



interfaces7

EN PALERMO

CONGRESO PARA DOCENTES, DIRECTIVOS, PROFESIONALES
E INSTITUCIONES DE NIVEL MEDIO Y SUPERIOR

415 PONENCIAS DISTRIBUIDAS EN 40 COMISIONES:

ENTORNOS DIGITALES | NUEVAS TECNOLOGÍAS | CREATIVIDAD | PEDAGOGÍA E
INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA | COMUNICACIÓN | PROYECTOS INSTITUCIONALES |
ARTE, CULTURA Y DISEÑO | NUEVOS LENGUAJES

SÉPTIMA EDICIÓN. 21 Y 22 DE MAYO 2019



Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación



Ministerio de Educación



Buenos Aires
Gobierno de la Ciudad



Facultad de Diseño
y Comunicación

WWW.PALERMO.EDU/INTERFACES

INSTITUCIONES EDUCATIVAS, EMPRESAS, ASOCIACIONES Y ORGANIZACIONES PRESENTES EN INTERFACES 7ª EDICIÓN



Premio Interfaces 2019 y Comité de Honor: Colegio Nacional de Buenos Aires • Eduten • E.E.S.O. N° 429 Mario R. Vecchioli • INSP Socorro. Instituto Sagrada Familia. ISFD y TN°24 • Profesorado Universidad Tecnológica Nacional • St. Andrew's Scots School • Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires • Universidad Federal de Santa María // **Instituciones educativas, Empresas, Asociaciones y Organizaciones presentes en Interfaces 7ª edición:** AC Asesoramiento Educativo • Accelium • Amco Producciones • Asociación Argentina de la Moda • Asociación Escuela Cangallo • Aulas en la Web • AVE TED Entramar • Ayudar a Aprender • BOOK 21 • Cambá • Carrera de Enfermería Facultad de Medicina UBA • Centro de Capacitación, Información e Investigación Educativa • Centro Educativo Los Caldenes • Centro Promotor del Diseño CEPRODI • CircusEdu • Colegio Bayard • Colegio Belgrano Day School • Colegio Cardenal Newman • Colegio del Sol Rosario • Colegio Ernesto Sabato • Colegio IDRA • Colegio Logosófico González Pecotche • Colegio María de Guadalupe • Colegio Martha Salotti N° 1276 • Colegio N° 13 Prof. Roberto Moyano • Colegio Santa Brígida • Colegio Santa Brígida • Colegio Técnico Industrial de Santa María • Colegio Vice Comodoro Marambio N° 485 • Colegio Ward Morón • Colegios Nacional Dr. Arturo U. Illia UNMDP • Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura • Conservatorio de Música Juan Carlos Paz • Consexuate • Consultora Volver a Volar • Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior • Corporación Unificada Nacional de Educación Superior • Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO • Dirección General

INDICE GENERAL
INSTITUCIONES EDUCATIVAS, EMPRESAS, ASOCIACIONES Y ORGANIZACIONES PRESENTES EN INTERFACES 7ª Edición > pp. 2, 36, 37 y 71
GUÍA PARA EL PARTICIPANTE > p.3
MAPA DE SEDES > p.4
PREMIO INTERFACES 2019 > p.5
PRESENTACIÓN DE LAS EDICIONES N° XXXIX y N° XL de la PUBLICACIÓN REFLEXIÓN ACADÉMICA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN > p.5
RECONOCIMIENTO ACADÉMICO. COMITÉ DE HONOR > p.6
PROGRAMA DE ACTIVIDADES. ÍNDICE GENERAL > p.7
COMISIONES POR ÁREA > p.7 1. ENTORNOS DIGITALES 2. CREATIVIDAD 3. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA
MARTES 21 DE MAYO TURNO MAÑANA: 10 A 13 HS. > pp. 8-23 TURNO TARDE: 14:30 A 17:30 HS. > pp. 23-41 TURNO NOCHE: 18:00 A 20:30 HS. > pp. 41-49
MIÉRCOLES 22 DE MAYO TURNO MAÑANA: 10 A 13 HS > pp. 50-64 ACTO DE CLAUSURA: 14 HS.
INDICE DE CONFERENCISTAS > pp.65-70

¿QUÉ ES INTERFACES EN PALERMO?

Dirigido a docentes, directivos, instituciones, orientadores vocacionales y profesionales vinculados a los niveles educativos medio y superior de América Latina, el Congreso Interfaces propone más de 400 actividades de capacitación, actualización sobre innovación educativa, entornos digitales, nuevas tecnologías, creatividad, pedagogía e investigación interdisciplinaria, comunicación, organización institucional, arte cultura y diseño. Son dos días intensos de integración y reflexión sobre las tendencias que impactan de manera directa o indirecta en el ámbito educativo, sus actores centrales y el contexto sociocultural.

La 7ª Edición del Congreso Interfaces en Palermo para Docentes, Directivo, Profesionales e Instituciones de Nivel Medio y Superior, es organizada por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Los días 21 y 22 de mayo, la comunidad educativa de Nivel Medio y Superior comparte -en forma institucional o personal- sus ideas, proyectos y reflexiones sobre las tendencias pedagógicas para formar a los profesionales de la próxima década, debatiendo en Comisiones organizadas en tres grandes núcleos: Entornos Digitales, Creatividad y Pedagogía e investigación interdisciplinaria.

Interfaces en Palermo ofrece más de 400 actividades gratuitas de capacitación, reflexión y debate a cargo de destacados docentes, directivos y especialistas que comparten sus experiencias y perspectivas educativas en áreas relacionadas con la creatividad, las TIC, los enfoques pedagógicos, los medios sociales, los vínculos con la comunidad, la innovación educativa, las nuevas subjetividades, los hábitos y preferencias de consumo, las poéticas emergentes y las nuevas prácticas profesionales.

¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

El Congreso está dirigido a docentes, autoridades académicas, instituciones, directivos, profesores, orientadores vocacionales, supervisores y profesionales vinculados a la educación de Nivel Medio y al Nivel Superior.

DINÁMICA

La inscripción y participación en todas sus actividades es gratuita. Con la inscripción general se accede libremente a las actividades. La organización del Congreso no reserva vacantes ni garantiza cupo en ninguna de las actividades del mismo. El acceso a cada una de las mismas es por riguroso orden de llegada hasta cubrir la capacidad de cada sala. Se recomienda a cada inscripto asistir con la suficiente antelación a las actividades de su interés.

Es importante leer atentamente esta guía para conocer adecuadamente la organización del Congreso y su oferta de actividades (contenidos y horarios) a efectos de optimizar la participación en el mismo.

INSCRIPCIÓN

La inscripción al Congreso y la participación en todas sus actividades es gratuita. Se requiere realizar el proceso de inscripción a través del sitio Web hasta el viernes 17 de mayo de 2019. No se permitirá el acceso a las sedes a quienes no estén inscriptos al Congreso.

ACREDITACIÓN

Para realizar la acreditación, será requisito la presentación de un documento que certifique la identidad del inscripto. En el momento de la acreditación, cada inscripto, personalmente, recibirá una tarjeta de acceso (personal e intransferible). Es obligatorio exhibir la tarjeta de acceso en el ingreso a la sede donde se realiza el Congreso. Por razones de seguridad no se permitirá el ingreso a quienes no tengan dicha tarjeta de acceso. En caso de pérdida u olvido, el inscripto deberá gestionar otra tarjeta de acceso para poder ingresar a la sede del Congreso.

¿DÓNDE Y CÓMO ACREDITARSE?

La acreditación puede realizarse en las siguientes fechas: martes 21 de mayo de 9 a 19:00 hs. en la sede de Cabrera 3641; miércoles 22 de mayo de 9 a 14 hs. en la sede de Cabrera 3641. Se recomienda acreditarse antes del comienzo del Congreso.

CONTACTO Y DATOS ÚTILES

Coordinación General del Congreso: Lic. María Elena Onofre
Gestión Operativa: Agustina Grebe.

Comunicación en Redes Sociales: Adrián Jara
5199-4500 int. 1569

(interfacesdc@gmail.com / interfaces@palermo.edu)

 /interfaces.colegios

 /interfaces-facultad-de-diseno-comunicacion-up

Más información del Congreso en: www.palermo.edu/interfaces
Inscripción libre y gratuita, sólo a través del sitio Web de Interfaces en Palermo.

Cierre de inscripción: viernes 17 de mayo de 2019.

DIRECCIÓN DE LA SEDE DEL CONGRESO

Sede CABRERA: Calle Cabrera 3641.

Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina.

¿CÓMO LLEGAR A LA SEDE DEL CONGRESO?

- En colectivo: Líneas 140a y b; 128a; 92; 142a; 128a; 109a; 106a; 99a.
- En subterráneo: Línea B, 8 cuadras a pie (Estación Medrano). Línea D (Estación Scalabrini Ortiz) y 8 cuadras a pie (Estación Bulnes). Línea H, 9 cuadras a pie (Estación Córdoba)



SEDES DE LA UNIVERSIDAD DE PALERMO

6 Se realizan actividades del Congreso Interfaces



1 **Mario Bravo 1050:** Facultad de Diseño y Comunicación / Facultad de Derecho / Facultad de Ingeniería / Biblioteca

2 **Mario Bravo 1259:** Facultad de Ciencias Sociales

3 **Mario Bravo 1302:** Facultad de Ingeniería / Facultad de Diseño y Comunicación / Laboratorios de Computación

4 **Cabrera 3507:** Administración y Documentación

5 **Av. Córdoba 3501** (esq. Mario Bravo): Centro de Informes

6 **Cabrera 3641:** Facultad de Diseño y Comunicación

7 **Jean Jaurès 932:** Facultad de Diseño y Comunicación

8 **Ecuador 933:** Facultad de Arquitectura

9 **Larrea 1079** (Esq. Santa Fe): Facultad de Ciencias Económicas

ACTIVIDADES DEL CONGRESO INTERFACES EN PALERMO

El Congreso está organizado en más de 400 actividades. En ninguna de las actividades se reserva vacante. Se permite el acceso a las mismas hasta cubrir la capacidad del lugar.

La institución organizadora no se hace responsable de los contenidos, opiniones y/o imágenes de las presentaciones que se realizan, ni de los materiales y/o publicaciones que se distribuyan. Las mismas son de absoluta responsabilidad de sus autores. Todas las actividades del evento se detallan en la Agenda de actividades incluida en esta edición (pp. 8 a 64)

Todas las ponencias se desarrollan en la modalidad de Conferencias dentro de las Comisiones del Congreso.

COMISIONES

Las comisiones sesionarán los días: martes 21 de mayo, de 10 a 13hs.; de 14:30 a 17:30hs. y de 18 a 20:30hs; y el día miércoles 22 de mayo, de 10 a 13:00hs. en la sede de Cabrera 3641.

Esta séptima edición del Congreso cuenta entre sus actividades con más de 400 conferencias programadas en 39 Comisiones en las áreas: 1) Entornos digitales: Robótica educativa, TIC, medios sociales y vínculos interactivos; 2) Creatividad: De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica, proyectos innovadores, vínculos con la comunidad, lenguajes audiovisuales, escénicos, artísticos y multimediales; 3) Pedagogía e investigación interdisciplinar: dinámicas y proyectos pedagógicos innovadores, investigaciones, vinculaciones interdisciplinarias.

Los Conferencistas deben estar al menos media hora antes del inicio del turno de su conferencia. Las Comisiones son el núcleo del Congreso y consisten en la presentación de ponencias (papers y/o comunicaciones) enviadas por profesionales, académicos y/o docentes, que han sido aceptadas para formar parte de la agenda de actividades del Congreso. El tiempo máximo de exposición por actividad es de 15 min. Ver detalle en la agenda.

ENTREGA DE CERTIFICADOS DE ASISTENCIA

- Martes 21 de mayo: de 12 a 19hs. en la Sede de Cabrera 3641.
- Miércoles 22 de mayo: de 12 a 15hs. en la Sede de Cabrera 3641.

Para retirar el certificado, es requisito fundamental la credencial con su nombre. No se enviarán certificados por correo.

Los participantes del Congreso deben respetar todas las normas vigentes en la institución organizadora. La organización del Congreso no reserva vacantes ni garantiza cupo en ninguna de las actividades del mismo. La organización del Congreso no garantiza el número de asistentes (audiencia) para cada exposición. La institución organizadora se reserva el derecho de admisión y permanencia en las sedes. Toda situación no prevista será resuelta por las autoridades de la institución organizadora.

ACTIVIDADES DESTACADAS DEL CONGRESO

PRESENTACIÓN DE LA PUBLICACIÓN REFLEXIÓN ACADÉMICA, VOLÚMENES N° XXXIX Y N° XL

El miércoles 22 de mayo a las 14 hs. se realizará la Presentación de la publicación Reflexión Académica en Diseño y Comunicación, volúmenes N°XXXIX y N° XL [ISSN: 1668-1673]. El volumen N°XXXIX, se organiza en dos grandes capítulos. En el primero se incluyen artículos académicos correspondientes a la quinta edición del Congreso de Tendencias Escénicas 2018. El segundo capítulo corresponde a los artículos académicos presentados en la quinta edición del Congreso Interfaces, en mayo de 2017. En volumen N°XL se presenta la producción del VI Congreso Interfaces desarrollado en mayo de 2018. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación es una publicación semestral que se edita desde el año 2000 por el Centro de Estudios en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Esta publicación está incluida en el catálogo Latindex al ser evaluada con Nivel 1 (nivel superior de excelencia) por CAICYT – Centro Argentino de Información Científica y Tecnológica / CONICET).

PREMIO INTERFACES 2019

El miércoles 22 de mayo a las 14hs. se hará entrega del Premio Interfaces 2019 [4° Edición]

En su cuarta edición, el Premio Interfaces otorga el reconocimiento a instituciones y docentes que han desarrollado experiencias pedagógicas innovadoras en las áreas: entornos digitales, creatividad, pedagogía e investigación interdisciplinaria, arte, cultura y diseño.

Recibirán el Premio Interfaces 2019:

• Colegio Nacional de Buenos Aires. CABA

Autora: Gabriela Ocaño. Proyecto: "Mejores prácticas de consultoría en Informática de 1° año de secundario"

• UNICEN + Escuela Secundaria N° 20. Extensión "La Moderna". Olavarría, Buenos Aires.

Autores: Analía Errobidart y Soledad Alarco. Proyecto: "Enseñanza mediada por TIC en una escuela secundaria rural"

• St. Andrew's Scots School. Olivos, Buenos Aires.

Autores: Alejandro Ruiz y Víctor Capeluto. Proyecto: "Implementación de proyectos de programación aplicados a robótica"

• INSP Socorro. Instituto Sagrada Familia. ISFD y TN°24. Quilmes, Buenos Aires

Autor: Karina A. Rizzo. Proyecto: "Concurso FotoGebra = Matemática + Fotografía + GeoGebra"

• E.E.S.O. N° 429 Mario R. Vecchioli. Rafaela, Santa Fe.

Autor: Vanesa Peralta Spahn. Proyecto: "El juego como estrategia didáctica"

INVITADO DE HONOR

El Comité Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, designa como Invitado de Honor a la séptima edición del Congreso a Henri Muurimaa.

Henri Muurimaa [Eduten | Finlandia]

Creador de la plataforma de aprendizaje digital más utilizada en Finlandia para el desarrollo de las habilidades del S. XXI. Fundador de Eduten.

Desarrollador de la primera plataforma de aprendizaje digital de matemática con el modelo de educación finlandés. El modelo estimula la creatividad, la perseverancia y los entornos de aprendizaje sin estrés.



COMITÉ DE HONOR DEL CONGRESO INTERFACES

El Comité Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, en reconocimiento a su aporte profesional al ecosistema educativo, designa Miembros del Comité de Honor de Interfaces 2019 a Vânia Medianeira Flores Costa y Marisa Elena Conde.

Vânia Medianeira Flores Costa

Graduada en Administración por la Universidad Federal de Santa María (1992), Magister en Administración por la Universidad Federal de Santa Catarina (2000). Doctora en Administración por la Universidad Federal da Bahía (2008). Coordinadora del Curso de



Graduación en Administración (2012-2017) y actualmente profesora Asociada del Departamento de Ciencias Administrativas de la Universidad Federal de Santa María. Coordinadora del Curso de Especialización en Gestión Pública Municipal. Orientadora de Maestría y Doctorado asociada a la línea de investigación Gestión de personas y comportamiento organizacional del Programa de Posgrado en Administración de la Universidad Federal de Santa María, Rio Grande Do Sul. Lidera el equipo de investigación “Trabajo, organizaciones y personas de la UFSM” y es investigadora del Núcleo de estudios “Individuo, Organizaciones y Trabajo” de la Universidad Federal de Bahía.

Marisa Elena Conde

Especialista en Tecnología Educativa (UBA) y en Entornos Virtuales de Aprendizaje (OEI). Profesora en Técnicas Informáticas aplicadas a la Computación (ISPJV). Co-fundadora de Geniateka. Tutora de e-learning para el Ministerio de Educación de la Nación. Profesora en UTN-INSPT. Tutora y contenidista en la Escuela virtual de Robótica. Miembro del Equipo de Investigación en Tecnología Educativa de la UNTREF, programa referido al impacto que los videojuegos tienen en el campo de la educación, equipo liderado por la doctora Graciela Esnaola. Contenidista en Instituto Nacional de Educación Tecnológica (INET). Colabora con Editorial Santillana, Espacio de Fundación Telefónica, ONG Chicos.net y evaluadora de Teletrabajadores para el Ministerio de Producción y Trabajo, Presidencia de la Nación.



Esta agenda se realizó con la información recibida hasta el 2 de mayo de 2019.

Los datos consignados pueden sufrir modificaciones y se actualizan diariamente en el sitio Web del Congreso. La agenda se organiza incluyendo todas las actividades por día y hora de comienzo. En cada actividad se incluye: título de la ponencia, nombre y apellido del expositor, institución a la que representa y resumen de la actividad.

COMISIONES DEL CONGRESO INTERFACES EN PALERMO

Las comisiones de trabajo sesionarán los días martes 21 de mayo de 10 a 13 hs. [TM], de 14:30 a 17:30 hs. [TT], y de 18:00 a 20:30 hs. [TN]; y el día miércoles 22 de mayo, de 10 a 13 hs. [TM]

En su séptima edición el Congreso presenta más de 400 actividades distribuidas en 39 comisiones de trabajo.

Áreas temáticas:

1. ENTORNOS DIGITALES. Nuevas tecnologías. Medios sociales. Vínculos interactivos.

2. CREATIVIDAD EN EL AULA. De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica. Proyectos áulicos innovadores. Vínculos con la comunidad.

3. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA. Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo.

Los conferencistas deben presentarse en la sede del Congreso media hora antes del inicio del turno asignado a su ponencia. Las comisiones son el núcleo del Congreso y consisten en la presentación de ponencias (artículos y/o comunicaciones) enviadas por profesionales, académicos y/o docentes, que han sido aprobadas para formar parte de la agenda de actividades del Congreso. El tiempo máximo de exposición por actividad es de 15 minutos.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES | INDICE GENERAL

> MARTES 21 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

1. ENTORNOS DIGITALES

[A] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula 1-2]	p. 8
[B] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B3]	p. 9
[C] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B4]	p. 11
[D] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B5]	p. 12

2. CREATIVIDAD

[A] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B6]	p. 14
[B] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B7]	p. 15

[C] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B8]	p. 17
[D] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B9]	p. 18

3. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA

[A] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B10]	p. 19
[B] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B11]	p. 21
[C] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula 1-1]	p. 22

> MARTES 21 de MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.

1. ENTORNOS DIGITALES

[E] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B3]	p. 23
[F] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B4]	p. 25

2. CREATIVIDAD

[E] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B5]	p. 26
[F] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B6]	p. 28
[G] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B7]	p. 29
[H] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B8]	p. 31

3. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA

[D] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B9]	p. 32
[E] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B10]	p. 34
[F] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B11]	p. 35
[G] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula 1-1]	p. 38
[H] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula 1-2]	p. 40

> MARTES 21 de MAYO | TURNO NOCHE: 18 a 20:30 hs.

2. CREATIVIDAD

[I] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B3]	p. 41
[J] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B4]	p. 42
[K] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B5]	p. 44
[L] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B9]	p. 45

3. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA

[I] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B10]	p. 47
[J] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B11]	p. 48
[K] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B8] Fundación Santillana ...	p. 49

> MIÉRCOLES 22 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

1. ENTORNOS DIGITALES

[G] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B3]	p. 50
[H] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B4]	p. 51
[I] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B5]	p. 52

2. CREATIVIDAD

[M] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B6]	p. 53
[N] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B7]	p. 55
[O] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B8]	p. 56

3. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA

[L] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B9]	p. 58
[M] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B10]	p. 59
[N] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B11]	p. 60
[O] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula 1-1]	p. 62
[P] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula 1-2]	p. 63

21 DE MAYO | TURNO MAÑANA: DE 10 A 13 HS.

1. ENTORNOS DIGITALES

MARTES 21 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

1. [A] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula 1-2]

La escuela como excusa

Daniel Alonso [Colegio del Sol]

El proyecto institucional está vinculado a todo lo que transcurre dentro y fuera del colegio. Establecimos fuertes vínculos con la universidad, desarrollamos proyectos con instituciones como el CONICET, coordinamos acciones con ONG sobre energía alternativa, para profundizar la historia de Rosario, visitamos el cementerio por la noche, participamos de la noche de los museos con los alumnos, estamos iniciando acuerdos con teatro y museos para recorrer y conocer la parte oculta de los mismos, realizamos test para detección temprana de enfermedades en Educación Física. En definitiva caminamos por senderos no habituales, experimentando junto a los alumnos nuevas experiencias.

Eutopía

Luciana Alonso, Marianela Giovanini [Organización de Estados Iberoamericanos]

El proyecto busca desarrollar un modelo de cambio educativo en el nivel secundario, en escuelas de la Ciudad de Buenos Aires. Con proyección a tres años, Eutopía promueve una transformación profunda de la cultura escolar, favoreciendo los procesos de liderazgo directivo para la gestión del cambio y la construcción participativa de docentes, alumnos, familias y comunidad, comprendiendo que la mejora de la calidad educativa es auténtica y viable cuando participan todos los actores que intervienen en la Educación. Propósitos: Desarrollar un modelo de cambio educativo; Implementar nuevos dispositivos pedagógicos; Acompañar la gestión del cambio; Estudio e investigación.

Consexuate

María Sol Biondi, Rosa Curcho [UP]

Es un espacio donde comunicamos de manera creativa, situaciones de nuestra vida cotidiana con el fin de generar empatía y superación. Creamos un juego llamado "Consexuate" de Educación Sexual Afectiva. Publicamos el libro "Más Coraje Menos Represión" donde contamos nuestras historias de vida de Bulimia y Homosexualidad. Estamos finalizando nuestros dos próximos proyectos: un libro sobre abuso que se llamara "Que no quede en Mí" y un juego de empatía llamado "Empatizate". El juego de Educación Sexual Afectiva es una trivía de 71 preguntas, más un manual de instrucciones con sus respectivas respuestas. El juego contiene naipes divididos en categorías: Amor y Erotismo, Prevención, Cuerpo, Género y Debate.

Mulheres pescadoras: Uma aula de empoderamento

Liliane Dos Santos, Pamela Barboza Coffi, Judite Massi, Regis Dos Santos Martines

Este artigo foi elaborado na disciplina de Seminário Integrador III, do curso de licenciatura em Educação do Campo, UAB/UFSM, que buscava levar os alunos a conhecer a realidade do meio que os cerca. Assim, escolhemos conhecer a participações das mulheres, ligadas à pesca, como fonte de trabalho e renda na cidade de Itaqui, RS. A pesquisa de cunho qualitativo, descritivo e exploratório, objetivou identificar as relações de gênero e condição feminina na pesca local. Constatou-se que há o reconhecimento das famílias quanto a sua valorização profissional, como seu empoderamento enquanto mulher pescadora, superando todas as adversidades atribuídas pela profissão.

Más STEAM, que STEAM, verdadero modelo de inteligencia artificial aplicado a las ciencias

Ariel Lehmann, Nadia Ayelén Mir [Matic Soluciones Educativas]

Matic Soluciones Educativa presenta un modelo de CIENCIAS, PROGRAMACIÓN, SENSORIZACIÓN y ROBÓTICA diseñado para los niveles primario, secundaria y terciario que potencia el desarrollo de las competencias en el desarrollo de modelos de ciencia y programación. Poniendo foco en más 6 lenguajes de programación diferentes y 60 sensores diferentes que permiten trabajar, al mismo tiempo o separado, proyectos de robótica y experimentos de laboratorio. Abordaremos el mundo de la robótica educativa ligado a conceptos como huertas, maquetas, huracanes, laberintos y muchos más.

Luz Cámara e Inclusión: Educación Sexual Integral, tu derecho

Claudio Gonzalo Peña [Escuela Dr José Vicente Zapata]

El presente proyecto es una experiencia que se lleva a cabo en la provincia de Mendoza. Este dispositivo fomenta la utilización de las nuevas tecnologías para la producción de campañas de propaganda o de difusión sobre diferentes temáticas. El formato seleccionado consiste en un concurso de cortos a partir de una investigación realizada por alumnos y docentes y está dirigido a estudiantes de educación secundaria. Con la implementación de este proyecto nos proponemos que la utilización de las Tics facilite la tarea pedagógica, mejorando la calidad de la educación y ampliando las oportunidades de acceso al conocimiento.

Implementación de proyectos de programación aplicados a robótica

Alejandro Ruiz, Víctor Capeluto [Escuela Escocesa San Andrés]

El propósito del taller es compartir trabajos de los alumnos de aprendizaje basado en proyectos. A través del diseño, programación y construcción de diferentes dispositivos (Drone, Auto RC). Para realizarlo se utilizan herramientas de programación (MIT app inventor y Ardublock / S4A), Tinkercad y Sketchup para el diseño 3D. También presentaremos un protocolo de trabajo de los proyectos, que los alumnos pueden usar, junto con los criterios de evaluación correspondientes.

E-Kabuki para aprender contenido actuando y jugando

Damian Valgiusti [San Gabriel]

¿Cómo puede una plataforma on-line sumar valor en el aula promo-

viendo la actuación en clase para aprender contenido curricular y enseñar vínculos? E-Kabuki es un proyecto declarado de interés cultural por la Ciudad de Buenos Aires para acercar técnicas teatrales al proceso de aprendizaje a través de un soporte digital, compartiendo experiencia y saberes sin límites geográficos.

Innovación en el aula desde la mirada de la Neuro-didáctica

Patricia Alejandra Vasquez Espinoza

El presente trabajo se realizó en el Segundo Coloquio Internacional Educativo PGC, del Plantel Dr. Pablo González Casanova de la Escuela Preparatoria perteneciente a la Universidad Autónoma del Estado de México. La emoción, la sorpresa y las experiencias, son algunos de los ingredientes más importantes a sumar para el aprendizaje. Si bien la neuro-educación puede ayudar a guiar a los docentes para mejorar sus procesos de enseñanza y sus prácticas en el aula, es necesario vincular más tecnología en las clases, creando nuevos entornos y campos de educación. Ahí es donde se puede generar la verdadera enseñanza en las nuevas generaciones de estudiantes.

Escuela Virtual de Robótica

Cristina Velázquez [Instituto Tomás Devoto CABA]

Una iniciativa diferenciadora pensada para educadores en general que quieren introducirse en el Mundo de la Robótica y la Programación, adquirir los conocimientos básicos necesarios para aplicarlos en sus clases curriculares y no tienen la posibilidad de acceder a propuestas presenciales. Un banco de ideas y actividades creativas e innovadoras. Un espacio de aprendizaje compartido por colegas de España, Panamá, Puerto Rico, Chile, Perú, Uruguay, Colombia, Ecuador, Venezuela y diferentes provincias de Argentina, que aprenden y construyen conocimiento en forma telecolaborativa e intercultural.

Construyendo Futuro. Robótica Educativa

Gastón Jeger [Rasti]

Aprendizaje basado en proyectos. Plataforma digital On-line / Off-line. Actividades para los estudiantes con seguimiento docente. Capacitación pedagógica y soporte técnico. Software y App de programación libre basados en Scratch.

Lectura en Entornos Digitales

Nilda Palacios [Fundación Santillana]

El valor de la lectura en la sociedad. Experiencias, actores clave, formación de lectores, construcción de ciudadanos.

MARTES 21 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

1. [B] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B3]

Aulas Virtuales: el camino de Primaria a Secundaria

María Laura Bargas, María Florencia Conforti [Belgrano Day School]

Presentaremos cómo el uso de aulas virtuales y programas de online learning pueden beneficiar el desarrollo de las clases en el nivel pri-

mario para continuar su trabajo de crecimiento en nivel secundario. Describiremos una experiencia realizada en Belgrano Day School: el tipo de dispositivos utilizados y las distintas instancias de trabajo que fomentan el desempeño autónomo y colaborativo de los alumnos. Además, haremos foco en la posibilidad de elección de recorrido de los alumnos en cuanto a las diferentes propuestas. Abordaremos también diferentes aspectos de planificación y evaluación.

Comunicación transmedia y aprendizaje basado en proyectos colaborativos

Maximiliano Bron [Universidad Nacional de La Rioja]

Experiencia realizada bajo el método conocido como Aprendizaje Basado en Proyectos Colaborativos (ABPC) para la realización de un documental transmedia universitario. Durante el proyecto los estudiantes crearon todo el contenido transmedia que puede encontrarse en forma completa en www.victoriaromero.com.ar, desde donde se abordó la vida de Victoria Romero como figura relevante de la historia riojana para reivindicar y poner en valor su figura como heroína e ícono popular. Los productos finales como la propia experiencia de aprendizaje evidenciaron resultados altamente positivos.

Un acto escolar gestionado con TIC como una experiencia de microlearning

Verónica Caputi [Instituto Victoria Ocampo]

Un acto escolar reúne a padres, docentes, alumnos y directivos. Tiene una duración pausada. Se organiza en torno a un tema. ¿Por qué no pensarlo como una oportunidad de micro-learning para todos? ¿Cómo gestionarlo con herramientas digitales para que lo colaborativo sea garantía del para todos? ¿Cómo convertirlo en una experiencia de metaaprendizaje? La experiencia que se relata se desarrolló en la Escuela Secundaria del Instituto Victoria Ocampo (Prov. de Buenos Aires). Permitió enseñar a los padres a usar algunas herramientas digitales que usan sus hijos en la escuela; crear contenido digital y hacer una curaduría de contenido digital con los alumnos; producir muros digitales colaborativos, y trabajar con los docentes en la modelación de conducción de clases.

Enseñanza mediada por TIC en una escuela secundaria rural

Analia Errobidart, Soledad Alarco [Facultad de Ciencias Sociales, UNICEN]

Esta experiencia de enseñanza mediada por TIC se realizó en una escuela rural del partido de Olavarría, provincia de Buenos Aires. En el marco de un proyecto de investigación "Procesos de comunicación en la escuela secundaria: Hacia una ponderación de los usos de las TIC en el proceso pedagógico-didáctico" (UNICEN), una pareja de docentes ensaya este tipo de enseñanza en un contexto social distante a 80 km de la ciudad más próxima, con dificultades severas de acceso a Internet. Participaron estudiantes, una docente del campo de Ciencias Naturales y otra de Ciencias de la Educación.

Programación y Robótica - Experiencia curso on-line

Flavio Fabian Espeche Nieva

Desde el mes de Noviembre de 2018, utilizando nada más complejo que Hangout, venimos desarrollando un curso en línea, abierto y accesible con solo el correo electrónico, de Introducción a la Robótica utilizando Arduino como plataforma. Transmitimos desde Zimatech Escuela de Robótica en Río Gallegos, Santa Cruz con una frecuencia quincenal y, hasta hoy, contamos con participantes de Catamarca (Catamarca), Zapala (Neuquén) y San Luis (San Luis).

Harry Potter: andamiaje para el desarrollo de competencias comunicativas y creativas en la clase de lengua y literatura

María Gabriela Galli, Marcela Liliana Tammaro [INSPT-UTN y Tomás Devoto]

El presente artículo propone repensar la enseñanza y el aprendizaje de la Lengua y Literatura en la escuela secundaria contando con la mediación de distintos objetos culturales, mediante metodologías de co-construcción que posibiliten su abordaje. Específicamente, se ha trabajado con la novela Harry Potter y la Piedra Filosofal como punto de partida para promover la construcción de relaciones entre actividades de escritura y de lectura, como también para la apropiación de las estrategias cognitivas y metacognitivas, vinculando el contenido de la obra con el arte, el cine y los videojuegos. El eje de la experiencia estuvo centrado en la experimentación, observación y comparación de narrativas lúdicas y lectoras que posibilitaran la creación de producciones propias, sobre la base de asimilación de conceptos y el empleo de diversos recursos que promovieron el desarrollo de competencias específicas para llevar a cabo la producción final.

Educación Tecnológica, una asignatura innovadora

Laura Cecilia Gonzalez [Ministerio de Educación]

Educación Tecnológica es una Asignatura de la Escuela Primaria Pública que siempre se encuentra en un estado de Innovación continuo. Desde hace más de 25 años se enseña Robótica en el aula, con las tecnologías de ese momento, las Interfaces. Hace 10 años con la aparición de los primeros Kits didácticos de robótica y las Pantallas Digitales Interactivas un mundo se abrió para los niños, en especial de los Distritos 19º y 21º en donde empezaron a viajar miles de Km. a través de la PDI realizando actividades de robótica online con niños de Bariloche, Italia y Egipto.

Uso do laboratório de informática educativa nas aulas de estudantes do quinto ao nono ano utilizando o software

Liziany Muller, Larissa Schlottfeldt Hofstadler Deiques, Luciane Maffini Schlottfeldt

O objetivo foi avaliar o uso do laboratório de informática educativa nas aulas de estudantes do quinto ao nono ano utilizando o software "Linux educacional 3.0: Jogos e aprendizado divertido" em uma escola de ensino fundamental na zona rural do município de Santa Maria, RS, Brasil. Observou-se que os estudantes participaram e sentiram-se atraídos e estimulados a realizarem as atividades propostas, diminuindo a ideia de que o campo é um espaço de atraso e que não possui tecnologias, minimizando as supostas diferenças existentes nas escolas localizadas na cidade.

Práctica académica integradora de funciones universitarias con Jóvenes de escuelas de Nivel Medio

María Fernanda Rossi Batiz, Florencia Dosil, Lucía Piccolo, Fernando Gallari [Facultad de Ciencias Naturales y Museo de UNLP]

El proyecto de Extensión Redescubriendo los Humedales de Berisso está integrado por estudiantes, graduados, docentes e investigadores de la Facultad de Ciencias Naturales y Museo de la UNLP. El objetivo principal es promover, mediante talleres de educación ambiental, la preservación de los humedales costeros particularmente en jóvenes de escuelas de la región, quienes son sujetos proactivos en la comunicación de saberes contruidos y pilares para fomentar la actitud conservacionista. Esta conceptualización fue propuesta a partir de la decisión de sostener espacios de formación donde la extensión conviva en el acto educativo normal de todas las disciplinas y prácticas de los estudiantes y docentes, generando un espacio propicio para que se encontraran en la labor cotidiana diferentes disciplinas, que han permitido la construcción de reflexiones sistemáticas que posibilitan fortalecer acciones y perspectivas integrales para la formación e intervención de universitarios, construida en colaboración con los jóvenes. La integralidad consiste en trabajar en forma conectada en territorio, incorporando la articulación de las funciones universitarias (enseñanza, extensión e investigación) y diálogo de saberes (científicos y populares).

Aulas extendidas: la incidencia de los espacios en la apropiación de saberes escolares

Andrea Steiervalt [UdeSa]

A la luz del estado actual del conocimiento, encontramos que el ideal pansófico todo a todos e, incluso, al mismo tiempo y en el mismo lugar - propuesto por Comenio en su Didáctica Magna (1632) - conforma un fin educativo que oculta la vasta diversidad de bienes culturales y la historicidad del valor asignado a dichos bienes. Por cierto, un proyecto que busque alcanzar la justicia curricular ha de ser, ante todo, un proyecto consciente de las heterogeneidades que habitan las escuelas (Connell, 2009). En efecto, entendemos que la heterogeneidad es constitutiva del sujeto escolar y de las apropiaciones de saberes de los estudiantes, por ello, la gestión de la diversidad presente en las aulas incluye la necesidad de reflexión sobre el manejo de las temporalidades y de las espacialidades. En ese sentido, presentamos modelo de gestión de espacios que hemos considerado llamar aulas extendidas. El trabajo propone, entonces, hacer un despliegue de esta modelización para contribuir a reflexionar sobre uno de los requerimientos de una pedagogía diferenciada.

Factores emocionales de alumnos de nivel universitario, que inciden en su desempeño académico

Walter Temporelli, Florencia Suarez [USAL]

Entendidas como aquellas reacciones psíquicas y físicas que posibilitan procesos adaptativos a ciertos estímulos externos, las emociones modifican nuestra forma de comprender y observar el mundo. Mucho se ha escrito acerca de qué son exactamente las emociones, pero en lo particular de nuestra propuesta, queremos detenernos

específicamente en definir las como aquellos procesos psicológicos fundamentales para el aprendizaje, como el cognitivo, el fisiológico, la motivación, y los componentes expresivos que impactan en el rendimiento escolar.

MARTES 21 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

1. [C] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B4]

Colorín colorado este cuento está bailando

Florencia Chidichimo [Normal 4 Estanislao Zevallos]

El territorio corporal es el lugar donde se inscriben y desarrollan todos los aprendizajes. Pasar por el movimiento los conceptos que se intentan incorporar como nuevos, ayuda a afianzar el objeto de aprendizaje. Por esto a partir de la Sensopercepción e Improvisación se generará en los niños y jóvenes una comprensión más amplia de diferentes textos literarios y a su vez la Literatura alimentará el descubrimiento, desarrollo y disfrute por la "propia danza". Haremos de la lectura un viaje a partir del propio cuerpo y del cuerpo lectura en movimiento para replicarlo luego en el trabajo áulico con los niños y jóvenes.

¿2D o 3D?, esa es la cuestión

Cecilia Ines Fontana [Grilli Canning College]

Cuando hablamos de incorporar las tecnologías de la impresión 3D en educación, no estamos hablando de sólo aprender a utilizar una herramienta. El objetivo, es ingresar en el mundo 3D y modelar la realidad, que pasa de una representación bidimensional abstracta a un objeto concreto que resultará significativo en toda su esencia. Este proyecto se trata de la implementación del diseño y el modelado de objetos en 3D, descubriendo que el pensar en 3 ejes nos da como resultado un producto concreto de la vida real.

La Formación Pedagógica, comunicacional y tecnológica en EVA

Alejandra Elena Guzman [Universidad Nacional de La Rioja]

El presente trabajo tiene como objetivo socializar las experiencias de la Dirección de Tecnología Educativa de la Universidad Nacional de La Rioja, referidas a las acciones llevadas a cabo sobre la capacitación sistemática y continua de sus docentes, a través del desarrollo de Talleres y Cursos de Postgrado en modalidad presencial y a distancia, para potenciar las capacidades pedagógicas, comunicacionales y tecnológicas que permitan enfrentar procesos de enseñanza, aprendizaje y desarrollo en modalidad virtual, a través del uso de las Plataformas Virtuales de Aprendizaje.

Capacitação de professores no software

Liziany Muller, Larissa Schlottfeldt Hofstadler Deiques, Luciane Maffini Schlottfeldt

O objetivo foi capacitar professores no uso do software "Linux educacional 3.0: Jogos e aprendizado divertido" de uma escola de ensino fundamental localizada na zona rural do município de Santa Maria, RS, Brasil. A capacitação apontou necessidade de continuidade, visto

que a maioria dos professores não utilizavam tecnologias em suas práticas pedagógicas e nunca tiveram cursos na área. Conclui-se que a escola do campo precisa romper o preconceito de que é um espaço de atraso e que não utiliza tecnologías, permitindo que o processo de ensino aprendizagem seja mais atrativo, interactivo e dinâmico.

