

POSADAS, 14 OCT 2025

VISTO: El Expediente CUDAP: **EXP-S01:0001902/2025** - Secretaria General Académica – Terminología Específica del SIED UNaM (Documento de Acuerdos Institucionales); y,

CONSIDERANDO:

QUE, la Coordinadora General del Sistema Institucional de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Misiones, eleva para su consideración "Terminología Específica del SIED UNaM (Documento de Acuerdos Institucionales)", el cual forma parte de los Acuerdos Institucionales del Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED-UNaM),

QUE, la finalidad es establecer un uso consensuado y normativamente fundamentado de la terminología vinculada a la Educación a Distancia, con el propósito de garantizar coherencia conceptual, claridad comunicacional y adecuación académica en el desarrollo de las distintas acciones formativas que se llevan adelante en entornos virtuales.

QUE, el documento propuesto, surge del trabajo articulado entre los Secretarios Generales y los Secretarios de las distintas Unidades Académicas, el Consejo Asesor del SIED y el Área de Educación a Distancia de la UNaM.

QUE, analizadas las presentes actuaciones, la Comisión de Enseñanza, la misma se expidió sobre el tema mediante **Despacho N° 102/2025**, sugiriendo: "APROBAR el documento denominado "Terminología Específica del SIED UNaM (Documento de Acuerdos Institucionales)", el cual forma parte de los Acuerdos Institucionales del Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED-UNaM)".

QUE, el tema fue tratado y aprobado por unanimidad de los Consejeros participantes, en la 6ª Sesión Ordinaria/2025 del Consejo Superior, efectuada el día 08 de Octubre de 2025.

Por ello:

**EL CONSEJO SUPERIOR DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE MISIONES
RESUELVE:**

ARTÍCULO 1º.- APROBAR el documento denominado "Terminología Específica del SIED UNaM (Documento de Acuerdos Institucionales)", el cual forma parte de los Acuerdos Institucionales del Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED-UNaM), que como Anexo forma parte de la presente Resolución.-

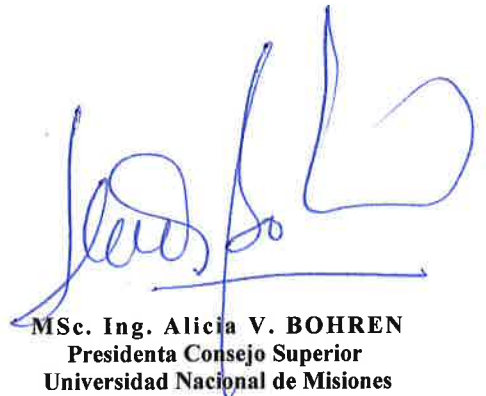
ARTÍCULO 2º.- REGISTRAR, Comunicar, y Cumplido. **ARCHIVAR.-**

RESOLUCIÓN CS N° 131/2025

GnM



Ing. Ftal. Daniel S. VIDELA
Secretario Consejo Superior
Universidad Nacional de Misiones



MSc. Ing. Alicia V. BOHREN
Presidenta Consejo Superior
Universidad Nacional de Misiones

ANEXO RESOLUCIÓN CS N° **131/2025**

Terminología Específica del SIED UNaM **Documento de Acuerdos Institucionales**

Introducción

El presente documento de Terminología Específica, forma parte de los Acuerdos Institucionales del Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED-UNaM) y tiene como propósito establecer un uso consensuado y normativamente fundamentado de la terminología específica vinculada a la educación a distancia en la Universidad Nacional de Misiones. La construcción de un lenguaje común resulta imprescindible para garantizar la coherencia conceptual, la claridad comunicacional y la adecuación académica e institucional en el desarrollo de las distintas acciones formativas que se llevan adelante en entornos virtuales.

En este marco, se recuperan definiciones operativas de términos centrales, que no solo responden a los usos académicos actuales, sino que también se inscriben en las normativas nacionales vigentes (especialmente la Resolución Ministerial N° 2599/23), las cuales regulan la educación a distancia en el sistema universitario argentino.

