

Normas para autores Call For Paper XIV Congreso Internacional EduTicInnova 2025

Se podrán enviar propuestas para presentación de ponencias, para ello el autor principal deberá remitir un manuscrito con resultados originales y no publicado en otra revista u repositorio, al correo investigacion@usmpvirtual.edu.pe con el asunto “**Call For Papers EduTicInnova 2025**”.

Se aceptarán manuscritos en español e inglés y en un plazo de 7 días hábiles se comunicará la decisión del comité sobre el manuscrito presentado, de ser aceptado se le enviará el modelo de PPT el cual deberá contener toda la información a difundir como si fuese el día del evento (15, 16 y 17 de octubre). Además los autores cuyas propuestas sean aceptadas, deberán realizar el pago por derecho a ponencia.

La fecha límite para el envío del manuscrito será hasta el día 26 de setiembre de 2025.

Modalidad de presentación de trabajos:

1. **Ponencia Call for Paper:** Tiene una duración de 15 minutos de exposición y 5 minutos de preguntas del público.
2. **Autores:** Se aceptará un máximo de tres autores por trabajo, solo un autor podrá realizar la presentación oral.
3. **Manuscrito a presentar:** Deberá enviarse a la dirección electrónica (investigacion@usmpvirtual.edu.pe) según plantilla de manuscrito.

Plantilla de Manuscrito

<https://docs.google.com/document/d/11ZPHp1JffvVugslbqYeMY8kqtWp5O6xR/edit?usp=sharing&oid=106612209724657144874&rtpof=true&sd=true>

Áreas temáticas

Los autores pueden enviar sus propuestas de trabajo en las siguientes áreas temáticas:

Líneas base: Educación virtual y tecnologías emergentes

Líneas específicas:

- Innovaciones tecnológicas en educación virtual
- Diseño instruccional y modelos pedagógicos en entornos virtuales
- Inteligencia artificial y aprendizaje automatizado en la educación en línea
- Gamificación y ludificación en e-learning
- Realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR) y metaverso en educación
- Analíticas de aprendizaje (Learning Analytics) y big data en educación virtual



- Calidad y acreditación en la educación en línea
- Mobile learning (m-learning) y aprendizaje ubicuo
- Microlearning y nanocursos: tendencias y aplicaciones
- Educación virtual inclusiva y accesibilidad digital
- Derechos de autor y propiedad intelectual en entornos digitales educativos
- Competencias digitales docentes y formación de profesores en línea
- MOOCs, SPOCs y otras modalidades de cursos en línea masivos y personalizados
- Evaluación y retroalimentación en entornos virtuales de aprendizaje
- Tendencias globales y comparativas en educación virtual
- Colaboración internacional y redes académicas en e-learning
- Sostenibilidad y educación virtual: modelos ecoeficientes
- Ciberseguridad y protección de datos en plataformas educativas
- Educación híbrida (blended learning) y modelos flexibles
- Impacto psicosocial del aprendizaje en línea: engagement, motivación y bienestar
- Blockchain y credenciales digitales en educación
- Plataformas LMS y herramientas emergentes para la educación virtual
- Políticas públicas y regulaciones en educación digital
- Experiencias exitosas y buenas prácticas en educación virtual
- Otra relacionadas a la educación virtual

¡No pierdas la oportunidad de participar y formar parte de una comunidad fuerte y solidaria de profesionales enfocados en los diferentes procesos!