(In-Ex)clusión Digital

Julio Manuel Pereyra [PIEH]

El presente trabajo aborda distintos diseños de accesibilidad y usabilidad en plataformas y formatos virtuales/digitales de aprendizaje/enseñanza ante escenarios de neurodivergencias y diversidad funcional (Discapacidad). Además trata protocolos prosódicos, tipografías, contrastes, ubicuidad, contaminación visual, gramáticas y usos de la LS.

Evaluar Espacios Curriculares a través de Aulas Virtuales

Gloria Pino [AulasEnLaWeb]

La evaluación es un proceso presente en toda actividad académica, en sus diferentes instancias: diagnóstica, formativa y de finalización; tanto para espacios presenciales como para espacios virtuales. El uso de espacios virtuales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, viene a abrir un nuevo paradigma de la evaluación, nuevas formas y nuevos tiempos de llevarla adelante. Esta ponencia pretende mostrar en primera instancia las diferentes formas de evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje en un aula virtual, y en segunda instancia, mostrar experiencias de diferentes espacios curriculares.

La tecnología y su impacto en la educación

Solange Rodriguez Soifer [Competir Edtech]

Los procesos de enseñanza y aprendizaje están atravesados por la tecnología ¿Pero cuál es su verdadero impacto? ¿Es posible que la inteligencia pueda ser aumentada a través de la Inteligencia artificial? En esta ponencia conoceremos cómo se implementó una experiencia de flipped classroom, con una plataforma que utiliza algoritmos combinada con un canal líder en Youtube, donde docentes y alumnos pudieron de manera muy sencilla, no sólo mejorar la adquisición de saberes, sino también incorporar las habilidades digitales necesarias para esta nueva sociedad del conocimiento.

El debate en plataformas virtuales

María Luz San Marco [ESN 7-SI]

La propuesta se fundamenta en la práctica de textos argumentativos en entornos virtuales. Para ello, se utilizó Google Classroom. Los objetivos son (entre otros): • Que los estudiantes trabajen la escritura participativa, bajo el formato argumentativo. • Que por medio de la escritura, debatan con sus compañeros y argumenten sus propias ideas, ejercitando así el respeto y la tolerancia por la diversidad de opiniones. - Que se familiaricen con la tecnología para fines escolares y sean verdaderos usuarios de las mismas. • Que complementen esta tarea de escritura con lecturas ensayísticas.

Del acto a la acción: nuevos abordajes de las efemérides en entornos digitales

Paula Sousa, Diego Vega Tabachnik [Instituto Privado Toratenu]

Hoy la Escuela Media se encuentra en proceso de transformación. A lo largo de los años, la conmemoración de las efemérides nacionales ha formado parte de la cotidianeidad escolar a través de discursos y actos conservando siempre las mismas fórmulas. Esta ponencia presenta una serie de experiencias innovadoras realizadas en un Colegio Secundario de Capital Federal en torno a la conmemoración del "24 de marzo: Día de la memoria por la verdad y la justicia" utilizando las nuevas tecnologías como herramienta y recurso transversal para su abordaje.

Exploración, Experimentación y Expresión: de la práctica a la teoría en el Laboratorio de Tecnologías Creativas

María Sol Verniers

El Laboratorio de Tecnologías Creativas es una propuesta didáctica y pedagógica que facilita herramientas y estrategias a niñas y niños, adolescentes y docentes para vincularse con la tecnología, la electrónica, la robótica y el arte. Fundado por Cambá, LTC tiene propuestas de talleres y capacitaciones para diferentes públicos contemplando tres ejes: la exploración, la experimentación y la expresión. Cuando el saber está vinculado a la experiencia, se construyen saberes significativos, aplicables y perdurables en el tiempo, potenciando así, la creatividad y la reflexión como formas de crear teoría fundada en la práctica.

Ambientes digitales en proyectos para la primera infancia

Miriam Weisz, María Laura Sánchez [Il Nido]

En Kindergarten, nutrimos los proyectos vivenciales a partir de la indagación con dispositivos no convencionales de control gestual, aplicativos con sensores de profundidad, infrarrojos, cámaras..., implementamos recursos tales como "la pizarra digital, el sensor Kinect y el controlador Leap Motion", para combinar acciones que les permitieran a los niños controlar las funciones de un programa o juego a través de la gestualidad de las manos o con todo el cuerpo. El uso de estos dispositivos nos ha permitido transformar el Nivel Inicial, en un verdadero territorio digital.

MARTES 21 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

1.[D] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B5]

Ambientes Virtuales para el Aprendizaje Transversal (AVAT)

Maricel Alauzis [GCEA Cenard]

Los jóvenes de hoy viven en mundos imaginarios y paralelos. El universo de las redes sociales provoca cambios en sus procesos de aprendizajes despertando distintas habilidades y construcciones mentales en nuevas dimensiones creativas. Usar la capacidad de los estudiantes de armar historias, involucrarse con los distintos ambientes globalizados, es uno de los elementos incorporado en esta práctica centrada en STEAM. Y desde esta nueva sociedad surge, una didáctica diseñada para el uso de los diferentes recursos que posee la escuela, y el desafío de capacidades estudiantiles con uso de Tics.

Creación del Centro de Innovación Tecnológica (CITec)

Carina Gramaglia, Leandro Palmieri, Gabriela Aressi [Facultad de Ciencias Veterinarias - UNL]

En marzo de 2018 un equipo interdisciplinario de docentes crea el CITec (Facultad de Ciencias Veterinarias-UNL) con el propósito de proponer, diseñar y desarrollar materiales didácticos mediados por tecnología, destinados a innovar las prácticas educativas. Ejes rectores y áreas: Formación (Capacitación y Eventos), Producción (Enseñanza Virtual, Videos, Realidad Virtual y Aumentada, Desarrollo Web), Convenios e Investigación. Fases realizadas: 1-Formación docente: líneas de acción que brindaron trayectos formativos. 2-Producción, adopción/implementación y evaluación de prototipos. 3-Difusión (repositorio).

Internacionalización de un espacio curricular con TIC

Carina Gramaglia, Gabriela Aressi, Leandro Palmieri [Facultad de Ciencias Veterinarias - UNL]

Compartimos un proyecto que integró contenidos curriculares de diferentes Facultades de Veterinaria, Informática de UNL (Argentina) en un trabajo conjunto con UDeLaR (Uruguay) y que se replicará con las Universidades De León y Zaragoza (España). Comprometidos en brindar a los estudiantes herramientas provistas por las TIC que les permitan desarrollarse como futuros profesionales exitosos se propuso promover y coordinar, a través de una propuesta académica, nuevos escenarios educativos en el marco de la identidad cultural internacional desarrollando un espacio ampliado (EVA) de enseñanza superior.

Aula Invertida para secundario y superior: expectativas, realidades y potencialidades

Edith Elizabeth Luna Villanueva [Universidad Nacional de Catamarca]

El modelo pedagógico del aula invertida (AI) combina elementos tradicionales -de la presencialidad- con la aplicación de las TIC fuera del aula, extendiendo sus límites a otras espacialidades y temporalidades. El AI considera lo previo, lo posterior y la clase misma como una unidad, posibilitando anticipar el contenido para luego aplicar capacidades intelectuales de orden superior. Esta ponencia describe producciones, implementaciones, intentos fallidos de AI y reflexiones de los participantes de la investigación- acción en AI de inglés, 2018, Humanidades, UNCa.

Educação e qualificação a Distância

Cássia Militz [Universidade Federal De Santa Maria]

O atual cenário mundial, influenciado pela tecnologia e informação de diversas atividades da economia, traz consigo a necessidade de adaptação rápida as frequentes mudanças que um mundo tecnológico pode oferecer. Além disso, está exigindo das pessoas permanente aperfeiçoamento e formação especializada para que possam dar conta de tantas demandas advindas da incessante e ágil dinâmica global. Esse panorama incentivou a adoção de modelos educacionais que atendam o novo ritmo e que proponham flexibilidade, tanto ao professor quanto ao aluno de forma que estejam ligados, mesmo separados fisicamente um do outro. Neste contexto, entra em cena a

Educação a Distância (EaD), trazendo para a discussão novas práticas pedagógicas e suas relações com as tecnologias da informação e da comunicação (TICs).

WhatsApp como possível metodologia ativa em um curso de licenciatura a distância

Juliane Paprosqui Marchi da Silva, Muller Medeiros Liziany, Martha Bhorer Adaime [Universidade Federal De Santa Maria]

O objetivo deste estudo foi avaliar as potencialidades do aplicativo de comunicação instantânea WhatsApp, como metodologia ativa de aprendizagem no curso de Licenciatura em Educação do Campo da Universidade Federal de Santa Maria na modalidade a distância. Em cada polo foi criado um grupo de WhatsApp, visando auxiliar a disseminação de informações e mediar a construção do conhecimento. São compartilhados nos grupos informações a cerca do funcionamento do curso, tais como: data de entrega de trabalhos, datas de provas presenciais, convites para eventos científicos, links para acesso à e-books.

Instagram en el aula

Guadalupe Quintana [Universidad Nacional Córdoba]

Instagram es la red social con más crecimiento a nivel mundial. Por lo tanto, se convierte en una red social que dominan los jóvenes por su contenido multimedia. Las potencialidades educativas de esta aplicación son diversas tanto para el docente como para los alumnos/as, Jerome Bruner promueve el aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad, un aprendizaje por descubrimiento para alcanzar un aprendizaje significativo. (Bruner 1966). Esta ponencia propone algunos recursos didácticos para ser aplicados a la enseñanza aprendizaje a través del uso de Instagram.

Enseñanza más allá de las Aulas a través de Herramientas Digitales Gratuitas

María de los Ángeles Suarez [Colegio Santa Brígida]

La propuesta de este curso es presentar herramientas digitales gratuitas para generar un entorno de aprendizaje más personalizado que preste ayuda a quienes la necesiten, o que brinde un mayor grado de profundidad a aquellos alumnos que quieran ahondar en un tema. De las herramientas digitales gratuitas analizadas encontramos las siguientes: Uso de Redes sociales como LMS / Wakelet, plataforma de Curación de Contenidos que te permite guardar artículos, videos, tweets, podcasts / Microsoft Sway / Quizziz permite generar los cuestionarios como trabajo para casa y no tener que realizarlo necesariamente en un determinado momento en el aula.

As TIC e suas interfaces na oralidade da Língua Estrangeira

Maristela Andréa Teichmann Bazzan, Tania Trinidad Caballero Ojeda [Colegio Técnico Industrial de Santa Maria - UFSM]

As tecnologias de informação e comunicação (TIC) passaram a desempenhar um papel fundamental nos processos de ensino e aprendizagem da oralidade em Língua Estrangeira (LE). Os programas de

comunicação síncrona, assim como os programas para análise da oralidade tornaram-se ferramentas essenciais na interação entre alunos e professores no desenvolvimento dessa habilidade.

Uso de redes sociales como herramientas para el aprendizaje colaborativo

Ana Isabel Thavonat [ISP N° 26 “Ángela Peralta Pino”]

Las escuelas enfrentan múltiples desafíos que exigen nuevas formas de concebir la enseñanza y el aprendizaje. En nuestra región se vivencian dificultades de acceso equitativo. Por eso, la revolución tecnológica puede iniciarse con redes sociales aprovechadas como espacios de aula aumentada. Desde un espíritu democratizador, se proponen estrategias que permitan la conformación de comunidades de aprendizaje que están al alcance de los estudiantes en sus dispositivos móviles para darles un uso pedagógico y crítico. Se articulan propuestas desde el modelo TPACK, a partir de prácticas de escritura cotidianas hacia formas hegemónicas propias del entorno escolar.

2. CREATIVIDAD

MARTES 21 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

2. [A] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B6]

Convergente. Un proyecto de responsabilidad social interdisciplinario y gamificado

Natalia Florencia Acher Lanzillotta, Guillermo Crespi [Fundación Edelvives]

El Protocolo de integración Convergente fue diseñado por un equipo interdisciplinario que se propuso que los adolescentes vivenciaran la pertinencia y la trascendencia de su formación académica para su vida como adultos. Con este objetivo se creó un juego de decisión “unplugged” que los reúne grupalmente e hilvana los contenidos curriculares oficiales en un contexto de sentido ficcional, con rasgos extrapolables al entorno cotidiano, para potenciar la resolución de problemas y conflictos, y estimular las capacidades del siglo XXI; y que puede ser liderado itinerantemente por cualquier docente.

Aprender haciendo: experiencias colectivas que traspasan las paredes del aula y enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje

Yanina Vanesa Arias, Verónica Catalina Minsky [Escuela ORT]

Dentro de la materia Tratamientos de Imágenes por medios informáticos, los alumnos experimentan diferentes desafíos que nos permiten tender un puente entre los conocimientos previos y los nuevos. Estas actividades se presentan bajo el formato de esquicios. Se suceden en distintas instancias del trimestre con el objetivo de crear y recrear un nuevo momento dentro del contexto de enseñanza y aprendizaje. El objetivo es recuperar lo aprendido para introducir y acercar a los alumnos a nuevos conceptos, de una forma experimental, libre y práctica, bajo una tarea común que impulse la integración.

La Trama de la Robótica Educativa en la Escuela

Sabina María de Luján Bozikhovich [Ministerio de Educación de Santa Fe]

Aunque la educación constituye el eje principal del proceso de enseñanza aprendizaje en la formación y el crecimiento de los individuos, esta parece haber quedado paralizada ante los cambios producidos por la revolución tecnológica del Siglo XXI. Para sobrellevar estos cambios debemos pensar en implementar nuevos paradigmas en las Instituciones Educativas que involucren propuestas de enseñanza innovadoras. Con la integración de la Robótica en el aula se pueden trabajar diversas áreas curriculares favoreciendo el trabajo interdisciplinario, colaborativo y el desarrollo de inteligencias múltiples.

Prohibido sacar una hoja

Silvana Cardoso [Secundaria N° 8, San Isidro]

La formación de lectores en la escuela secundaria no depende solamente de las posibles situaciones de lectura: obligatoria, optativa o libre o del acceso a los textos, bibliotecas, libros en formato papel o digital. La formación de lectores también depende de la propuesta de lectura que llevamos al aula, de la libertad que demos a nuestros alumnos para que sigan sus propios recorridos de lectura. Una propuesta de evaluación innovadora es un buen camino para comenzar a recorrer. Esta experiencia da cuenta de que esto es posible.

Escape Room: Virus en la Universidad

Marisa Elena Conde, Andrea Elisa Crescimone [INSPT - UTN]

Nuestra preocupación como docentes es encontrar herramientas y crear situaciones de aprendizaje significativas. En esta búsqueda de metodologías didácticas encontramos que podíamos desarrollar breakout o Cajas de Escape con los estudiantes que asisten al programa Adolescencia. El objetivo fue hallar un anti-virus oculto mediante la resolución de misiones, enigmas y acertijos en grupo, apelando a sus habilidades personales en función del equipo.

El aula taller en el proceso creativo

Cecilia Conforti [Universidad Nacional Córdoba]

La creatividad combina capacidades cognitivas y habilidades diversas con una intencionalidad para conseguir un fin determinado. Esa intencionalidad no necesariamente debe ser consciente en todas las fases del proceso. Además de intencionalidad el proceso creativo implica direccionalidad, trazar un rumbo determinado para conseguir un fin. Un proceso conlleva fases sucesivas desde el planteamiento del problema, pasando por la búsqueda, incubación y elecciones, hasta llegar a un resultado, todo ello dirigido a un objetivo. La ponencia plantea a la investigación, como indagación (basada en la curiosidad y en un deseo de comprender), sistemática (está respaldada por una estrategia) y autocrítica (permite hacer una valoración sobre algo). Stenhouse (1987) el aula- taller como laboratorio.

Educación disruptiva: transformando la educación

María Cecilia del Valle [PDA International]

La educación disruptiva busca transformar la educación rompiendo

con lo establecido e introduciendo nuevas y mejores maneras de hacer las cosas. La disrupción abre alternativas de aprendizaje y transformaciones profundas que alcanzan al aula misma. Cambian las metodologías, los espacios, las jerarquías. El alumno emerge como constructor de su propio aprendizaje guiado por el docente, que se transforma en creador de experiencias de aprendizaje. Se rompe el poder tradicional y se resignifica la diada docente-alumno. ¿Cómo comenzar a transitar el camino de la disrupción?

Jornadas ESI

María Maía Fernandez Albornoz, Vanina Patricia Dalessandro [Instituto Don Bosco]

En respuesta a la inquietud de los jóvenes de Secundaria, en consonancia con la Ley 26.150 y la incorporación de la Semana de ESI al Calendario Escolar, se organizaron por el Equipo de ESI de la Institución, 2 Jornadas con suspensión de clases con 34 espacios de intercambio con diferentes perspectivas solicitadas por los alumnos. La actividad se desarrolló en conjunto con más de 10 organizaciones de la ciudad y particulares que nos ayudaron a concretar una propuesta que parecía utópica hacia inicios de año pero que logró superar todos los objetivos. Una experiencia enriquecedora desde lo personal a lo colectivo.

Rompiendo Moldes

David Lamalfa [Academia Atelier Pacheco]

El taller rompiendo moldes comenzó en el año 2016 en "100 % Diversidad y derechos" en Buenos Aires, el taller busca acercar a los alumnos a la Moltería inclusiva una mirada sobre el oficio de la moltería y el diseño de indumentaria con perspectiva de orientación sexual e identidad de género. En la actualidad se dictó en la universidad de mar del plata junto con 100 % diversidad Mar del Plata y El centro de estudiantes de la facultad de arquitectura diseño y urbanismo "El hormiguero". El taller es libre y gratuito abierto a todo público orientado a las personas lgbti+ especialmente.

Nosotros y los "cobots"

Alicia Marin Trias [Instituto Cardoso]

En el marco del convenio con la Universidad Tecnológica Nacional (Programa Digital Junior), los robots entraron en nuestro universo escolar hace cuatro años. El lapso transcurrido nos ha permitido evaluar el impacto de esta presencia en los estudiantes y en el clima escolar; por eso nos referimos a ellos como "cobots" o collaborative robots. Robots que a través de su construcción y programación han colaborado en la tarea de desarrollar, (además del pensamiento lógico, la capacidad de planificación y el método científico), la creatividad, la habilidad manual, la comunicativa y, sobre todo, el afianzamiento de la autoestima.

Escape Room en el aula

Alejandra Rotman [Ort Argentina]

¿Qué es un Juego de Escape? Es una dinámica muy popular en entornos de ocio que proviene de los videojuegos on line y se transformó en

experiencias en vivo. Esto mismo es trasladado al aula: Se introduce a un grupo de personas en una sala de la que deben escapar empleando todas sus capacidades intelectuales, creativas y de razonamiento deductivo. Para ello, es necesario que trabajen en equipo y resuelvan las pistas y problemas que se les plantean en un tiempo determinado. El juego tiene una historia o narrativa, cada pista a resolver está relacionada con temas aprendidos durante las clases.

MARTES 21 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

2. [B] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B7]

Redes sociales y Redes neuronales

Marisa Beatriz Allasia [Instituto Milenio Villa Allende]

Las regiones específicas del cerebro no son responsables de facultades mentales específicas. La percepción, el movimiento, el lenguaje, el pensamiento y la memoria son posibles por la interconexión de procesamiento en serie y en paralelo de regiones diferentes del cerebro. Tenemos múltiples capacidades que desarrollamos en interacción. El procesamiento de la información se distribuye alrededor de todo el cerebro. Existe la necesidad de que el docente, además de ser el primero en conocer la dinámica en el aula, tiene que adquirir ciertos conocimientos sobre cómo funciona nuestro cerebro porque "nadie debería conocer mejor que ellos las leyes del pensamiento en pleno desarrollo, los principios de la atención y de la memoria" (Dehaene, 2015) La presente ponencia propone exponer una mirada de algunos neuromitos.

Filosofía y voces de radio (no tan) secundarias

Martiniano Blestcher, María Rosa Gianello [Instituto de Enseñanza Superior Paraná]

Se presenta un proyecto de articulación entre un grupo de estudio del Profesorado en Filosofía de la Facultad de Humanidades, Artes y Ciencias Sociales de la Universidad Autónoma de Entre Ríos, el trabajo institucional sobre radio en la Escuela Normal Rural "Almafuerte" de la localidad de La Picada (ER) y un programa filosófico de la radio comunitaria "Barriletes" de Paraná, para producir y reproducir las voces de los estudiantes de secundaria sobre temáticas y autores vinculados a la reflexión filosófica en formato de micros radiales.

Innovar para aprender

Cristina Amalia Lopez [UP]

Las experiencias inspiradoras en torno al aprendizaje, evaluadas a partir de producir conocimiento desde un rol más activo y comprometido, permite al alumno entender desde su propia experiencia, cómo a través de una tarea que lo tiene como protagonista, puede descubrir habilidades, competencias y saberes, con una apropiación que se vincula con la emoción y con las capacidades que la disciplina del ceremonial le ofrece, y analizar e interpretar cómo desenvolverse en diferentes realidades de acuerdo al conocimiento adquirido. Se trata de prácticas en un aula innovadora que lo conecta al mundo diseñando vínculos y concretando proyectos, desde el espacio de la cultura y la creatividad.

Aprendizaje colaborativo desde la perspectiva de derechos
Rossana Molinari, María Carolina Raimondo Aonso [Liceo N° 6 Francisco Bauzá]

DiverGénTE es un proyecto educativo que promueve la inclusión y la equidad en los distintos centros educativos en los que se desarrolla. Nuestro trabajo tiene como objetivo la educación desde una perspectiva de derechos y hemos incorporado las TICs como una herramienta fundamental para generar el acceso a la información, posibilitar la participación interactiva a través del juego, fomentar la colaboración y permitir al alumnado, desde el análisis y la reflexión, ser generador de contenidos multimedia. Esta tarea supone que cada estudiante debe ser parte activa en su formación, y busca también empoderarlo en la defensa de sus propios derechos.

El liderazgo del director en las instituciones educativas

Sonia Montangie [Centro Educativo Los Caldenes]

Ferrán Adrià, cocinero catalán, logró que su restaurante “El Bulli” sea declarado cinco veces como el mejor del mundo. Con el máximo respeto a las tradiciones, cada vez que los integrantes de su equipo pensaban en un plato se preguntaban si había otras formas de hacerlo. El propósito de esta ponencia es recorrer los principios en los que este chef sustenta el éxito de su restaurante y, a partir de allí, analizar qué puede enseñarnos su filosofía gastronómica a la hora de gestionar una institución educativa. ¿Podemos, entre todos, construir otros platos y ofrecer una multiplicidad de menús?

Entornos Virtuales para Aprendizajes Reales de una Segunda Lengua (Inglés)

Nelba Quintana [Colegios Eccleston]

Dominar el idioma inglés es un imperativo social y constituye un elemento clave para facilitar una mayor movilidad internacional para estudiar o trabajar. Las plataformas interactivas y las clases virtuales resultan una opción atractiva que integra la enseñanza de lenguas y la tecnología combinando comunicaciones audiovisuales sincrónicas y asincrónicas basadas en interacciones mediadas por Internet. En esta exposición se presentan las ventajas que ofrecen esta modalidad de educación a distancia (EaD) mediada por tecnología digital y en particular la plataforma interactiva Burlington English en la enseñanza de inglés.

El ajedrez como estrategia didáctica en el desarrollo matemático de los estudiantes mediado por las nuevas tecnologías

Damián Pablo Rafael Rivero [EP N° 53]

Estamos transitando el siglo XXI, sabemos que en educación los paradigmas tradicionales han caído, otros están en transición y otros resisten, pero los cambios y el porvenir que con ellos surgirá son inevitables. Cuando decimos cambios lo relacionamos con algo diferente. Es así que debemos inferir que el ajedrez ha ingresado a la institución escuela como una herramienta pedagógica. Si se lograra que llegase a todos los estudiantes cambiaría esta característica, volviéndose una herramienta más para el desarrollo de diferentes capacidades de todos los niños y niñas. Las TIC, el ajedrez, la matemática, juntos potenciándose mutuamente.

Material educativo interdisciplinario para conocimiento, revalorización y regionalización curricular

Rosa Ana Robles, Edith Elizabeth Luna Villanueva, Paula Espósito, Julia Espósito [Instituto de Educación Superior Virgen de Belén]

Esta ponencia presenta la génesis y la primera etapa del proyecto interdisciplinario de producción de material denominado “Aprendiendo Sobre Nuestro Pasado: El Shincal de Quimivil, un sitio Inka en Catamarca”. El proyecto tiene como objetivo final la creación de un libro destinado a las instituciones educativas, principalmente de la región de Londres, Belén (Catamarca), producido por arqueólogos, docentes y artistas y actores culturales relacionados. El libro contará con ilustraciones, textos en español, quechua, inglés y francés, e hipertextualidad con códigos QR, posibilitando su utilización en diversas áreas educativas, y la generación de propuestas intercurriculares.

Emprendimiento e Innovación Social en el Aula

Nayibe Solarte Cerón, Daniel Narváez Paredes [Universidad Minuto de Dios - Centro Regional Pasto]

Dentro del espacio académico de la electiva de Emprendimiento e Innovación Social de UNIMINUTO Pasto se direcciona a los estudiantes en el fortalecimiento de sus competencias profesionales para desarrollar proyectos con enfoque social a partir de herramientas y metodologías creativas, basadas en la Ruta de Innovación Social del Parque Científico de Innovación Social de UNIMINUTO. Esto permite al alumno reconocer su contexto, a partir de la lúdica, la creatividad y el juego, con el fin de brindar soluciones acordes a las necesidades de las comunidades.

Hacia un abordaje cerebro-compatible del error que favorezca la creatividad

Esther Vázquez [Dir. Gral. de Escuela de Maestros]

Dice Sir Ken Robinson, “Si no estás preparado para equivocarte nunca podrás producir algo original” (2006). En general todo proceso creativo va acompañado de instancias de prueba y error que permiten avanzar hacia la mejora y el perfeccionamiento de aquello que se busca crear. En este espacio, reflexionaremos sobre el error como parte constitutiva y necesaria dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en los diferentes niveles educativos y sobre la importancia de abordarlo de un modo cerebro-compatible que permita consolidar nuevos aprendizajes y que, a su vez, favorezca los procesos creativos de todos los alumnos.

Proyecto Lila, innovación educativa en artes escénicas

Pablo Viña, Jesica Cecilia Germano, María Florencia Menapace, Valentina Faggi Real [Colegio Santa Isabel]

LILA (palabra sánscrita que significa el juego de la creación, libre, profundo, espontáneo) es un proyecto de carácter educativo en el área artística, que se desarrolla en el Colegio Santa Isabel de San Isidro, hace 3 años con los alumnos de 3° año de ES. Reúne en un formato innovador el trabajo interdisciplinario de teatro, puesta en escena y producción; creyendo en el proceso artístico, rompiendo con la tradicionalidad áulica y trabajando, en simultáneo durante un año

con 100 chicos y 4 docentes, la elaboración y adaptación de un texto dramático, actuación, realización y producción del show.

MARTES 21 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.
2. [C] De la propuesta creativa a la
creatividad pedagógica [Aula B8]

Profe, no me sale hablar como ellos

Guillermo Sebastián Amica, Néstor Eduardo Centra [Instituto Superior de Enseñanzas Radiofónicas]

En 2013 un estudiante nos formuló la frase que da título a la ponencia. Él presentaba dificultades para expresarse, falta de vocabulario e inconvenientes para estudiar. Nuestro reto principal fue encontrar la solución a estos inconvenientes y que el estudiante se sintiera incluido a pesar de la situación planteada. La solución llegó de la mano de LA RADIO en el aula (trabajo en equipo) y nos llevó a sumar nueva tecnología a través de los PODCAST (trabajo individual), que utilizamos hasta hoy.

La cualidad plástica del maestro

Florencia Cima

Siempre me interesó trabajar la plasticidad en el actor-bailarín, me reíero con esto no solo a una condición física de mayor ductilidad sino a fomentar entre otras cosas, la adaptabilidad al cambio, la elasticidad mental, la receptividad y apertura, la resignificación del accidente o el error y el desplazamiento de la mirada. Todos estos conceptos que se promueven en el alumno son que el docente debe poner en juego. Para que un proceso de aprendizaje sea creativo y plástico hay que experimentar en cada consigna esa sensación de riesgo que percibe el performer cada vez que se expone en escena. Cada consigna puede disparar resultados impensados y el desafío es poder navegar en esa incertidumbre e ir direccionando con sensibilidad y complicidad la búsqueda. EL objetivo es despuntar el universo poético del alumno.

El arte como herramienta para trabajar la inclusión y diversidad

Marcela Díaz Trincado [Explorando Emociones]

La versatilidad del arte como apoyo y valioso recurso a los procesos de aprendizaje se ha constituido en su mayor fortaleza, que no solo es capaz de adaptarse a cualquier temática y abordar cualquier área, sino que entre sus cualidades da cabida a que las experiencias de Inclusión sean muchísimo más efectivas y contundentes. Su ventaja radica que al enfrentar, invitar o proponer una actividad, los participantes utilizan sus destrezas y fortalezas, sin mediar ninguna exigencia que los excluya o demande un esfuerzo distinto a sus propias potencialidades, respetando sus propios ritmos.

Una historia por una sonrisa

Guillermo Longo [Programa Diamante]

La ponencia versa sobre un proyecto de libro electrónico que evolucionó a partir de una idea de libro gratuito como herramienta de lectura para una Fundación, a una antología que ya tiene 4 volúmenes

publicados y tiene en desarrollo el 5to y 6to volumen, con escritores de distintos continentes y con edades que van desde los 6 años hasta los 70. Como propuesta educativa integra la tecnología, la lectura y escritura, lo social y las capacidades diferentes a través de distintos tipos de participación. El libro constituido como herramienta de "Integración vertical: Niños-Adultos Mayores".

Contaminación y genética ¿Qué nos depara el futuro?

Barbara Luna, Melina Schenfeld [Colegio Grilli]

Desde Ambiente y Genética de 6to año de la Modalidad en Ciencias Naturales, se abordan cómo afecta el agua contaminada a nuestros genes a través de la pregunta "¿Cambia la información genética por la contaminación?". Se expresan saberes previos, inquietudes y posibles acciones que se llevarían a cabo para evitar condiciones futuras. Esta unidad didáctica se desarrolla en el Marco de la Enseñanza para la Comprensión cuyo fin es comprender la relación existente entre la contaminación acuática y sus posibles efectos en la genética de los seres vivos. El propósito es formar ciudadanos globales.

Ópticamente

Franco Javier Ortíz [EES N°22 - Extensión 2220]

Desde la materia Física se buscará innovar en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, desde la perspectiva didáctica hasta la perspectiva motivacional, incursionando en el mundo de la fibra óptica y de la luz como fenómeno ondulatorio, para realizar experiencias que trasciendan del ámbito áulico, no solo evidenciando su aplicación cotidiana, sino confeccionando modelos o prototipos que nos permitan experimentar e hipotetizar (tanto al docente como a los estudiantes).

Proyecto preuniversitario

Carolina Pandolfi [Instituto Don Bosco]

El presente proyecto busca proponer, en el último año de la escuela secundaria, situaciones concretas de aprendizaje que ayuden a los alumnos a asumir la nueva etapa que emprenderán en un contexto de transición entre niveles. Uno de los temas de debate actual es el desajuste existente entre la formación de los alumnos secundarios y su inserción en el nivel de estudios superiores y/o los requerimientos del ámbito laboral. Esta realidad, nos lleva a fortalecer procesos de aprendizaje más integradores, globales, donde puedan establecer vínculos significativos dentro de las distintas áreas del conocimiento y resolver situaciones problemáticas. Algunos de los recursos son: la presentación de proyectos interdisciplinarios, que abarquen un mínimo tres materias, evaluaciones a través de una comisión evaluadora compuesta por dos docentes de la casa y uno externo, entre otros. El trabajo se articula utilizando el campus virtual.

Articulación entre el Nivel Inicial y Primario: una realidad posible

Gladys Parodi, Marisa Antonia Pascale [Centro de Investigaciones Educativas]

Pensando en el fortalecimiento de las trayectorias escolares, comenzamos a planificar un proyecto de articulación entre nivel inicial

y primario haciendo foco en las Prácticas del Lenguaje y la Gestión del director. Lo que vamos a presentar es la experiencia realizada a lo largo de dos años. Luego de acordar con los equipos directivos cuál sería el eje de trabajo, se mantuvieron reuniones con los docentes de ambos niveles, donde se trabajó sobre las prácticas sociales del lenguaje, planificación y evaluación tanto de los contenidos como del proyecto que se iniciaba. En esta presentación mostraremos los resultados de la experiencia.

El juego como estrategia didáctica

Vanesa Soledad Peralta [E.E.S.O. N° 429 "Mario R. Vecchioli"]

El proyecto consiste en la organización de una jornada de juegos geográficos, organizada por estudiantes de 5° año para cursos inferiores, y una posterior gestación de ludoteca. Esta alternativa recreativa posee un elevado potencial didáctico como estrategia para activar y enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. La riqueza motivadora del juego propicia el aprendizaje basado no solo en el saber conceptual, sino especialmente, en el saber hacer y saber ser.

Abriendo caminos entre las letras. Otro modo de acercamiento a los textos argumentativos

Roberto Jesús Sayar [Universidad de Buenos Aires]

Dentro de los saberes que en el ámbito de la escuela secundaria suelen categorizarse como "preuniversitarios", la construcción de textos expositivo-argumentativos suele presentarse como un escollo a la hora de su abordaje. Por tanto, es preciso generar nuevos modos de acercamiento a este terreno de manera que los estudiantes dejen de percibirlo como un objeto aislado, desvinculado de sus realidades inmediatas. En este trabajo intentaremos demostrar, en consecuencia, cómo la introducción de un 'congreso académico' a un aula podrá no sólo legitimar la producción de ese tipo textual sino, sobre todo, evidenciar un campo de trabajo probablemente incógnito.

MARTES 21 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.
2. [D] De la propuesta creativa a la
creatividad pedagógica [Aula B9]

Los nuevos usos del lenguaje cinematográfico en los nuevos medios

Gabriela Aparici [UP]

El surgimiento de las nuevas tecnologías y los nuevos medios, manifiestan el desafío de los nuevos usos del lenguaje cinematográfico. ¿Este desafío concluye en nuevos lenguajes audiovisuales? El cine se consume en tablets, las series en la computadora personal, las web series en celulares. Los nuevos dispositivos y su forma de uso cotidiano desafían el sistema de representación creado hace mucho tiempo para salas de cine. La imagen panorámica versus la imagen vertical. Las redes sociales y las nuevas formas de distribución de los productos audiovisuales.

Sociedad de la Información y conocimiento

María Alejandra Díez

La sociedad de consumo no posee, por efecto de la comunicación mediada tecnológicamente, límite espacio temporal, esto hace que el deseo tampoco encuentre limitaciones ya que podríamos vivir solo para consumir. Este punto es de auténtica importancia para los educadores, debido a que la cultura del consumo no es una cultura del aprendizaje sino del olvido, porque el deseo solo busca más deseo y no satisfacción. Ya no ahorramos vivimos del crédito, también este fenómeno se traduce en las prácticas de enseñanza-aprendizaje. Debemos afrontar que, paradójicamente, las sociedades actuales son las sociedades del conocimiento.

Formación Multidisciplinar en Áreas Organizacionales del Programa de Derecho en I.U. CESMAG

Javier Andrés Figueroa Meneses, Ivan Javier Cortes Bravo [Institución Universitaria CESMAG]

El presente estudio mostró como la pertinencia del perfil profesional del titulado en derecho, de la I.U. CESMAG, ha venido contribuyendo en el desempeño del abogado en los múltiples campos de acción de la organización y la empresa que se tomó como eje de trabajo aspectos profesionales ligados a la enseñanza en derecho de temas administrativos, financieros y contables, considerados actualmente como formación transversal debido a la necesidad y oportunidad que ofrece el mercado laboral para los profesionales que ostenten dichas competencias.

Oficina de Empathy Map estratégia para compartilhar saberes na UFSM

Juliane Paprosqui Marchi da Silva, Martha Bhorer Adaime, Vânia Medianeira Flores Costa [Universidade Federal De Santa Maria]

A oficina de Empathy Map ocorreu como abertura do "II Encontro Compartilhando Saberes" promovido pela Pró-Reitoria de Graduação da Universidade Federal de Santa Maria e contou com um público participante em torno de 100 pessoas. Para compartilhar essa experiência foi realizada uma pesquisa de satisfação e avaliação através de um formulário eletrônico enviado àqueles (as) que estiveram presentes na oficina. As perguntas versavam sobre o conhecimento que já tinham sobre metodologias ativas e se a oficina agregou conhecimento em suas práticas pedagógicas. Obteve-se 31 respostas que foram analisadas de forma qualitativa apontando inicialmente para um interesse em inovação com utilização de novos métodos de ensino.

Avanços do projeto de extensão movimento tratado cidadão

Maria Julia Pegoraro Gai, Vânia Medianeira Flores Costa, Aline Mendonça Rodrigues [Universidade Federal de Santa Maria]

O Movimento Tratado Cidadão (MTC) tem como objetivo ser um catalisador da integração e aproximação entre universidade e a sociedade, buscando estimular o compromisso social dos estudantes. Em razão da existência de um projeto de extensão, que visa divulgar as atividades realizadas pelo MTC na cidade de Santa Maria, este trabalho visa apresentar as atividades desenvolvidas e resultados obtidos por meio desse projeto de extensão nos anos de 2017 e 2018. A

partir dos resultados apresentados, percebe-se um desenvolvimento gradativo da organização dos fóruns e da participação dos estudantes e professores, que tem se sensibilizado gradualmente para participação.

El arte en la escuela: usos y aportes

Blanca Persincola [Escuela pública N° 9 DE 4 "Quinquela Martín"]
El presente trabajo describe la experiencia realizada en el taller de expresión artística de la Escuela pública N° 9 DE 4 "Quinquela Martín", el uso del arte articulado con el trabajo interdisciplinario como facilitador del aprendizaje.

La literatura como escena multilingual

Amalia Soto [AMYCO Producciones]
El presente trabajo aborda la creación de una puesta escénica con contenido de tres obras adaptadas de los textos de Mario Benedetti, Julio Cortázar y Jorge Luis Borges. Se estrenó como pieza de Serie Literarios, con elenco conformado por estudiantes avanzados del IFDCyT en Arte y Comunicación, Prof. Alberto Mario Crulcich, de la ciudad de La Rioja y estudiantes de Licenciatura en Arte Escénico de la UNLaR.

Prácticas de lectura y escritura: experiencias innovadoras desde Ecuador

Adriana Toral [Universidad Politécnica Salesiana]
El presente trabajo se realizó en el Centro de Lectoescritura de la Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca-Ecuador. Tiene como propósito el reconocimiento de los beneficios de la lectura y escritura como recursos imprescindibles en la formación de cada ser humano. El umbral de esta investigación surge a través del desarrollo del proyecto inter-institucional: "Fortalecimiento a la lectoescritura". El principal objetivo fue recopilar las diversas experiencias en procesos de lectoescritura desarrolladas entre las diferentes Unidades Educativas de la Comunidad de Yanuncay, provincia del Azuay-Ecuador.

Realidad y actitud

Martin Traina

La presente propuesta propone una reflexión sobre la interpretación de la realidad que puede volcarse al aula utilizando una actitud positiva que potencie los resultados pedagógicos en forma creativa.

La Coproducción como alternativa

Paula Trucchi [UP]

Los alumnos de la asignatura TV Integral II plantearon desarrollar un proyecto audiovisual donde reflejar como vive la situación económica actual un sector social considerado de bajos recursos que vive en una Villa. Para evitar prejuicios y análisis basados en suposiciones, decidieron contarlo a través del género documental y hacer una serie documental de ocho capítulos, para poner en una grilla de TV abierta como desafío, ya que la duración de los capítulos sería de 15 minutos. Ante la dificultad del poco tiempo para lograr contactos y poder trabajar de manera cómoda en la Villa, eligieron una coproducción con una

organización que ya tuviera relación con la Villa 31 y les permitiera adelantar el trabajo en el campo de estudio.