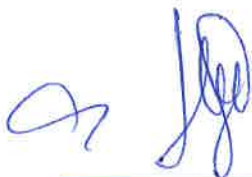
Este documento, por lo tanto, constituye una herramienta de referencia institucional para docentes, equipos de gestión y estudiantes, en el entendido de que el fortalecimiento del SIED-UNaM requiere no solo de marcos tecnológicos y pedagógicos sólidos, sino también de un vocabulario compartido y preciso que sostenga la innovación educativa en consonancia con la legislación argentina y con los principios de inclusión, equidad y calidad que guían a la universidad pública.

Términos y definiciones operativas

Actividad Presencial:

Son aquellas actividades académicas sincrónicas mediadas con tecnologías de videoconferencia o similares, según lo estipula la RM 2599/23, toda vez que se garantice fehacientemente que:

- a. Los/as estudiantes puedan participar de la sincronía con visibilidad y sonido de calidad.
- b. La institución universitaria cuente con un espacio áulico al cual puedan concurrir los/as estudiantes que manifiesten dificultades con la disponibilidad de dispositivos o de conectividad.
- c. El espacio áulico destinado al efecto de la clase sincrónica, esté dotado de dispositivos, conectividad y demás condiciones que permitan la normal interacción entre los participantes.
- d. No existan limitantes de otra naturaleza que impidan que el 100% de los/as estudiantes puedan participar de la clase sincrónica.



ANEXO RESOLUCIÓN CS N° **131/2025**

Aprendizaje Adaptativo:

Método que utiliza tecnología para personalizar el contenido según las necesidades y ritmo de cada estudiante. Los sistemas de aprendizaje adaptativo ajustan automáticamente los materiales y actividades basándose en el desempeño del estudiante (Shute y Zapata-Rivera, 2012).

Aprendizaje Colaborativo Internacional en Línea (COIL):

Es una metodología que integra la colaboración en línea entre clases de diferentes países. Los docentes diseñan proyectos y actividades conjuntas para que los estudiantes trabajen en equipos interculturales en el marco de un espacio curricular de carreras de pregrado, grado y posgrado, con una duración aproximada de 4 a 8 semanas.

Aula Espejo:

Se entiende como un dispositivo pedagógico y tecnológico que permite replicar en entornos virtuales las dinámicas de enseñanza de un aula presencial, garantizando la participación simultánea de estudiantes ubicados en diferentes espacios físicos. La normativa vigente en la UNaM la define como: funcionan como estrategia pedagógica innovadora que permiten conectar a estudiantes y docentes de diferentes instituciones educativas, a menudo ubicadas en distintos países. A través de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), creados en espacios virtuales donde dos o más clases en el marco de un espacio curricular de carreras de pregrado, grado, posgrado y acciones de formación y/o de capacitación en extensión que se encuentren institucionalmente aprobados (diplomaturas, postítulos, talleres, seminarios, etc.) se desarrollan de manera simultánea, interactuando en tiempo real. Con una duración aproximada de 1 a 2 encuentros áulicos. (Norma de referencia del área Internacional de programas de intercambio educativo)

Aula Híbrida:

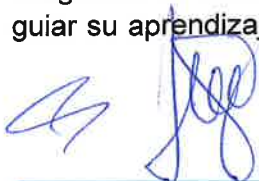
Espacio educativo compuesto por un aula física equipada con tecnología de videoconferencia y un entorno virtual accesible en simultáneo (plataforma de videoconferencia y herramientas colaborativas, entre otras), que permite la participación sincrónica de estudiantes y docentes tanto de forma presencial como remota.

Certificado Digital:

Es un documento electrónico que utiliza técnicas criptográficas para vincular la identidad de una persona o entidad con una clave pública, permitiendo la autenticación y la firma digital de documentos. En Argentina, su uso está regulado por la Ley N.º 25.506 de Firma Digital.

