

## Nota del Editor

---

Al presentar este número regular de la Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología quisiera agradecer como siempre al Comité Editorial que ha colaborado en todo el proceso que conduce a tener este Número 38 a disposición de nuestros lectores. Asimismo a los docentes e investigadores de diferentes Universidades que han evaluado los trabajos en forma responsable y desinteresada.

Para el número 38 hemos seleccionado 16 contribuciones originales, de las 45 que han sido analizadas. Otras 32 contribuciones están siendo evaluadas para el número regular de Diciembre 2024 y un posible número especial para Marzo 2025. Los artículos que se van aceptando se publican a modo de 'pre-view' en el sitio WEB de la Revista.

En esta selección participaron 81 evaluadores, tanto miembros del Comité Editorial como especialistas de Argentina y del exterior.

Los autores de los trabajos que se publican pertenecen a 6 Universidades de Brasil, 5 Universidades de Argentina, 3 Universidades de México, 2 Universidades de Chile, 1 Universidad de Ecuador 1 Universidad de Perú e Instituciones de Ciencia y Tecnología de diferentes países vinculados con la temática de la Revista.

Podemos sintetizar el contenido del número 38 del siguiente modo:

Siete trabajos relacionados con la evolución del ámbito educativo (en diferentes países) en los últimos años, considerando el impacto de la transformación tecnológica hacia la Educación Digital:

- ***Aprendizaje Basado en Gamificación***
- ***CatBoost: Aprendizaje automático de conjunto para la analítica de los factores socioeconómicos que inciden en el rendimiento escolar***
- ***Metaverso en el sistema educativo Chileno: estado del arte***
- ***Patrones de uso y adopción de tecnologías digitales de adultos hispanohablantes durante la pandemia por COVID-19.***
- ***La nueva presencialidad y TIC: Perspectivas de docentes peruanos***
- ***Clases virtuales de emergencia. Los desafíos de la inclusión educativa en la enseñanza universitaria de historia***
- ***Educación Híbrida: una Experiencia de Vuelta al Aula***

Cinco contribuciones relacionadas con instrumentos/metodologías empleados en el Aula en diferentes ámbitos, utilizando nuevas tecnologías:

- ***Aplicación móvil para entrenamiento y autoevaluación: Solución generalizable***
- ***El ejercicio de taller como dispositivo didáctico para la integración curricular de la carrera de Arquitectura. Desafíos de la enseñanza en entornos virtuales***
- ***Funcionalidades Emergentes para Tutorías em Ambientes Virtuais de Aprendizagem***
- ***Tecnologias Educacionais e ABP em Classe Multisseriada***
- ***Th3\_0ff1c3: Um jogo de tabuleiro educacional para o ensino de conceitos da segurança da informação***

Dos trabajos que se enfocan en el tema de accesibilidad e inclusión.

- ***Los aportes de los estudiantes con discapacidad y sus docentes de apoyo en el desarrollo de un dispositivo tecnológico en clave de accesibilidad***
- ***Experiencia Educativa con Personas con Discapacidad Auditiva mediante el uso de Entornos Virtuales 3D en OpenSim***

Dos trabajos relacionados con Pensamiento Computacional:

- ***Formação de Professores no Brasil em Pensamento Computacional: uma Revisão Sistemática de Literatura***
- ***Pensamento Computacional e ações de Insubordinação Criativa: percepções de uma Professora de Matemática***

Por otra parte, en este número se incluye 1 revisión bibliográfica y 1 resumen de Tesis de Maestría relacionados con los temas de la Revista. Asimismo, información de Congresos a realizarse en 2024.

Esperamos que nuestros lectores reciban con interés los contenidos de este número de la Revista TE&ET y agradecemos especialmente a los autores, sus Universidades y al equipo técnico y administrativo que permite la edición de la Revista, desde el Posgrado de la Facultad de Informática de la UNLP.