Construcción de Ciudadanía consciente

Ielka Warszawski [Fundación Grilli]

En el marco de la Sustentabilidad como proyecto institucional del Instituto Grilli Monte Grande, desde el espacio de Construcción de la Ciudadanía de segundo año, surgió el proyecto de Construcción de Ciudadanía consciente. Partiendo de las premisas: Aprender haciendo y Conocer viviendo, transitamos un camino de reflexión, crítica y desnaturalización de nuestras propias prácticas como ciudadanos del mundo. El desafío consiste en vivir una experiencia participativa en una eco-aldea; para así poder pensar, crear y/o transformar espacios sociales para ser habitados de una manera consciente.

3. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA

MARTES 21 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

3. [A] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B10]

Competências digitais para a docência em Educação profissional e tecnológica

Nathalie Assunção Minuzi, Tiago Saidelles, Leila Araújo Santos [Universidade Federal de Santa Maria]

El resumen presenta como objetivo general investigar las competencias digitales de los profesores de una escuela de educación tecnológica en Brasil. Las competencias digitales son necesarias a todos aquellos que desean ingresar en el mercado de trabajo, la sociedad exige que las personas puedan comunicarse en los entornos digitales y así que generen y transmitan sus conocimientos. Para que eso ocurra, es esencial que haya una propuesta educativa donde los profesores y gestores conozcan sus potencialidades y fragilidades en relación a su nivel de competencia digital. Para hacer la evaluación.

Escuchar para entender no para responder

Judy Bruetman, Jenny Berman [Moving On Consultora]

El poder del presente nos permite conectarnos desde una escucha incondicional y coherente con un deseo de comprender, no de responder. Desde este paradigma, proponemos una Sinfonía de relatos diseñados a partir del juego, la empatía y el significado. La integración del corazón y el cerebro permiten una clara coherencia entre el decir, el sentir y el hacer. Desde esta mirada, las posibilidades de lograr una comunicación exitosa son infinitas. Los invitamos a respirar en este escenario y transitar el vasto potencial de cada uno para darle forma y significado a la identidad institucional.

La identidad

Verónica Cabrera [IUPFA]

El proyecto educativo a partir de la acreditación de la Carrera Licenciatura en Enfermería de la Policía Federal describe el modelo de ins-

titución para atender las necesidades de formación y desarrollo de los estudiantes, directivos, docentes, asesores y demás actores involucrados en el proceso de formación. Por tal motivo, se hace necesaria la implementación de un plan de transición como la reestructuración, y para lograrlo es primordial definir cuál es la identidad como institución educativa, es decir, aquello que la caracterice.

Enseñar Ciencias de la Computación

Mariela Duarte [St Luke's College]

La importancia de la enseñanza/aprendizaje de las Ciencias de Computación en el nivel inicial, primario y secundario es innegable. Pero para ello necesitamos de un espacio y docentes capacitados para tal fin.

#AprenderOnline: ¿Esperamos al Nivel Medio?

María Carolina Goin, Fernanda Demirjian [Belgrano Day School]

Virtual Learning Lab es un espacio de aprendizaje en el que alumnos de 11 años cursan una materia 100% online, en idioma inglés con una tutora virtual. El objetivo de esta dinámica es que los alumnos del Belgrano Day School aprendan a manejarse de forma autónoma, desarrollando distintas habilidades que le permitan involucrarse en el propio proceso de aprendizaje desafiándose en la superación personal. El aprendizaje colaborativo cobra especial sentido en la medida que los alumnos necesitan interactuar entre ellos para avanzar en el proceso y a su vez adquieren habilidades en el campo del pensamiento computacional, herramientas tecnológicas y de comunicación, destreza en el idioma y el pensamiento crítico.

La investigación en diseño. Apuntes sobre el trabajo de Campo

Vanessa Martello [UP]

El diseño de una investigación, debe necesariamente especificar los tres elementos básicos de un proyecto: el marco teórico, los objetivos y la metodología. Esta última involucra: señalar el método a utilizar, la definición espacio-temporal del estudio, la selección de las fuentes de datos y, cuando corresponda, la selección de los casos a investigar, una descripción de los instrumentos de construcción de la evidencia empírica, y los procedimientos para obtener los datos y su análisis. Todo lo cual permite responder a los objetivos específicos. En este sentido se busca propiciar conocimientos que permitan aportar instrumental teórico- metodológico para afrontar este momento.

Eco-Arte. Integrando ciencia, arte y tecnología

Carina Mellibovsky, Julieta Lombardelli [Nueva Escuela Argentina]

Propuesta de innovación educativa para nivel Primario y secundario, a través de la integración de las ciencias, del arte y las tecnológicas. Motivando el pensamiento científico de los alumnos se promueve la imaginación y la creatividad desde un diseño interdisciplinar que aborda las cualidades propias de cada campo con un eje holístico para desarrollar una concepción que contemple una mirada crítica en el cuidado del entorno. Desde un objeto de estudio como Hombre/tecnología/naturaleza nos proponemos el desarrollo de proyectos específicos.

Re-educación de hábitos de separación en origen

Flavia Ocampo [E.E.S. N°12]

El Proyecto Educativo, que se lleva a cabo desde el 2015, en la E.E.S. N°12 parte del supuesto "La re-educación de hábitos de separación en origen puede producir un cambio en la Comunidad y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje". A partir de este supuesto, los alumnos comenzaron a generar proyectos... En 2016, la Subsecretaría de Medio Ambiente nos nombró "Escuela Sustentable" y el proyecto se extrapoló a 24 escuelas del Distrito de Esteban Echeverría. El año pasado, el OPDS nos seleccionó como una "Experiencia para Compartir". Desde su página, en Educación Ambiental se puede visualizar. Este año, se realizará junto a la Subsecretaría de Ambiente y la Municipalidad, un Programa Piloto sobre la Recolección Diferenciada en un sector alrededor de la Escuela.

Programa de Innovación digital para la educación técnica profesional argentina

Judit Schneider [Instituto Nacional de Educación Técnica INET]

La ponencia presenta el Programa de Innovación Pedagógica de la Escuela Secundaria Técnica, a través de propuestas formativas relevantes y pertinentes. Desde este punto de vista los saberes digitales que se seleccionen son aspectos ligados a: • El pensamiento computacional: centrado en la enseñanza y el desarrollo de estructuras mediante lenguajes y construcción de programas que tiendan al diseño de modelos de resolución de problemas susceptibles de ser representados por medio de instrucciones y algoritmos. • La Robótica: entendida como la posibilidad artefactual de diseñar situaciones problemáticas para la integración de saberes vinculados a la programación, sistemas tecnológicos mecánicos y sistemas tecnológicos eléctricos y electrónicos, el diseño y los procedimientos y las tecnologías de fabricación. • El Diseño y fabricación digital: se incluyen en este aspecto los saberes de lenguaje y diseño tecnológico centrados en la enseñanza del modelado asistido por softwares específicos y su conexión con los procesos de fabricación mediante tecnologías aditivas (impresión 3D) y sustractivas (corte, arranque de viruta, conformado mecánico, entre otros).

¿De qué hablamos cuando hablamos de calidad en el aula?

Eduardo Roberto Stamato [Escuela Cangallo (Cangallo Schule)]

Nadie mejor que el docente para poder definir la calidad de acuerdo a su realidad áulica. La misma es la sumatoria de los aprendizajes significativos que cada alumno alcanza al momento de su graduación. Ellos le permiten integrarse a un mercado laboral complejo y a una universidad con alto índice de deserción. Contamos con estudiantes crónicos con alto nivel de intolerancia y poca aceptación a la frustración. Esta ecuación solo se resuelve con un docente innovador. Este trabajo demuestra que es posible enseñar con rigor científico apoyándose en la creatividad.

Ciencia a Conciencia. El método científico en el Nivel Inicial

María Sol Volman [Colegio Grilli Canning]

Investigación, hipótesis, experimentación... ¿es posible trabajar el

método científico en el Nivel Inicial? No sólo es posible, sino que es necesario. Todos los niños son un poco científicos... disfrutan explorando el mundo, lo cuestionan, buscan complejizarlo... sin saberlo, realizan procesos mentales pertinentes a este ámbito tan específico. El Nivel Inicial es el espacio ideal para iniciarse en la utilización de este método. El Pensamiento Visible propone trabajarlo desde diversas y creativas herramientas que conoceremos en esta conferencia.

MARTES 21 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

3. [B] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B11]

Derribando muros

Lorena Aux Moreno, Valentina Zarama Moreno [Corporación Universitaria Minuto de Dios]

La situación de la población penitenciaria de los Centros de Reclusión, recrea de manera recurrente violaciones a los derechos humanos. En este sentido, y basado en los principios praxeológicos de enseñanza y aprendizaje de UNIMINUTO, nace el proyecto Derribando Muros dentro de las instalaciones del INPEC de Pasto, a partir de propuestas artísticas y culturales para el autoreconocimiento de las personas privadas de libertad, como un espacio de interacción, que contribuyen en los procesos de resocialización e inclusión y la equidad social y cultural en estas comunidades.

Deserción en grupos de aprendizaje virtual. Sostener en el tiempo grupos en entornos virtuales de aprendizaje

Julieta Baccaro Deyá [Escuela de Psicología Social del Sur]

Uno de los indicadores que hacen a la deserción en entornos virtuales de aprendizaje, es el sentimiento de frustración que se genera cuando no hay pertenencia entre los integrantes del grupo, ni retroalimentación por parte del docente hacia los estudiantes. La concepción de grupo de E. Pichon Riviére, en relación al concepto de mutua representación interna, es la clave fundamental para sostener grupos en dichos entornos, pues genera cohesión y compromiso. Los invito a conocer una de las formas en que es posible sostener grupos en formación, en la modalidad a distancia en contextos de crisis.

De Shakespeare al fanfiction: lectores y escritores del siglo XXI

Julieta Cane [Universidad Nacional de La Plata]

Con frecuencia, la omnipresencia de los dispositivos tecnológicos se traduce como una amenaza para la práctica de la lectoescritura en los jóvenes. La misma se expresa en frases como "los jóvenes no leen", "no les interesa nada" o "están todo el día con el celular". Sin embargo, estamos frente a una de las generaciones de jóvenes que más lee y escribe en la historia ¿Qué está sucediendo con la práctica de la lectoescritura? ¿Qué lenguajes entran en juego? ¿Qué estrategias y desafíos presenta la escuela? ¿Y las editoriales? Éstos son algunos de los interrogantes que guiarán la presentación.

Desde el campo: experiencias de aprendizaje con TIC en la escuela secundaria

Gabriela Casenave, Gimena Fernández [Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires]

Este trabajo presenta una experiencia de abordaje de la comunicación pedagógica. La misma se centra en una escuela ubicada en el entorno rural y hace hincapié específicamente en cómo los procesos de enseñanza aprendizaje mediados por TIC no resultan por sí solos suficientes para abordar la complejidad de las aulas de las escuelas secundarias. La experiencia supuso la construcción conjunta de una programación didáctica de las acciones y su implementación y apuntó a generar climas de trabajo en las aulas que favorezcan la producción de aprendizajes con valor epistemológico, social y emocional, aprovechando las posibilidades que aportan las TIC.

Docentes en línea y sus facilitadores

Silvia Cecilia Enriquez [Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación UNLP]

Docentes en línea es un proyecto de extensión de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata. Se trata de una comunidad virtual de práctica destinada a la formación de investigadores, docentes y alumnos de carreras docentes en el uso de recursos tecnológicos en educación, partiendo de la premisa de que solo tiene sentido incorporarlos si su empleo produce un aprendizaje significativo. Este trabajo reseña los resultados obtenidos en nuestros seis años de vida, deteniéndose en la función cumplida por su equipo de facilitadores.

Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje en Anatomía e Histología

Marina Ibáñez, Francisco Speroni [UNLP]

La cátedra virtual de Anatomía e Histología (Fac. de Cs. Exactas, UNLP) funciona como ampliación del aula del curso presencial. Proporciona un canal de comunicación y se configura como espacio en constante acomodación a desafíos que percibimos. Es así que en las últimas ediciones se cristalizaron nuevas funciones como: la explicitación de tópicos de importancia pedagógica frecuentemente soslayados; la puesta en valor de la voz de los estudiantes y; el aprovechamiento de burbujas de ocio con formatos lúdicos que promueven el estudio de distintos temas y la incorporación del lenguaje específico.

El docente y el concepto de mentor

Patricia Iurcovich [UP]

En esta propuesta la idea es plasmar el recorrido que hace el alumno desde el comienzo de un proyecto delineado por el docente hasta la puesta en marcha del proyecto profesional, prácticamente como si estuviese exponiendo frente a un cliente. Este proceso realizado me permitió acompañarlos en campos no solo disciplinares sino que hacen a su crecimiento y exposición de las emociones y situaciones en los inicios de la profesión, intentando durante todo el curso trabajar y aprender en el aula desde otra posición; sin exámenes que rendir, sino con sus desafíos.

Tiempos propicios para soñadores. Nuevos campos vocacionales en relación a las artes visuales y el mercado del arte

María Lightowler [UADE - Universidad Argentina de la Empresa]

Invertiendo el sentido de una frase que se enuncia en la película Amélie "son tiempos difíciles para soñadores" se plantea lo opuesto, en un mundo en el que las nuevas tecnologías y el cambio de paradigma comunicacional, brinda la posibilidad de generar emprendimientos propios con bajos costos dando surgimiento a nuevas figuras en el mundo de las artes visuales. Se describirán responsabilidades y alcances de éstos nuevos roles: el representante de artistas visuales, el comerciante digital, el curador artístico y el gestor de estrategias de carrera.

Hacia la resignificación de las prácticas escolares de lectura y escritura: analógico y digital

Camila Victoria Lujan Gogniat [CGE]

En la ponencia se expondrán los avances de un proyecto de investigación e intervención docente en curso sobre las prácticas de lectura y escritura analógica y digital en una escuela secundaria de Paraná, Entre Ríos. Se llevará a cabo un análisis de las condiciones del marco institucional, de los participantes y las condiciones de viabilidad/realizabilidad de dicho proyecto. Asimismo, se propondrán la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, precisamente, en las prácticas de lectura y escritura áulicas y extra áulicas. En tal sentido, se desarrollarán secuencias didácticas que toman como referencia la multimodalidad, la hipertextualidad, la "deslocalización" de saberes y la noción de cultura de la convergencia. Objetivos generales: Reflexionar sobre el uso de las TIC en las clases y en la vida cotidiana de los estudiantes; Proponer instancias de prácticas de lectoescritura multimodales e hipertextuales; Poner en diálogo el concepto de narración, atendiendo a los aportes de la multimodalidad, de la narrativa transmedia y de storytelling.

Interculturalidad en el aula

María Eugenia Marzoni, Mónica Beatriz Ottino, Mariana Isabel Alvarez [Escuela de Educación Secundaria Orientada N° 429]

El bloque Lengua y Cultura Extranjera (Inglés y Francés) tiene un enfoque holístico de carácter inclusivo cuya práctica se sostiene en la promoción de la diversidad como valor y el respeto y aceptación de otras culturas, favoreciendo la comunicación y convivencia e incrementando así la equidad educativa. El objetivo de esta presentación es mostrar un diseño de práctica sustentada en esos valores tomando como herramientas elementos ya existentes, tratando de desentrañar las más profundas emociones en la Comunidad Educativa.

Cómo motivar el trabajo en equipo

Silvia Porro [UP]

Los alumnos no miran hacia el costado para observar que piensan sus pares. La obligación de mostrar lo que investigaron ante la clase y argumentar el porqué de lo que eligieron para compartir, los hace reflexionar y entender que cada uno es uno de ellos, es un mundo que se puede enriquecer con el pensamiento de los otros. Fomentar en

ellos la idea de otras posibilidades es nuestra tarea para evitar que se encierren en sí mismos y aprendan a trabajar en equipo.

MARTES 21 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

3. [C] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula 1-1]

Captação e aproveitamento das águas da chuva em prol da sustentabilidade

Alexandra Buzanelo Schossler, Liziany Muller Medeiros [Universidade Federal de Santa Maria]

O objetivo deste estudo é relatar o trabalho desenvolvido numa escola, onde se desenvolve o projeto de captação de água das chuvas, tendo reservatórios para armazenamento, um com capacidade de setenta mil litros, utiliza energia eólica para captar a água e abastecer outra caixa d'água na superfície superior de um dos prédios, distribuindo a água para reservatórios inferiores. Essa água é utilizada na limpeza e irrigação. Ocorrendo redução da conta de água, há o processo de conscientização a partir da participação da comunidade escolar, da construção do conhecimento a partir do exemplo.

Desarrollo de una app para evaluación formativa

Ezequiel Gentile Montes [Instituto América del Sur]

Atendiendo a la necesidad de personalizar la enseñanza/aprendizaje he desarrollado un prototipo para evaluación formativa que atiende su mayor problema, el tiempo que debe destinar un docente para hacerlo con efectividad. Les contaré la experiencia, los logros y los desafíos de cara al futuro.

Comportamento inovador: acessibilidade comunicacional em libras: um estudo de caso do okay café

Luis Felipe Lopes, Domingues Caroline Fagundes [Universidade Federal de Santa Maria]

Este trabalho trata de uma pesquisa inovadora de acessibilidade comunicacional para comunidade surda na empresa Okay Café de Santa Maria - RS, com a elaboração de um cardápio acessível em Língua Brasileira de Sinais - Libras, e com a implementação da acessibilidade comunicacional nos produtos em geral. Os resultados revelam a satisfação dos clientes surdos ao verificar que os atendentes sabem se comunicar em Libras, que é a língua natural da comunidade surda, e ainda, pelo tratamento diferenciado ao receberem o tablet com o cardápio em Libras, além de contar com o cardápio acessível em Libras.

O uso de atividade gamificada para revisar os conceitos de oxidação e redução

Fernanda Machao de Miranda, Thanise Beque Ramos, Cláudia Smaniotto Barin, Ricardo Machado Ellensohn [Universidade Federal de Santa Maria]

As tecnologias estão cada vez mais presentes e vêm modificando as interações sociais e o mundo do trabalho, no entanto, no ambiente educacional elas ainda causam certo estranhamento. Nas últimas

décadas elas vêm sendo estudadas como uma ferramenta de mediação pedagógica e flexibilização do aprendizado, dentre os recursos das tecnologias, destacamos os games, que podem contribuir para a inovação das práticas pedagógicas despertando o interesse pela aprendizagem. Assim, o presente trabalho visa investigar a gamificação como ferramenta de flexibilização do processo de ensino e aprendizagem.

El camino hacia el proyecto integrador final

Alejandra Niedermaier [UP]

Con el propósito de una mayor integración entre el tiempo de cursada y el examen final, la Universidad de Palermo ha propuesto algunas modificaciones para que ambas instancias no sean vivenciadas por los alumnos como sucesos separados. Esta modalidad ayuda a vivenciar la noción de proceso que subyace en cualquier experiencia pedagógica. Contribuye también a darle una oportunidad a una revelación, en tanto descubrimiento intelectual y emocional que guía hacia una experiencia totalizadora y que impacta directamente sobre lo inteligible y lo sensible posibilitando así la creación. De este modo, los contenidos teóricos se constituyen en un permanente recurso para la práctica y juntas –teoría y práctica– resultan la condición de posibilidad de un conocimiento consciente y pleno. Tal como lo manifiesta Marta Souto: “Tender a un hacer pensante, ni hacer ni pensamiento aislados, sino en conjunto y coproduciéndose”.

La tutoría como proceso de fortalecimiento y crecimiento del alumno: experiencias de trabajo en conjunto

Mariana Raquel Paz, María Abelina Acosta Felquer [Colegio González Pecotche]

La interacción que se da entre tutor y alumno colabora en la concientización del mismo sobre el progreso de sus potencialidades y el incremento de valores que influyen en su desarrollo y crecimiento personal. El trabajo en conjunto entre diferentes edades, ayuda a fortalecer vínculos, promueve la facultad de pensar y la reflexión, generando espacios de libertad y aprendizaje.

Construyendo conocimiento

Estela Rea [UP]

Las múltiples alternativas que forman el conocimiento en el siglo XXI deben ser trabajadas desde el aula. En diseño es importante la pérdida de la mirada inocente, algo que debe entrenarse. No pierde vigencia el acceso a textos, revistas y suplementos de la disciplina, como también de aquellas afines. Impulsar al alumno a participar de todas las exposiciones y muestras de diseño. Inculcar la inquietud por el acceso a otros espacios de los cuales puedan recoger nuevas experiencias. El modo experiencial es sumativo a la hora de diseñar. Inducir al alumno al área a la investigación, borrando así los antiguos prejuicios de lo difícil o lo tedioso. Estas y otras más, serán las formas que el alumno encontrará para formarse como profesional.

La formación docente fuera del aula

Gisela Aldana Schmid

Pensar la formación docente implica generar las condiciones para que, quien se forma pueda participar en ámbitos de producción cultural, científica y artística para comprender y actuar en diversas situaciones y contextos. Las prácticas pedagógicas en museos enriquecen el capital cultural de los futuros docentes y promueven el desarrollo de su sensibilidad y de sus experiencias estéticas. El propósito es que el docente se convierta en usuario habitual y autónomo y que advierta que el museo es más que una exhibición. Es parte del proceso de formación.

El aula como respuesta a necesidades de diseño reales

María Laura Spina [UP]

La asignatura Comunicación y Diseño Multimedial II se ubica dentro del eje central de la carrera Diseño Gráfico. Esta asignatura, durante el período 2018/2019 formó parte del Programa Trabajos reales para Clientes reales. El proyecto profesional puntual y muy focalizado es el diseño de un sistema de identidad visual para la ciudad de Vicuña, Chile. Se busca la integración de todos los conocimientos teórico-prácticos del alumno durante la carrera para dar respuesta a una necesidad real de un cliente real. Se busca obtener, de este modo, respuestas creativas e innovadoras con un alto perfil.

La práctica docente, desafíos para el aprendizaje continuo

Graciela Tayara [Instituto Nuestra Señora de Luján]

Dentro de las líneas de acción de la Dirección del Instituto Nuestra Señora de Luján, para el curso lectivo 2018, uno de los desafíos prioritarios que nos planteamos, constituyó el poder “identificar estrategias que posibiliten el trabajo interdisciplinario, planificando proyectos juntos”. El logro de este objetivo implicaba la reflexión de todos, como profesores, respecto al propio rol docente y la potencialidad de instrumentar cambios en la planificación de las actividades para lograr aprendizajes y posicionarnos desde el equipo directivo liderando pedagógicamente el Proyecto Institucional.

La Práctica Docente... un gran desafío

Enzo Martín Vieyra [UNSL]

La siguiente experiencia surge del espacio de la Práctica IV correspondiente al 2º año de la formación de Profesores en Educación Especial de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de San Luis. Podemos decir que es la primera asignatura del plan de estudios que introduce a los alumnos en la problemática didáctica, integrando la relación teoría-práctica, a partir de las experiencias que realizan los alumnos en escuelas primarias del medio y brindando el espacio para la reflexión sobre su propia práctica.

21 de MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.

1. ENTORNOS DIGITALES

MARTES 21 de MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.

1.[E] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B3]

Mis alumnos los nuevos docentes

Daniela Campal [Colegio Grilli]

El trabajo fue realizado por alumnos de segundo año del Instituto Grilli donde los mismos se ubicaron en el rol docente, como agentes multiplicadores al nivel primario. Mi trabajo fue guía y supervisión a las propuestas que los mismos desarrollaron para concientizar desde su lenguaje y conocimientos cómo navegar y relacionarse en forma segura con el uso de las nuevas tecnologías.

Impresión 3D y Robótica: un ejemplo de implementación

Octavio Javier da Silva Gillig, Sebastián Calderón, Guillermo Miguel Cortez Riffel, Daniel Andrés Xutuc Monroy [Universidad Adventista del Plata]

En el año 2017, en el colegio Mare de Déu dels Angels de Barcelona, implementaron un espacio de enseñanza de tecnología que llamaron "Robética". La idea era dar clases de Robótica haciendo énfasis en ayudar a los demás. En la Universidad Adventista del Plata, en Entre Ríos, armamos una escuela de robótica en la que queremos implementar un espacio con características similares. Para eso, guiamos a los alumnos en el armado de una prótesis con impresión 3D y mostramos las características de las impresoras autoreplicables RepRap.

Mulita: un robot diseñado para incentivar la creatividad, la libertad y el pensamiento crítico

Octavio Javier da Silva Gillig, Analía Girardi Barreau, Leandro Bazan [Universidad Adventista del Plata]

Mulita es un robot educativo diseñado en la Universidad Adventista del Plata, pensado no solo para enseñar conceptos de robótica, programación, diseño y física, sino también para que los docentes que lo utilizan puedan discutir sobre las tecnologías que usan en las aulas. Con un chasis realizado con impresión 3D cuyos planos están liberados y electrónica open-source de bajo costo, Mulita busca ser útil también para la enseñanza de valores en espacios curriculares, tratando de incentivar a los alumnos que lo usen: a ser libres, creativos y críticos con la tecnología que utilizan.

Aprendiendo a transformar desechables en entretenimiento, hacemos del nuestro, un mundo más saludable

Susana Escobar, Paula Beatriz Orellano [Instituto Nuestra Señora de la Merced]

Nuestra propuesta se basa en la reutilización de materiales reciclables para crear juguetes para una sala de oncología. Los alumnos de nuestra institución en grupos crearan un modelo de cada juego que al mismo tiempo los jóvenes internados podrán rearmarlos o unirlos para formar uno nuevo. Este proyecto se llevó a cabo con los alumnos integrando las áreas Informática, NTICX, Biología, Trabajo y Ciudadanía, junto a unos procesos básicos de robótica. Como punto final una delegación de alumnos entrega los juguetes a los chicos del hospital, compartiendo un tiempo con ellos.

Creativos y Solidarios: un proyecto para aprender y servir

María del Rosario Fernandez [Huínco Mons. E. Rau]

"Un espacio en común donde puedan aprender y a la vez colaborar con otros a través de los frutos de ese aprendizaje". Dar un enfoque distinto a las prácticas de NTICX durante el aprendizaje de temas como automatización y programación, temas que están obligatoriamente en los contenidos de la materia y que a veces resultan algo difíciles de entender. Por otra parte trabajan en proyectos de aplicación comunitaria, en este punto de encuentro y tomando como eje común el uso de la tecnología, construimos materiales educativos para ponerlos a disposición de alumnos de primaria.

Tecnología para inspirar a ciudadanos del mundo

Marcos Huergo [Colegio Southern Cross]

Junto con las nuevas tecnologías y repensando el rol docente, existe un espacio para poder vivir una experiencia que implique una conexión real en un contexto con forma de red. Ofrecemos compartir experiencias de tres tipos de espacios innovadores para conectarnos entre educadores y educandos con el propósito de construir puentes entre culturas y enriquecernos a partir de distintas miradas con respecto a un mundo en constante cambio y acechado por la hipercomunicación. Agregamos sugerencias de estrategia didáctica para que los encuentros virtuales sean una ventana hacia lo diverso.

Más STEAM, que STEAM, verdadero modelo de inteligencia artificial aplicado a las ciencias

Ariel Lehmann, Nadia Ayelén Mir [Matic Soluciones Educativas]

Matic Soluciones Educativa presenta un modelo de Ciencias, Programación, Sensorización y Robótica diseñado para los niveles primario, secundaria y terciario que potencia el desarrollo de las competencias en el desarrollo de modelos de ciencia y programación. Poniendo foco en más 6 lenguajes de programación diferentes y 60 sensores diferentes que permiten trabajar, al mismo tiempo o separado, proyectos de robótica y experimentos de laboratorio. Abordaremos el mundo de la robótica educativa ligado a conceptos como huertas, maquetas, huracanes, laberintos y muchos más.

Interação dialógico problematizadora na gestão da modalidade de cursos a distância

Liziany Muller, João Juliano Monteblanco Castro, Juliane Pappasqui Marchi Da Silva [Universidade Federal de Santa Maria]

Foi conduzida investigação ação durante interação dialógico problematizadora com objetivo de apontar desafios na coordenação de cursos na modalidade a distância na UFSM Brasil. Os dados foram analisados a partir das atividades de estudo individuais e colaborativas e respostas dos participantes à pesquisa de avaliação. Foram problematizadas atribuições por compartilhamento de experiências de sucesso, levantamento de situações-problema, reflexões e planos de ação. Concluiu necessidade de capacitação continuada de coordenadores para expansão, democratização e interiorização do ensino com qualidade.

Desafios para implementação de uma interface para criação de um repositório digital para podcast

Tiago Saidelles, Leila Maria Araujo Santos, Cláudia Smaniotto Barin, Nathalie Assunção Minuzi [Universidade Federal de Santa Maria]

Os repositórios digitais apresentam-se como peça-chave para o processo de comunicação disseminação do conhecimento, oferecendo novas oportunidades para o compartilhamentos das informações, uma vez que proporcionam visibilidade, armazenamento e a recuperação dessa informações de maneira rápida e organizada. Este estudo objetiva compreender quais os principais desafios e potencialidades da implementação de uma interface intuitiva para o usuário proporcionando a utilização dos repositórios digitais para podcast como ferramenta facilitadora no processo de construção do conhecimento. Desse modo, a pesquisa trata-se de uma revisão bibliográfica realizada no Catálogo de Teses e Dissertações da Capes e uma análise das interfaces dos principais repositórios brasileiro, com caráter exploratório, cujo resultado servirá como embasamento para o desenvolvimento do layout da interface que será incorporada ao repositório.

Primera competencia de robots de Santa Cruz

Mauro Ziehke

El presente trabajo describe y analiza la primera competencia de robots en la Provincia de Santa Cruz desarrollada en diciembre de 2018 en Zimatech Escuela de Robótica, Santa Cruz. Participaron quipos de varias escuelas de nivel medio y las actividades se organizaron en torno a las siguientes categorías: Desafío Laberinto, Desafío Penales, Demostraciones, Actividades libres (fuera de competencia).

MARTES 21 de MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.

1. [F] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B4]

El trabajo colaborativo-cooperativo en el aula y los talleres transformacionales como estrategias didácticas en el Nivel Superior

Carina Pérez Dib [Instituto de Formación Docente Continua S.L.]

Este artículo parte de la experiencia vivenciada en el espacio curricular "Instituciones educativas", del Profesorado en Ciencia Política (Instituto de Formación Docente Continua, San Luis). Se ha propuesto como dispositivo didáctico "El Trabajo colaborativo y cooperativo y la realización de talleres transformacionales". Hemos considerado el concepto de Disposición Novóa (2009) considerando que la (pre) disposición no es natural sino construida, siendo una posición con fuerte sentido cultural. La dimensión emocional también se encuentra presente y es posible considerarla como una estrategia significativa para el logro de nuevas experiencias de aprendizaje significativo en la formación docente.

Objetos de Aprendizagem como ferramenta para uma educação criativa

Josiane Bertoldo Piovesan, Lubia Telma Garcia Wustrow Souza,

Ana Maria da Luz Schollmeier, Francisco Nilton Gomes de Oliveira [Universidade Federal de Santa Maria]

O presente trabalho objetiva discutir a partir da literatura vigente sobre os novos métodos de ensino para a Educação Profissional e Tecnológica, se utilizando da importância dos objetos de aprendizagem como uma ferramenta importante no que concerne esses novos métodos que podem ser utilizados em sala de aula. Isso se faz importante, uma vez que, a tecnologia avança diariamente, ocupando os vários espaços que são utilizados pelas pessoas, inclusive a sala de aula. Esta imersão, de certo modo, impulsiona os professores a fazerem uso de recursos digitais.

Conectándonos para un mundo mejor

Silvana Camicero [Escuela Técnica 33 Fundición Maestranza del Plumer]

Las nuevas tecnologías a través de sus herramientas de comunicación sincrónicas y asincrónicas nos permiten conectarnos con chicos de otras partes del mundo para atender a los Objetivos de Desarrollo Sostenible incluidos en la Agenda Educativa 2030 entendiéndolos desde una perspectiva intercultural que permite a los alumnos relacionar problemáticas locales que impactan globalmente. En esta presentación trabajaremos con diferentes herramientas tecnológicas y mostraremos diferentes usos áulicos aplicados como parte de proyectos de colaboración global para desarrollar habilidades del siglo XXI.

Diploma Dual: Desarrollando Habilidades que Trascienden Tiempo y Espacio

Michelle Laura Kort [Belgrano Day School]

En Belgrano Day School alrededor de 100 alumnos de secundaria participan en un programa de educación virtual internacional que les permite adquirir una variedad de habilidades y recibir un diploma oficial de High School de EEUU junto a su Bachillerato Nacional Bilingüe. Durante la presentación se explicará el funcionamiento general del programa, sus beneficios y aprendizajes claves, y el modo en el que el mismo está alineado, tanto con el modelo educativo de nuestra institución, como con la dirección en la que se está moviendo la educación a nivel mundial.

El smartphone, Victorinox Digital: redes sociales en el aula

Sergio Magallanes [Facultad de Ciencias Sociales UNICEN]

Una de las especies tecnológicas naturalizadas por los jóvenes es sin duda el "smartphone" el cual establece una simbiosis son las redes sociales digitales. Este ambiente tecnológico se presenta como una posibilidad de expandir el ecosistema educativo y permitir la incorporación de actores no incluidos en los espacios áulicos tradicionales, configurando un escenario multicultural de características colaborativa e interactiva a escala global. En este trabajo se comparte una experiencia realizada con estudiantes de la Escuela Adolfo Pérez Esquivel de la UNICEN (Universidad Nacional del Centro), utilizando "Smartphone" como estrategia didáctico pedagógico.

Gamificación en Ciencias Sociales

Ramiro Massaro [Colegio Ward]

Los estudiantes llegan a la escuela portando su cultura y uno de los aspectos más fuertes de ella es la del video game. Desde hace décadas, los juegos digitales ocupan gran parte del tiempo de los estudiantes pudiendo, tal dedicación, ser un problema para los padres al buscar establecer límites en sus hogares. La Gamificación puede ser una alternativa educativa que pretende unir dos conceptos que no siempre suelen ser compatibles: el Entretenimiento y la Educación.

Uso pedagógico de los smartphones. La experiencia de hominizad@s

Maximiliano Peret [Facultad de Ciencias Sociales - UNICEN]

El uso de los teléfonos celulares implica una transformación de las prácticas sociales de los sujetos. En este sentido reconocemos que estos, como micro-computadoras que permiten registrar, procesar, recibir y compartir contenido por internet en tiempo real y de manera ubicua y colaborativa (Castells, 2007), deben ser parte de las prácticas áulicas. En el presente trabajo presentaremos HOMINIZAD@S, una app desarrollada en la Facultad de Ciencias Sociales (UNICEN), con el aporte de docentes y estudiantes, para el abordaje de los contenidos relacionados con el proceso de hominización.

Schoology, escenario áulico ampliado

Emmanuel Videla [Orange Day School]

Schoology es uno de los entornos virtuales de aprendizaje (LMS en sus siglas en inglés) existentes entre otros en Internet y en el que la evaluación se plantea como oportunidad, ya que el medio web está desprovisto de un imaginario de exclusión (Álvarez Méndez: 2001). En este marco, el proceso de enseñanza-aprendizaje se amplía entre estudiantes y profesores y Schoology se transforma en un escenario áulico ampliado.

Ciberseguridad en las aulas: educar sobre privacidad y seguridad

Marco Antonio Villan [Universidad Argentina de la Empresa]

El panorama de las tecnologías de la información y la comunicación se ha vuelto más complejo, además de la necesidad de estar en constante actualización este cambio de paradigma exige a los educadores en tener conocimiento de las tecnologías utilizadas por los niños, niñas y adolescentes. El desafío no sólo es utilizar y conocer las herramientas sino también conocer los entornos digitales, ser formados en ciberseguridad y ser facilitadores de contenidos didácticos relacionados con la seguridad informática en el aula.

Rediseñar las aulas universitarias en clave tecnológica

Andrea Vitola [UCES Colegio Marianista]

La realidad del nuevo milenio se define por un conjunto de cambios que afectan a la educación, al aprendizaje, a la enseñanza, a la forma de construir conocimiento y de acceder al mismo. Estos nos exigen pensar en cómo se redefinen los sujetos, cómo se transforma el saber y el acceso al mismo, y cómo debe cambiar la educación para respon-

der a estas demandas. En este contexto propongo reflexionar sobre la necesidad de una transformación de las propuestas pedagógicas en la universidad en clave tecnológica a partir de la inclusión de las mismas de manera genuina y con sentido.

2. CREATIVIDAD

MARTES 21 de MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.

2. [E] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B5]

Escape Room "La reforma"

Natalia Bas [UNL]

En un Escape Room realizado en la Escuela de Nivel Inicial y Primario de la UNL, se recuperó como tópico la Reforma Universitaria con motivo de cumplirse su centenario. Se trató de una propuesta diseñada conjuntamente por las maestras de 4º grado y las docentes a cargo del Taller de Tecnologías Digitales y fue concebida como un proyecto transversal en el que los alumnos produjeron e interactuaron con distintos tipo de tecnologías tanto clásicas (libros) como digitales (videojuegos, códigos QR y Realidad Aumentada).

Consexuate

María Sol Biondi, Rosa Curcho [Más Coraje Menos Represión]

Es un espacio donde comunicamos de manera creativa, situaciones de nuestra vida cotidiana....con el fin de generar empatía y superación. Creamos un juego llamado CONSEXUATE de Educación Sexual Afectiva. Publicamos el libro "Mas Coraje Menos represión" donde contamos nuestras historias de vida de Bulimia y Homosexualidad. Estamos finalizando nuestros dos próximos proyectos: un libro sobre abuso que se llamara "Que no quede en MI" y un juego de empatía llamado "EMPATIZATE". Juego de Educación Sexual Afectiva. Es una trivía de 71 preguntas, más un manual de instrucciones con sus respectivas respuestas. El juego contiene naipes divididos en categorías: Amor y Erotismo, Prevención, Cuerpo, Género y Debate.

Negros e negras na ciência: um estudo de caso do Ciclo de Estudos Afro-brasileiros do ano de 2018, no Colégio Técnico Industrial de Santa Maria-RS

Nara Zari Budiño, Roselene Gomes Pommer [Universidade Federal de Santa Maria]

O Colégio Técnico Industrial de Santa Maria (CTISM) foi fundado em 1967 para formar trabalhadores aptos para atuação na indústria da região central do estado do Rio Grande do sul, bem como para consertar as máquinas das ferrovias. O CTISM possui cursos profissionalizantes de nível médio e pós-médio, no caso, nossa pesquisa está centrada nos cursos do ensino médio integrado, ou seja, os alunos concluem o ensino médio, com aptidões para ingresso no mundo do trabalho e no ensino superior. No Brasil, desde o ano de 2003, o ensino de História e Cultura afro-brasileira e História da África são obrigatórios em todos os níveis de ensino no Brasil, uma lei conquistada pela luta do povo negro em prol de uma educação antirracista.

Racismo naturalizado e pouco questionado nas escolas e materiais didáticos. Nosso trabalho abordará a importância do ensino e cultura afro-brasileira, para além da história da escravidão, como uma forma de romper a ideia de que a contribuição dos negros para o Brasil, se deu apenas pela mão de obra escrava.

Hacia un análisis de las redes sociales desde la perspectiva de la Educación Sexual Integral

María Soledad Chirambero, Joaquín Méndez, Silvina Mentasti [Universidad Nacional del Centro de la provincia de Buenos Aires]

Se propone plantear una estrategia de trabajo que relacione el uso de las redes sociales con los lineamientos de la ley de Educación Sexual Integral N° 26.150. Para llevar adelante esta investigación se trabajará con estudiantes de nivel secundario de quienes se obtendrán datos respecto de las redes sociales que más utilizan para, posteriormente, abordar algunos de los ejes de la ESI. En este sentido, el recorte apunta a indagar respecto del uso y la manifestación de la violencia, la diversidad y el cuidado del cuerpo en las redes sociales que los estudiantes manifiesten usar.