Chatbot Educativo:

Programa de inteligencia artificial que interactúa con los estudiantes para resolver dudas, guiar su aprendizaje o proporcionar retroalimentación. Los chatbots pueden funcionar como



ANEXO RESOLUCIÓN CS N° **131/2025**

tutores virtuales, ofreciendo respuestas inmediatas y personalizadas (Winkler y Söllner, 2018).

Diseño Instruccional:

Proceso sistemático, planificado y secuencial orientado a la creación de experiencias de enseñanza y aprendizaje. Se basa en la identificación de objetivos de aprendizaje, la selección de contenidos, el diseño de estrategias didácticas y la evaluación de resultados, con apoyo en modelos teóricos como ADDIE, Dick y Carey, ASSURE, entre otros. Tiene un enfoque racional, técnico y orientado a la eficacia, especialmente utilizado en educación formal, programas de formación profesional y desarrollo de materiales educativos. (Reigeluth, 1999).

Diseño Tecnopedagógico:

Configura una estrategia de planificación y construcción de ambientes de aprendizaje mediados por tecnologías, centrada en la articulación entre dimensiones pedagógicas, tecnológicas, comunicacionales y contextuales. Este enfoque se basa en una comprensión crítica del uso de tecnologías, no como herramientas neutrales, sino como mediaciones culturales que condicionan y transforman las prácticas educativas y que supone decisiones fundamentadas sobre: la selección y organización de contenidos, las formas de interacción docente-estudiante, los dispositivos de evaluación, el diseño de experiencias significativas, colaborativas y personalizables, entre otros. Se inscribe en un paradigma más flexible, relacional y dialógico, donde el aprendizaje es entendido como una construcción colectiva, atravesada por las condiciones sociotécnicas del entorno.

Educación a Distancia:

Es la modalidad educativa reconocida en la RM 2641/17 y ampliada en la RM 2599/23, caracterizada por la separación física entre docentes y estudiantes, compensada por el uso planificado de tecnologías que posibilitan la comunicación, la interacción, la enseñanza y el aprendizaje. Supone la existencia de un entorno institucional organizado, con marcos pedagógicos, tecnológicos y administrativos que garantizan la calidad, la permanencia y la acreditación de los estudios.

- **E-learning:**

Es una modalidad de enseñanza y aprendizaje que se desarrolla a través de plataformas digitales y el uso de recursos en línea. Se basa en la mediación tecnológica para el acceso a materiales, la realización de actividades, la comunicación entre docentes y estudiantes y la evaluación. En el marco normativo nacional se reconoce como una de las formas de educación a distancia, convalidada siempre que se asegure la mediación pedagógica, el acompañamiento tutorial y el aseguramiento de la calidad.

- **B-learning:**

Modalidad educativa que articula de manera planificada y complementaria instancias de enseñanza presencial con actividades desarrolladas en entornos virtuales, e implica una distribución estratégica de tiempos, espacios y formatos, donde las experiencias



ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº **131/2025**

presenciales se potencian mediante recursos, interacciones y tareas asincrónicas o sincrónicas mediadas por tecnologías digitales.

- **M-learning:**

Aprendizaje que se realiza a través de dispositivos móviles, como smartphones o tablets. El m-learning permite a los estudiantes acceder a contenidos educativos en cualquier momento y lugar, facilitando el aprendizaje flexible (Traxler, 2007).

Educación Virtual:

Hace referencia a una forma de educación que pone énfasis en el espacio de interacción digital donde se despliegan las prácticas formativas, integrando instancias sincrónicas y asincrónicas, recursos multimediales y actividades colaborativas. En la normativa se la reconoce como parte de las estrategias de virtualización de la enseñanza universitaria, orientadas a favorecer la innovación pedagógica y la inclusión.

Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA):

Espacio digital diseñado para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje mediante recursos, actividades, herramientas de comunicación y evaluación, accesible a través de Internet. Permite la interacción asincrónica y sincrónica entre docentes y estudiantes, así como el seguimiento y la gestión de trayectorias educativas.

