica en producción cultural: Proyecto Chasqui-dos.

Mesa 2-15 hs:

Ana María Saucedo (UNDAV/UBA/UNAJ): Leyes y creación cultural: Derecho de autor para a lxs desarrolladores de videojuegos.

Derecho de autor para a lxs desarrolladores de videojuegos para el uso, reproducción o distribución. Se destacará la importancia de conocer y defender estos derechos, promoviendo la organización colectiva frente a las dificultades del sector.

Corte para café: 16.00

I Jornada de Cultura Lúdica y Nuevas Tecnologías



Mesa 3-16,15 hs: Infancias y tecnologías en el Gran Buenos Aires: dinámicas de apropiación tecnológica en niños y niñas de 6 a 8 años- Martín Pizarro y Renzo Moyano (UNGS)

Este trabajo presenta los principales hallazgos del estudio Dinámica de los Procesos de Apropiación de Tecnologías en Niños y Niñas de 6 a 8 años del Gran Buenos Aires, realizado durante 2024-2025. El objetivo es analizar las condiciones socioculturales y socioeconómicas de los procesos de apropiación de tecnologías digitales por parte de niños y niñas del conurbano bonaerense, identificando cambios y continuidades respecto al período prepandémico.

Mesa 4-17 hs: Nuevas tecnologías, usos sociales y educación

Iris Fernández (UNPAZ/UNAJ): El uso de la Inteligencia Artificial en educación.

El uso de la Inteligencia Artificial en educación plantea desafíos de todo tipo, tanto para estudiantes como para docentes. Para transitar esta etapa de cambios es necesario conocer la naturaleza de la generación de contenidos por parte de la IA, reflexionar sobre el rol de estudiante y el de docente, y desarrollar criterios para seleccionar herramientas que aporten realmente a nuestra tarea.

Marisa Conde (UNPAZ/UTN/UNSO/UCASAL/UFLO): Aprender jugando en la adultez: videojuegos, estimulación cognitiva e interfaces tangibles.

Esta charla propone explorar el potencial de los videojuegos y las interfaces físicas (como sensores y dispositivos interactivos) como herramientas para la estimulación cognitiva y el aprendizaje en personas adultas mayores. Desde un enfoque STEAM y de cultura maker, se abordarán experiencias prácticas que integran juego, tecnología y bienestar, promoviendo la participación activa, la inclusión digital y el fortalecimiento de habilidades cognitivas, sociales y motrices en contextos educativos y comunitarios.

Cierre: 18 hs:

Muestra de avances y testeo de producciones del proyecto Chasqui-dos con lxs voluntarixs del proyecto: Testeo del juego de mesa y del videojuego sobre el “Chasqui” y el camino ancestral.

Formulario de inscripción: <https://forms.gle/E4UV7DWPs3P6yKrJ7>

I Jornada de Cultura Lúdica y Nuevas Tecnologías



Curriculum Vitae de lxs expositores:

Ana María Saucedo: anamariasaucedo@gmail.com, UBA/UNDAV/UNQ

Ana María Saucedo es abogada especializada en Derecho Civil y Comercial, con foco en daños y propiedad intelectual, y dirige su propio estudio jurídico, donde se dedica al asesoramiento, mediaciones, contratos y reclamos judiciales. Se desempeña como docente universitaria en la Universidad de Buenos Aires, la Universidad Nacional de Quilmes y la Universidad Nacional de Avellaneda, donde además ha ocupado roles de coordinación y dirección de programas de posgrado vinculados a la gestión cultural y el derecho de autor. Cuenta con experiencia en gestión pública en el Fondo Nacional de las Artes y una sólida trayectoria académica que incluye especializaciones en derecho de daños y derecho de autor, formación docente y certificación en educación virtual. Es autora de artículos y participante activa en congresos nacionales e internacionales sobre propiedad intelectual y legislación cultural, con dominio del idioma inglés.

Moyano, Renzo

Universidad Nacional de General Sarmiento

rmoyano@campus.ungs.edu.ar

Doctor en Comunicación por la Universidad Nacional de La Plata y Licenciado en Sociología por la Universidad de Buenos Aires. Se desempeña como investigador docente en la Universidad Nacional de General Sarmiento (UNGS) y como profesor de posgrado en distintas universidades, entre ellas la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (UCES) y la Universidad Católica Argentina (UCA). Es investigador categorizado del Programa Nacional de Incentivos y participa como evaluador y revisor en organismos y revistas académicas nacionales e internacionales. Cuenta con una extensa trayectoria profesional como especialista en metodología y estadística aplicada a la investigación social, de mercados, medios y opinión pública, habiendo ocupado cargos directivos en consultoras como Ipsos, Synovate y CEOP. Ha publicado artículos en libros y revistas académicas y participado en diversos congresos, abordando problemáticas vinculadas a la estructura social, la inclusión digital, las tecnologías y la opinión pública.



Pizarro, Martín

Universidad Nacional de General Sarmiento

mpizarro@campus.ungs.edu.ar

Licenciado en Comunicación por la Universidad Nacional de General Sarmiento y Doctorando en Comunicación por la Universidad Nacional de La Plata. Se desempeña como investigador docente del área de Comunicación del Instituto del Desarrollo Humano (UNGS). Fue Co-coordinador de la Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías (2021-2025) y miembro del Grupo de Trabajo CLACSO Apropiación de Tecnologías y otras Interseccionalidades, desde 2019.

Ha sido beneficiario de distintas becas de formación en investigación, participado como expositor en diversos congresos nacionales e internacionales y ha publicado artículos en libros y revistas académicas, donde aborda los usos y apropiaciones de tecnologías digitales en distintos ámbitos de la sociedad, principalmente en instituciones educativas.

Iris Fernández: Pertenencia institucional: UNAJ - UNPAZ. Mail: irisfernandez@gmail.com

Iris Fernández es Licenciada en Educación, coordina la diplomatura en Inteligencia Artificial y Educación (UNAJ) y es docente de la materia Ingeniería y Sociedad (Ing. en Informática, UNPAZ) y de Usabilidad, Seguridad y Estándares Web (Tecnicatura Univ. en Comercio Electrónico). Es activista por el software y la cultura libre, trabaja en temas vinculados a la accesibilidad web. Participa del proyecto de investigación "Infraestructuras Digitales Abiertas para la Educación Superior: exploración de alternativas en inteligencia artificial" (UNVM). En proceso de elaboración de la tesis de la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales, y doctoranda en Estudios del Conurbano.

Marisa Elena Conde

Profesora en Técnicas Informáticas Aplicadas a la Computación (ISPJVG). Máster en Videojuegos y Educación (Universidad de Valencia, España) y Especialista en Tecnología Educativa (UBA). Docente en UNPAZ, INSPT-UTN, UNSO, UCASAL AULA ABIERTA, y UFLO. Coordina la Licenciatura en Diseño de Videojuegos y Tecnologías Creativas en la Universidad Católica de Santa Fe, sede Posadas. Prov de Misiones. Es contenidista y tutora virtual en formación docente y CEO de Geniateka, un Fab Lab dedicado a la innovación educativa y la cultura maker STEAM.