Integración comunicacional multiplataforma

Daniel Gallego

El objetivo es poner en evidencia las capacidades de los alumnos actuales para manejar diferentes mensajes, en distintos ámbitos y ante distintos destinatarios, para conseguir acrecentar el valor de marca de un producto o servicio. Es un modelo que se puede aplicar tanto comercial como socio-culturalmente, potenciando iniciativas de bien público o visibilización de situaciones cotidianas que merezcan una reflexión profunda acerca de nuestro modo de reaccionar ante ellas. Este modelo es el que hoy adoptan muchas marcas para lograr empatía a partir de propósitos sociales. Se expondrá Tp's de alumnos y los explicaré a partir de la metodología utilizada.

¿Puede la educación contribuir con la erradicación del sexismo?

Inés Juárez

Nos encontramos en un momento muy particular en la educación argentina. Los cambios sociales generan cambios institucionales y de ellos se están haciendo eco los docentes que trabajan con aulas diversas integradas por alumnos provenientes de trasfondos y vivencias de las cuales la sociedad solo ofrecía silencio. El reconocimiento de las expresiones del sexismo comporta un desafío educativo en la medida que la educación debe contribuir a su superación. (Jean-Luc-Marion, 2003). El sexismo es una forma de discriminación que utiliza el sexo como criterio de atribución de capacidades, valoraciones y significados creados en la vida social y cultural, la sociedad ordena la realidad entre lo femenino y masculino, y al igual que otras formas de discriminación, tiende a encorsetar a las personas en parámetros impuestos (Morgade, 2001). Hoy las Leyes que rigen en la escuela, al igual que en cualquier otra institución, son producto de normas de carácter internacional, nacional y jurisdiccional, por ejemplo La Convención sobre los Derechos del Niño, la Ley de Educación Na-

cional, entre muchas otras (Ana Campelo y Marina Lerner, 2014). Cabe reflexionar si la educación será suficiente para erradicar estas diferencias. Intentémoslo.

¿Pensar por problemas o pensar por sistemas?

María Eugenia Luna, Diego Leonardo Veloso, Elina Carrasco De-bonis [Fundación Grilli]

En materia educativa se suceden reformas curriculares y modelos didácticos, ¿pero hasta qué punto han significado una forma diferente, creativa y efectiva de innovar en la enseñanza-aprendizaje? Los desafíos de la realidad no se presentan de manera fragmentada y disociada por asignaturas. Invitamos a explorar una propuesta de aprendizaje basado en proyectos donde dos disciplinas actúan como ejes dinamizantes de una problemática cuyo tránsito permite a los estudiantes adquirir competencias y capacidades globales, así como un alto grado de inteligencia emocional e interpersonal.

Focus: un espacio filosóficamente potterico

Matías Damian Maccaferro [Instituto Don Bosco]

Luego de recibir una misteriosa carta, la nueva generación de magos salió al encuentro de un Sujeto Oscuro que, con voz siniestra, les anuncia: Hogwarts cayó, todo lo que sabíamos hasta el momento es mentira... De este modo, nace Focus, un espacio distinto dentro de un marco cotidiano donde los ojos de los Muggles solo ven sin mirar, oyen, sin escuchar, tocan sin poder apreciar. Un lugar donde la pregunta y la indagación filosófica se transforman en una nueva experiencia de sentido, donde el horizonte se vuelve el encuentro entre los distintos miembros de las casas, donde la magia... renace.

Observatorio de Medios "Ser Adolescente Hoy" ¿Cómo configuran los medios masivos e interactivos las culturas juveniles de nuestros niños y adolescentes?

Claudio Gonzalo Peña, Mariana Paola Marino, Federico Fayad, Alejandro Ruiz [Escuela Dr José Vicente Zapata]

La propuesta es aunar criterios pedagógicos y didácticos para el análisis de medios desde el marco metodológico del "observatorio de medios", ya que esta mirada posibilita concebir a los medios no sólo como recursos didácticos sino más bien como objetos de conocimiento en sí mismos, o como tecnologías que influyen en los modos de ser y de estar en el mundo. La idea es construir un espacio de reflexión y de producción de mensajes a partir de la mirada sobre aquellos discursos (noticias, propagandas y publicidades) que tengan por sujetos a los adolescentes. Un observatorio es un lugar desde donde examinar atentamente algo, y por extensión un observatorio social es un lugar desde donde examinar atentamente fenómenos que se presentan en el escenario de acción de la cultura y la sociedad. Finalidad del proyecto: Consideramos relevante esta investigación dado que los adolescentes entre 12-15 años que concurren a la escuela secundaria son activos consumidores de medios masivos e interactivos (nativos digitales), lo que produce formas de mirar y reconstruir las significaciones y valoraciones sociales muy diferentes a las de los adultos de su entorno (inmigrantes digitales).

Shakespeare en el aula II

Laura Silva, Walter Sotelo [UP]

Dando continuidad a la ponencia realizada en el año 2017 sobre el choque lingüístico y cultural que implica abordar a un autor como William Shakespeare en el aula, el desafío creativo tanto para el docente como para los alumnos, los profesores autores de la presente han decidido abordar una tarea conjunta de investigación en la tarea áulica con la obra *Romeo & Julieta*. La elección del material implica una mirada adecuada para la población de alumnos de los primeros años de una carrera universitaria artística, propiciando una práctica escénica renovadora y re significante.

MARTES 21 de MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.
2. [F] De la propuesta creativa a la
creatividad pedagógica [Aula B6]

Idear Prototipar Testear: Design Thinking en el taller de Ergonomía

Nataliya Balakyreva

Ergonomía es una asignatura de enfoque práctico con un importante cuerpo teórico. El objetivo principal al enseñarla reside en promover el aprendizaje profundo. Esto sucede cuando los estudiantes pueden trabajar con problemáticas reales que le dan sentido al ejercicio y cuando el acercamiento a posibles soluciones se realiza a través de metodologías de trabajo pertinentes. Como por ejemplo, Design Thinking la cual posibilita pasar de la idea a su materialización con diferentes grados de fidelidad, permitiendo múltiples instancias de prueba y ajuste, con el objetivo de aprender haciendo.

Baldosas por la Memoria

Estela Dominguez Halpern, Tomás González Mongelós [Instituto Industrial Luis A. Huergo]

Este proyecto es transversal a todo el colegio en donde se mapearon las Baldosas por la Memoria (homenajes a la intemperie de los familiares y amigos de desaparecidos). Luego de este mapeo, realizado con las publicaciones, Baldosas por la Memoria - Barrios por la Memoria y Justicia del Instituto Espacio para la Memoria (2011), lo cruzamos con Registro Unificado de Víctimas del Terrorismo de Estado - Ruvte - Ministerio de Justicia y Derechos Humanos - Secretaría de Derechos Humanos y Pluralismo Cultural. El objetivo de ese cruce fue dar vida a la categoría Vidas Robadas. Los alumnos armaron curvas matemáticas, por barrio de la Ciudad de Buenos Aires, en donde se ve, la edad de la persona desaparecida y cuántos años hubiese vivido. Las curvas se visualizan y se ve que, por ejemplo, en el Barrio de Almagro, de las baldosas allí mapeadas, se "robaron" 2879 años de vida.

Reserva Ecológica Costanera Sur 2030

Estela Dominguez Halpern [Instituto Industrial Luis A. Huergo]

El objetivo de este proyecto, es mapear plantas nativas que se encuentran en la Reserva Ecológica Costanera Sur. Vamos a realizar una simulación de cómo sería la Reserva en el 2030, investigando

la complejidad de las diversas variables que la circundan. En este proyecto, nos proponemos trabajar con grupos de estudiantes de 1er año y 2do del Ciclo Superior Computadoras, sumando un grupo transversal llamado Jóvenes Ecologistas. Comenzamos hace dos semanas con la capacitación.

¿Qué se necesita para ser un diseñador exitoso?

Martín Fridman

En esta exposición se explicita qué necesita un estudiante para ser un profesional eficiente y eficaz, cuáles serán las aptitudes que deben ser valoradas y puestas sobre la mesa de trabajo diaria, tratando en todo momento de correrse de los estereotipos que afirman que para ser diseñador sólo hay que saber dibujar, vivir colgado a la computadora todo el día, leer poco y estudiar menos, y así obtener un título universitario sin esforzarse mucho. La premisa de establecer una estrategia de pasos para llegar a un fin es el momento en el que al estudiante interesado en ingresar en este camino, se le brindan una serie de "consejos no pedidos": mandamientos nacidos de anécdotas o hechos cotidianos de trabajo recogidos de la experiencia propia que pueden ser trasladados a la vida áulica universitaria, para que sus primeros años en la carrera no sean un valle de lágrimas ni una corona de espinas.

Sala de aula invertida como ferramenta no processo de ensino de um curso técnico em contabilidade

Lubia Telma Garcia Wustrow Souza, Leila Maria Araujo Santos [Universidade Federal de Santa Maria]

O presente trabalho objetiva relatar experiências vivenciadas ao longo do estágio supervisionado obrigatório do Programa Especial de Formação de Professores para a Educação Profissional e tecnológica da Universidade Federal de Santa Maria – Brasil. O relato traz os desafios enfrentados e superados com a introdução de metodologias ativas de ensino, com destaque para a sala de aula invertida, que tem como foco a aprendizagem centrada no aluno, colocando-o como protagonista de seus processos educativos. A experiência relatada ocorreu em uma turma com alunos entre 18 e 60 anos de idade, no primeiro semestre letivo do curso noturno de contabilidade, em uma escola pública estadual de nível médio, conveniada ao programa. A motivação para utilizar uma metodologia diferenciada daquela vivenciada pelos alunos surgiu por perceber que em um mês de aulas ministradas, os educandos mostravam-se desinteressados e dispersos em relação aos conteúdos propostos. Então, a metodologia de ensino para trabalhar uma disciplina técnica, foi mesclada com princípios da sala de aula invertida, buscando utilizar enredos específicos do material didático disponibilizado com a antecipação da leitura de pequenos textos e a inserção de vídeos curtos e recortes de reportagens.

Aprender con Sentido: Aprendizaje basado en Objetivos de Desarrollo Sostenible

Melina Ignazzi [Escuela Normal Superior N°4 "Estanislao Severo Zeballos"]

En 2015, las Naciones Unidas reunió a líderes mundiales y creó los

Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), diecisiete metas que los ciudadanos debemos alcanzar para 2030 si queremos sostener nuestro modo de vida. Desde hace años enseño Inglés con la metodología "Aprendizaje basado en proyectos" y con integración de tecnología. Durante 2018, cada proyecto anual de mis diferentes grupos se basó en un ODS, para así aprender la materia con TIC y con sentido pedagógico, social y global.

Museonautas

Lorena Mariana Incarbone [ISFA]

El presente proyecto propone compartir experiencias y nuevas ideas en relación a la difusión y protección de nuestro Patrimonio Cultural y Natural, compuesto por profesores de diferentes disciplinas, museólogos, estudiantes de museología y turismo. El proyecto persigue los siguientes objetivos: Generar un espacio de estudio y evaluación de nuestro patrimonio creando así acciones que fomenten la apropiación de nuestra identidad cultural; Complementar el uso de distintas de fuentes de información disponibles (arqueología, historia, etnografía y etnohistoria americana) para comprender momentos históricos y situaciones actuales; Generar un espacio de debate y reflexión sobre el patrimonio cultural y su difusión; Implementar herramientas de análisis para cada clase de texto y fuente y potenciarlas con el uso de las Tic's para el trabajo en el aula.

Experiencias proyectuales disruptivas en un contexto artístico

Alejandra Macchi, Ester María Bonomo [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño UNMdP]

Presentamos la aplicación de modelizaciones particulares de experiencias didácticas desarrolladas en un contexto de enseñanza proyectual y que se presentan como disruptivas desde una concepción sinérgica y multimodal construyendo un espacio de síntesis e integración que le permite asumir un rol protagónico en la construcción del aprendizaje. Centramos su aplicación en el contexto artístico tanto desde la enseñanza como desde la producción objetual a partir de operaciones formales de transformación morfológica operando sobre las estructuras portantes de plano para transformarlas al espacio tridimensional. Exploramos como impacta la proyectualidad en su complejidad didáctica como estrategia de enseñanza fuera del eje disciplinar arquitectónico observando sus potencialidades estratégicas en contextos de aprendizaje diversos.

Intervención didáctica con un juego de mesa sobre microorganismos

Luciana Rojas [Universidad Nacional de Mar del Plata]

Se evalúa la adecuación de un juego de mesa, diseñado para trabajar los contenidos de microbiología, como herramienta didáctica, tanto en el aspecto cognitivo como emocional, con maestros en formación. Se tomó como punto de partida el juego Gut Check: The Microbiology Game, y fue reelaborado por biólogos y microbiólogos modificando gran parte de los contenidos. En este ámbito existe un largo camino a recorrer respecto a las concepciones alternativas que existen in-

cluso en el profesorado, por ello son importantes las intervenciones didácticas que motivan a los alumnos, favoreciendo el aprendizaje y la adquisición de habilidades y destrezas científicas.

Formulación de proyectos con enfoque en Innovación Social

Nayibe Solarte Cerón [Universidad Minuto de Dios - Centro Regional Pasto]

A partir del uso del Design Thinking, se trabaja en las aulas del diplomado de Innovación Social de UNIMINUTO Pasto con herramientas creativas que ayudan a descubrir necesidades latentes dentro de comunidades y que sirven como retos para el diseño de propuestas, prototipos y proyectos con enfoque social. Estos enfoques brindan soluciones creativas encaminadas a la innovación centrada en la persona para la mejora de su calidad de vida. Se trabaja en el liderazgo comunitario y la gestión de la ciencia, la tecnología y la innovación, contribuyendo a la mitigación de problemas regionales.

Creando Puentes en la Escuela Secundaria

María Eugenia Vivaldo [Inst. Ntra. Sra. del Pilar]

Desde hace tres años la escuela desarrolla un proyecto institucional que responde a la interdisciplinariedad y transversalidad de contenidos y asignaturas para mejorar los aprendizajes de nuestros estudiantes y de esta forma romper con el esquema fragmentado de contenidos por materias y modelos de enseñanza tradicional por una educación inclusiva e integral. Crear puentes para garantizar continuidades y no rupturas, desde la práctica escolar diaria, en todos los espacios institucionales y con todos los actores que la componen: docentes, alumnos y familias.

MARTES 21 de MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.

2. [G] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B7]

El valor de la palabra. La comunicación que construimos todos/as

Mónica Beltrán [INADI]

El INADI impulsa desde la Coordinación de Comunicación Estratégica y Prensa, acciones integrales que convoquen a la población a reflexionar sobre el valor de la palabra y a pensar el lenguaje como una herramienta contra la discriminación. Para ello, produjo 7 manuales con recomendaciones para las/los periodistas, brindó capacitaciones a comunicadores/as y medios de CABA, Buenos Aires, Santa Fe, Misiones, Jujuy, Chubut, Tucumán y La Pampa y realizó un curso virtual con más de 300 inscriptos de todo el país, Chile, Uruguay y Colombia.

Proyecto 'Vot@r'

Silvia Breiburd

'Vot@r' se implementó en la materia 'Política y ciudadanía' respondiendo a las características idiosincráticas y cognitivas de la generación Z: sus rasgos globales, visuales, digitales y su comportamiento en las redes como hacktivistas y prosumidores de información. El proyecto consistió en la preparación en equipos de tutoriales que

capacitaran a los cursos inferiores como futuros votantes y brindó una plataforma para empoderar a los estudiantes a una participación cívica responsable en su comunidad. 'Vot@r' permitió a los alumnos aunar la adquisición de contenidos curriculares con el ejercicio de habilidades del siglo XXI como el trabajo colaborativo, la creatividad y el pensamiento crítico.

Comunidad de aprendizaje: la innovación a través de la práctica reflexiva docente

Vanina Campos, Cecilia Echaburu Dutren [Belgrano Day School]

La escuela representa una comunidad de aprendizaje, por eso, el colegio Belgrano Day School creó a partir del año 2016, espacios de encuentro docente para repensar la práctica cotidiana de forma colaborativa a través de una rutina de: estudio, discusión, revisión y retroalimentación aplicada. De esta manera, se logró enriquecer la cultura institucional bajo la modalidad blended learning. La conformación de la Comunidad de aprendizaje ya consta de tres ediciones y representa un camino de ida que enriquece el proyecto educativo de la escuela.

Creatividad en la Atención. Un gran desafío para los publicitarios

Ariel Khalil [UP]

Tomar Conocimiento como parte del proyecto Integrador de clase, de la relevancia de la utilización y desarrollo de elementos creativos que devuelvan la entidad e importancia perdida, que ha tenido a lo largo de la Historia, el empleo de la multiplicidad de Canales aplicados a la función de la Comunicación de Marcas. Como objetivo Secundario, se relaciona su desarrollo, con el Objetivo de profundizar la dinámica e interés de la clase y los estudiantes. La estrategia se basa en la Investigación de Escritorio y de Campo aplicado al análisis del efecto y correlación que puede poseer el desarrollo creativo, en la ampliación de los canales de comunicación, ante la concentración de la atención producida por los dispositivos móviles. La estructura de la Investigación es grupal con exposición individual. El método utilizado es Focus Group y Encuestas servidas en el canal digital. El debate final se orienta al aporte de los asistentes acerca de la relevancia del proyecto.

Herramientas de Aprendizaje Colaborativo: Producciones Transmediales en Nivel Secundario como estrategia de aprendizaje colaborativo

María Celeste Marrocco [Universidad Nacional de Córdoba]

La conectividad y la convergencia permiten publicar producciones pluritextuales o transmediales a prosumidores globales. Debemos entonces orientarnos a formar ciudadanos capaces de producir y abordar textos multiplataforma de manera reflexiva y crítica. Compartiremos un proyecto que busca dar respuesta a esta situación y estimular la creatividad y confianza en sí mismos, concretando proyectos transmediales de tipo ficcional y documental que se extienden en diferentes plataformas a partir de la producción íntegra por parte de los estudiantes.

Innovación y Creatividad en el aula orientadas al Marketing

Daniel Narváez Paredes [Universidad Minuto de Dios - Centro Regional Pasto]

En las clases de mercadeo de UNIMINUTO Pasto se pasa de la teoría a la búsqueda de estrategias innovadoras y creativas que permitan vivenciar actividades propias del marketing dentro del aula, con el fin de entender no sólo la teoría, sino también las reacciones sociales, culturales, sensoriales y emocionales de los públicos que permiten al estudiante experimentar e involucrarse directamente con acciones de la mercadotecnia (scent marketing y experience marketing), logrando comunicar y entregar valor a productos o servicios.

La Práctica Profesional como espacio de reflexión

Cristina Perez, Hugo Rolando Baigorria [UNVIME]

En el 2018 fueron acreditados los profesorados de educación primaria e inicial por lo que se están comenzando a implementar en la sede de la ciudad de Justo Daract de la UNVIME. Los planes estudios plantean como espacio curricular común la "práctica profesional e investigación educativa" con una propuesta de formación con distintas dinámicas: clases teóricas, talleres de lectura, clases simuladas y charlas con directivos y docentes del medio y estudios de casos. Se decidió trabajar desde un enfoque profesionalizante, es decir, un aprendizaje experiencial que acerque al alumno al mundo del trabajo desde la metáfora "la escuela viene a la universidad", plantear situaciones de aprendizaje los más reales posibles, es decir, un aprendizaje significativo, vivencial, problemático y creativo. Si bien estas carreras son muy jóvenes, debemos brindar a los futuros docentes propuestas prácticas y herramientas que permitan un proceso analítico y sistemático que contiene conceptos teóricos y prácticos, como también una proyección permanente para la transformación de la realidad en que le tocará actuar.

Ciclo de Debates em Administração: aproximando teoria e prática

Talita Posser, Roger Wegner, Vânia Costa [Universidade Federal de Santa Maria]

O Ciclo de Debates em Administração é um projeto de extensão que busca desenvolver ações que possibilitem um espaço de debate e reflexão sobre boas práticas administrativas, responsabilidades socioambientais e globalização, de forma a garantir a interação entre acadêmicos, docentes e comunidade externa. O projeto teve início em 2014, com a realização de palestras com administradores, empresários, egressos do curso de administração que atuam tanto na iniciativa pública quanto privada, afim de promover a troca de experiências e sanar as curiosidades dos discentes da UFSM.

Estrategias para la prevención en Salud desde la Educación no formal

María Inés Formosa, Ayelen Rosales, Eliana Lorena Champer, Renzo Coloma, Aldana Seguro [Museo de Patología - Facultad de Medicina UBA]

El objetivo fundamental de esta propuesta se centrará en mostrar la

capacidad de vinculación de públicos infantiles a un espacio en particular dentro de la Universidad de Buenos Aires: El Museo de Patología de la Facultad de Medicina. Desde sus inicios en el año 1887 éste se caracteriza por ser un museo científico-técnico con orientación histórica educativa, que desarrolla sus actividades en el área de docencia, extensión e investigación. La oportunidad de interactuar con públicos conformados por niños de diferentes edades y transformar el Museo en una "sala de juegos" nos permite transmitir conceptos de prevención y educación para la salud.

El método científico aplicado al coolhunting para la detección de insights y la toma de decisiones en negocios

Jesica Tidele

En la materia Técnicas de Investigación se propone a los alumnos que a partir de la utilización del método científico aplicado al coolhunting trabajen para detectar insights que colaboren en la toma de decisiones empresariales. El objetivo es que los alumnos realicen una propuesta innovadora y creativa que agregue valor al negocio logrando adquirir una visión holística del negocio y elaborando estrategias que promuevan un desarrollo sostenible. "Volt!: una experiencia Phygital sustentable para el mercado wellness coaching" propone a partir de la metodología de detección de insights, analizar al consumidor desde diferentes perspectivas logrando elaborar una propuesta de valor.

Taller de Oratoria: La Voz en Acción

Luciana Gabriela Tripodi

Es un taller que brinda las herramientas básicas de Comunicación para perder el miedo hablar en público. La dinámica es intensiva y se propone ser un espacio de aprendizaje en donde cada participante entrena su Voz con ejercicios de respiración y dicción, juegos de improvisación discursiva, luego explora los manejos del tono y velocidades de la voz, aprende a confeccionar un esquema de discurso y finalmente expone una disertación en tres minutos. Se entrega material teórico-práctico.

MARTES 21 de MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.

2. [H] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B8]

Poéticas contemporáneas - aproximaciones estéticas a la obra propia

Aurora Mabel Carral [Facultad De Bellas Artes - UNLP]

La experiencia que comparto es el producto de los trabajos finales de la Cátedra Fundamentos Estéticos/Estética que realizamos en la Facultad de Bellas Artes de la UNLP, cuyo objetivo es analizar, a partir de los temas y textos trabajados en la cursada, distintos argumentos en torno al debate sobre el arte y la estética contemporánea. Los estudiantes, abordan su propia producción artística, reflexionando, reinterpretando e interrogando la obra de algún integrante del grupo, gestando un producto teórico final, entrecruzando conocimientos en diálogo entre praxis y teoría, legitimando la articulación existente entre ambas, vinculando el conocimiento artístico y el científico.

¿Qué nos interesa enseñar?

Julieta Castro [Nelly Ramicone]

Este trabajo indaga sobre las preguntas que los estudiantes deberían hacerse durante el trayecto educativo: ¿Qué me motiva?; ¿Cuál es mi investigación personal? ¿Qué obstáculos descubro?; ¿Qué capacidades descubro? ¿Cómo concibo a mi cuerpo?; ¿Qué consideraciones tengo sobre mí?; ¿Qué consideraciones creo que los otros tienen sobre mí?; ¿Soy suficiente para mí y para todos?

Ciencia para escuchar y descubrir

María Laura Colombo, Paula Lorena Spotorno [Colegio Grilli Canning]

En la ponencia se presentarán las producciones de nuestros alumnos adolescentes, en el marco de la Enseñanza para la Comprensión, mostrando evidencias del trabajo con tópicos, rutinas, llaves del pensamiento y mapas mentales en el área de Ciencias Naturales que nos posibilitan hacer visible el pensamiento y el acercamiento a la actividad científica en el ámbito escolar; promoviendo condiciones de trabajo más plenas, pertinentes, accesibles y viables que propicien la autoevaluación y la metacognición. Se ejemplificará como el lenguaje y los hábitos de mente son elementos fundamentales dentro de una cultura de pensamiento para generar oportunidades de un aprendizaje significativo.

Las Aulas como espacios de coworking

María Alejandra Cristofani [UP]

La innovación está presente en todos los ámbitos, y se debe estar atento a lo que las comunidades esperan de la educación media en el futuro. Si buscamos innovar en las aulas, debemos comenzar a pensar "fuera de la caja". Hablar de una educación innovadora, de una educación para el futuro, nos exige repensar a la misma no solamente como el donde el conocimiento "se imparte" sino que también puede ser es un espacio para ejercitar la creatividad, donde el trabajo colaborativo sea posible y donde también se genere y almacenen nuevos conocimientos útiles para la comunidad en general que permitan la autoformación. El coworking es un movimiento global que está apalancado en el concepto de la filosofía cooperativa. Un espacio coworking podría definirse como el espacio donde un conjunto de profesionales se encuentran. Es aquí donde el aula, como "lugar de encuentro" puede plantear la diferencia. Debemos transformarnos y ser capaces de ofrecer una clase distinta que complemente a lo propuesto por la gran marea digital que nos inunda por estos días y que llegó para quedarse. Debemos generar un valor agregado para nuestros alumnos actuales, que atraiga a otros alumnos potenciales y nos prepare para los "alumnos del futuro".

El proceso de producción en el aula

Mariela Fajbuszak Bercum

El trabajo que se presentará da cuenta de cómo elaborar estrategias pedagógicas para que los alumnos universitarios vivencien fases reales de producción profesional en congruencia con las etapas de aprendizaje. La propuesta es mostrar casos de alumnos que atra-

vesaron este proceso con éxito y dialogar acerca del proceso y las estrategias aplicadas.

Ser parte

Virginia Hildt [EP 14]

El trabajo con aulas heterogéneas permite incluir a todos los alumnos. Es una experiencia de trabajo realizado y que se realiza en nuestra institución, a través de talleres de ciencias y el proyecto escribir desde otras propuestas. El trabajo con paredes interactivas permite el desarrollo de aprendizajes significativos en distintos ámbitos.

Reabilitação do Clube Comercial de Palmeira das Missões **Kamila Lagomarsino**

O clube comercial de Palmeira das Missões, Brasil, é uma edificação que possui uma importância histórica para a população da cidade devido aos grandes bailes e carnavais realizados no local. Atualmente o local se encontra em estado precário devido seu estado de abandono e má conservação. Com a importância do patrimônio cultural arquitetônico para a cidade, o projeto se refere a uma reabilitação que traga o seu antigo uso para a atualidade bem como um local adequado para promover a cultura e entretenimento para a população de forma inovadora e tecnológica.

Aprendizaje colaborativo para el adolescente, una mirada fuera del Estrés Universitario

Alejandro Horacio Lanuque [Garbarino Enred.ar UADE]

El paso del colegio a la universidad suele ser todo un suceso para los adolescentes, para algunos puede ser vivido de manera natural y, para otros, percibido como una situación que se presenta llena de ansiedad. Dicha ansiedad es producto de los altos índices de competitividad que se muestran tanto en el sistema socioeconómico actual, como por cuestiones familiares y factores intrauniversitarios. La educación con enfoque Competitivo trae aparejado un alto grado de estrés en los estudiantes de secundario que aspiran a entrar a las universidades.

Metodología artística para la comunicación haciendo uso de los tejidos

Marcela Cristina Morán Quintanilla

Se trata de un método innovador y alternativo que busca facilitar el aprendizaje con el fin de potencializar todas las capacidades creativas y reflexivas de los estudiantes universitarios. El objetivo es lograr que el estudiante, tenga un acercamiento con la formación lúdica, artística y de diseño que le permitan abrir espacios a la interiorización. Está enfocado principalmente al desarrollo de la Comunicación Visual de forma innovadora y alternativa, partiendo del estudio y práctica experimental a través de la elaboración de tejidos básicos en telar de tapicería u otros telares portátiles.

Los colores de la agricultura marplatense

Cris Moyano [Instituto Superior de Formación Técnica N°151]

Proyecto aporta innovación tecnológica de articulación entre el sector

textil de la economía popular y la agricultura familiar. Se busca generar un sistema de obtención de colorantes a partir de los desechos fruto-hortícolas, para aplicarlos como tratamientos superficiales en materiales textiles. Este proceso genera nuevos productos sustentables que permiten fortalecer y generar trabajo sustentable en la economía social y alimentan la cadena de valor sostenible en la economía popular con una impronta de identidad local que resulta de la paleta de colores obtenida de la agricultura local.

Celebrar la Memoria: Lectura y creación para no olvidar

Alejandra Raccuia [EESO N° 429 M. Vecchioli]

Se expone aquí una experiencia de lectura, escritura y representación teatral, protagonizada por jóvenes de 5to año C, de la Escuela Vecchioli (Rafaela), a partir del abordaje de la novela "La respiración violenta del mundo" de Ángela Pradelli. Estos/as jóvenes, después de la lectura compartida de la obra y de participar en la presentación de dicha novela por parte de la autora, escribieron el guion colectivamente mediante un drive, llevaron a escena la propuesta teatral "Reflejos de verdad", mediante diversos recursos tecnológicos, y la compartieron en distintos espacios de la comunidad, para celebrar la memoria colectiva.

3. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA

MARTES 21 de MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.

3. [D] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B9]

C.O.M.U.N.I.C@r

Silvia Breiburd

La organización escolar refuerza en su estructura y en cada rutina institucional resabios de prácticas que debemos modificar para verdaderamente transitar hacia una nueva identidad de 'la escuela que tenemos' a 'la escuela que necesitamos'. Esta propuesta demuestra formas de re-diseñar prácticas tradicionales como el acto escolar o la comunicación institucional familia-escuela bajo una mirada generacional, en busca de ampliar los espacios de transformación educativa. #ActosEscolaresSustentables #RelaciónFamiliaEscuela #Liderazgo3.0 #Creatividad.

La comunicación y la construcción de la identidad institucional

Jorgelina Chale [Ministerio de Educación]

El proceso de comunicación interna plantea el desafío de comprender sus mecanismos de funcionamiento entre los actores. Se realizará un abordaje que destaque la importancia de la comunicación como proceso de intercambio interactivo que involucra a toda la institución y, según sean sus características, puede favorecer o dificultar la conformación de identidades, equipos de trabajo, de proyectos colectivos, además del establecimiento de una cultura colaborativa. Es considerada como un instrumento de la gestión estratégica, su influencia sobre la toma de decisiones, la gestión curricular, el trabajo

en equipo entramando con la cultura organizativa que define identidades y modos institucionales.

Comunicación efectiva en las instituciones

Susana Kunzi [Ayudar a Aprender]

Es necesario comunicar bien para ser efectivo. El primer paso es aprender a Escuchar. Muchos de los conflictos suceden porque no escuchamos, o creemos haber escuchado y no tenemos en cuenta la interpretación de lo escuchado. Goleman (2002) nos dice: "... la escucha verdadera, por el contrario, me obliga a sintonizar con sus sentimientos, permitiéndole expresar lo que tenga que decir, de un modo tal que la conversación sigue el rumbo que ambos decidimos..." (p, 125).

Diseñando experiencias de realidad aumentada con docentes de inglés

María Laura García [ISP Joaquín V. González]

La inclusión de realidad aumentada en la clase de inglés ofrece oportunidades que antes eran impensadas. Ahora al momento de planificar una clase es posible usarla para transformar los espacios, explorar nuevos mundos y diseñar experiencias interactivas para los alumnos/as. Sin embargo, también presenta desafíos al momento de crear contenido, pensar usos significativos y desarrollar actividades que promuevan las habilidades del SXXI. En este trabajo presentaremos la experiencia de los talleres para futuros docentes de inglés de "TIC aplicadas" y "Diseño de Materiales" del nivel superior.

Una experiencia de diseño de señalética en la EP N°18

Romina Massari, Luisina Cairnie [Escuela de Arte Xul Solar]

La necesidad de una institución educativa y los saberes de otra motivaron una articulación colaborativa a través de una práctica innovadora que trascendió el espacio áulico. En la EP N°18 de Junín coexisten en un mismo edificio el nivel educativo primario y el secundario, generando contratiempos en el uso y tratamiento de los espacios comunes. Un marco de acuerdos de convivencia realizado por los niños de primaria fue llevado al plano visual por los alumnos de Comunicación de Diseño Gráfico de la Escuela de Arte Xul Solar a través una señalética diseñada para ese ámbito y uso específico.

Proyectos con identidad. Una experiencia de investigación para la edición virtual de investigaciones por estudiantes de arquitectura y diseño industrial

Pablo Mastropasqua [UNMdP FAUD e ISFT 151]

Trabajamos la búsqueda de identidad en la proyectualidad latinoamericana. A partir 2017/18 propusimos realizar una publicación virtual/impresa de una temática escogida por los estudiantes con un pasaje del tema por cuatro geoculturas (mundo mesoamericano, andino, amazónico y pampeano) y a través de 5 períodos históricos marcados por su contexto político, social y económico (pueblos originarios, colonia, repúblicas, modernidad y contemporaneidad). Este recorte temporal y espacial nos permite una aproximación comparativa de los procesos de diseño.

Tutor virtual: Experiencias y posibilidades comunicacionales

Gisela Mariel Muñoz, Paula Cecilia Morello, Anamy Otero

En materia de capacitaciones virtuales a docentes se identifica al tutor como una figura clave. Si bien no se trata de un actor nuevo dentro de los entornos virtuales educativos del país, sí puede afirmarse que su función se encuentra aún en una etapa inicial que avanza hacia su consolidación. Revisar las interacciones comunicacionales que genera y promueve, es un camino posible para analizar las particularidades de su rol en la actualidad.

Orientación vocacional virtual: un puente entre los recursos y proyectos ocupacionales

Sonia Olmedo, Aldana Neme [Rizoma Consultora y UNLa]

Rizoma Consultora se dedica a acompañar procesos de cambio y desarrollo tanto vocacional como laboral. Hemos desarrollado dispositivos de orientación vocacional y ocupacional, a nivel virtual. Los mismos constan de una primera instancia de mentoría individual mediante una plataforma online en la que el consultante puede acceder a materiales de trabajo e intercambiar videos y audios con su Orientadora. Luego, se pasa a una segunda instancia grupal (también virtual) en la que se le brinda soporte para diseñar su plan de transición laboral/profesional o elaborar su proyecto independiente.

(Ex-In)clusión Funcional

Julio Manuel Pereyra [PIEH]

El presente trabajo trata sobre Comunicación Institucional y servicios de Atención al Público con Neurodivergencia y Diversidad Funcional (discapacidad). Además aborda la problemática desde otros lenguajes, imágenes, Call Centers y analfabetismo digital. Promueve ideas de alto impacto para perfiles de usuarios neuroatípicos.

Simulador para la Inclusión Social y Laboral

Nelba Quintana [Colegios Eccleston]

En este trabajo describimos los procesos y habilidades cognitivas que se ponen en juego en el simulador en línea propuesto como recurso educativo inclusivo para personas con pérdida auditiva que utilizan prótesis (audífonos e implantes cocleares).

Educación en medios para la formación de estudiantes de grado en comunicación

Pamela Vestfrid, María Victoria Martín, Sebastián Novomisky [FPyCS, UNLP]

En un mundo hiperconectado, donde abundan las fuentes de información tanto de satisfactoria como dudosa calidad, cambian el concepto de intimidad y las prácticas que los sujetos deben desplegar online, ya sea como consumidores o productores de saberes. Por eso, la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata (FPyCS, UNLP), habilitó en 2014 un espacio formativo para brindar a los estudiantes del ciclo superior del Profesorado y la Licenciatura en Comunicación Social, herramientas teóricas y prácticas que posibiliten adquirir destrezas frente a los nuevos entornos digitales.

MARTES 21 de MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.
3. [E] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B10]

Diseño B learning con profesores interdisciplinarios

Shaila Alvarez [Universidad Autónoma de Querétaro]

La presente exposición da cuenta del proceso de formación, deformación, construcción y deconstrucción de un grupo de docentes que colaboran desde perfiles interdisciplinarios en la creación de ambientes virtuales, cuyo propósito es diseñar 4 módulos de Inglés mediante aula invertida, tomando como metodología de enseñanza AICLE en el aula. Relata las brechas en competencias digitales y pedagógicas con las que se trabaja y cómo logran articular esfuerzos para impulsar la línea del conocimiento del alumno. Como resultados, se presenta el diseño de 2 módulos para la EA de la lengua inglesa.

Estrategias pedagógicas creativas: nuevos sentidos en las producciones comunicacionales con inclusión tecnológica

Mariana Bavoleo [UP], *Yamila Albuixech*, *Valeria Dima*

Las producciones comunicacionales creativas (blogs, fotorreportajes en redes sociales, campañas de publicitarias y juegos interactivos) interactúan de forma directa con los alumnos, están ancladas de forma clara con los contenidos, se conectan con formatos tradicionales y desde ahí interpelan de forma innovadora al presente. Las tecnologías propician una oportunidad para innovar en la construcción de nuevas estéticas comunicacionales y artísticas en tanto sean incorporadas con nuevos sentidos pedagógicos. Se presentarán tres proyectos interdisciplinarios que son fruto de un equipo docente.

Identidad(es) y géneros en (de)construcción: Subjetividades políticas y profesorado de Educación Física

Martiniano Blestcher [Instituto de Enseñanza Superior Paraná]

A partir de las experiencias de articulación académica dentro de la carrera del Profesorado de Educación Física del Instituto de Enseñanza Superior de Paraná, desde proyectos de investigación sobre problemáticas de género y masculinidades en el ámbito disciplinar y diferentes espacios de formación, se construyeron dispositivos y dinámicas para la (de)construcción de la identidad institucional a partir de la consideración de los estudiantes como sujetos políticos, en orden a las dinámicas internas de vinculación y sus prácticas profesionales situadas.

Interdisciplina: una mirada holística para aplicar las TIC al aula

Alejandra Buso, *Sabina María de Luján Bozikovich* [Escuela Superior de Comercio. Universidad Nacional de Rosario]

Educación en el siglo XXI es todo un desafío. Los cambios en la educación, la revolución tecnológica, el docente que no es el único portador del saber y el alumno apático por el contexto escolar. El trabajo interdisciplinario, requiere de compromiso y disposición de docentes que construyan un marco teórico colaborativo donde, distintas disciplinas, se vinculen, dependiendo unas de otras. Se aplicarán términos me-

todológicos, ideológicos y conceptuales inherentes a los estudiantes.

Resolución de problemas y creatividad: el pensamiento computacional en la escuela

Silvana Cataldo, *Mariela Silvano*, *Sandra Grinberg* [Consultora educativa Learning Team]

Para trabajar el PC en la escuela, es importante poder desafiar a los estudiantes, involucrándolos en la resolución de algún problema: resolver la situación en la que se encuentra el personaje de una historia que estábamos contando; describir procesos que les sean cotidianos; crear juegos cuyas reglas tengan que pensar ellos mismos. Todos estos procesos pueden ser divertidos, los invitarán a hacerse preguntas y a buscar respuestas, a ser curiosos, a no conformarse con la primera respuesta ni con el primer fracaso, a aprender de los errores, a perfeccionar procesos que llevaron a una primera solución para optimizar tiempo, esfuerzos, materiales, etc. Todas estas habilidades requerirán, además, de la adquisición de conocimientos de áreas específicas pero ya no como el primer y único objetivo, sino como herramientas que necesitarán para aplicar en la resolución del problema.

Formación de tutores tecnológicos

Nahuel Gonzalez, *Ana María Lojkasek* [UTN]

Se trata de un programa virtual para acercar la tecnología y democratizar el conocimiento a través de una red de referentes comunitarios. A partir de un curso virtual, inicial y gratuito se introducen las tecnologías sobre la inclusión trabajando sobre accesibilidad, comunicación y autonomía. La propuesta contempla el relevamiento y oferta de recursos tecnológicos para cada comunidad y el intercambio en foros.

Educación Técnica y el aprendizaje basado en la evidencia

Claudio Alejandro López [Escuela Técnica 4]

En esta ponencia se expone una propuesta pedagógica de construcción de herramientas de generación de instancias de debate y consenso, bajo procesos de investigación y diseño de modelos llevados a cabo por los alumnos con datos empíricos y actividades en contextos reales. La experiencia educativa se desarrolló dentro del marco conceptual del análisis socio-técnico, con una visión no ingenua de la tecnología, la que por sí misma no resuelve ningún problema sino es mediante la mutua interrelación y construcción de los actores y sistemas sociales donde se despliega.