Evaluación en Línea:

Consiste en la aplicación de instrumentos y técnicas de evaluación a través de plataformas digitales, permitiendo valorar el aprendizaje de los estudiantes en entornos virtuales.

Evaluación por Pares:

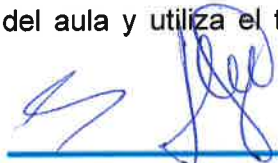
Evaluación que implica un proceso a través del cual los sujetos (estudiantes, profesorado, tutores, etc.), individualmente o en grupo, realizan un análisis y valoración sobre las actuaciones o producciones de aprendizaje desarrollados por parte de todos, de algún grupo o bien de algún otro sujeto del mismo nivel jerárquico (estudiante-estudiante, profesor-profesor, tutor-tutor, etc.), también se le suele denominar evaluación por compañeros o evaluación entre iguales (Ibarra Sáiz y Rodríguez Gómez, 2019).

Feedback Automatizado:

Retroalimentación proporcionada por sistemas digitales basada en el desempeño del estudiante. Este tipo de *feedback* es inmediato y personalizado, ayudando a los estudiantes a identificar errores y mejorar su aprendizaje (Shute, 2008).

Flipped Classroom (Aula Invertida):

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



ANEXO RESOLUCIÓN CS N° **131/2025**

potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula (Santiago, R., 2021).

Foro de Discusión:

Espacio en línea donde los estudiantes y profesores pueden debatir temas relacionados con el curso. Los foros fomentan la participación activa, el intercambio de ideas y el aprendizaje colaborativo (Garrison *et al.*, 2000).

Gamificación:

Uso de elementos de juego (como puntos, insignias, rankings o desafíos) en contextos educativos para motivar a los estudiantes y aumentar su compromiso. La gamificación busca hacer el aprendizaje más interactivo y divertido, fomentando la participación activa (Deterding *et al.*, 2011).

Laboratorios Remotos y Virtuales

- **Laboratorio presencial con simulación:**

Permite la experimentación en base a modelos físicos modelados matemáticamente, con aplicaciones instaladas (como programas instalados o *applets* embebidos en un navegador) en un ordenador local.

- **Laboratorio remoto o laboratorio virtual:**

Al igual que en el caso anterior, la experimentación se basa en modelos físicos modelados matemáticamente vía internet con interfaces web, como por ejemplo, *applets* Java, HTML5, o servicios en la nube.

- **Laboratorios Remotos:**

Se realizan ensayos con equipos físicos, accediendo en forma remota a través de una interfaz mediada por software. Requiere software de acceso remoto (como *applets* para visualización/interacción, o APIs dedicadas) para controlar equipos físicos en tiempo real.

Modalidad Híbrida:

Modalidad educativa, reconocida en los encuadres de las Normativas Nacionales, que combina simultáneamente la participación presencial y remota de estudiantes y docentes. Implica la co-presencia física y virtual en el desarrollo de clases sincrónicas, articulando espacios y tiempos mediante tecnologías digitales. Implica la co-presencia física y virtual en el desarrollo de clases sincrónicas, articulando espacios y tiempos mediante tecnologías digitales, y para la cual se debe contar con la infraestructura tecnológica necesaria (dispositivos, conectividad, soporte técnico y pedagógico) para asegurar la igualdad de condiciones para la interacción, la accesibilidad y la continuidad pedagógica de todos los actores involucrados, conforme a los principios de inclusión y calidad educativa definidos por la Ley de Educación Nacional N° 26.206.



ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº **131/2025**

MOOC (*Massive Open Online Course*):

Su denominación proviene de una sigla que se construye con las iniciales de las palabras en inglés y se define como un curso masivo abierto y en línea. Integra la conectividad de las redes sociales, la facilitación de contenidos y actividades de un experto reconocido en un campo de estudio y una colección de recursos en línea de libre acceso (McAuley, A., 2010).