Tecnologías de la Información aplicadas al aprendizaje-entrenamiento del Tenis

Fabían Maffei

Las tecnologías son productos culturales (Burbules, 2001) que, atraviesan nuestras prácticas y transforman la manera en que interactuamos. Esta presentación no pretende ingresar al amplio mundo de la tecnología en el deporte sino, divulgar herramientas de IT como Big data, Internet de las Cosas e Inteligencia artificial, para ponerlas a disposición de entrenadores y educadores que enseñan y preparan en la práctica amateur. Se elige el tenis por ser un deporte que adopta

tecnologías innovadoras y las trasfiere rápidamente para su implementación en escuelas deportivas y para “player-weekend”.

La Comunidad educativa en la Era Digital

Rocio Santarcieri [Clubes TED Ed]

La comunicación es un elemento central en el proceso de Aprendizaje. Los nuevos medios, las redes sociales y el multimedia, ofrecen nuevas oportunidades para fortalecer los vínculos con la comunidad, entablar conversaciones significativas con los sujetos, en especial los jóvenes, generar una identidad y ampliar el campo de acción institucional. En el taller teórico-práctico buscaremos aproximarnos a estas nuevas herramientas de forma práctica, dando cuenta del potencial que tienen y reflexionando sobre su utilización consciente.

A ilustração como recurso inovador na educação profissional e tecnológica

Marcel Santos Jacques [Universidade Federal de Santa Maria]

O presente trabalho pretende investigar a criação ou desenvolvimento de ilustrações educacionais para o ensino técnico, afim de verificar as possibilidades expressivas de comunicação de conhecimentos. Ainda tem como questão de pesquisa responder: o uso da ilustração pode contribuir para o ensino na área profissional e tecnológica? A ilustração não apenas referência o texto sobre um outro espectro, ela reflete também um modo de ver particular de quem ilustra, que coloca em seu trabalho o seu conhecimento e sua experiência sob suas técnicas.

Algunas aproximaciones para el abordaje de las propuestas de nivel inicial en clave tecnológica

Andrea Vitola [UCES Colegio Marianista]

Esta propuesta se contextualiza en el marco de la tecnología educativa como oportunidad para transformar la enseñanza abriendo nuevas puertas para acceder al conocimiento, para transformarlo y para crearlo. Este enfoque exige nuevas concepciones de enseñanza y aprendizaje para desarrollar nuevas capacidades en los alumnos.

MARTES 21 de MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.

3. [F] Dinámicas, secuencias, reflexiones

pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B11]

La aplicación del Modelo T-Pack a través del uso de Edmodo

Marcela Casale [Brick Towers College]

El modelo T-Pack (Mishra y Koehler, 2009) resulta eficaz para orientar a los docentes en la aplicación de la tecnología en el aula, para la enseñanza. A través de la plataforma Edmodo se logró estimular y despertar el interés en los estudiantes. En el caso, se utilizó con un grupo de alumnos con muchas dificultades sociales y permitió la adaptación de los contenidos. El resultado fue la mejora de la armonía en el aula y permitió experimentar la ubicuidad, el aula ampliada además de introducirlos en la metodología del b-learning, que les será útil para su futuro universitario y laboral.

Metodologias ativas não digitais como recurso didático na educação profissional e tecnológica

Janaina De Arruda Carilo Schmitt [Universidade Federal de Santa Maria]

A pesquisa se desenvolveu junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica do CTISM/UFSM, Mestrado Acadêmico, linha de pesquisa em Inovação para EPT. Objetivo Geral, estudar possibilidades de uso de Metodologias Ativas não digitais como recursos didáticos frente escassez tecnológica de uma Escola Técnica. Justifica-se por inserir Metodologias Ativas para amenizar ausência tecnológica. Foi utilizado delineamento de estudo de caso de caráter qualitativo. Os dados foram analisados através da estratégia geral baseada nas proposições teóricas e resultou que as Metodologias Ativas não digitais desempenham um papel essencial no processo para um ensino participante rompendo com métodos pouco atrativos.

“Brainify”. El juego como manera de entrenar la mente

Marisol Elorriaga [Universidad Tecnológica Nacional]

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa y muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación. Por estas razones decidimos aplicar los juegos en el aula. Hemos desarrollado la aplicación “Brainify” un juego para adquirir rapidez mental y desarrollar habilidades en los alumnos mediante ejercicios de razonamiento.

Las TICs en las Prácticas Profesionalizantes de nivel superior

Matías Igor Gutawski [Instituto Superior de Formación Integral (A-1444)]

El Instituto Superior de Formación Integral impulsa diversas ofertas educativas de nivel superior en la opción pedagógica a distancia. Teniendo en cuenta la normativa vigente, es indispensable el desarrollo de espacios de práctica profesionalizante que permitan una progresiva inserción del estudiante en el mundo laboral y ocupacional. Se describirá el modelo de trabajo aplicado en los últimos 10 años, donde las TICs se constituyen en mediadores fundamentales de las actividades formativas de los estudiantes.

Generaciones históricas y Educación Superior

Esteban Maioli [UP]

La generación histórica es un tipo de agrupamiento social adscripto cuya característica consiste en que sus miembros comparten fechas de nacimiento, y en virtud de ello, un conjunto de experiencias vitales compartidas a partir de desarrollar sus prácticas sociales en el marco de un mismo contexto sociocultural. La institución educativa de formación superior ha sufrido cambios conforme pasan los años. La ponencia expone los resultados de una investigación comparativa acerca de las representaciones sociales y las prácticas asociadas a ellas sobre la Educación Superior de la Generación Z.

(continúa en la página 38)



Viene de la página 2

de Cultura y Educación - Provincia de Buenos Aires • Divergente • Docentes en Línea • E.E.S.Nº 12 • E.E.S.O. Nº 429 Mario R. Vecchioli • Edelvives • Edtech Creators Learning by building • Educación Empoderamiento, Clinton Global Initiative University • Educación Tecnológica • Eduten Finlandia • EES Nº 2 Escobar • EESO Nº 429 Mario R. Vecchioli, Santa Fe • EESOPi Nº 3071. "La Inmaculada" • EESOPi Nº 3163 "Escuela IDEI Pílares" • Empreender na escola • EP Nº 14 • Escarabazul El Salvador • Escuela de Arte Xul Solar • Escuela de Bellas Artes Rogelio Yrurtia • Escuela de Psicología Social del Sur • Escuela Huinco Monseñor E. Rau Mar del Plata • Escuela José Vicente Zapata • Escuela Normal Superior en Lenguas Vivas Sofía Broquen de Spangenberg • Escuela Normal Superior Nº 4 Estanislao Severo Zeballos • Escuela Part. Autorizada Nº 3188 Ética Educación de Gestión Social • Escuela Técnica Nº 17 D.E. 13 • Escuela Técnica Nº 27 Hipólito Yrigoyen • Escuela Técnica Nº 4 República del Líbano • Escolitas ambulantes • ESSN 7 Nicolás Copérnico Villa Adelina • ETER Escuela de Comunicación • Facultad de Arquitectura y Urbanismo UNLP • Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño UNMDP • Facultad de Ciencias de la Educación UNER • Facultad de Ciencias Económicas UBA • Facultad de Ciencias Naturales y Museo UNLP • Facultad de Ciencias Sociales UNICEN • Facultad de Ciencias Veterinarias UNL • Facultad de Filosofía Universidad de Querétaro • Facultad de Filosofía y Humanidades Universidad Católica de Santa Fe • Facultad de Humanidades



y Ciencias de la Educación UNLP • Facultad de Ingeniería UBA • Facultad de Ingeniería UNJ • Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas UNL • Facultad de Medicina UBA • Facultad de Periodismo y Comunicación Social UNLP • FotoGebra • Fundación Grilli • Fundación Santillana • Fundación UADE • Geniateka • Egentilmente • Grilli Canning College • Grupo de Pesquisa • Il Nido • INDAE Unidad Académicas UNDEF • Innovar • INPST-UTN • Instituto Cardoso • Instituto de Educación Paraná • Instituto de Formación Docente y Técnica Dr. Pedro Goyena Bahía Blanca • Instituto Don Bosco • Instituto Glaux • Instituto Grilli Monte Grande • Instituto Industrial Luis A. Huergo • Instituto Los Sagrados Corazones Villa Huidobro (Cba) • Instituto Martín Miguel de Güemes • Instituto Milenio Villa Allende • Instituto Nacional contra la Discriminación, la Xenofobia y el Racismo • Instituto Nuestra Señora de la Merced • Instituto Nuestra Señora de Luján • Instituto Nuestra Señora del Pilar • Instituto Sagrado Corazón • Instituto Sagrado Corazón CABA • Instituto Superior de Formación Integral • Instituto Superior de Formación Técnica 151 • Instituto Superior del Profesorado N° 26 • Instituto Universitario de la Policía Federal Argentina • ISFD N° 36 UNQ • Kabuki • Klink • La Voz en Acción • Laboratorio de Tecnologías Creativas • Learning Team innovación educativa • Lluvia Oficina de Curaduría y Museología • Luz, Cámara, Inclusión • MarketiNet • Más Coraje Menos Represión • Matic • MODELBA • Museo de Patología Facultad de Medicina UBA • Museonautas • NEDUTEC • Nue-

(viene de la página 35)

EESO 429: Reformulación Curricular del Ciclo Básico

María Eugenia Marzoni, Vanina Catalina Mendoza [Escuela de Educación Secundaria Orientada N° 429]

La Escuela de Educación Secundaria Orientada Nro. 429 "Mario R. Vecchioli" presenta una propuesta de redistribución del Diseño Curricular para el Ciclo Básico como resultado de un proceso de construcción colaborativo y que se alinea con los ejes de la política educativa de la Provincia de Santa Fe. Se trata de una propuesta de concepción política y pedagógica abierta, visible y consistente con el claro objetivo de proveer herramientas que posibiliten garantizar el acceso, la permanencia y el egreso de los estudiantes concibiendo al currículum como instrumento de política plural y democrática.

Utilización de nuevas pedagogías para la enseñanza de las instalaciones en Arquitectura

Alejandro Daniel Rodríguez, Guillermo Eberhardt [Universidad Nacional del Litoral]

Con el objetivo de brindar un espacio y un tiempo que facilite el aprendizaje de contenidos y acompañe a los alumnos en la experiencia de tomar contacto y analizar las instalaciones de obras de alta complejidad; es que desde la cátedra de instalaciones 3 – FADU – UNL, organizamos un espacio de estudio Online, que denominamos "Seminario del primer cuatrimestre. Desde el punto de vista de la cátedra nos permite experimentar con estrategias didácticas innovadoras, que en algunos casos son llevadas al cursado regular de la materia. En esta última se experimentó con la estrategia de gamificación.

Aulas creativas en la escuela secundaria

Claudia Rosales, Alejandra Rosales [A C Asesoramiento Educativo]

Características actuales de la escuela secundaria. Características del pensamiento adolescente. Condiciones que propician el desarrollo de la creatividad. Entorno espacial y social. La creatividad en el aula, propuestas.

Interculturalidad y literacidad disciplinar en la escuela secundaria

Andrea Steiervalt [UdeSa]

El tema de la interculturalidad en las aulas se ubica en el cruce de los debates entre la igualdad y la diversidad en educación (Novaro, 2006) dado que es poco permeable a las transformaciones, se ha comenzado a pensar en una educación en sintonía con una sociedad plural tanto desde el punto de vista étnico como cultural. Tal es el caso de la provincia de Buenos Aires (Argentina) que, en el año 2005, inicia con el Proceso de una propuesta pedagógica para la Escuela Secundaria Básica para garantizar la terminalidad de estudios, la transición con el mundo laboral y el afianzamiento del diálogo intercultural. En dicho contexto, hemos delineado un proyecto que presentamos al Premio Clarín-Zurich a la Educación cuyo objetivo fue contribuir al logro de los desafíos de la agenda educativa del siglo XXI. Entre los resultados destacamos la valoración de las estrategias didácticas para la apropiación de prácticas lectoras y escritoras por parte de los docentes de la escuela debido a que alienta la posibilidad de transferencia del proyecto.

La experimentación como recurso pedagógico: propuestas y reflexiones en torno a la experimentación audiovisual como metodología de la enseñanza

Eleonora Vallazza [UP]

La presente ponencia abre una reflexión en torno a la experimentación audiovisual. Con el objetivo de abordar, un recorte histórico y estético dentro del campo de la producción audiovisual, se compartirá experiencias y propuestas metodológicas que abordan la temática desde el concepto de aula-taller. Partiendo de recursos pedagógicos que habilitan el cruce de contenidos teóricos con prácticos, para focalizar en el aprendizaje significativo de contenidos que forman parte de la currícula de carreras vinculadas a la imagen audiovisual.

Las dificultades para investigar en los ISFPD

Norma Itatí Velázquez [Instituto Superior 63 de Las Toscas]

Pese a que los marcos regulatorios sostienen las actividades de investigación en los ISFPD, estas no se implementan. La Ley de educación Nacional 26.206, en el artículo 72, establece que la formación docente, en tanto parte constitutiva del nivel de educación superior, tiene como función entre otras, la formación inicial, la formación continua o permanente, la investigación educativa. También hace referencia el artículo 73 ítems, c) La Ley de educación Superior 24. 521, artículo 4 ítems, c) En el mismo sentido sostiene el Decreto 798/86 de ISFD de la Pcia. de Santa Fe, cap I ítems c).

MARTES 21 de MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.

3. [G] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula 1-1]

Proyecto audiovisual: Trabajar en equipo

Néstor Borroni [UP]

Siempre se habla de trabajar en equipo, pero aquí cuando uno debe realizar un proyecto audiovisual es fundamental y tener en claro las responsabilidades de cada rol. Hacerlo aplicar a los alumnos de manera práctica es un buen modo de reforzar todo lo aprendido durante su carrera. La asignatura aplica específicamente todo lo teórico en un trabajo audiovisual real.

Repositorio de audios digitales para aulas de ELE

Tania Caballero [Universidad Federal de Santa María]

Este trabajo muestra el análisis de la implantación de TICs en las aulas de lengua extranjera español con los alumnos de enseñanza media del Colegio Técnico Industrial de Santa María (CTISM). Las aulas ponen el énfasis en la expresión e interacción oral y buscan el desarrollo de la capacidad interactiva y la creatividad de los alumnos. Realizamos diversas actividades conversacionales guiadas, grabadas con Audacity con el afán de obtener un repositorio digital de audios, posteriormente analizarlos y compararlos para verificar las mejoras en la oralidad.

Noches en la Vecchioli

Mariano Federico Corj, German Morales [EESO N°429 Mario R. Vecchioli]

"Noches en la Vecchioli" es una propuesta de la Escuela de Educación Secundaria Orientada Nro. 429 "Mario R. Vecchioli", que busca generar ese espacio de indagación y exposición [personal y grupal], teniendo como objetivo principal la producción del pensamiento artístico donde la identidad del estudiante encuentre un nuevo lenguaje capaz de producir un hecho valioso que enriquece la sociedad.

Hackeando el sistema: El desafío de elegir qué aprender

Cecilia Echaburu Dutren, María Carolina Goin

Elegir es un proceso complejo que involucra más de una habilidad además de responsabilidad. "Electivas" es un espacio semanal en el que los alumnos del Belgrano Day School pueden optar por propuestas de distintas áreas diseñadas por sus docentes en la modalidad Blended Learning. Con el objetivo de formar aprendices autónomos, los alumnos adquieren aquí un rol activo en su proceso de aprendizaje. Entran en juego la anticipación, el conocimiento de las propuestas, la selección, el trabajo colaborativo entre pares, la búsqueda de información, la resolución creativa de consignas y la comunicación.

Desmontaje y Deconstrucción

Eduardo Fernandez Villar, María Cecilia Dangelo [UNMdP]

La presente comunicación reflexiona, a partir de una experiencia llevada a cabo con estudiantes de 4°, 5° y 6° año del colegio preuniversitario A. U. Illia de la ciudad de Mar del Plata. Para ello, se proyectarán fragmentos de *Penélope en viaje* (D'ANGELO, M. C. 2018), obra de teatro que funciona como eje de la experiencia, para posteriormente comentar las características del abordaje que de ella se hiciera en las asignaturas Política y Ciudadanía, Literatura y Trabajo y Ciudadanía. Se consideran dos ejes: por un lado, el inexorable carácter 'pedagógico' del arte dramático y por otro la particular riqueza del desmontaje (entendido en términos brechtianos) como herramienta didáctica. Así pues, no se trata -o no únicamente- de considerar la vigencia de los aportes del teatro, sino más bien de constatar el modo en el que éstos pueden ponerse en práctica con los adolescentes. Intentando, por último, tornarse como el disparador de una reflexión crítica acerca de la docencia en institutos de enseñanza media.

Portfolio: diseño, discursos visuales y construcción de identidad

Magdalena Freitas

Consideramos la instancia pedagógica de portfolio como parte del discurso social constitutivo de la cultura universitaria (Angenot, 2010), donde el alumno puede narrar y argumentar sus ideas a través de diversos lenguajes. Desde una estrategia interdisciplinar, hemos incorporado el desarrollo del portfolio como herramienta pedagógica de cohesión de contenidos y fusión de lenguajes aplicados a las nuevas interfaces digitales. La experiencia a desarrollar recorre el proyecto de diseño y edición de contenidos como camino hacia la construcción del relato personal en plataformas digitales.

¿Qué pueden realmente contarnos las películas históricas del cine nacional sobre la historia argentina?

Carolina Griffero Gonzalez

Diseñadores audiovisuales y educadores son conscientes que el cine es ficción y como tal cada película brinda una idea de realidad que se sabe construida. En las películas históricas lo real aparece como una doble paradoja: por un lado, se (re)vive un tiempo imposible de experimentar; por el otro, se reproducen en el pasado inquietudes y problemáticas propias de su momento de producción. Esta ponencia propondrá distintas herramientas que permitan evidenciar y analizar críticamente esta doble paradoja, pensando al cine como recurso para el aprendizaje de la historia argentina en el aula.

Aspectos performáticos en la presentación de ideas

Marcelo Lo Pinto [UP]

Los modos actuales llevan a hacer cada vez más eficientes los modos de presentación de las ideas. En este contexto se hace fundamental un apropiado equilibrio entre el lenguaje oral, la expresión gestual, y el soporte de imágenes.

Transposiciones y mediaciones para el uso del cine en la enseñanza del diseño

Gabriela Sagristani

Reflexionar acerca de la utilización del cine como material didáctico para la enseñanza académica del diseño implica visibilizar la articulación entre el cine como objeto cultural y su llegada a las aulas no exento de tensiones y mediaciones a los fines de insertarse en el ámbito académico. Implica también considerar y poner en relación para la construcción del conocimiento nuevos consumos culturales, en donde la imagen y la visualidad prima sobre otros lenguajes. Mediados por el consumo audiovisual y a partir del análisis del actual escenario, atravesado por nuevas tecnologías, ubicuo y multiforme, nos proponemos esbozar, construir y analizar procesos de enseñanza aprendizaje en donde el cine logra transponerse al ámbito de la formación específica disciplinar posibilitando la construcción del conocimiento desde prácticas significativas y genuinas.

¡El Programa de Asignatura está Vivo!

María Isabel Savazzini [UP]

La propuesta es interrogar el estado de la programación de la asignatura y su permanente dialéctica con las prácticas discursivas ocultas (currículum oculto). ¿Qué grados de permeabilidad tiene el programa de asignatura para absorber los cambios incesantes que se producen en el aula? ¿Cómo distinguir los emergentes exclusivos de una comisión determinada de cuestiones que se reiteran y exigen que las incorporemos al programa? Desandaremos la propuesta incorporando autores que tematizan la propuesta, poniéndola en cuestión y abriendo el diálogo con los asistentes al Congreso.

El aula como escenario artístico

Luciana Stivelman

Las clases tradicionales ya no tienen lugar en los escenarios actuales

y como docentes es fundamental reinventar los espacios y crear experiencias de clases únicas. Para ello debemos contar con recursos que nos hacen de alguna manera artistas en escena, cada día es más complejo captar la atención cuando aquello que vamos a exponer ya está expuesto y resumido en internet, por ello nos queda el interés por la creación única y la experiencia de la vivencia de la clase.

MARTES 21 de MAYO | TURNO TARDE: 14:30 a 17:30 hs.

3. [H] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula 1-2]

La construcción de una comunidad virtual de aprendizaje en la formación docente inicial

Adriana Gisele Alvarez, Alba E. Coria [UNQ ISFD N°36]

El Instituto Superior de Formación Docente N° 36 José Ignacio Rucci de José Clemente Paz, Buenos Aires, cuenta con seis carreras docentes y desde 2015 utiliza el campus virtual como apoyo de las clases presenciales. En estos cuatro años se duplicó 22 veces la cantidad de aulas virtuales y un 495% la cantidad de estudiantes en el campus. Esto posibilitó la conformación de una comunidad virtual de aprendizaje en la formación docente inicial. En este trabajo se describe esta experiencia.

Voces de Paz

Lorena Aux Moreno, Valentina Zarama Moreno [Corporación Universitaria Minuto de Dios]

El proyecto se desarrolla en el Centro penitenciario y Carcelario del INPEC, que busca avanzar en estrategias pedagógicas con herramientas de innovación social, que permiten mejorar los niveles de empoderamiento de las personas privadas de libertad del conocimiento en la gestión creativa de resolución de conflictos que emergen en sus respectivos contextos, en especial aquellos derivados de la propia convivencia.

El huevo y la gallina. Herramientas y objetivos

Pablo Bongiovanni [Universidad Católica de Santa Fe]

¿Qué es primero, el huevo o la gallina? ¿Primero el dominio de herramientas o los objetivos pedagógicos? ¿Se trata de crear entornos de alta disponibilidad tecnológica, o de capacitar a los docentes para que diseñen mejores proyectos en los cuales incluyan el uso de tecnologías? Ensayo acerca del núcleo duro en las tensiones propias de los procesos de innovación educativa en Instituciones del Nivel Medio y Superior, incluyendo una breve comparativa con los niveles Primario e Inicial.

Investigación con Impacto Social

Fernando Caniza [UP]

El Proyecto de Graduación es una etapa de integración y producción de conocimientos en el cierre del ciclo de grado. Desde su creación en 2007 hasta la actualidad, la agenda temática fue variando sustancialmente. Los Proyectos pasaron de ser sólo una búsqueda de inserción en el mercado (Proyecto Profesional) a incorporar, en los últimos

años, temáticas de alto impacto social: concientización (Relaciones Públicas, Publicidad), Responsabilidad Social Empresaria (Relaciones Públicas), accesibilidad (Diseño Industrial), inclusión social, sustentabilidad (Indumentaria e Industrial).

Análise histórica dos cursos técnicos subsequentes e o perfil dos docentes da rede estadual da região de São Borja

Martina Isnardo Gusmão, Thais Docki da Silva, Mariglei Severo Maraschin [Universidade Federal de Santa Maria]

A educação profissional no Brasil é de extrema importância e já houve diversas alterações e discussões. Os cursos técnicos subsequentes são importantes para os sujeitos que buscam ingresso mais rápido e de qualidade ao mundo do trabalho ou com objetivo de amadurecimento antes de ingressar na graduação se faz extremamente relevante. Pesquisou-se a educação profissional no Brasil; os cursos técnicos subsequentes como política pública; o perfil docente dos profissionais que atuam no Instituto Estadual de Educação Professor Isaías e o trabalho pedagógico na formação profissional dos alunos.

Innovar para mejorar

Fernanda Hermida, Gabriel Alfredo Gonzalez [Colegio IDRA]

El Instituto Superior de formación docente y técnica IDRA, de Mar del Plata, implementa un Plan de Mejora, fruto del trabajo desarrollado durante el 2017 y 2018. El mismo considera la innovación como uno de los ejes prioritarios para promover el desarrollo de la calidad educativa. Transformar las aulas realizando experiencias y proyectos con estudiantes activos, trabajando con temáticas significativas y de modo colaborativo; abordando el currículum prescripto de forma interdisciplinaria; incorporando un recorrido de formación complementaria que impacte de forma real en el presente y el futuro profesional, constituyen las principales líneas sobre las cuales se estructura esta propuesta.

Viajeros del tiempo

Ileana Ratinoff [UP]

Estudiamos movimientos, empresas y vanguardias de principio del siglo xx y las presentamos en la actualidad, como por ejemplo relanzamientos en las redes sociales. Logramos que los alumnos utilicen espacios que les interesan, incorporando los contenidos de la materia.

El entorno digital, refugio de nuestros proyectos educativos

Paula Ripoll [UP]

La problemática de desarrollar propuestas pedagógicas con recursos mínimos y resultados máximos. La falta de recursos materiales, tecnológicos y económicos nos llevan sin embargo hacia la búsqueda de herramientas digitales gratuitas que fomenten el desarrollo y la edición de contenido en forma colaborativa a través de dispositivos móviles multiplataforma. Un nuevo tipo de aprendizaje que comienza en el aula pero trasciende sus fronteras y apunta a la autonomía del estudiante en el proceso de adquirir conocimiento y desarrollar habilidades dentro de una comunidad de pares.

El impacto de la tecnología en el desarrollo de habilidades digitales

Solange Rodríguez Soifer [UBA]

En esta nueva Sociedad del Conocimiento, el cambio es la única constante. La tecnología impulsa esta vorágine a la que la educación no es ajena. En esta ponencia, se buscará indagar sobre cómo la tecnología está impactando en la educación, nuevas metodologías como la clase invertida, el aprendizaje basado en proyectos, y cómo hacer un buen uso de las TIC para poder transformar los dispositivos en herramientas de aprendizaje.

La observación en grupos de formación en modalidad a distancia

Malena Stagnaro [Esc. de Psicología Social del Sur]

En la actualidad hay una tendencia creciente a la participación en grupos virtuales tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana. Se presentará la sistematización de la observación de un grupo de formación en modalidad a distancia, sus crónicas y análisis de los emergentes. También se expondrán las hipótesis elaboradas sobre los foros de debates, en las jornadas presenciales y en las jornadas virtuales sincrónicas, así como la operatividad del Rol de Observador en relación a sus aportes brindados a la Coordinación sobre existentes y emergentes grupales potenciando su rol de co-pensor.

Uso de las TICs para la Construcción de Espacios Institucionales

Analia Magdalena Zaldua, Julieta Anahí Gatica, Camila Olguin [Colegio 13 Prof Roberto Moyano]

La educación es uno de los pilares sobre los que se cimienta el crecimiento social. En muchas situaciones los contextos limitan a los miembros de una comunidad de recibir una educación de calidad. En la actualidad, Internet y la posibilidad de adquirir aparatos tecnológicos permite disminuir las barreras existentes. Esta peculiaridad es importante para diseñar soluciones que propendan a una inclusión educativa de calidad. Presentamos una línea de investigación que aborda el diseño y construcción de espacios institucionales para evitar los inconvenientes mencionados.

21 DE MAYO | TURNO NOCHE: 18 a 20:30 hs.

2. CREATIVIDAD

MARTES 21 de MAYO | TURNO NOCHE: 18 a 20:30 hs.

2. [I] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B3]

Relevamiento de experiencias de estudiantes y docente participantes

Julieta Bentivenga [Fundación Itaú - Laborables]

En este trabajo presentaremos un estudio realizado durante tres años a participantes, en edad secundaria, de un concurso de producción de cuentos digitales a nivel regional. Desde hace tres años realizamos

encuestas anónimas, en la Fundación Itaú, a participantes que tienen como finalidad conocer el motivo de la participación, modos de producción, ayuda recibida (si es que la tienen). Este año incorporamos encuestas a profesores para conocer también sus motivaciones y que tipo de habilidades creen que se desarrollan participando de este tipo de iniciativas.

Atlas de Patología Humana 3D: Proyecto PATOMED

Leandro Miguel Bidondo, María Inés Formosa, Pablo Martín Donato, Julián Méndez, Fernando Sanz, Pablo Cosso, Víctor Gerardo Aira, Ricardo Gelpi [Facultad de Medicina - Universidad de Buenos Aires]

La enseñanza-aprendizaje de la Patología implica un reto compartido por docentes y estudiantes. La descripción de las piezas macroscópicas y su correlación microscópica resulta compleja, sumado al déficit de material cadavérico utilizado en las clases prácticas. Nuestro objetivo es generar un nuevo recurso didáctico que mejore la forma en que los estudiantes aprenden la materia, además que se transforme en una herramienta para los educadores con el fin de complementar las actividades prácticas de enseñanza vigentes. Proponemos, desarrollar un Atlas de Patología en 3D.

¿Quién ejerce el poder en un régimen federal, las provincias o la nación?

Daniela Campal, Carolina Carballo [Colegio Grilli]

Este es un Proyecto de Articulación entre las Áreas de Tecnología y Construcción de la Ciudadanía, donde logramos trabajar las características de cada provincia de nuestro país, los distintos sistemas políticos. Las producciones de los alumnos fueron plasmadas a través de la impresión 3D y utilizadas en la representación de los mismos con las provincias asignadas.

Buscar adentro. Procesos de transformación interna en etapas de aprendizaje

Pedro Chain

La idea es abandonar la práctica docente como fuente proveedora (y repetidora) de información y transformarla en una compañía durante el crecimiento de cada estudiante. Reflejar y valorar el entusiasmo y la dedicación, invitar a la acción creativa conectada con las emociones, y guiar el ejercicio de la percepción reflexiva en base a los intereses de quien aprende, son algunos de los propósitos de una docencia que busca regenerarse desde su esencia.

Matemática y su enseñanza en el modelo AIE

Paola Dellepiane [UCA]

La propuesta que se presenta se contextualiza en la unidad curricular Matemática y su enseñanza, de los profesorados en Educación Inicial y Primaria, del departamento de Educación de la Facultad de Ciencias Sociales de la UCA. Se presentarán algunas de las secuencias didácticas desarrolladas en el aula, haciendo énfasis en el aprendizaje activo, en la resolución de problemas y la relación de la matemática con el juego y las rutinas de aprendizaje, bajo un modelo pedagógico

innovador que tiene a la enseñanza inclusiva y efectiva basada en aptitudes como paradigma central.

La pre Producción de un programa de TV

Mariana Minsky [UP]

Se llama pre-producción de un programa de TV a la etapa comprendida desde la concepción de la idea hasta el primer día de grabación o emisión al aire. Es por ello, que en la materia Producción de TV, los alumnos aprenden los conceptos teóricos de esta disciplina con el fin de poder volcarlos a la práctica hacia la finalización de la cursada. Se enseña por qué el trabajo de la pre-producción es fundamental para asegurarse y determinar las condiciones óptimas de realización de todo proyecto audiovisual. Suele ser la fase mas larga, y compleja de todo el proceso de producción. En el aula, los estudiantes se desempeñan como alumnos-productores, donde trasladan lo aprendido a un proyecto concreto que ellos mismos realizan desde cero, es decir desde la concepción misma de una idea, pasando por cada una de las etapas hasta su realización final. En esta primera etapa, aprenderán que la toma de decisiones en función del producto televisivo que desean realizar repercutirá directamente sobre las etapas subsiguientes del proyecto. Cada paso emprendido será evaluado en relación al objetivo último: la concreción de un programa de televisión. Desde el punto de partida a la meta final. Ya han dado el primer paso.

Oficinas interdisciplinarias presenciais: Relação dialógica no ensino a distância

Liziany Muller, Ivanio Folmer, Juliane Paprosqui Marchi Da Silva, Janete Webler Cancelier [Universidade Federal de Santa Maria]

Visando uma educação emancipadora voltada à população camponesa, a Universidade Federal de Santa Maria, Brasil, oferta o curso de Licenciatura em Educação do Campo, na modalidade à distância. Essa modalidade enfrenta dificuldades impedindo sua consolidação. O objetivo do trabalho foi avaliar o uso de oficinas interdisciplinares presenciais para educandos do curso. Utilizou-se a pesquisa qualitativa enquanto construção coletiva de conhecimentos e da relação dialógica. Percebeu-se que essa prática estimulou a autonomia, criatividade, colaboração e a interação dos educandos, promovendo o pertencimento no curso, diminuindo as dificuldades como a evasão, falta da relação face-a-face e a inabilidade em lidar com tecnologias.

La enseñanza de la filosofía en contextos de encierro y marginalidad

Marcos Fabián Polisena [Universidad Nacional de Córdoba]

La propuesta gira en torno del tratamiento y problematización de la enseñanza de la filosofía en distintos contextos a los de un aula convencional: en las escuelas «especiales» y en el Programa Universitario en la Cárcel. Desde antaño, diversos pensadores le confieren a la filosofía un rol terapéutico y transformador, estos dos no son excluyentes de la dimensión académica que comporta la enseñanza filosófica. Por ello, proponemos que una articulación entre ambas dimensiones, redunde en una mejora en el desarrollo de cada persona. La actividad de pensar no debe ser un privilegio.

Cooperativismo y ONG: Visibilidad y estrategias de comunicación

Valeria Suriano, Gabriela Muollo [Instituto Glaux]

Los docentes nos vemos en la necesidad de cumplir un programa y seguir la estructura de enseñanza por materias. Muchas veces los proyectos son dejados de lado porque no encajan los contenidos, los espacios o los tiempos con los docentes de otras materias. ¿Podemos pensar en un proyecto de arte y ciencias de la administración? ¡¡Sí!! Porque nos animamos a jerarquizar contenidos focalizando en lo que creemos que genera aprendizajes más significativos. En nuestra ponencia presentaremos el proyecto "Cooperativismo y organizaciones del tercer sector: Visibilidad y estrategias de comunicación", que se desarrolló en el Instituto Glaux aprovechando diversos espacios escolares.

TECLeamos

Patricia Andrea Vota, Silvia Arias [I.S.F.D. Los Sagrados Corazones]

Las TIC forman parte de la realidad social de los actores educativos, su uso en la Alfabetización Inicial, en sala de 5 años, demandó un trabajo colaborativo, materializado en el Proyecto TECLeamos, con estudiantes y docentes del Profesorado de Educación Inicial, invitando a pensar la innovación de las prácticas y cambios genuinos. Potenció la producción de conocimiento en torno al uso de TIC en la alfabetización, fomentando competencias tecnológicas para el diseño de materiales y actividades que promovieran un modelo de enseñanza activa, constructiva y participativa. Además, permitió que los futuros docentes interactuaran en escenarios reales, resignificando conocimientos pedagógicos/disciplinarios.

Autorretrato de la Educación Argentina

Tobías Yatche [Educación en foco]

La iniciativa Autorretrato de la educación argentina busca generar un retrato colectivo donde se capture la cotidianeidad de cada una de las escuelas del país. Cada docente recibe una cámara analógica para retratar junto a un grupo de alumnos su punto de vista sobre la educación. Se les pidió a los educadores que estimulen a sus alumnos con preguntas como: ¿Hay algo de tu escuela que te molesta? ¿Qué rutinas de la organización escolar transformarías? ¿Harías una reforma de los espacios de tu escuela? ¿Soñaste alguna vez con que algo no iba a estar más? ¿Qué objetos representan tu institución?

MARTES 21 de MAYO | TURNO NOCHE: 18 a 20:30 hs.

2. [J] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B4]

Tendencias TV

Adriana Badarotti [Escuela Proa Laboulaye]

Tendencias Lablulaye, es un programa de televisión dedicado a dar cuenta de los fenómenos contemporáneos de realización artística, creativa, del diseño, gastronomía, siembra y cosecha de productos regionales, cuidado del medio ambiente y todo lo que denominamos

“emergente cultural”. Pintamos nuestra aldea al mostrar el color local desde una visión global en la narración de una pequeña ciudad del sur cordobés: Laboulaye, Provincia de Córdoba, República Argentina. En este trabajo describiremos y analizaremos los procesos creativos y su impacto desde un enfoque global.

Refugio Solidario

Marcela Carrivale [EESOPi 3071]

El proyecto “Refugio Solidario” se gesta con alumnos de primer año de la EESOPi N°3071. Propone construir cucas para animales abandonados en situación de calle, colocándolas en la vía pública. Se construyen con tretrapack ya que pueden emplearse como aislamiento acústico y térmico. El objetivo de este proyecto es cuidar el medioambiente reutilizando desechos y residuos con el fin de proteger los animales de las inclemencias climáticas, como preservación y control del animal, actuando como paliativo. De esta manera se gana tiempo para buscarles hogar definitivo. Se trabajó con rescatistas y organizaciones para que cada animal sea esterilizado y vacunado.

La realización de un videotutorial (y por qué es importante que diseñadores y educadores trabajen de manera multidisciplinaria)

Carolina Griffero Gonzalez

Esta ponencia se propone dar a conocer y analizar el proceso pedagógico-creativo que conlleva la realización de un videotutorial, entendido este último como un recurso didáctico que surge del cruce entre diseño y educación. De este modo, se espera incentivar el trabajo multidisciplinario entre ambos campos profesionales en la búsqueda de nuevas soluciones pedagógicas que resulten integrales a los problemas educativos actuales.

Rediseño de tableros de juego para fomentar el interés por la matemática

Gabriel Fernando Juani, Silvia Torres Luyo [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UNL]

El proyecto tuvo como principal objetivo la generación de dispositivos lúdico-didácticos para la divulgación de la actividad científica matemática en estudiantes del nivel medio de las provincias de Santa Fe y Entre Ríos. El mismo fue un trabajo conjunto entre el Departamento de Matemática de la Facultad de Ingeniería Química y el Taller de Diseño III de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral. Como resultado se rediseñaron tableros del tradicional Juego de la Oca en torno a la vida y descubrimientos de las principales mujeres matemáticas de la historia.

O jogo digital como estratégia para o ensino da história

Luana Lopes, Roselene Moreira Gomes Pommer [Universidade Federal de Santa Maria]

O presente trabalho pretende relatar a experiência de aplicação do jogo “Quiz Digital: sociedades sambaquianas” como estratégia facilitadora para o processo de construção de conhecimentos históricos. A produção de um jogo digital para a área de História aponta para

as possibilidades de integração entre a área de ciências humanas e as áreas técnicas, como iniciação à programação, eletrônica e microeletrônica. A experiência didático pedagógica deu-se com alunos do Curso Técnico em Eletromecânica Integrado ao Ensino Médio na Modalidade Educação de Jovens e Adultos.

Uso do Google Maps no processo de ensino aprendizagem de Geografia

Liziany Muller, Valquíria Conti

O objetivo foi avaliar o uso do Google Maps no processo de ensino aprendizagem de Geografia para estudantes do quinto e sexto ano do ensino fundamental de uma escola no município de Santa Maria, RS, Brasil. Foi observado que o uso do Google Maps proporcionou uma aprendizagem dinâmica e interativa, aproveitando os conhecimentos prévios de cada estudante, permitindo relacionar conhecimentos adquiridos com o seu cotidiano, tornando mais fácil a interiorização de conceitos mais específicos, facilitando o ensino pelo uso de tecnologias digitais da informação e comunicação.

Pantallas y Cultural Digital

Claudio Gonzalo Peña, Juan Pablo Montane [Escuela Dr José Vicente Zapata]

El presente informe tiene como finalidad dar a conocer los resultados de la investigación denominada “Pantallas y Cultura Digital”. Esta iniciativa forma parte del Programa Mendoza Educa 2018 de la Escuela 4-001 Dr José Vicente Zapata, la investigación iniciada en el 2016 denominada Enredados, Conectados e Incluidos. El objetivo general de la investigación es establecer una aproximación acerca de los consumos digitales de nuestros alumnos y ¿Cómo esos consumos digitales están impactando en nuestras aulas? Esta segunda edición, concretamente, está dedicada a estudiar y analizar los consumos, vínculos y relaciones sociales de los alumnos de la Escuela Dr José Vicente Zapata, teniendo en cuenta el impacto de las nuevas tecnologías, sobre todo poniendo énfasis en las redes sociales. El trabajo de investigación se llevó a cabo de marzo a octubre de 2018. Participaron alumnos de nuestra escuela de todos los años (de primero a quinto año). La edad de los alumnos abarca de 12 a 18 años. Participaron 190 estudiantes en total. También se realizaron focus group con padres, alumnos, profesores y preceptores.

Tu lectura, tu aula, tu mundo. Mundos literarios

María Julieta Roig, María Koncurat [Centro Educativo Los Caldenes]

Una jornada de aprendizaje colaborativo. Estudiantes que seleccionan una obra literaria, la leen, analizan y plasman sus ideas resignificando el espacio áulico; transformando un mundo cotidiano en Mundos Literarios. Una comunidad educativa que forma parte en la construcción de los aprendizajes intencionales y no intencionales, en contextos formales e informales; creando nuevas oportunidades, incluyendo nuevas tecnologías, estableciendo un aprendizaje ubicuo. Un ambiente emocionalmente confiable y relaciones positivas son las claves para que los alumnos se atrevan a leer, hacer y aprender.

Plataforma digital para el Aprendizaje basado en proyectos

Rocío Santarcieri, Brenda A. Niego Appeceix [Clubes TED Ed]

Presentación del proyecto URUK, una plataforma que permite estructurar, desarrollar, gestionar y evaluar proyectos educativos basados en el modelo del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Se busca superar las barreras de implementación del APB a partir de una plataforma digital que logre sirviéndose de las metodologías ágiles y darle un marco de acción a los estudiantes en donde exploren la colaboración, gestión y autoevaluación; así como también generar un espacio centralizado en el que el docente pueda hacer un seguimiento continuo y en tiempo real del progreso del proyecto y del estudiante.

Tecnologías inmersivas en educación: juego con realidad aumentada

Silvia Torres Luyo, Mariana Torres Luyo [Universidad Nacional del Litoral]

En el marco del PI CAI+D: Diseño de juegos. La representación de la imagen en interfaces lúdicas. FADU UNL, presentamos reflexiones y avances en la aplicación de realidad aumentada en dispositivos lúdicos para potenciar la reflexión de contenidos específicos. El uso de estas tecnologías es muy nuevo en educación por lo que nuestra búsqueda es experimental y empírica. A partir de un equipo de investigadores docentes, cientíbecarios, diseñadores, realizadores 3D y programadores, desarrollamos recursos digitales para el aprendizaje buscando generar una experiencia memorable en alumnos y docentes.

El Proceso de diseño en Introducción al Diseño Industrial B

Carlos Fernando Valdez, Mario Emilio Ivetta, Marisa Cecilia Navarro [FAUD - UNC]

En esta ponencia se describen procesos y resultados del Trabajo práctico 2 propuesto por la Cátedra Introducción al Diseño Industrial B de FAUD-UNC para el dictado introductorio de Programación de diseño, en cuyo desarrollo se articulan horizontalmente diversos contenidos de materias de Nivel I de la carrera con otros específicos aportados por docentes-investigadores de FaMAF-UNC, en una experiencia interdisciplinar que intenta enriquecer la relación entre propuesta creativa y creatividad pedagógica al servicio de la formación académica en Diseño Industrial y de la producción de extensión al medio social, cultural y educativo en las ediciones del Festival de Matemática de Córdoba.

MARTES 21 de MAYO | TURNO NOCHE: 18 a 20:30 hs.

2. [K] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B5]

Expectativas e desafíos nos cursos de Gastronomía

Gabrielle Assunção Minuzi, Roselene Gomes Pommer [Universidade Federal de Santa Maria]

Este trabalho apresenta uma análise acerca das mudanças no mundo do trabalho e como as novas demandas geram novas profissões. A partir disso temos como tema de estudo os cursos de Gastronomia,

que representam um crescimento expansivo. Para realizar esta análise, utilizou-se uma análise documental dos currículos dos referidos cursos. A partir desta análise, iniciamos um diálogo acerca das características que este profissional adquire durante sua formação profissional. Com isso percebemos que existe um distanciamento entre a formação do profissional e as demandas do mundo do trabalho.

Ressignificando o alimento: Um estudo de caso com professores

Gabrielle Assunção Minuzi, Roselene Gomes Pommer, Nathalie Minuzi [Universidade Federal de Santa Maria]

Este trabalho apresenta a experiência realizada em um grupo multidisciplinar de pessoas que exercem a prática docente, com o objetivo de trabalhar questões referentes a alimentação e ao desperdício dos alimentos de maneira pedagógica. Abordou-se o alimento como um elemento cultural e seu potencial para ser utilizado como prática pedagógica em espaços de ensino. Construiu-se um momento de diálogo e troca de experiências destes professores, onde houveram reflexões acerca do alimento como um mediador das práticas pedagógicas.

De la inclusión efectiva de TIC a la virtualización de asignaturas en el nivel de posgrado

Eduardo R. Díaz Madero [UFASTA]

La docencia en el nivel de posgrado se apoya tanto en el conocimiento y experiencia del campo que se enseña, como en los recursos específicos. Profesores y estudiantes, son expertos en el campo y se posicionan en el aula desde una perspectiva de enseñanza y aprendizaje que desafía a todos. Los profesores, en relación con las TIC, oscilan entre el uso utilitarista y constructor de aprendizajes colaborativos. Pero cuando se abre la posibilidad de "virtualizar la asignatura" ¿abandonan dicho enfoque para pasar a una inclusión genuina? ¿Qué aspectos varían de sus prácticas?

Terra Indígena Guarita: Especificidades do Modo de Ser Guarani na Tekoá Ka'Aguy Porã

Graciela Gobbi Guterra, Juliane Paprosqui Marchi da Silva [Universidade Federal Santa Maria]

O presente estudo tem como objetivo geral de conhecer e compreender as especificidades do modo de ser Guarani, na Tekoá Ka'aguy Porã (Aldeia Indígena Gengibre), localizada na Terra Indígena Guarita, situada na região noroeste do Rio Grande do Sul, ocupando parte do território dos municípios de Tenente Portela, Redentora e Erval Seco. Para a realização do mesmo se propôs realizar no primeiro momento uma pesquisa com base em dados documentais de modo a se obter reflexões de obras específicas que destaque o processo histórico de formação e organização da Terra Indígena Guarita, a qual resultou numa análise descritiva dos dados. Posteriormente foi realizado um estudo de campo, com a finalidade de conhecer e entender as especificidades do modo de ser Guarani Mbyá, seus aspectos culturais, seus costumes, tradições e saberes produzidos na Aldeia Indígena Gengibre. Como técnica de coleta de dados utilizou-se observação

participante, através de visitas à Aldeia Indígena Gengibre para levantamento de dados. Assumindo como resultado concreto o conhecimento do cotidiano e os modos de vida do povo Guarani, procurando identificar, entender e respeitar as especificidades do modo de ser Guarani na Tekoá Ka'aguy Porã, incluindo suas crenças, hábitos alimentares e elementos da cultura material.

Sala de aula tradicional versus sala de aula invertida (Flipped Classroom)

Luana Lopes, Ana Maria da Luz Schollmeier, Roselene Gomes Pommer, Ricardo Machado Ellensohn [Universidade Federal de Santa Maria]

Ao longo da história observa-se que a educação sofreu poucas mudanças em relação ao modelo de sala de aula, onde há a predominância do modelo tradicional, com poucas aberturas para alternativas. Neste cenário, o presente estudo busca analisar as relações de ensino-aprendizagem que são empregados no modelo tradicional, e no modelo atualmente proposto, a sala de aula invertida (flipped classroom). A pesquisa constitui-se de análises bibliográficas e qualitativa, com dados obtidos de entrevistas com alunos e professores, que vivenciaram na prática os dois modelos educacionais.

Recursos didácticos: el uso pedagógico del teléfono celular

Laura Clarisa López Blanco [El Portal Educativo]

Informe de investigación. La muestra son docentes de nivel secundario (CABA) de distintas disciplinas que utilizan el teléfono celular como recurso didáctico en el aula. El objetivo general fue conocer la percepción que tienen los docentes respecto a las ventajas y desventajas didácticas del uso del teléfono celular como recurso didáctico. Conclusiones en base a las categorías de análisis: Experiencias didácticas, Estrategias didácticas, Ventajas y desventajas didácticas percibidas por los docentes.

Itinerarios interactivos con geolocalización y realidad aumentada en proceso de evaluación

Alejandra P. Maccagno [Colegio Santa Bárbara]

La Realidad Aumentada es una de las tecnologías emergentes que, pese a su potencial, no se usa como recurso didáctico en la enseñanza, y por lo tanto, mucho menos en la evaluación. La RA tiene un gran potencial educativo para la creación y producción de escenarios de aprendizajes interactivos, dinámicos y motivadores para los estudiantes. Este trabajo presenta una experiencia de evaluación con realidad aumentada aplicando marcadores y geolocalización, desde un enfoque de enseñanza y evaluación con metodologías activas. Es un modo de romper el concepto tradicional de evaluación con instancias diversas y pluralidad de instrumentos.

Utilización de metodologías activas de enseñanza para la mejora continua de la educación

Matheus Miller de Campos Viana [Faculdade Metodista de Santa Maria]

En la legislación brasileña, el Plan Nacional de Educación (PNE) de-

termina directrices para la política educativa en el curso del decenio 2014-2024. La mejora de la calidad educativa es una de sus principales directrices y las metodologías activas de enseñanza pueden ser utilizadas para cumplir ese propósito. La mejora continua es un proceso administrativo innovador realizado de forma incremental y enfocada. Este concepto puede aplicarse en el ámbito de la gestión educativa para lograr los resultados propuestos en el PNE.

Aprendiendo y enseñando en la NES

Paula Orellano, Silvia Susana Escobar, Romina Gisele Rivera [Nuestra Señora de la Merced]

La idea del proyecto es resaltar el trabajo colaborativo digital en el que se integran todas las áreas que se disponibles para realizar las actividades. Los dispositivos móviles forman parte de las herramientas disponibles. Existen herramientas web que nos permiten potenciar nuestras clases y los alumnos no solo aprenden los temas, sino que desarrollan habilidades para el trabajo en equipo con sus pares integrando los temas de cada área.

El público interno hoy tiene más voz

Mariana Pelliza

Con el auge de las redes sociales y los entornos digitales y la mayor participación de las nuevas generaciones, la comunicación interna tiene mucho más peso. Hoy las empresas escuchan más a su público interno y eso genera nuevas propuestas y proyectos, que acercan a los sectores de recursos humanos y comunicación en las organizaciones.

Organización de bichos mal nutridos

Agustina Riera, Jacinta Alchouron, Valeria Buggiano, Guillermo Recio, Marcelo Armella, Amelia Figueira [Colegio María de Guadalupe]

La experiencia de trabajo con alumnos de 1er año del nivel secundario destaca la importancia del trabajo colaborativo entre docentes y entre estudiantes para generar mejores aprendizajes en el área de Ciencias Naturales. La actividad implica el trabajo en pareja docente dentro del marco de la formación docente continua y en servicio del Colegio. Los logros obtenidos con la experiencia ponen en evidencia el desarrollo de competencias de trabajo colaborativo, la estimulación del pensamiento científico y de la creatividad con el uso responsable de recursos tecnológicos.

MARTES 21 de MAYO | TURNO NOCHE: 18 a 20:30 hs.

2. [L] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B9]

Bello como el encuentro entre una pala y una cuerda de guitarra en un aula

Piren Benavidez, Jose María D'Angelo, Sebastián Pasquel

Al intentar describir el surrealismo, el conde de Lautreamont menciona una relación imposible: el encuentro fortuito, sobre una mesa de disección, de una máquina de coser y un paraguas. Pero qué sucede

cuando una pala de cavar y una cuerda de guitarra realmente se encuentran en el aula? “La música te libera” fue el proyecto de luthería electrónica y animación por programación que hizo posible lo imposible; una guitarra eléctrica casera, que al sonar activa una secuencia animada en una pantalla; la excusa que reunió a un alumno que sueña con enseñar y una tutora que aprende en el proceso.

Consexuate

María Sol Biondi, Rosa Curcho [Más Coraje Menos Represión]

Es un espacio donde comunicamos de manera creativa, situaciones de nuestra vida cotidiana con el fin de generar empatía y superación. Creamos un juego llamado “Consexuate” de Educación Sexual Afectiva. Publicamos el libro “Más Coraje Menos Represión” donde contamos nuestras historias de vida de Bulimia y Homosexualidad. Estamos finalizando nuestros dos próximos proyectos: un libro sobre abuso que se llamara “Que no quede en Mí” y un juego de empatía llamado “Empatizate”. Juego de Educación Sexual Afectiva. Es una trivía de 71 preguntas, más un manual de instrucciones con sus respectivas respuestas. El juego contiene naipes divididos en categorías: Amor y Erotismo, Prevención, Cuerpo, Género y Debate.

Robótica y Pensamiento Computacional. Casos Prácticos

Cynthia Corica [JIN C Escuela N° 16 D.E. 10°]

Entendiendo que el pensamiento computacional, es una estrategia de pensamiento en la cual se identifican problemas, formulan hipótesis, diseñan e implementan soluciones colaborativamente. Aquí les presentaremos una actividad donde se pudieron observar todas estas instancias, utilizando robots de suelo; y la cual fue premiada por el Ministerio de Educación del GCBA: “Cruce de los Andes interactivo”.

Ensayo, Economía y Política

Sergio Díaz

La ponencia referirá a la producción de ensayos vinculados a la materia Ciencias Económicas y Políticas por parte de alumnos de diferentes carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación. La misma focalizará en los diferentes obstáculos que se presentan a la hora de su confección, y a la vez, dará cuenta del desarrollo de materiales de cátedra que tienen dos finalidades principales: por un lado, que los estudiantes obtengan mayores conocimientos sobre el género, y por el otro, que los alumnos tengan a disposición herramientas pertinentes para mejorar su escritura ensayística.

El uso de aplicaciones multimedia como herramienta de evaluación inclusiva

Karen Griot [Colegio La Sagrada Familia]

El proceso de enseñanza-aprendizaje va mutando y tomando nuevas dimensiones acorde a las necesidades y a la evolución de los individuos y la sociedad en su conjunto. En concordancia con ello, necesariamente también se modifican los criterios e instrumentos requeridos para evaluar dichos procesos. Los estudiantes de hoy, requieren de nuevas motivaciones para acercarse al conocimiento donde el aprendizaje no tenga como meta garantizar una aprobación,

basada en la memorización a corto plazo y un rápido olvido de este saber superficial. Por tanto lograr captar su interés para generar una verdadera comprensión del conocimiento, para que luego sean capaces de aplicar a nuevas situaciones resulta clave en nuestra tarea. El cómo lograr esto conlleva que tengan que implicarse los procesos mentales que les lleven a la comprensión de los conceptos esenciales y sus relaciones entre los mismos. Pensar y diseñar la enseñanza y la evaluación en el contexto de la inclusión considerando a los estudiantes con capacidades diferentes fue lo que me motivó a desarrollar esta posibilidad. La presente propuesta se desarrolló en dos niveles educativos diferentes en la ciudad de Mar del Plata; en secundaria básica para el área de ciencias naturales y en el nivel terciario para el profesorado de Biología.

La innovación, clave para construir futuro

Fernanda Hermida, Laura Iciar [Colegio IDRA]

La experiencia institucional se desarrolla desde el 2017 en el secundario del colegio IDRA, de Mar del Plata. Esta iniciativa surge de un proceso de autoevaluación en el que participaron 500 estudiantes, 100 docentes y padres. A partir de los resultados se planteó la necesidad de un cambio en la gestión pedagógica. Abrir las puertas a la innovación. El trabajo colaborativo, el diseño de nuevas rutas de aprendizaje basadas en ABP, la participación activa de los estudiantes en entornos presenciales y virtuales, la reorganización de los tiempos y espacios escolares y la incorporación de recursos tecnológicos definen este proyecto.

Empreender na escola: do ensino à produção

Andrieli de Fátima Paz Nunes, Fernando Itallo Minello, Luciano Amaral, Silvana Banconi [Universidade Federal de Santa Maria]

O objetivo central deste estudo consiste em estimular e desenvolver a atitude empreendedora por meio de práticas de educação empreendedora em alunos e docentes de escolas municipais de ensino básico de Santa Maria/RS/Brasil, em parceria com a Associação Distrito Vivo. Espera-se obter os seguintes resultados: gestão de inovação e criatividade; promoção da educação empreendedora e conscientização quanto à importância do empreendedorismo para a sociedade, melhora da percepção geral sobre comportamento empreendedor; e, integração entre sociedade, academia e entidades parceiras.

Experiencias de concientización desde la educación no formal

María Inés Formosa, Pamela Buasso, Amalia Candela De Luca, Uriel Gaston Langerman, Camila Anahí Pezzelato [Museo de Patología - Facultad de Medicina UBA]

Desde sus inicios en el año 1887, el Museo de Patología de la Facultad de Medicina de la Universidad de Buenos Aires, se caracteriza por ser un museo científico-técnico con orientación histórica-educativa. Desarrolla sus actividades en 3 áreas: docencia, investigación y extensión. El objetivo de esta propuesta se centrará en compartir experiencias de extensión universitaria como resorte de la educación no formal. Tomamos como desafío en esta oportunidad transformar el

mensaje museográfico en el eje de la divulgación científica desde la dimensión espacial-objetual, generando acciones de prevención de las enfermedades en la sociedad en la cual el museo está inmerso.

Método Accelium: Innovación-Juego-Aprendizaje

Exequiel Rodríguez Ezcurra [CircusEdu]

Aprender jugando! Proponemos la implementación de una metodología activa de aprendizaje basada en Juegos Digitales, a partir de los cuales los alumnos desarrollan habilidades de orden superior necesarias para el siglo XXI, tales como planificación, flexibilidad resolutive, pensamiento estratégico - crítico y creatividad. Accelium cuenta también con espacios de reflexión, donde se transfieren las habilidades aprendidas a situaciones reales de la vida cotidiana. Te invitamos a ver el siguiente video.

UP una ventana al mundo: El Aula cinética como medio de expansión educativa

Fernando Luis Rolando [UP]

Educación a las nuevas generaciones del siglo XXI presupone generar propuestas superadoras que planteen desafíos. La posibilidad de expandir el mundo de las ideas desde el espacio físico, modificando su morfología espacial, nos abre extraordinarias posibilidades para transformar una clase en una ventana al mundo del conocimiento, en donde las proyecciones y las virtualizaciones interactúan con quienes educamos. En esta presentación descubriremos como amplificar el espacio del aula de modo nunca visto, contribuyendo a expandir el conocimiento de una forma innovadora.

3. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA

MARTES 21 de MAYO | TURNO NOCHE: 18 a 20:30 hs.

3.[I] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B10]

Cuidado personal en Internet

Dario Acosta [Escuela Cristiana Evangélica Argentina]

Objetivo de este proyecto es promover el uso ético y responsable de los espacios sociales que ofrece internet en el marco de ESI. Para ello necesario conocer las conductas de los alumnos como ciber-nautas, para planificar estrategias de protección y autocuidado de ciberbullying, sexting y grooming. Nos propusimos enseñar conceptos y desarrollar capacidades para la prevención de conductas de riesgo y contribuir a utilizar internet en forma segura. Para ello recurrimos técnicas de edición digital de imágenes, texto, audio y video. Con todo ello organizamos charlas y una campaña en las redes.

Educación Emocional

María Barra [EP 72 Pedro Medrano]

El presente trabajo presenta los resultados de la aplicación de la estrategia y el uso de la Educación Emocional, en desarrollo desde 2015. La puesta en marcha de la estrategia dio como resultado un crecimiento en el presentismo y la matrícula en los cursos afectados.

Eficacia del uso de programas de neurodidáctica en el Nivel inicial con experiencias digitales: análisis de predictores neurocognitivos para la preparación escolar

Mariela Caputo

El ingreso a la etapa escolar marca el desafío de alinear las expectativas escolares del nivel, con los conocimientos y herramientas que el niño trae consigo. El objetivo de esta investigación es examinar qué habilidades neurocognitivas básicas pueden predecir el éxito escolar y de qué manera pueden estimularse estas habilidades para desarrollar la preparación escolar. Se trabajó en la intervención de programas de neurodidáctica con inclusión de tecnologías, de estimulación para preescolares, y su análisis para verificar según las habilidades que estimula cada uno, favorece con mejor eficacia el alcance del desarrollo de las necesidades que son relevantes para el aprendizaje escolar futuro. Las habilidades se asocian con el desarrollo del Funcionamiento ejecutivo, las habilidades previas a la lectura y matemática, así como también el desarrollo de habilidades neurocognitivas para la resolución de problemas y desarrollo socioemocional. Se ha comprobado que estas condiciones de preparación para la escuela impactan en el desarrollo social, en la salud mental del niño y, principalmente, en el aprendizaje de contenidos pedagógicos relevantes para el desempeño escolar futuro que influirá en su calidad de vida.

Nuevas tecnologías y el uso de las Tic en la intervención sociocomunitaria

Rosa De la Torre Vallejo [Servicio Andaluz de Salud]

Las Nuevas Tecnologías y el uso de las Tic en la intervención sociocomunitaria para el desarrollo de una asociación dedicada al crecimiento personal, la mediación familiar y las terapias antiadictivas suponen un cambio importante para personas con movilidad reducida...enfermos crónicos y discapacitados. Supone la integración y la inclusión tanto para su formación en estos campos como el acompañamiento en momentos de problemas relacionados con los temas que se trabajan. El uso de las nuevas tecnologías supone la conciliación de la vida familiar y comunitaria.

O ensino médio integrado no CTISM/UFSM: quem são seus sujeitos?

Isadora de Seixas e Souza Barrios, William Schultz, Mariglei Severo Maraschin [Universidade Federal de Santa Maria]

O projeto busca possibilitar o fortalecimento do ensino no CTISM/UFSM, a produção de dados para melhorá-los e a efetivação de ações que visem à redução da evasão. Para isso, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com os estudantes ingressantes de 2014 a 2018, para produzir e organizar os dados sobre suas características. Em 2018 organizou-se uma pesquisa para mapear a realidade dos egressos e do desenvolvimento dos cursos integrados do CTISM. Os objetivos do projeto se cumprem com o uso destes dados para a elaboração de Planos de Permanência e Êxito e demais pesquisas na área.

Cambios generacionales sobre los modos de construcción colectiva de saberes

Verónica Lescano Galardi [FD.UBA]

En las últimas décadas, los docentes hemos integrado dentro de la educación, concretamente, universitaria nuevos recursos y visiones con el fin de promover un paradigma tendiente a la inclusión en sus aspectos más variados. Los jóvenes presentan una serie de características como alumnado universitario que se basaría en propuestas en donde las tecnologías han desplazado casi por completo a los antiguos soportes de acceso a la información. El impacto más notorio de esa sustitución ha sido en el área de la comprensión de textos destacándose la disminución de aprehensión de sentidos que presentan los cursantes a la hora de analizar un discurso. No obstante, en paralelo se ha incrementado en la juventud un nuevo tipo de percepción de la realidad para la construcción de saberes colectivos que los compele a un accionar y decidir de forma continua. A través de ciertos casos llevados a la práctica reseñaremos algunos de los nuevos abordajes que hace la juventud estudiantil al tiempo de educarse y las innovaciones que ello comporta cuando pensamos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La apropiación académico-disciplinar como insumo de la delimitación temática del Proyecto de Graduación

Verónica Méndez

Este proyecto áulico de investigación patrocinado por la Universidad de Palermo busca indagar y reflexionar sobre la valoración que hacen los estudiantes del transcurso formativo y cómo ellas constituyen una apropiación disciplinar. Como inminentes profesionales, expertos en su disciplina, se miden, estudian y analizan cuali-cuantitativamente las variables que les permitan alcanzar altos estándares en la selección y desarrollo de sus Proyectos de Grado.

Experiencias en el diseño de contenidos híbridos en la enseñanza en el Nivel Superior

Lourdes Moran [Universidad de Buenos Aires Conicet]

Los docentes de la Carrera de Odontología de la UBA se encuentran incorporando en sus prácticas diversos recursos tecnológicos que evidencian grandes logros. Estas prácticas promueven, por una parte, el desarrollo de contenidos virtuales y la interactividad entre docentes, alumnos y contenidos. Y por otra parte, optimizan el tiempo presencial de trabajo al enfocar la formación hacia la integración de contenidos, la reflexión crítica, y el fortalecimiento de las prácticas. En la presente conferencia, la propuesta se orienta a compartir la experiencia de trabajo con los docentes y el equipo tecnológico en el diseño de contenidos híbridos para la enseñanza.

Escribir a través del curriculum: notas e hipótesis de trabajo

Gonzalo Oyola Quiroga

Las corrientes que proponen escribir en el curriculum presentan el problema de no categorizar teóricamente la lengua y la escritura, y tal carencia limita las prácticas del lenguaje a una dimensión instrumental. Se adelgaza así su potencial cognitivo, lo cual convoca a

repensar el objeto de enseñanza-aprendizaje desde perspectivas que devuelvan a los hechos de lenguaje su carácter de contenidos en el acto pedagógico.

Formação docente: disciplina de didática para alunos pós-graduandos em administração

Talita Posser, Bruna Bianchim, Vânia Costa [Universidade Federal de Santa Maria]

A didática na prática docente necessita ser vivenciada pelos educadores e não somente descrita como um importante instrumento pedagógico e uma condição indispensável para a garantia de uma boa educação (SANTO; LUZ, 2013). Dessa forma, o Programa de Pós-Graduação em Administração da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) oferta aos alunos de mestrado e doutorado acadêmicos a disciplina de Didática de Ensino Superior, a fim de proporcionar um ambiente de discussão quanto as novas mudanças e adaptações no ensino bem como preparar docentes e futuros docentes do ensino superior para o ingresso.

MARTES 21 de MAYO | TURNO NOCHE: 18 a 20:30 hs.

3. [J] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B11]

Digitalización de abstracciones

Fernando Acero

Los objetos digitales de aprendizaje especializados en la enseñanza matemática han irrumpido con una justificación conceptual asentada en la multiplicidad de registros semióticos activados por su manipulación. Por otra parte, padece cierta insuficiencia como vehículo eficiente de los conceptos abstractos que el mismo objeto pretende ilustrar. ¿Puede utilizarse precisamente esa insuficiencia para aumentar las oportunidades de aprendizaje? Este trabajo responde esta pregunta mediante metodología del análisis de contenido en áreas del cálculo vectorial y cálculo variacional.

Formación integral convergente, disolviendo límites en la formación técnico-científica de licenciados en enfermería

Sergio Oscar Alunni, Victoria Bustamante, Erika Herrera [Universidad de Buenos Aires]

Disolviendo límites en la formación técnico científica de licenciados en enfermería como formación integral convergente, una propuesta creativa pedagógica en búsqueda de generar y movilizar en el futuro graduado la apropiación de nuevos saberes desde una perspectiva dialéctica ensamblando pasado, presente y el futuro sociocultural mediados por el teatro para disponer mejores modos de ofrecer calidad en los cuidados en salud, relacionando la obra Tiestes de Séneca en una traducción escénica puesta en operación hacia el presente, de la mano de la trama del Director de Teatro Emilio García Wehbi.

Desarrollo y favorecimiento de las habilidades espaciales

Gustavo Colina [Universidad Distrital Francisco José de Caldas]

Como bien lo han evidenciado las diferentes investigaciones y tra-

bajos de orden superior realizados para la presente investigación, el desarrollo de habilidades espaciales resulta fundamental para los estudiantes en la medida en que les permite tener un mayor dominio de las ciencias, las matemáticas, las ingenierías y el diseño. No obstante y pese a que se ha demostrado en diferentes estudios y teorías que éstas pueden ser educables, entrenables y potenciables, su desarrollo en la mayoría de instituciones, es escaso.

Herramientas dinámicas de WIX, para plataformas educativas

Ronald Espitia [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior]

Actualmente se puede pagar sus tarifas de alojamiento, pero el uso educativo exige que sea variable en la construcción básica de la plataforma, con lo cual exige que sea rápida y mediática. Gracias a sus dinámicas visuales y de apoyo, sólo permite una navegación básica de sus herramientas, desde el servicio gratuito. Por eso hay que aprovechar sus herramientas, a que la página sea interactiva con el estudiante; por eso la explicación de sus funciones, permite el desdoble del uso adecuado para la práctica de una web dinámica, en cualquiera de sus ámbitos pedagógicos y niveles de formación.

Simulación gerencial, herramienta de enseñanza-aprendizaje del componente administrativo en ingenieros

Javier Andres Figueroa Meneses, Jully Pauliny Gonzalez Lopez [Institución Universitaria CESMAG]

La globalización sugiere la revisión de los modelos educativos y su adaptación a un mercado competitivo y mediado por las TIC. En este contexto, es necesario repensar las estrategias pedagógico-didácticas aplicadas en la enseñanza del componente administrativo en estudiantes de Ingeniería de Sistemas de la Institución Universitaria CESMAG, mediante la aplicación de simulaciones gerenciales diseñadas con base en los requerimientos de los educandos, desarrollando competencias gerenciales útiles para la formulación de nuevos emprendimientos y creación de empresas.

Gamificación en educación a distancia

Julieta Fort Villa, Guillermo Scarinci [UNL- Intec (Ministerio de Educación CABA)]

El objetivo de este trabajo es socializar la propuesta de gamificación implementada en la asignatura Videojuegos y Sociedad de la Tecnología en Diseño y Programación de Videojuegos de la oferta académica a distancia de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas de la Universidad Nacional del Litoral. El uso de técnicas de gamificación en el diseño de estrategias de enseñanza permite que el acercamiento al campo del conocimiento sea indirecto. Se propone un nuevo contexto de interacción creado en base a metáforas operantes en donde es posible establecer analogías con el campo disciplinar.

Las cosas por su nombre

Noemí Fuhrer [UP]

Las nuevas prácticas en la manera de evaluar que nos proponen en la UP para 2019, nos enfrenta como docentes a reformular ciertos cri-

terios, no sólo los de evaluación. Esta nueva metodología evaluatoria, en la que seguramente la mirada colectiva nos genere una escucha diferente, nos invita a su vez a reflexionar y actualizarnos. Estaremos sumamente atentos a las "terminologías adecuadas" que se expresen en cada examen. Propongo reflexionar en el ámbito docente para no referirnos a esta instancia con la palabra Defensa. Si no hay ataques ni peligros, entonces, no se trata de Defensa.

La Literatura como experiencia sensorial, afectiva y emotiva

Héctor Augusto Rotavista Hernandez [Colegio Norbridge]

Partiendo del proyecto digital del colegio Norbridge y enfocado en la corriente pedagógica de las inteligencias múltiples y de la metacognición, se generó una iniciativa de un plan lector que permitió a los estudiantes realizar un acercamiento al lenguaje y discurso audiovisual, periodístico y a la expresión teatral. La consecuencia fue ir "Más allá de la Literatura" con la finalidad de generar la chispa de la curiosidad para que, los estudiantes, encontraran su propia lectura a partir de un espectro amplio de obras de todo tipo y, así empezar a generar amor y gusto por la Literatura.

Proyecto de Extensión no-docente: capacitación en oficios

Justina del Valle Salas [UNLAR]

Este Proyecto nace desde la Capacitación en oficios como herramienta de inclusión social, para toda la Comunidad de La Provincia de La Rioja en forma voluntaria, solidaria y gratuita. Las Capacitaciones, están a cargo del Personal técnico y profesional de la UNLaR, en instalaciones eléctricas, instalaciones sanitarias, tabiquerías y construcción en seco, pintura de hogar y obra, mozo, poda, jardinería básica y Dibujo básico.

Serendipia, o lo nuevo bajo el sol

Valeria Tuozzo [UP]

Esta propuesta pretende reflexionar sobre la necesidad de un espacio interdisciplinario en el que su eje principal sea la creatividad. Propongo ejercitar un momento de creatividad y hallazgo en el marco del Congreso como otra forma más de formación profesional y académica. La pregunta rectora aborda la cuestión de la creatividad dentro del aula y como elemento fundamental de la práctica profesional. Se trata de una actividad taller con la consiguiente reflexión de todos los participantes.

MARTES 21 de MAYO | TURNO NOCHE: 18 a 20:30 hs.

3.[K] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B8]

Fundación Santillana.

22 DE MAYO | TURNO MAÑANA: DE 10 A 13 HS.

1. ENTORNOS DIGITALES

MIÉRCOLES 22 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

1.[G] Experiencias pedagógicas en entornos digitales

[Aula B3]

Nuevos desafíos, nuevos mundos

Valeria Baudot

Que las redes han cambiado nuestra vida, es un hecho. Mientras las nuevas tecnologías avanzan sin tregua, nuestros parámetros a la hora de diseñar, evolucionan. La información que recibimos desde las aplicaciones de nuestros teléfonos acerca de todo lo que sucede en el mundo del diseño es casi minuto a minuto. Juntos, docentes y alumnos nos vemos maravillados frente a las nuevas propuestas creativas que cambian nuestra percepción del mundo tal como lo conocíamos hasta ahora. Para esta nueva realidad: necesitamos adaptarnos y cambiar nuestras estrategias a la hora de diseñar. En nuestras aulas están los profesionales del mañana, por lo tanto es nuestro desafío como docentes adaptar el concepto de aula-taller para permitirles a los alumnos pensar en nuevas formas, crear intuitivamente y avanzar hacia nuevos programas de necesidades que conllevan nuevos desafíos. En esta oportunidad se presentará una experiencia áulica con alumnos de primer año de la carrera de Diseño de Interiores que a partir de la investigación de estos referentes vanguardistas, crean sus propias intervenciones morfológicas para adaptarse a estos nuevos mundos.

Introducción a la programación en el profesorado de Matemática

Silvina Busto, Lidia Vanesa Sena, Natalia Daiana Gomez [ISFDyT N° 24]

La propuesta atiende a la Resolución del CFE 343/18, que indica integrar los NAP de Educación Digital a la formación docente inicial. Un grupo de estudiantes investigó distintos lenguajes como Pilas Bloques, App Inventor y Scratch y les prestó a sus compañeros distintas propuestas sobre este último, organizadas en el blog <https://progscratch.blogspot.com/> donde se recopilaron las aplicaciones de contenidos matemáticos creadas con Scratch, junto con todas las descripciones, enlaces y tutoriales, necesarios para que los compañeros puedan realizar dicha actividad.

Words and Pictures

Eduardo Ernesto Cavallo [Colegio Bayard]

Vivimos inmersos en una cultura de la imagen, pero no es la imagen sino el movimiento y la interacción los que nos atraen. Nuestro cerebro ha desarrollado automatismos que se enfocan en todo lo que se mueve en el campo visual. Es la base del éxito de los smartphones, un éxito que los convierte en competidores formidables por la atención de los alumnos. Por otro lado la computadora transforma la imagen en información numérica, una arcilla para los alfareros digitales. A

través de trabajos de los alumnos mostraremos como intentamos desarrollar la creatividad enlazando la palabra con la imagen.

Diseño de interacciones virtuales significativas en matemática
Claudia Andrea López [UBA]

El acceso a los conceptos matemáticos exige viajar a través de diferentes representaciones semióticas. ¿Pueden construirse itinerarios que favorezcan y estimulen dichos tránsitos? Este trabajo responde afirmativamente y señala algunos principios de diseño de objetos digitales que se plasman en los dispositivos móviles de los alumnos. Con la ventaja de tener una realimentación instantánea, los diversos aspectos de los conceptos se integran en actividades que en simultáneo condensan los múltiples registros, que en formatos tradicionales solo se pueden obtener de manera secuencial.

Estrategias digitales inspiradoras para la reflexión e influencia cultural colaborativa

Paulo Maldonado, Leonor Ferrão [Centro de Investigação em Território, Arquitetura, Portugal]

Este artículo presenta y estimula el uso de inspaedia, la plataforma en línea para inspirar la inteligencia colaborativa e interactiva. Get Inspired es el mensaje de acción provocativo y motivador que aparece cuando los inspaediers (collaborative visual storytellers) acceden a la plataforma www.inspaedia.com. Este es el posible futuro que los inspaediers, quienes, al usar la plataforma, lo alimentan con nuevos contenidos, nuevas relaciones entre contenidos, colecciones de cosas favoritas y senderos de navegación, contribuyendo a generar, en colaboración, la inspiración (individual y colectiva).

Más STEAM, que STEAM, verdadero modelo de inteligencia artificial aplicado a las ciencias

Ariel Lehmann, Nadia Ayelén Mir [Matic Soluciones Educativas]

Matic Soluciones Educativa presenta un modelo de Ciencias, Programación, Sensorización y Robótica diseñado para los niveles primario, secundaria y terciario que potencia el desarrollo de las competencias en el desarrollo de modelos de ciencia y programación. Poniendo foco en mas 6 lenguajes de programación diferentes y 60 sensores diferentes que permiten trabajar, al mismo tiempo o separado, proyectos de robótica y experimentos de laboratorio. Abordaremos el mundo de la robótica educativa ligado a conceptos como huertas, maquetas, huracanes, laberintos y muchos más.

Enseñando mejores prácticas de consultoría a 1er año Secundaria

Gabriela Ocaño [CNBA y ESBA]

Soy docente de 1er año del Nacional Buenos Aires. Quise aplicar con mis alumnos un proyecto de investigación utilizando metodologías ágiles de desarrollo de software. Para ello trabajaron en grupo con roles asignados, que ellos mismos distribuyeron. En base a esos roles asignaron tareas, que planificaron y realizaron seguimiento PDCA. Utilizaban tablero KANBAN para visualizar avances y pendientes. Realizaban daily meetings con minutos, y al finalizar realizamos la

retrospectiva para aplicar mejora continua en futuros proyectos. Fue una experiencia enriquecedora tanto para ellos como para mí.

Desenvolvimento de uma plataforma de recursos educacionais digitais: aspectos teórico-metodológicos

Milene Peixer Loio, Francisco Fernandes Soares Neto, Roseli Zen Cerny [Universidade Federal de Santa Catarina]

Este artigo analisa os aspectos teóricos e metodológicos do processo de desenvolvimento de uma plataforma de recursos educacionais digitais, voltada para a Educação Básica no Brasil, desenvolvida por duas instituições de ensino superior federais e o Ministério da Educação. Os resultados indicam que as concepções fundamentais são essencialmente vinculadas à Teoria Crítica da Tecnologia e, como decorrência, o processo de desenvolvimento incorpora elementos do Design Participativo, buscando integrar a participação ativa de comunidades escolares na construção de interfaces e funcionalidades.

Objetos físicos para trabajar Pensamiento Computacional y Programación

Andrea Rocca [DPITE]

A fines del 2018 se aprobaron los NAP de Cultura Digital a nivel nacional. Así Programación y Robótica se convertirán en contenidos para todos los niveles educativos obligatorios. ¿Por dónde comenzar? Presentamos un juego para los primeros años (WASD) y una mariposa conductiva (Chimeleta) para todos los niveles y su aplicación en el aula.

AVE. Aulas Virtuales Entramar. Docentes para docentes

Cristina Rodrigues, Fabiana Claret [Secretaría de Educación y Empleo MVL]

Los docentes debemos incorporar a la práctica, herramientas y recursos tecnológicos, e internalizarlos comprendiendo su utilidad, como fuentes de información y generadores de conocimiento, para que nuestros estudiantes sean protagonistas. Así como cambia el modo de comunicarnos, trabajar y jugar, también cambia el aprendizaje y la enseñanza. Presentaremos AVE, Aulas Virtuales Entramar, una red de aprendizaje interactivo para educadores. Para capacitarse ubicuamente, entramando con autonomía, creatividad y colaboración, sumando conocimiento e innovación con tecnología. Esperamos acompañar la trama en estos recorridos, de docentes para docentes, alumbrando la transformación educativa desde todos los ámbitos de nuestra sociedad y de la vida.

MIÉRCOLES 22 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.
1. [H] Experiencias pedagógicas en entornos digitales
[Aula B4]

Repensar al aula como un laboratorio de ideas

Juan Pablo Baraga [Colegio Cardenal Newman]

¿Qué incluir? ¿De qué manera? ¿Qué priorizo? ¿Qué dejo de lado? La llegada de la tecnología, nos acerca no solo la posibilidad de acceder a infinidad de material, sino también nos abre la puerta a un universo

de aplicaciones de todo tipo. Todo ese material, disponible, palpable, vivo, nos permite realizar trabajos en donde el aula se transforma en terreno de análisis, comparando, ampliando, haciendo foco y también, desenfocando diferentes puntos de vista que van surgiendo a medida que avanzamos con los contenidos a desarrollar.