Píldora Educativa o Microlearning:

Enfoque educativo que utiliza lecciones cortas y específicas, generalmente en formato digital, para facilitar el aprendizaje rápido. Estas "píldoras" de contenido permiten a los estudiantes adquirir conocimientos de manera concisa y en momentos oportunos, ideal para entornos de aprendizaje móvil o just-in-time (Hug, 2007).

Plataforma de Gestión del Aprendizaje:

Del inglés *learning management system* (LMS), sistema informático que organiza, administra y distribuye contenidos y actividades formativas en entornos virtuales. Integra funcionalidades como gestión de usuarios, seguimiento de progreso, evaluación, comunicación, y publicación de materiales. Ejemplos comunes: Moodle, Google Classroom, Canvas.

Plagio Digital:

Denominado también plagio electrónico, plagio cibernético o ciberplagio; en un ambiente académico se caracteriza principalmente por la reformulación y parafraseo de fragmentos de textos de obras académicas situadas en la red sin dar crédito a la fuente y falencias en el empleo de las normas de citación y referencias, lo que devela limitados conocimientos y competencias para el análisis crítico y reflexivo de una obra académica, para la gestión de la información y uso de normas de citación (Díaz Rosabal, 2020).

Portafolio Digital:

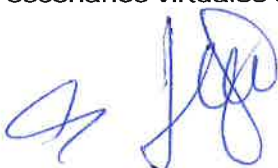
Colección de trabajos y proyectos realizados por un estudiante, almacenados y presentados en formato digital. Los portafolios digitales permiten documentar el progreso del aprendizaje y reflexionar sobre el desarrollo de competencias (Barrett, 2007).

Realidad Aumentada (RA):

Tecnología que superpone elementos digitales (como imágenes, videos o textos) en el mundo real, enriqueciendo la experiencia educativa. La RA se utiliza para crear materiales interactivos, como libros aumentados o simulaciones de fenómenos científicos (Azuma, 1997).

Realidad Virtual (RV):

Tecnología que simula entornos inmersivos, permitiendo a los estudiantes interactuar con escenarios virtuales en tres dimensiones. En educación, la RV se utiliza para experiencias de



ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº **131/2025**

aprendizaje interactivas, como visitas virtuales a museos o prácticas en laboratorios simulados (Freina y Ott, 2015).

Sistema Institucional de Educación a Distancia:

Es el conjunto de acciones, normas, procesos, equipamiento, recursos humanos y didácticos que permiten el desarrollo de propuestas a distancia. (Ministerio de Educación, 2023)

Simulación Virtual:

Herramienta que recrea situaciones reales para que los estudiantes practiquen habilidades en un entorno controlado. Las simulaciones virtuales son especialmente útiles en áreas como medicina, ingeniería y ciencias (Cook *et al.*, 2011).

Streaming Educativo:

Transmisión en vivo de clases, conferencias o talleres a través de internet. El streaming permite a los estudiantes participar en tiempo real, interactuando con profesores y compañeros desde cualquier ubicación (Zhang *et al.*, 2006).

Tutoría en Línea:

Constituye un espacio de acompañamiento pedagógico, académico y tecnológico brindado a los estudiantes en el marco de propuestas de educación a distancia o mediadas por tecnologías. Según la normativa nacional vigente, forma parte de los mecanismos institucionales de apoyo que aseguran la calidad de las trayectorias formativas, favoreciendo la interacción entre estudiantes y docentes/tutores, y garantizando la retroalimentación oportuna, la orientación en el uso de recursos y la resolución de dudas.

- **Instancias Sincrónicas:**

Son aquellas que se desarrollan en tiempo real, permitiendo la interacción inmediata entre estudiantes y tutores a través de videoconferencias, chats o clases en línea. Estas instancias refuerzan el vínculo pedagógico y favorecen el acompañamiento cercano en el proceso de aprendizaje.

- **Instancias Asincrónicas:**

Se realizan en tiempos diferidos, mediante el uso de foros, mensajería interna, correos electrónicos o retroalimentación en actividades. Ofrecen flexibilidad para que los estudiantes puedan acceder, participar y recibir orientaciones sin la necesidad de coincidir en el mismo momento con el tutor.