¿Qué realidad queremos mostrar?

Daniela Campal [Colegio Grilli]

El trabajo fue desarrollado por alumnos de segundo año del Colegio Grilli de Canning donde los mismos presentaron y compartieron una propuesta innovadora a los alumnos de primer año del nivel primario. Los mismos enseñaron a los más pequeños en qué consisten los diferentes tipos de realidad y cómo podemos recrearlas jugando y creando nuestros propios recursos tecnológicos.

Robótica educativa, clasificación, características y orientaciones pedagógicas

Marcelo Cejas [INTEC]

El diseño, la construcción y programación de robots en la escuela, se presenta como un recurso educativo innovador, que permite a los alumnos construir su propio conocimiento en una forma práctica y movilizadora, facilitando el desarrollo de habilidades que serán fundamentales para integrarse como futuros ciudadanos en la era digital. El presente trabajo tiene como objetivo describir, distintos tipos de robots para uso educativo y sus posibles implicancias pedagógicas en el segundo ciclo del nivel primario.

Propuesta pedagógica para la inclusión social de personas con discapacidad

Mabel Magdalena Grieco, Alejandra Cristina Blanco [Universidad Nacional de Rosario]

La inclusión de personas con discapacidad es más que ocuparse de la personas con limitaciones físicas, intelectuales o sensoriales a largo plazo que puedan impedir su participación plena y efectiva en las actividades diarias, se trata también de estimular a que tengan roles similares a los que no la tienen. Desde la cátedra de Laboratorio II de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Nacional de Rosario se propuso sensibilizar y concientizar al estudiantado con esta problemática invitando a la realización de animaciones que no victimicen a los discapacitados sino que fortalezcan sentimientos de correspondencia ciudadana.

Aula Invertida y currículo situado en la Educación Técnica

Fabio Diego Gabriel Guzmán [Escuela Técnica N°17 D.E. 13]

Esta ponencia describe una experiencia desarrollada en un tercer año de la Educación Técnico-profesional, con orientación en construcciones, donde se aplicó el uso de la metodología aula invertida en la asignatura de Geografía junto con una planificación de contenidos orientada a la especialización y el fomento del pensamiento divergente.

Klink: educación STEAM, robótica, artes plásticas, música y tecnología

Nicolás Larenas, Yamila Pedace [Klink]

Desarrollamos y fabricamos kits y experiencias educativas bajo el enfoque STEAM que integran ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas. Diseñamos actividades para toda la familia que invitan a la experimentación y creación, estimulando habilidades como la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

Implementación de aplicaciones y softwares en la enseñanza universitaria

Amilcar Pedro Orazzi [UNLP]

El desarrollo alcanzado por los softwares educativos y las aplicaciones para dispositivos móviles, nos ha llevado a la necesidad de investigar y profundizar en un conjunto de planteos inherentes a la manera de enseñar. La Cátedra ha diseñado una propuesta superadora planificando estrategias metodológicas afines y reformulando las prácticas educativas para la implementación de la aplicación frame design (para dispositivos móviles) y los softwares skyciv y beam. La presente experiencia se enmarca en la corriente educativa planteada por Howard Rheingold y Marc Prensky.

Tecnología educativa, incorporación de Apps al sistema educativo

Amilcar Pedro Orazzi [UNLP]

El objetivo de la Cátedra es tener una mayor gestión sobre las regularidades funcionales de las situaciones de enseñanza y ofrecer a este proceso de nuevos enfoques y formas, que nos brindan las nuevas tecnologías, la utilización de las aplicaciones para dispositivos de comunicación móviles como herramienta didáctica. En esta ponencia presentamos el planteo de la Cátedra planificando estrategias metodológicas afines y reformulando las prácticas educativas para la implementación de las aplicaciones Mal math y Math Helper Lite en las actividades áulicas.

Nuevas alfabetizaciones

Daniela Ottolenghi [Universidad de Buenos Aires]

La tecnología está teniendo un impacto en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Los nuevos dispositivos y herramientas digitales traen nuevos temas de investigación y discusión. ¿Qué debemos enseñar sobre herramientas digitales? ¿Qué debemos aprender? ¿Y de qué manera? Los niños y los jóvenes pueden usar la tecnología para diferentes propósitos, jugar, pasar el rato, buscar información, divertirse y aprender. Sin embargo, se les debe dar la posibilidad de llevar sus conocimientos al aula, utilizando las habilidades que tienen para mejorar su práctica.

El juego interactivo en las evaluaciones

Oscar Rodríguez [Instituto Sagrado Corazón]

El aprendizaje es un proceso fisiológico. Entender cómo se produce y qué zonas del cerebro se ponen en acción, nos posibilita llevar adelante herramientas que nos permitan un proceso de evaluación que

libere al alumno del estrés paralizante de la actividad evaluadora. El juego nos da esa posibilidad. El desarrollo del software Kahoot surge al estudiante en ese proceso de evaluación desde lo lúdico.

MIÉRCOLES 22 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

1. [I] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [Aula B5]

Red de Aprendizaje por CEV: Una experiencia con Grupos de WhatsApp

Eduardo Ernesto Escobar [ISFD Tobar García ISFD Albino Sánchez Barros UNLaR]

El WhatsApp(r) tiene una alta tasa de inserción en la comunidad estudiantil de la Universidad Nacional de La Rioja, y los ISFD Tobar García y Sánchez Barros, desde el año 2014. El modelo pedagógico-didáctico de Coaching Educativo Virtual -CEV- (Escobar y Martínez, 2007), demostró ser una adecuada metodología para ser aplicada en una Red de Aprendizaje sobre la tecnología de Grupos. A pesar de los problemas detectados, el 78% de los participantes considera que se cumplió con el cometido, el 69% encontró respuestas a sus dudas y el 92% acepta con agrado que los docentes participen en el Grupo.

Mundos literarios transmediados por la lectura en la era digital

Cecilia Frontera [Universidad Tecnológica Nacional]

El proyecto "Mundos literarios transmediados por la lectura en la era digital" se llevó a cabo con el fin de indagar el modo en que la inclusión de la Narrativa Transmedia -comprendida como una historia relatada a través de múltiples medios que se expande mediante el aporte generado por sus usuarios (prosumidores) en diversas plataformas colaborativas-, permitió fomentar experiencias de multialfabetización en los estudiantes de 5° Año de Artes Visuales de la E.E.S.N° 15 de la localidad de Paso del Rey, a través de la lectura de la primera parte de la saga literaria "Odio el Rosa".

Ilusiones giratorias. La Física del Fidget Spinner

Monica García Bravo [Escuela Superior en Lenguas Vivas]

Este proyecto áulico comenzó en el año 2017. En el curso 4to 4ta, en la asignatura FÍSICA de la Escuela Superior en Lenguas Vivas Sofía Broquen de Spangenberg, surgió la idea de analizar el funcionamiento desde el punto de vista mecánico de un juguete de moda conocido como Fidget Spinner. Al año siguiente, en el curso de 5to año, se retomó dicho análisis, pero esta vez desde el punto de vista óptico. Dicho proyecto fue presentado en INNOVA ese año y gana, accediendo a la Feria Nacional De Innovación Educativa, en Córdoba entre los días 26 al 30 de noviembre del 2018.

Docentes en línea: una comunidad de práctica virtual y global

María Florencia Gomez, Sandra Gargiulo [Facultad de Psicología UNLP]

La Comunidad de Práctica Virtual Docentes en línea es un proyecto de extensión universitaria de la FaHCE UNLP. Su propósito es generar y promover aprendizajes mutuos mediante intercambios colaborativos

entre un equipo coordinador y sus participantes en un espacio-tiempo global (Robertson). Comentaremos las actividades que se desarrollan en el sitio web, el blog y las diversas redes sociales que habita la Comunidad. Dadas las particularidades de los entornos sociales virtuales en la segunda década del siglo XXI, su configuración ciberespacial supone coordenadas mutantes y prácticas llevadas a cabo por individuos que poseen características knowmad (Moravec), que también presentaremos.

Implementación de la interfaz gráfica: algunas experiencias

Luis Rodolfo Lara [University National of Catamarca]

Se analiza el impacto que tiene la interfaz gráfica, indagando los elementos y el nivel de empleo y preferencias por parte de los estudiantes. Se consideran dos casos, el primero mediante la implementación de un simulador en Scratch en una clase de "Física" en el primer año del secundario de la Escuela Preuniversitaria. Por otro lado, se estudió la experiencia en la asignatura "Electrotecnia Aplicada" en la Universidad Nacional de Catamarca, donde se trabajó en un aula virtual Moodle con dos configuraciones. Proponiendo pautas en el momento de diseñar una interfaz para materiales educativos.

Ejemplo de enseñanza aprendizaje mediado por tecnología

J. Adrián Martignano [Colegio San José]

Como parte de la capacitación en Tecnologías Educativas, con un equipo de estudiantes, diseñamos, con un ejemplo, lo que nos parece puede ser un modo didáctico, participativo e integrador para el proceso de enseñanza-aprendizaje con un entorno educativo digital. Nuestro foco fue la escuela secundaria, aunque el estilo podría emplearse en cualquier ámbito de educación superior. Fomentamos la participación activa de los estudiantes desde el comienzo, con sus saberes previos y en la definición de temas y herramientas, método y criterios de evaluación, y elaboración de preguntas a ser utilizadas.

Juegos interactivos como estrategia de refuerzo en el aula

Leonardo José Pacheco Trujillo [Universidad Simón Bolívar]

Bajo los principios de libertad de cátedra y uso de las TIC's en los procesos de enseñanza-aprendizaje que promueve la Universidad Simón Bolívar, se han venido implementando juegos interactivos en plataformas como Microsoft Office (excel, Power Point), App webs y App en Android y IOS, como estrategia pedagógica en el aula. Este tipo de alternativas, permite al estudiante reforzar de una manera lúdica, dinámica e interactiva las temáticas expuestas por el docente por medio de juegos como: Hangman (ahorcado), Descubre la frase, crucigramas y quices interactivos en las Apps.

Gamificación: el juego en el aula

Inés Pizzo

Una de las tendencias pedagógicas es la gamificación que consiste en usar mecanismos típicos de los juegos en entornos de aprendizaje. El trabajo reflexiona sobre cómo la dinámica lúdica estimula y hace más atractiva la interacción del alumno con el proceso de aprendizaje. El entorno digital como aliado y la estrategia de innovación docente

en el aula universitaria. Ideas y recursos para aplicar en las clases.

Uso de Apps en el aula

Sandra Rizzardi, Laura Cazorla [UBA]

Las TICs han atravesado todos los aspectos de la vida contemporánea, proporcionando un potencial educativo para ser utilizado dentro del aula. Resulta necesario darles un sentido pedagógico, reflexionando sobre las estrategias didácticas, las competencias a desarrollar, la problemática que se debe solucionar, etc. Este trabajo reflexiona acerca del uso de las TICs dentro del ámbito universitario, centrando la atención en la utilización de Apps de teléfonos móviles. Su introducción en el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación, abre un abanico de potencialidades educativas, de cara a preparar profesionales capaces de desenvolverse en un mundo cada vez más tecnológico y competitivo.

Tecnología para la enseñanza de aptitudes en el Modelo AIE-UCA

María Isabel Salinas

La experiencia se refiere al dictado del "Taller de Comunicación II" en los Profesorados de Educación Inicial y de Educación Primaria de la Universidad Católica Argentina (UCA), carreras desarrolladas con el Modelo de Aprendizaje Inclusivo y Efectivo (AIE), centrado en la formación por aptitudes (capacidades complejas, que articulan conocimientos, habilidades, actitudes y valores). La experiencia mostrará cómo la intervención de la tecnología potencia el aprendizaje de las aptitudes previstas, describiéndose qué actividades digitales se proponen a los alumnos y qué aplicaciones y entornos se emplean como soporte para su desarrollo.

2. CREATIVIDAD

MIÉRCOLES 22 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.
2. [M] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B6]

El libro álbum pasa a la secundaria

Emilce Escudero [Instituto San Francisco Solano]

El libro álbum, obra estética tanto literaria como pictórica, es utilizado en las aulas del Nivel primario con frecuencia pero muy rara vez llega a ser usado pedagógicamente en el nivel secundario. Los prejuicios que sufre por parte de los profesores de Literatura impiden el uso de este recurso. Por una parte, es lamentable es que se prive a los alumnos de la multiplicidad de interpretaciones que posibilitan estas ilustraciones de alto valor estético y por otra parte de las interpretaciones inesperadas que generan la relación texto-imagen.

Salida de campo, estrategia pedagógica creativa: Recorriendo el Casco Histórico de la Ciudad de Buenos Aires con los alumnos de TRA II

Carla Ferrari

La Ciudad de Buenos Aires tiene numerosos edificios construidos du-

rante el siglo XVII, XIX y XX que permiten de alguna manera vivenciar los estilos históricos europeos. Estos últimos fueron vistos en la cursada por los alumnos de la materia Taller de Reflexión Artística II. A través de una visita por el casco histórico de la ciudad se introduce a los alumnos en la temática, el análisis y la comparación de los estilos. Atravesando este paralelismo, el estudiante logra incorporar y experimentar la teoría en la práctica. En el ensayo final que deben escribir estará reflejada la elección del edificio a analizar, la averiguación del marco teórico que avale la comparación histórica, además de su experiencia y vivencia personal al hacerlo. El patrimonio arquitectónico es un tema que me resulta muy interesante y, por lo tanto, es algo que se ve transmitido en mis alumnos para que puedan reconocer, vivenciar y revalorizar el patrimonio arquitectónico de Buenos Aires.

Instituciones privadas, revisen su modelo negocios

Ezequiel Gentile Montes [Instituto América del Sur]

La oferta educativa propuesta por la mayoría de las instituciones privadas radica en agregar contenido de moda a su carta de servicios. Esto ya no genera en los jóvenes padres y madres el impacto de toma de decisión sobre dónde educar a sus hijos. Hablaremos sobre como adaptar y transformar por completo el proceso educativo adquiriendo metodologías Ágiles de gestión y desarrollo de la innovación.

Pensamiento proyectual en aula de jardín, primero y segundo ciclo

Analía Girardi Barreau [FADU UBA]

Se propone un conversatorio con ejemplos sobre la enseñanza de áreas proyectuales en escuela media. En mi carrera vengo desarrollando este tipo de actividades enseñando, un área de impresión 3D, en la cual los niños aprenden a conceptualizar ideas, de productos, objetos, o, simplemente la representación geométrica en 3 dimensiones de espacios habitables (Mundos que ellos mismo logran crear y representar). La propuesta involucra el diseño universal y social, trabajando con las maestras integradoras y con todos los niños a sus diferentes ritmos de aprendizaje, apoyándose mutuamente y trabajando.

Fusión y relato

Luciana Gonzalez

Mi interés es contar una experiencia áulica relacionada con la construcción del relato cinematográfico. Se trata de que cada estudiante elija tres frames de películas que les gusten y emocionen y usarlas como punto de partida para, con los frames de otros compañeros, armar un relato grupal, una nueva historia, según los diversos parámetros de construcción formales del lenguaje cinematográfico. Apela al autoconocimiento y a la comunicación entre pares. También, la justificación de la selección y jerarquización de los frames ayuda al diagnóstico general del grupo.

Proyectos de Graduación Innovadores

Guadalupe Gorriez

La siguiente presentación responde al proyecto áulico desarrollado

en el Programa de Investigación DC. Se realiza en las materias que corresponden al Proyecto de Graduación (Seminario de Integración 1 para las carreras de grado e Investigación y Desarrollo 2 para el ciclo de licenciatura) donde los alumnos desarrollan proyectos individuales de gran alcance académico. Uno de los ejes en la elaboración de los trabajos es que presenten algún rasgo innovador. El objetivo es analizar el concepto de innovación en los Proyectos de Graduación, describir los distintos tipos de innovación y finalmente identificar su aplicación en relación a las distintas disciplinas.

Medialab: nuevas narrativas para un nuevo periodismo

India Molina, Carolina Bologna [ETER]

En el actual ecosistema de medios necesitamos explorar nuevas formas de contar historias o narrar los hechos; buscar alternativas para distribuir la información y llegar a las audiencias. ¿Cuáles son las potencialidades de las nuevas plataformas? ¿Cómo acceden los usuarios a las producciones periodísticas? En un trabajo conjunto entre docentes y estudiantes de carreras de Periodismo y Comunicación digital desarrollamos "Medialab", un proyecto para ahondar en temas con mirada periodística, lejos de la inmediatez que requieren las redes sociales y/o las nuevas plataformas pero valiéndonos de él.

La búsqueda del equilibrio como puente hacia una felicidad posible

Valeria Oreiro [Colegio Logosófico González Pecotche]

La búsqueda del equilibrio atraviesa todo lo que vivimos, externa e internamente. Los extremos son siempre perniciosos y el desafío de lograr un equilibrio dinámico se aplica tanto para el trabajo con nosotros mismos como docentes como para el diseño de proyectos interdisciplinarios para nuestros alumnos. Tomaremos como ejes las múltiples aristas que este tema propone, entre otras: el equilibrio 1) entre el pensar y el sentir 2) en el uso del tiempo 3) en la utilización de la tecnología 4) en la Naturaleza 5) en la convivencia 6) consumo consciente.

El Perfil de Egresado como eje nodal del Plan Estratégico Institucional del Nivel Superior

María Rey Chapur [ISFDyT Dr. Pedro Goyena]

Poder pensar y construir colectivamente un Plan Estratégico Institucional es un punto de partida clave para la organización de las Instituciones Educativas. Este plan, lejos de ser una hoja de ruta, se transforma generalmente en una serie de pautas que implican la selección de dimensiones a tener en cuenta en la vida de toda la institución. En esta ponencia se plantea como cambio para el Nivel Superior, que la mirada, el eje de todas las acciones de la dimensión didáctica, podría estar pautada por el Perfil de Egresado de las Carreras que se transitan y acreditan. Esta postura genera un recorrido inverso y diferente al tradicional desde el cual se construía, casi exclusivamente, un plan acorde al cumplimiento de los objetivos curriculares.

La confianza no es un cheque en blanco

Verónica Tallarico

Tomando el concepto de confianza, desde la pedagogía y la ontología del lenguaje, abordaremos este proceso complejo y también automático que se da en cualquier tipo de relación humana, haciendo hincapié en las que se dan en el aula y sus implicancias para construir vínculos, coordinar acciones y lograr mejores desempeños, tanto dentro como fuera de la comunidad educativa para evidenciar su importancia en la construcción de sociedades más igualitarias, más inclusivas y mejor preparadas para sortear conflictos sociales producto de la vulnerabilidad basada en la carencia de fe en los demás.

Recorridos audiovisuales del espacio urbano: un análisis al proyecto 'Naufragio: cancionero para caminar'

Fernanda Tusa [Universidad Técnica de Machala]

Se analiza el estudio de caso 'Naufragio: cancionero para caminar' que defiende el acto de caminar como una manera de apropiación del espacio público a partir de la creación de paseos con canciones. La metodología aplicada es de corte cualitativo y se basa en la observación participante, entrevista a la Directora del proyecto y la metodología etnográfica en una ciudad costanera del Ecuador. Finalmente, se evidencia cómo la creatividad sonora permite reconocer el espacio urbano a partir de la reconstrucción de la memoria histórica del caminante frente a su localidad, y su vínculo con la música.

MIÉRCOLES 22 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

2. [N] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B7]

Aprendizaje emprendedor en un colectivo de mujeres: un estudio de caso

Nathalie Assunção Minuzi, Tiago Saidelles, Márcia Paixão [Universidade Federal de Santa Maria]

Este estudio tiene como objetivo presentar un conjunto de prácticas orientadas hacia el desarrollo sostenible, aplicadas en un colectivo de mujeres que comercializan sus productos y apuntan a convertirse en una cooperativa. A partir de la metodología del Design Thinking, se desarrollaron 5 prácticas para ayudar a potenciar este emprendimiento pensando a largo plazo a las relaciones de este colectivo. Las prácticas aplicadas generaron como resultado un espacio de diálogo entre las participantes, permitiendo su construcción como mujer emprendedora y su protagonismo social.

Matemática, matemático, matematiques

Silvana Andrea Baldi [I.S.P.I 4011 General Manuel Belgrano]

Frente a confusiones y controversias sobre la implementación de la Ley de Educación Sexual Integral; nos preguntamos sobre su carácter transversal en el área de las matemáticas. Atendiendo a los 5 ejes de la ley, ponemos en discusión el trabajo en el aula, aula que ha traspasado las paredes del salón, y nos impone dinámicas que nos alejan de estructuras tradicionales. En esta línea, se humanizan a las matemáticas. ¿Acaso las matemáticas no nacieron para dar respuestas

tas a los problemas cotidianos de las personas? Los problemas que proponemos a nuestros alumnos ¿son cotidianos para todos?

Innovación y creatividad en un proyecto editorial

Noemi Binda

"El verdadero viaje de descubrimiento no consiste en buscar nuevos paisajes, sino en tener nuevos ojos", expresó Marcel Proust. Esta expresión es el punto de partida para crear opciones que nos permitan reinventar el libro de papel. En esta sociedad hiperconectada, donde cada vez hay menos tiempo para leer y gran variedad de plataformas y dispositivos de lectura digital, el diseño del libro de papel se convierte en un desafío fundamental. Nuevas miradas se ponen de manifiesto y nuevas herramientas contribuyen al desarrollo creativo de una edición diferente en formato libro.

Consexuate

María Sol Biondi, Rosa Curcho [Más Coraje Menos Represión]

Es un espacio donde comunicamos de manera creativa, situaciones de nuestra vida cotidiana...con el fin de generar empatía y superación. Creamos un juego llamado CONSEXUATE de Educación Sexual Afectiva. Publicamos el libro "Mas Coraje Menos represión" donde contamos nuestras historias de vida de Bulimia y Homosexualidad. Estamos finalizando nuestros dos próximos proyectos: un libro sobre abuso que se llamara "Que no quede en Mí" y un juego de empatía llamado "EMPATIZATE". Juego de Educación Sexual Afectiva. Es una trivía de 71 preguntas, mas un manual de instrucciones con sus respectivas respuestas. El juego contiene naipes divididos en categorías: Amor y Erotismo, Prevención, Cuerpo, Género y Debate.

Proyecto Estacionamiento inteligente

Estela Dominguez Halpern, Martín Malvasio, Ignacio Musacchio [Instituto Industrial Luis A. Huergo]

El proyecto fue desarrollado por los alumnos del último año del Ciclo Superior de computadoras, en donde, haciendo un estudio de campo de los garages de los shoppings, idearon una aplicación en la que se reserva un lugar en el shopping antes de ir. La aplicación tiene como destino al usuario, pero también, desarrollaron un sistema inteligente que teniendo presente las unidades que van ingresando y las futuras, monitorea el espacio, luz y ventilación del lugar. Es un proyecto muy complejo. Desarrollaron diversos videos y una maqueta.

La herramienta ignorante

Estela María Dominguez Halpern [Universidad de Buenos Aires]

Generaciones diferentes se reúnen en el espacio geográfico del aula. Subjetividades que tienen asidero en experiencias notablemente diferentes confluyen en la dinámica de explorar conocimiento. Ambos, cual equilibristas, intentan no caer en el abismo. Es en ese encuentro, en donde se desarrolla la herramienta ignorante: un proceso de construcción colaborativo que se enmarca en la propuesta de la nueva Tecnicatura de nivel Medio de Energías Renovables.

Perspectiva de Género en los contenidos de Biología. Actualización docente

Roxana Gomez [EES N°2]

En búsqueda de una sociedad más justa, en oportunidades y reconocimiento, profesores y profesoras de Biología tenemos la posibilidad de aplicar los lineamientos de la Ley Nacional de ESI, no solo en contenidos específicos sobre el cuidado del cuerpo y la salud sexual y reproductiva, sino también en nuestra enseñanza diaria. La propuesta de incluir Perspectiva de Género permite solventar lo que, de alguna manera, viene siendo parte del currículum oculto u omitido en las instituciones educativas. Esta actividad pretende deconstruir roles de género, fomentando el análisis crítico sobre los prejuicios, los estereotipos de género y las diferentes concepciones alternativas sobre el “lugar de la mujer” en el ámbito científico. De esta manera podemos brindar una visión actualizada de la ciencia que incluya coeducación y pluralidad, interesando por el resultado a los alumnos y las alumnas por igual, evitando una enseñanza sexista.

¿Científicos o artistas, quiénes reviven las criaturas del pasado?

Marisa Jiménez [Escuela de Bellas Artes Rogelio Yrurtia]

El proyecto se propuso con el objetivo de articular las clases de arte con las de ciencias y tecnología, promoviendo la importancia de las producciones artísticas en la divulgación de la paleontología y la valoración del patrimonio paleontológico. Se consideraron los aspectos que involucran el trabajo del artista plástico que colabora con la ciencia, buscando que los alumnos descubran su significancia y relevancia para dicha disciplina. La tarea implicó la interpretación y el análisis exhaustivo de los conocimientos a partir de los fósiles, el empleo de variadas técnicas y el desarrollo de la creatividad para plasmarla en diversas expresiones artísticas-tecnológicas.

Jogos didáticos e saberes docentes na formação inicial de professores

Juliano Molinos de Andrade, Claudia Barin, Ricardo Ellensohn [Universidade Federal de Santa Maria]

O ensino, muitas vezes desconectado com a realidade do aluno, torna-se um mero cumprimento de currículo disciplinar sem a preocupação com o processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, os objetos de aprendizagem, aos quais incluem-se os jogos didáticos, são importantes mediadores para a transposição didática pretendida, promovendo maior envolvimento dos alunos, desde a proposta inicial até a execução da atividade desenvolvida. Assim, nossa pesquisa visa identificar de que forma os saberes docentes, delineados por Tardif (2014) estão associados a construção de jogos didáticos desenvolvidos por professores em formação. Metodologicamente o trabalho apoia-se na pesquisa-ação participativa, considerando como sujeitos 24 estudantes de Licenciatura em Física do Instituto Federal Farroupilha, Campus de São Borja/RS, vinculados à rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica. Como instrumentos de coleta de dados utilizou-se um questionário e as anotações do pesquisador no decorrer da implementação da proposta. Os resultados nos per-

mitem afirmar que a utilização dos jogos didáticos na formação inicial dos professores consistem num grande desafio aos professores em formação à medida que requerem que os saberes docentes sejam constantemente revisados em todo o processo formativo.

Concurso fotogebra = matemática + fotografia + GeoGebra

Karina Rizzo [ISFDyTN°24]

Con el propósito de despertar el interés, la comprensión y aplicación de la Matemática a contextos reales, en el 2016 se lanza Forogebra “Atrapar con tu foto un concepto matemático, si puedes...”. Un concurso que reta a los alumnos a observar detalladamente su alrededor, incitándolos a descubrir que en todo cuanto los rodea está implícita la matemática... Mediante una fotografía el estudiante debe “capturar” un concepto matemático e insertar la imagen tomada de la realidad en el software GeoGebra, para su posterior estudio y modelización. Dado los óptimos resultados obtenidos nuevamente (<https://www.geogebra.org/u/fotogebra>), próximamente estaremos convocando para la IV edición.

Sistema VAK y sesgos cognitivos en el sector educativo

Manuel Guillermo Silva [MarketiNet]

Estamos saturados de información recibida constantemente a través de los sentidos y, por tanto, el cerebro selecciona una parte e ignora el resto. Prestamos más atención a lo que nos interesa, pero también influye cómo se comunica la información. No puede recordarse todo, sino parte de lo que sucede en el entorno. Por ello, saber transmitir adecuadamente el mensaje y en el contexto adecuado es clave para ganar la atención, que es la nueva moneda de cambio en las instituciones y mercados.

Profesionales de Agencias de Publicidad en Taller Agencia. Experiencias. Digitales para proyecto de marcas reales

Martín Stortoni

La necesidad de innovar en las cátedras de la carrera de Publicidad, tiene como objetivo acompañar los cambios que se producen a diario en la industria de la comunicación. El factor de cambio, se produce en Áreas Digitales y Agencias Social Media. Por ello, en la materia Taller Agencia, profesionales de Agencias de Publicidad, nos acompañan aportando sus experiencias a nuestros alumnos. En este contexto, La ponencia se desarrolla aportando esta nueva experiencia y las particularidades con las cuales se dicta Taller Agencia, donde los estudiantes aprenden de la realidad profesional, para clientes reales.

MIÉRCOLES 22 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

2. [0] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [Aula B8]

Aula, creatividad e hipervínculo

Cecilia Arroyo

Junto a las experiencias tradicionales de aprendizaje emergen necesidades que promueven el pensamiento heterogéneo en múltiples direcciones y con resultados reavivados y espontáneos. Un docen-

te Innovador motiva una experiencia creativa. Un espacio creativo promueve una conducta creativa. Introducir la tecnología en el aula no hará que los alumnos sean más creativos. Lo importante es que aprendan a evaluar la información desarrollando habilidades de investigación, evaluación y pensamiento crítico.

Jóvenes mediadores

Bruno Baltazar Bustos

La idea es compartir la experiencia del taller sobre mediación escolar, que además de ayudar a mejorar el clima y la comunicación institucional dio la posibilidad de formarse como "Jóvenes Mediadores" a un grupo de alumnos de la institución. A partir de allí los mediadores intervienen en conflictos entre pares y entre alumnos y docentes, reduciendo significativamente los conflictos y las sanciones disciplinarias.

Cómo desarrollar un proyecto de Diseño

María Laura Cabanillas

A veces las ideas aparecen como una sorpresa, sin ser esperadas, o son el resultado de una búsqueda. Organizar, jerarquizar, abordar la toma de partido en cada uno de los temas del proyecto. Comienza el proceso de diseño con sus tiempo y espacio, la definición del usuario meta y su universo, la planificación de la materialización del producto y su producción en serie, la logística que necesita para cumplir con calidad y tiempo, los costos productivos, las estructura necesarias teniendo en cuenta infraestructura y mano de obra, la comunicación y venta del producto, etc.

Estrategias de aprendizaje colaborativo en el aula

Marcela Díaz Trincado [Explorando Emocines]

Las Estrategias de aprendizaje colaborativo en el aula constituyen una herramienta de mejora y reforma que se nutre de factores tan esenciales como el liderazgo distribuido, la cultura de trabajo colaborativo, el desarrollo profesional basado en las necesidades de aprendizaje del alumnado, la indagación y la reflexión sobre la práctica y el trabajo sistemático con evidencia. Es indudable que es necesario un nuevo enfoque para lograr el cambio en las escuelas, esta estrategia ofrece un buen ejemplo de cómo la comunidad escolar puede trabajar, diseñar y sostener procesos de mejora eficaz.

Educación comunitaria para universitarios

Blanca Langlais [Colegio San Andrés]

A partir de experiencias vividas a lo largo de treinta años, presento algunos trabajos realizados por universitarios que decidieron organizarse para colaborar en la gestión y ejecución de proyectos comunitarios. La idea es generar interés dentro de las comunidades educativas que deseen preparar espacios y propuestas para el desarrollo de nuevos emprendimientos.

La enseñanza de la filosofía en la cultura digital

María del Carmen Martínez [ISFS]

El problema de la enseñanza de la filosofía en la escuela secundaria en estos tiempos de posmodernidad y sociedad informatizada renue-

va viejos desafíos, en el sistema educativo actual se percibe la tensión entre la enseñanza tradicional y la innovación en la enseñanza. El uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza de la filosofía permite la divulgación de la misma en un contexto democrático de equidad aún en comunidades vulnerables, sin perder de vista los rasgos específicos de la reflexión filosófica, en una civilización como la actual, donde la información se ha convertido en un factor fundamental de poder, que me brinda la reflexión filosófica para actuar en la vida cotidiana a partir del conocimiento de mi mismo y de mi entorno.

Recorridos vocacionales vinculados con el Diseño desde la escuela secundaria

María Sara Müller, Vanina Daraio

Pensamos en la necesidad que desde la escuela media se prepare a los estudiantes para la elección de carreras relacionadas con el diseño y la comunicación, con especial hincapié en aquellas didácticas que ponen en valor la Cultura Visual como portadora de representaciones. Diversos estudios dan cuenta del rol central de la escuela secundaria como transmisora de aspectos asociados a las elecciones de carrera (Aisenson et al, 2008) y su eficacia respecto a la elección de una profesión (Aisenson et al, 2012). Entendemos sumamente relevante un trabajo escolar que desnaturalice las visiones distorsionadas o falsas creencias sobre estas profesiones.

El papel de las interacciones en la construcción del sentido. El caso de la definición del divisor

Bruno Racca [Universidad Nacional del Litoral]

La preocupación porque los alumnos de distintos niveles construyan el sentido de las nociones matemáticas involucradas en las tareas propuestas en el aula, es compartida por todos los miembros de la comunidad de educadores matemáticos. En este trabajo nos interesa reflexionar en el papel de las interacciones que se producen entre los sujetos durante el trabajo en el aula de matemática en alumnos ingresantes al Profesorado. En particular, estudiamos los intercambios e interacciones que se producen en una clase de futuros profesores de matemática durante la tarea de definición de divisor.

Profesor de física

Jorge Sogari [Tec 2]

El presente trabajo describe la construcción de una biobatería para el desarrollo sustentable y aplicación áulica, la secuencia didáctica, los objetivos y los resultados.

12 claves para innovar en la escuela y no morir en el intento: mi experiencia como agente de cambio

María Jimena Vasta [Belgrano Day School]

Transitando mi séptimo año como agente de innovación en Belgrano Day School, comparto mi síntesis de aprendizaje, mis notas en el escritorio con lo que no puedo pasar por alto antes de encarar cada nuevo proyecto de innovación.

Ayer Burócratas Escolares, ¿Hoy Líderes Transformadores?: Educación para el Empoderamiento

Francisco Vergara [UTN-FRVM - Ministerio de Educación Córdoba]
Nuestros sistemas escolares se crearon en el siglo XIX para homogeneizar y formar masas de empleados obedientes. En pleno siglo XXI, las escuelas resultan inadecuadas para maximizar el bienestar humano en la economía global de la conexión. La Iniciativa de Educación para el Empoderamiento busca iniciar transformaciones profundas desde las bases del sistema: la mentalidad, visión y consecuentes prácticas docentes. Este movimiento promueve la conexión humana, el liderazgo transformador y el desarrollo humano creativo como alternativas al conformismo burocrático. Esta alternativa no convencional se presenta como un espacio para el crecimiento colaborativo de educadores aspirantes a liderar una revolución necesaria.

Educación Inerme

Lorena Maruf [Vicecomodoro Marambio N°485]

¿Saben quiénes son Tomás, Matías, Cintia, Jeremías...? ellos se dicen llamar, los pusilánimes del estado. ¿Quiénes son ellos? Son unas historias más que abunda en un país que los repele, siendo muy duro saber que mueren por abusos, asesinados por sus familiares o padres que los corrompen y lamentablemente esa defunción es declarada "muerte natural," en algunos casos. ¿Podemos creer que existe un estado vigente, para ellos?, en conocimiento de un abuso sexual en el ámbito familiar o las drogas, ¿podremos reflexionar sobre el ser padres, ser docente y ser humanos... en una Argentina que nos deja expuestos y es aprensiva ante la denuncia?

3. PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINARIA

MIÉRCOLES 22 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.
3. [L] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B9]

ESI en las escuelas

Marta Bombara [Programa Fortalecimiento Escuela Secundaria CABA]

En el momento coyuntural en el que nos encontramos la ESI en las escuelas se resignifica. Triangular la Ley y las nuevas Resoluciones con las acciones que se desarrollan en las escuelas, marca una agenda para la reflexión y la acción en todos los niveles. Las cuestiones de género no quedan exentas de este análisis. Pensar la ESI en las escuelas es pensar en cómo enseñar en un contexto donde lo transversal debería teñir todas las acciones.

Neuroeducación e instagram: generando emociones que motiven a aprender

Ines Carrasco, Stephanie Delgado Estrada [Universidad de Guayaquil]

El trabajo describe de qué manera el uso de Instagram como estrategia didáctica en el aula, puede generar emociones en los sujetos que aprenden y favorecer el aprendizaje. La literatura revisa el binomio cognición-emoción, el cual forma parte de los hallazgos del campo de

las neurociencias y neurodidáctica y se asocia la experiencia didáctica a algunos de los principios de mind-brain-education sugeridos por Caine & Caine. Los resultados demostraron un mayor nivel de participación estudiantil a través de la red social, así como también una mejora en el desempeño académico.

Valorar el diseño como oficio

Silvana Demone

El camino del diseño y la ilustración puede tomar varias aristas, desde el desarrollo hasta su aprendizaje. Enseñar todo camino creativo no solo implica estar aggiornado sino también inculcar los valores principales para ser un buen profesional. Cada clase debe representar un desafío y un camino de búsqueda del alumno, no solo de su propio estilo sino también que sus ideas sean 100% originales. Es importante enfocar cada temática desde todas sus etapas: desde la investigación previa, pasando por el desarrollo total hasta llegar a un resultado hegemónico, interesante y único. Para ello experimentaremos a través de las clases prácticas y lúdicas para finalizar con un trabajo de autor, con sello e identidad propia.

Reinterpretaciones

Patricia Dosio

Esta propuesta didáctica consistió en la producción de un autorretrato siguiendo las pautas del retrato renacentista y del estudio de la obra "Retrato de Matthäus Schwarz" de Christoph Amberger (en video). Puntos considerados: carta astral, moda, vestimenta significado del color, significado de la profesión, linaje, gustos personales, rasgos plásticos propios del estilo del renacimiento, rasgos propios de la época.

Aprender para Empezar desde el fundamento del Coaching

Eugenia Mosteiro

Para poder Empezar se necesita incorporar habilidades que hagan posible acceder a resultados que antes se desconocían o estaban fuera de nuestro alcance, aprehender lo que ya sabemos desde nuestra información y expandir nuestra capacidad de acción a través de nuevos aprendizajes. Desde el fundamento del Coaching se puede transformar el tipo de observador que somos, esto nos abre nuevos caminos hacia la concreción de óptimos resultados. A esto llamamos Aprendizaje.

Un taller para estar en Democracia

Ezequiel Rodríguez [Instituto Nuestra Señora de Luján]

En la experiencia del Taller se llevaron adelante distintas instancias de debates y actividades entre cursos que finalizaron en una jornada de reflexión. El objetivo: aprender a partir del debate y el intercambio entre pares.

Desayuno filosófico

Mercedes del Luján Santoro [Conservatorio de Música "Juan Carlos Paz"]

La experiencia que voy a relatar se refiere a una propuesta pedagógica-

ca que se abre a la comunidad – realizada en 2017 y 2018. Podríamos posicionar esta propuesta desde el concepto de “Comunidad de aprendizaje”, que según María Rosa Torres (1997), sería el ámbito en que se generan y gestionan conocimientos, desde las propias realidades, capaz de lograr una sintonía para construir un buen vivir comunitario. Pensar la Filosofía desde la mirada artística implica no sólo ampliar la mirada, pensando en un campo del conocimiento que construye e interpela sentidos, sino compartir lenguajes diversos. El Conservatorio de Música “Juan C. Paz” (de Pergamino), brinda formación técnica y docente, encuadrada en la Modalidad Artística, Nivel Terciario. Esta conjunción de lo artístico como Modalidad y el terciario como Formación Docente, hace que se enriquezca no sólo la formación, sino la relación educativa. La propuesta surge para conmemorar la “semana de la Filosofía”. Los estudiantes de 1º año en el ciclo lectivo 2017, proponen realizar un “Desayuno Filosófico” para su celebración. Es así que se realizó con gran éxito.

Las representaciones sociales como medio para fortalecer la identidad institucional

Paula Seminara [UNSJ]

El trabajo acerca de la función identitaria de las prerepresentaciones sociales permite generar una nueva cultura institucional y dar voz a cada uno de los actores comprometidos en la tarea educativa cotidiana. Conocer este enfoque permite entender aspectos que hacen a la calidad educativa como el trabajo sobre los índices académicos: deserción, desgranamiento y demora.