En conjunto, las tutorías en línea, tanto sincrónicas como asincrónicas, son reconocidas por la normativa como un componente esencial de la mediación pedagógica, orientadas a sostener la permanencia, la inclusión y la calidad educativa en la modalidad a distancia.



ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº **131/2025**

Unidad de Apoyo:

Estructura organizativa interna de una universidad que tiene como función principal acompañar, asesorar y asistir técnicamente a las distintas carreras, cátedras y docentes en la implementación de propuestas educativas mediadas por tecnologías. Su misión es garantizar el cumplimiento de los estándares de calidad definidos para la modalidad a distancia, brindando soporte pedagógico, comunicacional, tecnológico y de gestión. Las Unidades de Apoyo forman parte de la estrategia institucional del SIED y su funcionamiento adopta tres tipos posibles:

1. **Unidades de Apoyo Tecnológico:** aquellas que fuera del ámbito físico de la Institución Universitaria brindan exclusivamente soporte tecnológico a disposición de los/as estudiantes y/o capacitación para el uso de la tecnología virtual.
2. **Unidades de Apoyo Académicas:** aquellas unidades en las que, fuera del ámbito físico de la institución universitaria, se lleven a cabo algunas de las actividades académicas de la carrera, tales como clases presenciales, tutorías de acompañamiento a cargo de docentes universitarios/as, sedes de prácticas, evaluaciones o similares.
3. **Unidades de Apoyo Mixtas:** aquellas unidades en las que, fuera del ámbito físico de la institución universitaria, se realizan actividades académicas y se brinda soporte tecnológico a los/as estudiantes. (Ministerio de Educación, 2023)

Webinar:

Surge de la contracción de las palabras en inglés: *web based* (con base en la red) y *seminar* (seminario) y se define como una presentación, conferencia, seminario que se realiza mediada por tecnología, en línea y en tiempo real; el presentador y los asistentes se comunican en vivo a través de Internet, desde ubicaciones geográficas distantes utilizando plataformas virtuales compartidas e interactúan de manera ubicua y sincrónica, en tiempo real, mediante tecnología de voz sobre IP y equipos de cámara web (Gegenfurtner, 2019).



ANEXO RESOLUCIÓN CS N° **131/2025**

Nómina de Siglas

SIED-UNaM: Sistema Institucional de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Misiones.

RM: Resolución Ministerial. Ejemplo en el texto: RM 2641/17 y RM 2599/23.

COIL: *Collaborative Online International Learning* (Aprendizaje Colaborativo Internacional en Línea).

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación.


EVEA: Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje.

LMS: *Learning Management System* (Plataforma de Gestión del Aprendizaje).

RA: Realidad Aumentada.

RV: Realidad Virtual.

MOOC: *Massive Open Online Course* (Curso Abierto, Masivo y en Línea).



ANEXO RESOLUCIÓN CS Nº **131/2025**

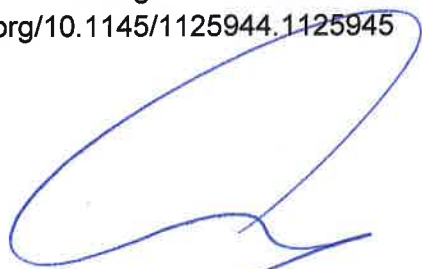
Referencias Bibliográficas:

- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Barrett, H. (2007). Researching electronic portfolios and learner engagement: The REFLECT Initiative. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 50(6), 436-449. <https://doi.org/10.1598/JAAL.50.6.2>
- Cook, D. A., Hamstra, S. J., Brydges, R., Zendejas, B., Szostek, J. H., Wang, A. T., ... & Hatala, R. (2011). Comparative effectiveness of instructional design features in simulation-based education: Systematic review and meta-analysis. *Medical Teacher*, 33(3), 203-215. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2011.550599>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Díaz Rosabal, E. M., Díaz Vidal, J. M., Gorgoso Vázquez, A. E., Sánchez Martínez, Y., Santiesteban Reyes, D. de la C., & Tenrreiro Silva, N. (2020). Ciberplagio académico en la praxis estudiantil. *Revista De Investigación En Tecnologías De La Información*, 8(16), 1-9. <https://doi.org/10.36825/RITI.08.16.001>
- Freina, L., & Ott, M. (2015). A literature review on immersive virtual reality in education: State of the art and perspectives. *Proceedings of the International Scientific Conference eLearning and Software for Education*, 1, 133-141.
- Garrison, D. R., Anderson, T., y Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6)
- Gegenfurtner, A., Ebner, C (2019) Webinars in higher education and professional training: A meta-analysis and systematic review of randomized controlled trials, *Educational Research Review*, 28 (2019) 100293, ISSN 1747-938X. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.100293>.
- Hug, T. (2007). *Didactics of microlearning: Concepts, discourses and examples*. Waxmann Verlag.
- Ibarra-Sáiz, M.S. y Rodríguez-Gómez, G. (2019). Una evaluación como aprendizaje. En J. Paricio Royo, A. Fernández e I. Fernández (Eds.), *Cartografía de la buena docencia universitaria. Un marco para el desarrollo del profesorado basado en la investigación*. (pp. 175 – 196). Madrid: Narcea.
- McAuley, A., Stewart, B., Siemens, G., & Cormier, D. (2010). The MOOC model for digital practice. Citado en Schoenack, L (2013) *The new framework for massive online courses (MOOC)* *Journal of Adult Education*, Volume 42, Number 2, 98-103.

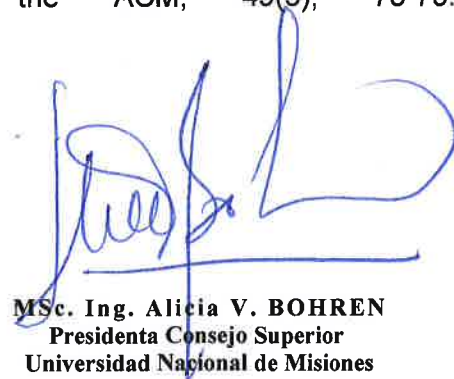


ANEXO RESOLUCIÓN CS N° **131/2025**

- Reigeluth, C. M. (1999). Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory (Vol. 2). Lawrence Erlbaum Associates.
- Resolución 2599 de 2023 [Ministerio de Educación de la Nación Argentina]. Nuevo reglamento sobre la modalidad de educación a distancia. 21 de noviembre de 2023
- Santiago, R. (2021, 26 enero). La Innovación educativa - What is the Flipped Classroom. The Flipped Classroom. <https://www.theflippedclassroom.es/what-is-innovacion-educativa/>
- Shute, V. J. (2008). Focus on formative feedback. Review of Educational Research, 78(1), 153-189. <https://doi.org/10.3102/0034654307313795>
- Shute, V. J., & Zapata-Rivera, D. (2012). Adaptive educational systems. In J. D. Fletcher & S. Tobias (Eds.), Adaptive technologies for training and education (pp. 7-27). Cambridge University Press.
- Traxler, J. (2007). Defining, discussing, and evaluating mobile learning: The moving finger writes and having writ... The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 8(2), 1-12. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v8i2.346>
- Winkler, R., & Söllner, M. (2018). Unleashing the potential of chatbots in education: A state-of-the-art analysis. Proceedings of the 26th European Conference on Information Systems (ECIS), 1-16.
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2006). Can e-learning replace classroom learning? Communications of the ACM, 49(5), 75-79. <https://doi.org/10.1145/1125944.1125945>



Ing. Ftal. Daniel S. VIDELA
Secretario Consejo Superior
Universidad Nacional de Misiones



MSc. Ing. Alicia V. BOHREN
Presidenta Consejo Superior
Universidad Nacional de Misiones