Educación intercultural y habilidades socio-emocionales

Claudia Siciliano [Colegio Southern Cross]

A partir del trabajo colaborativo entre docentes y alumnos, se comparte un espacio de reflexión para abordar cuestiones vinculantes con las diferencias étnicas y culturales del mundo global. La implementación de habilidades socio-emocionales (SEL) en el aula como vehículo para legitimizar la trama de relaciones humanas, posibilita la construcción de vínculos significativos y enriquecedores para toda la comunidad de aprendizaje. El desarrollo de la empatía, flexibilidad y aceptación en lo diverso, como ejes centrales de la propuesta del proceso enseñanza-aprendizaje.

Experiencias significativas en el ámbito de Técnicas de Estudio

Juliana Tonani, Ezequiel Santiago Rodríguez

A partir del dictado del Taller de Técnicas de Estudio, y del trabajo en coordinación que realizamos a lo largo del año, reflexionamos sobre las experiencias significativas y el impacto de los juegos en el aula, haciendo un recorrido sobre aquellas actividades que consideramos fueron las más valiosas.

Si no lo veo, no lo creo

Alejandro Miguel Tortolini [Universidad de San Andres]

Esta ponencia se propone reflexionar y cuestionar el valor de la imagen como criterio de verdad. La potencia cada vez mayor de compu-

tadoras y programas informáticos permite la modificación y creación de imágenes con un grado de realismo nunca antes visto. En una época en que las “fake news” o noticias falsas ponen en jaque a los medios de comunicación, a los gobiernos y a las personas, ¿qué desafíos podemos llegar a enfrentar como ciudadanos y educadores? Y sobre todo, ¿qué podemos hacer?

MIÉRCOLES 22 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

3. [M] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B10]

Motivar con TIC para disminuir los índices de deserción

Graciela Bertazzi, Adriana Mallo [Universidad Nacional de San Luis]

Muchos estudiantes de ingeniería, en la Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias de la Universidad Nacional de San Luis, no se sienten motivados a cursar inglés porque no es una asignatura específica de sus carreras. Esta falta de interés genera reiterados intentos de cursado y altos índices de deserción. Para reducir o, al menos, minimizar estos problemas, se incorporan nuevas herramientas digitales y modelos pedagógicos emergentes que intentan despertar su interés y compromiso con su propio aprendizaje. El objetivo de este trabajo es compartir esta propuesta pedagógica con la justificación y fundamentación de las innovaciones incorporadas.

Gamificación en un curso de cálculo en carreras de ingeniería

Mario Garelik, Natalia Carolina Bas [Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas UNL]

La asignatura Cálculo I del primer año de las carreras de ingeniería de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas (UNL) cuenta con alumnos ingresantes provenientes del nivel medio y recursantes. El contexto del ingreso universitario y tránsito del primer año de carrera distan bastante de ser los esperados. Surgió así la propuesta de gamificar el cursado de la asignatura como una línea posible que actuara en favor de la mejora del rendimiento académico, estimulando el aspecto lúdico y la adquisición y autoevaluación de aprendizajes exitosos en términos de significación.

WIP - Work in Progress (Art & Design)

Moraima Jacobacci, Moira Hynes [Belgrano Day School]

El Arte y el Diseño son disciplinas diferentes pero ambas comparten elementos comunes cuyas finalidades son bien diferenciadas. Cuales son los elementos comunes y como estos se complementan en la práctica docente. A su vez presentaremos un caso de estudio de un alumno plasmado en un portfolio digital y los distintos perfiles de alumnos frente a la enseñanza en las áreas mencionadas.

Cápsulas educativas digitales: materiales para aprender en un clic

María Alejandra Lamberti, Julieta Brizuela [Universidad del Salvador]

Una de las tareas de los docentes es la creación de contenidos: actividades, ejercicios, evaluaciones, guías. El desafío radica en cómo

creamos contenidos mediados por tecnologías. Aparecen, entonces, conceptos como nuevas narrativas, REA, contenido líquido y adaptable, sincretismo de lenguajes, fragmentarismo... En este marco, presentaremos el proyecto de elaboración de cápsulas educativas digitales del Programa de Educación a Distancia de la USAL, su diseño, elaboración del guion, producción, difusión y puesta en marcha en las clases, así como su reutilización en propuestas en línea.

Resolución de problemas y Forward design: planificando en Ciencias Naturales

María Lucía Lopetegui [Sagrado Corazón]

La ciencia avanza a través de la resolución de problemas. En las clases de Ciencias Naturales, entonces, resulta fundamental potenciar el aprendizaje trabajando con situaciones problemáticas que despierten interés, contextualizadas y que posibiliten el desarrollo de competencias científicas como la formulación de hipótesis, la investigación, la experimentación y la comunicación. El forward design, por otra parte, consiste en desarrollar una planificación que parte de la evaluación final. Ambas estrategias se combinan en planificaciones potentes desarrolladas por docentes en formación.

Generando propuestas educativas innovadoras tendientes a motivar y retener estudiantes

Adriana Mallo, Graciela Bertazzi [Universidad Nacional de San Luis]

En 2018 se dictó, en la Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias de la Universidad Nacional de San Luis, un curso para docentes sobre la elaboración y el diseño de materiales educativos digitales, incluyendo sustentos metodológicos y epistemológicos para fundamentar las innovaciones, ya que las herramientas tecnológicas generan sólo cambios de formas; los cambios de fondo se generan con propuestas pedagógicas bien diseñadas. El objetivo de este trabajo es compartir esta experiencia, datos relacionados con el nivel de conocimiento de modelos pedagógicos y herramientas digitales de los docentes participantes, inquietudes y preconceptos y analizar los resultados de la propuesta.

Diseño de herramientas digitales para la visualización en álgebra lineal

Marcela Martins

A fin de generar en el aula un espacio participativo, aprovechando la destreza de los estudiantes en el uso intensivo de sus dispositivos móviles, se diseña una herramienta digital para ayudar a la comprensión de conceptos vinculados con el álgebra lineal y la geometría analítica: identificación de cónicas y sistemas lineales, entre otros. Los estudiantes pueden observar los objetos y sus transformaciones en diferentes registros semióticos simultáneamente al moverlos, asignando diversos valores a los parámetros que gobiernan los sistemas.

La estructura escolar tradicional; entre la creación y el conservadurismo; una experiencia de cambio

José Máximo, Mariela Julián, Fernando Cerviño [Fasta Catharina]

Se desarrolló un trabajo de investigación-acción en una escuela tradicional, con el propósito de generar una mayor apropiación del espacio escolar por parte de los estudiantes. Estudiamos la implicación de los cambios contemporáneos de la relación entre las apreciaciones y prácticas escolares y las apreciaciones y prácticas de los estudiantes con la crisis de sentido que atraviesa la escuela desde fines del siglo pasado. El análisis del problema se focalizó en el plano de la comunicación, el lenguaje y la semiosis, asumiendo una epistemología y teoría basadas en la sociología de la educación, en sus vertientes culturalista y lingüística, empleando una metodología de tipo cualitativa, de carácter descriptivo e interpretativo.

Proposta de implementação de repositório digital de podcasts educativos como ferramenta inovadora no acesso ao conhecimento

Tiago Saidelles, Cláudia Smaniotto Barin, Leila Maria Araujo Santos, Nathalie Assunção Minuzi [Universidade Federal de Santa Maria]

O avanço da Internet vem possibilitando romper com os espaços limitados da sala de aula, uma vez que as ferramentas tecnológicas possibilitam à criação de novos artefatos digitais, como os podcasts, que podem ser uma excelente alternativa para a mediação pedagógica nos espaços formais ou informais da educação. Esses artefatos digitais educacionais contribuem para a flexibilização do aprendizado à medida que podem ser acessados via dispositivos móveis e utilizados em diferentes momentos da vida diária do cidadão, potencializando e democratizando o acesso ao conhecimento. Os repositórios têm se apresentado como um poderoso recurso de armazenamento preservação e disseminação desses conteúdos digitais de maneira a dar mais visibilidade, segurança e credibilidade, além de possibilitarem um mecanismo de busca confiável e fidedigno, em que os usuários possam encontrar estes recursos de maneira organizada. Nesse sentido, o trabalho visa avaliar propostas de implementação de repositórios digitais para armazenamento de podcasts.

Juegos de simulación. Alternativa de Aprendizaje

Eduardo Roberto Stamato [Escuela Cangallo (Cangallo Schule)]

La escuela debe repensarse. El rol docente reinventarse. Los modelos aúlicos tradicionales están cuestionados. Las alternativas de aprendizaje deben ingresar al aula. Se requiere de docentes que acompañen y guíen el proceso de una construcción colectiva con una nueva metodología de aprendizaje. Para que ello sea posible necesitamos de alumnos que deseen aprender en el mundo académico y personal, que crean en la importancia del quehacer cooperativo, no individualista. Un alumno que no se defina como un yo aprendo, sino como un nosotros aprendemos. Es así como los juegos de simulación ingresan al aula.

MIÉRCOLES 22 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

3. [N] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula B11]

Indo além da aula expositiva para o desenvolvimento discente *Bruna Bianchim, Vânia Medianeira Flores Costa, Luciana Figuera Marzall*

Esse trabalho objetiva relatar as práticas pedagógicas desenvolvidas no componente "Gestão de Pessoas" do Curso de Administração da Universidade Federal de Santa Maria, o qual tem por intuito desenvolver nos alunos uma postura crítica-reflexiva sobre os aspectos humanos gerenciáveis nas organizações. Assim, foram realizadas atividades como estudos de caso, trabalhos de consultoria com interação empresarial e jogos educativos, as quais além de representarem uma alternativa dinâmica de abordar os conteúdos também permitem que o professor possa ter parâmetros qualitativos de avaliação.

Papel do tutor presencial no curso de Pedagogia

Alexandra Buzanelo Schossler, Liziany Muller Medeiros [Universidade Federal de Santa Maria]

Este trabalho tem como objetivo apresentar o trabalho de tutoria presencial no Polo Universitário Federal de Três de Maio, RS, pela Universidade Aberta do Brasil, no curso de Pedagogia pela Universidade Federal de Santa Maria. Atualmente o curso encontra-se no terceiro semestre, contando com trinta e um alunos. As atividades desenvolvidas no apoio presencial são de acompanhamento das atividades, auxiliando em possíveis dúvidas, mediação, estimulando e garantindo a permanência do aluno ao curso. Fazendo também com que o aluno se sinta parte da Universidade.

Computación en Ingeniería: la experiencia de pensar para crear juntos

Elizabeth Jiménez Rey [Facultad de Ingeniería - UBA]

La concepción pedagógica de enseñanza y aprendizaje de Computación en Ingeniería se focaliza en la resolución de problemas con la computadora (algoritmos y programas). Las fases algorítmicas, Análisis del problema y Diseño de la solución, constituyen el desafío creativo de aprendizaje; Codificación del algoritmo y Evaluación del programa, son fases de programación. Los alumnos experimentan el pensar: en aula presencial, con todos los participantes y el docente para construir el conocimiento nuevo, y en aula virtual, en grupos de tres integrantes para ingeniar los algoritmos que solucionan los problemas propuestos acompañados por el docente quien interviene para modelar el pensamiento.

Narraciones pedagógicas como instrumentos para el transcurrir docente

Camila Victoria Lujan Gogniat [CGE]

El presente taller pretende introducir a los asistentes a las nociones de narraciones pedagógicas y por qué estas resultan imprescindibles para autoevaluarse, coevaluarse con colegas y reflexionar sobre la propia práctica. En el taller leeremos y redactaremos narrativas docentes pedagógicas, de acuerdo a cada campo disciplinar de los educadores.

Propuesta de innovación en TIC y educación en la provincia de Jujuy

Alejandra P. Maccagno, Nilda del Valle Lozano, Guillermo Zenon De la Camara, Carlos Diaz, Oscar Ugarte, Fabricio Fernández [Colegio Santa Bárbara]

En el marco de las propuestas de formación que desarrolla la Facultad de Ingeniería de la UNJu, se inscribe la Diplomatura Universitaria en Innovación y TIC en las Prácticas Pedagógicas. El desafío destaca la importancia y trascendencia de la formación digital para hacer frente a las expectativas y retos que plantea los nuevos escenarios educativos. Es en sí misma una propuesta innovadora por cuanto plantea un proceso de desarrollo de e-learning en el contexto formativo del Nivel Universitario y hacia el horizonte que propicia la reflexión de la práctica pedagógica, el uso de dispositivos y recursos desde un posicionamiento crítico y creativo.

La producción de constructos teóricos y de dispositivos didácticos a partir de nuevos Trayectos de formación vivenciados

Carina Pérez Dib [Instituto de Formación Docente Continua S.L.]

Este artículo se inicia recuperando algunos constructos teóricos presentados en el Proyecto Final y en el marco de La Maestría en Educación (UEA / UNINI), culminada en agosto del año 2018 y realizada de forma virtual en su totalidad. Considero importante compartir estos constructos desde donde he trabajado en el Campo de las Prácticas y en espacios curriculares como Didáctica, Pedagogía e Instituciones Educativas. Presentaremos los logros vivenciados con los estudiantes en los Talleres Transformacionales (Dispositivo didáctico de autoría propia). Un punto a destacar es el valor de esta experiencia de formación profesional desde la virtualidad.

Trayectos Curriculares Compartidos

Yanina Porto Di Menna [Instituto Psicopedagógico de Educación Especial, Berazategui]

Las alianzas con la comunidad son fundamentales para lograr una inclusión real y de calidad para nuestros alumnos/as. Creemos que son capaces de transitar experiencias educativas de manera conjunta con alumnos/as de instituciones de nivel secundario, logrando un enriquecimiento mutuo en la construcción de nuevas maneras de aprender y participar en la sociedad. Aunque esta no sea una tarea fácil, porque implica el desarrollo de estrategias pedagógicas novedosas y atractivas, nos propusimos aceptar el desafío gracias al entusiasmo que manifestaron los alumnos cuando comenzamos a transitar este nuevo camino.

Impacto del auto-perfeccionamiento profesional docente

Patricia Alejandra Vasquez Espinoza

El presente trabajo fue realizado en el III Congreso Internacional "La educación en la Era Digital" organizado por el rectorado de la Universidad Enrique Guzman y Valle, en diciembre del 2017 en Lima, Perú. Los cambios tecnológicos en la nueva era digital presentan nuevos retos para los docentes ya que les exige renovar los sistemas de enseñanza tradicionales por unos menos convencionales y que

sean más dinámicos e interactivos, donde el docente y el alumno construyan un diálogo de saberes compartido. A su vez el acceso a información fidedigna, el uso ético y adecuado de la web, el dominio y conocimiento de los más atractivos entornos virtuales para los estudiantes, son algunas de las temáticas en las que un docente del siglo XXI debería estar permanentemente actualizado.

Una propuesta TIC para el ingreso a Arquitectura

Facundo Julián Velázquez [FAU-UNLP]

Si bien el Ingreso a la carrera de Arquitectura busca introducir al estudiante en las lógicas y dinámicas de la facultad, suelen dejarse de lado las prácticas de aprendizaje relacionadas con hábitos tecnológicos de las nuevas generaciones. Los millennials, como sujetos crecidos en un mundo bombardeado de imágenes, ampliado por la virtualidad, se sentirían más a gusto con estrategias pedagógicas desarrolladas en entornos digitales como interfaz entre sucesivas instancias de conformación de la noción del espacio. Por eso, este trabajo propone la inclusión de TIC en el curso de ingreso.

Gestión de proyectos de investigación en ambientes virtuales en el ámbito de la Educación Superior

Gabriela Vilanova, Jorge Rubén Varas [Universidad Nacional de la Patagonia Austral]

Enfrentarse a los retos que plantea la sociedad de la información y el conocimiento requiere que el investigador además de ser experto en un área en particular debe poseer múltiples habilidades y competencias. Entre esas habilidades se encuentra el trabajo en equipo, la comunicación en ambientes mediados y la construcción de conocimiento colaborativo en red. Se presenta la experiencia del grupo de investigación multidisciplinar GIEAVA, (Grupo de innovación de enseñanza en ambientes virtuales de aprendizaje) en el entorno institucional virtual de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral.

MIÉRCOLES 22 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

3. [O] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula 1-1]

La creatividad en el currículum: cómo planificar la innovación

Julieta Brizuela, Alejandra Lamberti

En los últimos años, la noción de educación como un lineal con un objetivo estanco al final del camino se ha reconfigurado. Actualmente pensamos en una educación por competencias, analizamos las habilidades procedimentales, nos preguntamos cómo reformular el mismo contenido para situarlo en contexto, entre otras acciones que nos llevan a concebir a la educación como un proceso que abandonó los cánones de lo establecido y debe trabajar desde la contingencia. Estos cambios reconfiguran, también, el rol del estudiante quien, con una mirada crítica, se transforma en el principal hacedor de su proceso de enseñanza aprendizaje. Para ello, es preciso que como docentes les facilitemos las herramientas necesarias, pero desde la programación didáctica: ¿Cómo somos creativos? ¿Incito desde la planificación a cumplir retos? ¿Qué propósitos planteamos para que luego evaluar

contenidos procedimentales? Estos interrogantes tienen respuesta en nuevas formas de planificación.

Tic para la investigación en Nariño

Byron Castro [Institución Universitaria CESMAG]

El Proyecto "Fortalecimiento de la Cultura Ciudadana y Democrática en CTel a través de la Investigación como Estrategia Pedagógica apoyada en TICs en el Departamento de Nariño", es una propuesta que busca dar respuesta desde nuestras realidades contextuales a la incorporación de las TIC y las culturas virtuales y digitales, para construir una cultura ciudadana y democrática en CT+I en el departamento de Nariño. Se propone desde la construcción en el escenario comunitario de redes virtuales y de trabajo investigativo.

Competencias iniciales en ambientes virtuales de aprendizaje:

¿Con qué contamos los tutores?

Patricia De Angelis, Sabrina Debora Villanueva [INDAE. UNDEF]

Nos preguntamos sobre las actuaciones integrales o competencias que los estudiantes virtuales poseen al inicio de una cursada. Desde una mirada multidimensional, nos interesa focalizarnos en análisis iniciales que nos permitan diagnosticar necesidades de capacitación para el desarrollo de competencias. El siglo XXI nos compromete a andar en nuevas rutas formativas problematizando el fenómeno educativo. Las competencias virtuales como habilidades que permiten gestionar la información, los recursos y el conocimiento en un espacio o ambiente de aprendizaje ubicado en una plataforma, son nóveles en la educación universitaria. Desde este escenario, consideramos que las competencias comunicativas y transversales se convierten en metas formativas explícitas y cobran sustancialmente el mismo estatuto que las competencias específicas de un área del saber, disciplina, especialización, etc. Esta experiencia comunica el recorrido de diferentes proyectos educativos. Para el desarrollo del presente trabajo, se ha partido de una serie de preguntas que orientan el análisis situacional de la temática sobre el desarrollo de competencias en entornos de aprendizaje virtual.

Aula Invertida

Valeria Delgado [Universidad de Palermo]

Otra forma de enseñar y aprender. Es un método pedagógico colaborativo donde el alumno construye el conocimiento y lo apropia de acuerdo a sus tiempos de aprendizaje. La clase cambia del modelo tradicional al aula invertida. Durante la clase se comparte y se consolida el aprendizaje. Aplica ciclos o fases de aprendizaje: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación.

Desarrollar competencias comunicativas académicas mediante el aprendizaje basado en proyectos

Claudio Daniel Frescura Toloza, Mariana Laterrade [Instituto Tecnológico de Buenos Aires]

Se presenta una experiencia pedagógica innovadora cuyo propósito es formar a los estudiantes ingresantes al ITBA en las competencias de comunicación académica, mediante la metodología de aprendizaje basado en proyectos. Se desarrolla todos los cuatrimestres en la

materia Comunicación para Ingeniería. En equipos, los estudiantes diseñan un proyecto-solución, original y creativo, cuyo disparador es un problema común. Durante este proceso, ejercitan las habilidades propias de los estudios en Ingeniería y las competencias comunicativas requeridas para los estudios universitarios.

Gamificación en la enseñanza de economía para no economistas

Verónica Herrero [Universidad Siglo 21]

La aplicación de diversas características de los juegos ha demostrado ser eficaz para contribuir al aprendizaje en diferentes disciplinas. En este trabajo se referencian diversos “juegos” aplicados en un curso de Economía general, orientado a alumnos de una diplomatura con orientación empresarial. Los juegos permitieron la identificación y comprensión de conceptos e interrelaciones, que habitualmente no resultan intuitivas para alumnos similares. Los juegos empleados potenciaron habilidades de trabajo colaborativo en equipos y comportamientos competitivos entre grupos.

Las PDI en Educación Básica: ¿Cuáles son los Niveles de satisfacción, Oportunidades y Dificultades desde la mirada de los docentes?

Carlos David Laura Quispe, Oswaldo Enrique Laura Sosa, Luis Alberto Almanza Ope [Universidad Federal de Uberlândia (UFU)]

La pizarra digital interactiva es una de las innovaciones más novedosas surgidas en los últimos años para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. El estudio que se describe tiene como objetivos determinar los niveles de satisfacción de los profesores, en relación al uso de la pizarra digital interactiva (PDI); así como identificar los factores que están relacionados a que los docentes hagan uso de ella; se aplicó una metodología mixta, conjugando tanto aspectos cuantitativos como cualitativos, con un diseño no experimental ex post facto. Para el levantamiento de datos, se elaboraron un cuestionario con 15 ítems tipo Likert y una pauta de entrevista, se aplicaron encuestas a cien profesores y se entrevistaron a 12 maestros. El análisis de los datos cuantitativos se realizó mediante la técnica de “análisis de componentes principales” usando una rotación varimax; el tratamiento de los datos cualitativos se realizó mediante la técnica de “análisis de contenido”. El estudio concluye que existe una percepción positiva vinculada con la componente infraestructura. Sin embargo, se evidenció que la posición de los docentes, frente al diseño, implementación y desarrollo de la iniciativa, es bastante desfavorable.

Metodologías activas de enseñanza aplicadas a entrenamientos corporativos

Matheus Miller de Campos Viana [Faculdade Metodista de Santa Maria]

La inversión en capacitación de personas puede traer resultados económicos positivos para las empresas, porque los entrenamientos corporativos apuntan a desarrollar habilidades de los colaboradores que participan en las actividades. La realización de entrenamientos corporativos con el apoyo de metodologías activas de enseñanza (MAEs)

puede ser un aspecto facilitador en la búsqueda de tales resultados. El objetivo de la investigación fue analizar la percepción de instructores de entrenamientos corporativos de una empresa de soluciones empresariales integradas acerca de la utilización de MAEs.

El video educativo como instrumento soporte de la enseñanza

Amílcar Pedro Orazzi [UNLP]

Los docentes integrantes de la Cátedra entendemos que además del material didáctico tradicional, como los apuntes y libros, es necesario generar nuevos materiales correspondientes a los tiempos actuales y a la percepción que hoy tienen los alumnos de su entorno. Para esto a lo largo de los últimos años venimos generando nuevos materiales didácticos desde un marco digital, con un fuerte perfil audio visual. En esta ponencia presentaremos las líneas de trabajo que venimos implementando en las prácticas educativas, que incluyen la incorporación de videos educativos, videos tutoriales, videos documentales/ de obra, videos de entrevistas y software.

Escenarios educativos reconfigurados ¿aprendizajes reconocidos? Un estudio sobre el aprendizaje en ambientes virtuales, en el marco de la formación permanente en Entre Ríos

Candela San Román [Facultad de Ciencias de la Educación UNER]

Este trabajo presenta avances de una investigación en curso, en el marco de la tesis de Maestría en Tecnología Educativa (UBA). Focaliza su atención en los procesos de construcción del aprendizaje a partir de propuestas pedagógicas desarrolladas en ambientes digitales. Singularmente, analiza tres propuestas de formación docente permanente de la provincia de Entre Ríos, desde el cruce entre las significaciones que de las mismas construyen docentes, cursantes y coordinadores.

MIÉRCOLES 22 de MAYO | TURNO MAÑANA: 10 a 13 hs.

3. [P] Dinámicas, secuencias, reflexiones pedagógicas e investigaciones de campo [Aula 1-2]

Formación de recursos humanos basada en un modelo blended learning

Rocio Cabañaz, Gabriela Edith Vilanova, Jorge Ruben Varas [Universidad Nacional de la Patagonia Austral]

El avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), ha generado cambios sociales y culturales en cuanto a las posibilidades de acceso a la educación y formas de construcción del conocimiento. El trabajo colaborativo en red basado en la web 2.0 propicia el desarrollo de comunidades de práctica profesional y de aprendizaje continuo mediante la interacción de los participantes desde una perspectiva territorial y dispersión geográfica global. Los modelos pedagógicos basados en b- learning, permiten desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje eficaces.

Facebook una herramienta valiosa para una escuela de puertas abiertas

Ariel Roberto Canabal, Fabricio Martín [UNTREF Colegio Ntra Sra de Lujan]

En el marco de procesos de reorganización institucional, una escuela parroquial del conurbano, buscaba medios para acercarse a sus familias y sobre todo conservar y acrecentar su identidad institucional. Por iniciativa de su equipo de conducción, se genera la posibilidad de desarrollar un Facebook abierto. El proceso de implementación, la riqueza vital institucional, la relevancia en cuanto a seguidores y el valor de muchas de sus publicaciones, hacen pertinente que lo compartamos, haciendo algunas reflexiones sobre la comunicación en tiempos de internet y los modos en que las comunidades educativas se proyectan más allá de sus fronteras físicas, sirviendo de hilo con el pasado y el futuro de su comunidad.

Mi ciudad no es un cenicero

Marcela Carrivale [EESOP1 3071]

Las colillas de cigarrillo son la mayor causa de basura en el mundo. La lluvia acarrea hasta la fuente de agua químicos que contienen dañando el ecosistema y malogrando la calidad del agua. Un cigarrillo contamina hasta 50 litros de agua. Los filtros de acetato de celulosa, tardan entre 7 y 12 años en ser degradados en el medio ambiente. Este proyecto promueve disminuir las colillas de cigarrillo en la ciudad de Santo Tomé mediante campañas de concientización, entamando redes con el Municipio. Como así también promueve reciclar colillas de cigarrillo y obtener productos para la arquitectura sustentable y ecoagricultura.

Actividad física y deportes para todos

Alfredo Mario Legarreta [ISEEF Concordia (Profesorado de Educación Física)]

Se pretende brindar a los gobiernos provinciales, municipios, comunas etc. un servicio gratuito a modo de pasantía con los estudiantes de Educación Física que garantice a la población una mejor calidad de vida, con un acompañamiento sistemático supervisado desde la institución formadora. Esto, con la finalidad de que los beneficiarios no caigan en manos de instructores improvisados corriendo el riesgo de la mala praxis y garantizando la adquisición de hábitos de vida saludable para el resto de su vida.

Evasão e dificuldades de estudantes no processo ensino aprendizagem na modalidade a distância

Liziany Muller, Juliane Paprosqui Marchi Da Silva, Ivanio Folmer

O curso de Licenciatura em Educação do Campo da UFSM, Brasil, ofertado na modalidade a distância, apresentou cerca de 40% de evasão, assim o objetivo foi identificar as dificuldades no processo de ensino aprendizagem desses estudantes. Os dados foram analisados a partir de respostas à pesquisa de avaliação. Os estudantes revelaram dificuldades na autonomia e na organização do tempo, prejudicando o acompanhamento dos conteúdos e na realização das atividades. Apondo a necessidade de encontros presenciais e materiais interativos e atraentes para facilitar o processo de ensino aprendizagem.

Preferência de atividades avaliativas pelos estudantes da modalidade a distância

Liziany Muller, Ivanio Folmer, Juliane Paprosqui Marchi Da Silva

O objetivo foi investigar a preferência de atividades avaliativas (individuais ou colaborativas) pelos estudantes da modalidade a distância. Os dados foram analisados a partir de respostas à pesquisa de avaliação para 83 estudantes do Curso de Licenciatura em Educação do Campo da UFSM, Brasil. Os resultados demonstraram preferência por atividades colaborativas, pois permitem interação, interatividade e a construção do conhecimento através de problematizações e diálogos, desenvolvendo a identidade e pertencimento na instituição já que se encontram fisicamente distantes.

Reaproveitamento de óleo de cozinha advindo dos saberes tradicionais do campo na produção de sabão artesanal em uma escola do campo

Liziany Muller, Larissa Schlottfeldt, Isabel Boeira, Luciane Maffini Schlottfeldt

O trabalho foi realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Intendente Manoel Ribas, localizada na zona rural da cidade de Santa Maria, RS, Brasil, com objetivo de avaliar a potencialidade do uso de oficinas de sabão artesanal por meio dos saberes tradicionais do campo advindos da comunidade em que a escola está inserida. Observou-se que os estudantes realizaram junto com seus familiares o resgate de receitas da produção de sabão artesanal, fortalecendo a relação escola e comunidade, além de promover o uso de práticas de sustentáveis.

Mitos en e-learning

Carlos Emilio Rodriguez [Redubicia.com]

Mitos en e-learning aborda preconceptos, en parte reales, en parte falsos, sobre la educación mediada por internet (genéricamente denominada e-learning). Poder analizar y reflexionar sobre estos "mitos" es esencial para el crecimiento en esta área profesional.

Cómo aplicar la transformación digital

Solange Rodriguez Soifer [UBA]

Se habla de la necesidad que los profesionales se actualicen e incorporen nuevas tecnologías en su profesión ¿Pero de qué manera? ¿Cuál es el objetivo? En esta ponencia se proponen algunas recomendaciones para lograr que la transformación digital sea una realidad para todas las organizaciones y profesionales.

Comunicación Digital para Organizaciones Educativas

Rocío Santarcieri, Brenda A. Niego Appeceix [Clubes TED Ed]

En educación la comunicación juega un papel principal: no solo para el proceso aprendizaje sino también para la construcción y fortalecimiento de una comunidad educativa. Los nuevos medios digitales, las redes sociales y formatos multimedia ofrecen a las organizaciones oportunidades únicas para comunicarse con su comunidad, establecer otra relación con los jóvenes y padres, desarrollar una identidad y expandirse.

NOMBRE Y APELLIDO

A

Adriana Badariotti > p. 42
 Adriana Gisele Alvarez > p. 40
 Adriana Mallo > pp. 59, 60
 Adriana Toral > p. 19
 Agustina Riera > p. 45
 Alba E. Coria > p. 40
 Aldana Neme > p. 33
 Aldana Seguro > p. 30
 Alejandra Buso > p. 34
 Alejandra Cristina Blanco > p. 51
 Alejandra Elena Guzman > p. 11
 Alejandra Lamberti > p. 62
 Alejandra Macchi > p. 29
 Alejandra Niedermaier 23
 Alejandra P. Maccagno > pp. 45, 61
 Alejandra Racca > p. 32
 Alejandra Rosales > p. 38
 Alejandra Rotman > p. 15
 Alejandro Daniel Rodriguez > p. 38
 Alejandro Horacio Lanuque > p. 32
 Alejandro Miguel Tortolini > p. 59
 Alejandro Ruiz > pp. 9, 27
 Alexandra Buzanelo Schossler > pp. 22, 61
 Alfredo Mario Legarreta > p. 64
 Alicia Marin Trias > p. 15
 Aline Mendonça Rodrigues > p. 18
 Amalia Candela De Luca > p. 46
 Amalia Soto > p. 19
 Amelia Figueira > p. 45
 Amilcar Pedro Orazzi > pp. 52, 63
 Ana Isabel Thavonat > p. 14
 Ana Maria Da Luz Schollmeier > pp. 25, 45
 Ana María Lojkasek > p. 34
 Analia Errobidart > p. 10
 Analia Girardi Barreau > pp. 24, 54
 Analia Magdalena Zaldua > p. 41
 Anamy Otero > p. 33
 Andrea Elisa Crescimone > p. 14
 Andrea Rocca > p. 51
 Andrea Steiervalt > p. 11, 38
 Andrea Vitola > p. 26, 35
 Andrieli de Fátima Paz Nunes > p. 46
 Ariel khalil > p. 30
 Ariel Lehmann > pp. 9, 24, 50

Ariel Roberto Canabal > p. 63
 Aurora Mabel Carral > p. 31
 Ayelen Rosales > p. 30

B

Barbara Luna > p. 17
 Blanca Langlais > p. 57
 Blanca Persincola > p. 19
 Brenda A. Niego Appeceix > pp. 44, 64
 Bruna Bianchim > pp. 48, 61
 Bruno Baltazar Bustos > p. 57
 Bruno Racca > p. 57
 Byron Castro > p. 62

C

Camila Anahí Pezzelato > p. 47
 Camila Olguin > p. 41
 Camila Victoria Lujan Gogniat > pp. 22, 61
 Candela San Román > p. 63
 Carina Gramaglia > p. 13
 Carina Mellibovsky > p. 20
 Carina Pérez Dib > p. 25, 61
 Carla Ferrari > p. 54
 Carlos David Laura Quispe > p. 63
 Carlos Díaz > p. 61
 Carlos Emilio Rodriguez > p. > p. 64
 Carlos Fernando Valdez > p. 44
 Carolina Bologna > p. 54
 Carolina Carballo > p. 41
 Carolina Griffiero Gonzalez > p. 39, 43
 Carolina Pandolfi > p. 17
 Cássia Militz > p. 13
 Cecilia Arroyo > p. 56
 Cecilia Conforti > p. 14
 Cecilia Echaburu Dutren > pp. 30, 39
 Cecilia Frontera > p. 52
 Cecilia Ines Fontana > p. 11
 Cinthia Corica > p. 46
 Claudia Andrea López > p. 50
 Claudia Rosales > p. 38
 Claudia Siciliano > p. 59
 Cláudia Smaniotto Barin > pp. 22, 25, 56, 60
 Claudio Alejandro López > p. 34
 Claudio Daniel Frescura Toloza > p. 62
 Claudio Gonzalo Peña > pp. 9, 27, 43
 Cris Moyano > p. 32
 Cristina Amalia Lopez > p. 15

Cristina Perez > p. 30
Cristina Rodrigues > p. 51
Cristina Velázquez > p. 9

D

Damián Pablo Rafael Rivero > p. 16
Damian Valgiusti > p. 9
Daniel Alonso > p. 8
Daniel Andrés Xutuc Monroy > p. 24
Daniel Gallego > p. 27
Daniel Narváez Paredes > pp. 16, 30
Daniela Campal > pp. 24, 41, 51
Daniela Ottolenghi > p. 52
Darío Acosta > p. 47
David Lamalfa > p. 15
Diego Leonardo Veloso > p. 27
Diego Vega Tabachnik > p. 12
Domingues Caroline Fagundes > p. 22

E

Edith Elizabeth Luna Villanueva > pp. 13, 16
Eduardo Ernesto Cavallo > p. 50
Eduardo Ernesto Escobar > p. 52
Eduardo Fernandez Villar > p. 39
Eduardo R. Díaz Madero > p. 44
Eduardo Roberto Stamato > pp. 20, 60
Eleonora Vallazza > p. 38
Eliana Lorena Champer > p. 30
Elina Carrasco Debonis > p. 27
Elizabeth Jiménez Rey > p. 61
Emilce Escudero > p. 53
Emmanuel Videla > p. 26
Enzo Martin Vieyra > p. 23
Erika Herrera > p. 48
Esteban Maioli > p. 35
Estela Dominguez Halpern > pp. 28, 55
Estela Reca > p. 23
Ester María Bonomo > p. 29
Esther Vázquez > p. 16
Eugenia Mosteiro > p. 58
Exequiel Rodríguez Ezcurra > p. 47
Ezequiel Gentile Montes > p. 22, 54
Ezequiel Santiago Rodríguez > pp. 58, 59

F

Fabián Maffei > p. 34
Fabiana Claret > p. 51
Fabio Diego Gabriel Guzmán > p. 51

Fabrizio Fernández > p. 61
Fabrizio Martín > p. 63
Facundo Julián Velázquez > p. 61
Federico Fayad > p. 27
Fernanda Demirjian > p. 20
Fernanda Hermida > pp. 40, 46
Fernanda Machao de Miranda > p. 22
Fernanda Tusa > p. 55
Fernando Acero > p. 48
Fernando Caniza > p. 40
Fernando Cerviño > p. 60
Fernando Galliari > p. 11
Fernando Itallo Minello > p. 46
Fernando Luis Rolando > p. 47
Fernando Sanz > p. 41
Flavia Ocampo > p. 20
Flavio Fabian Espeche Nieva > p. 10
Florencia Chidichimov11
Florencia Cima > p. 17
Florencia Dosil > p. 11
Florencia Suarez > p. 11
Francisco Fernandes Soares Neto > p. 51
Francisco Nilton Gomes de Oliveira > p. 25
Francisco Speroni > p. 21
Francisco Vergara > p. 58
Franco Javier Ortiz > p. 17
Fundación Santillana > p. 49

G

Gabriel Alfredo Gonzalez > p. 40
Gabriel Fernando Juani > p. 43
Gabriela Aparici > p. 18
Gabriela Aressi > p. 13
Gabriela Casenave > p. 21
Gabriela Edith Vilanova > p. 63
Gabriela Muollo > p. 42
Gabriela Ocaño > p. 51
Gabriela Sagristani > p. 39
Gabriela Vilanova > p. 62
Gabrielle Assunção Minuzi > p. 44
Gastón Jeger > p. 9
German Morales > p. 38
Gimena Fernández > p. 21
Gisela Aldana Schmid > p. 23
Gisela Mariel Muñoz > p. 33
Gladys Parodi > p. 17
Gloria Pino > p. 12
Gonzalo Oyola Quiroga > p. 48

Graciela Bertazzi > p. 59, 60
 Graciela Gobbi Guterra > p. 44
 Graciela Tayara > p. 23
 Guadalupe Gorriez > p. 54
 Guadalupe Quintana > p. 13
 Guillermo Crespi > p. 14
 Guillermo Eberhardt > p. 38
 Guillermo Longo > p. 17
 Guillermo Miguel Cortez Riffel > p. 24
 Guillermo Recio > p. 45
 Guillermo Scarinci > p. 49
 Guillermo Sebastián Amica > p. 17
 Guillermo Zenon de la Camara > p. 61
 Gustavo Colina > p. 48

H . I

Héctor Augusto Rotavista Hernandez > p. 49
 Hugo Rolando Baigorria > p. 30
 Ielka Warszawski > p. 19
 Ignacio Musacchio > p. 55
 Ileana Ratinoff > p. 40
 India Molina > p. 54
 Ines Carrasco > p. 58
 Inés Juarez > p. 27
 Inés Pizzo > p. 53
 Isabel Boeira > p. 64
 Isadora de Seixas e Souza Barrios > p. 47
 Ivan Javier Cortes Bravo > p. 18
 Ivania Folmer > p. 42, 64

J . K

J. Adrián Martignano > p. 53
 Jacinta Alchouron > p. 45
 Janaína de Arruda Carilo Schmitt > p. 35
 Janete Webler Cancelier > p. 42
 Javier Andres Figueroa Meneses > p. 18, 49
 Jenny Berman > p. 19
 Jessica Cecilia Germano > p. 16
 Jessica Tidele > p. 31
 João Juliano Monteblando Castro > p. 24
 Joaquín Méndez > p. 26
 Jorge Ruben Varas > p. 62, 63
 Jorge Sogari > p. 57
 Jorgelina Chale > p. 32
 Jose María D'Angelo > p. 45
 José Máximo > p. 60
 Josiane Bertoldo Piovesan > p. 25
 Juan Pablo Baraga > p. 51

Juan Pablo Montane > p. 43
 Judit Schneider > p. 20
 Judite Massi > p. 8
 Judy Bruetman > p. 19
 Julia Espósito > p. 16
 Julián Méndez > p. 41
 Juliana Tonani > p. 59
 Juliane Paprosqui Marchi Da Silva > pp. 13, 18, 24, 42, 44, 64
 Juliano Molinos de Andrade > p. 56
 Julieta Anahí Gatica > p. 41
 Julieta Baccaro Deyá > p. 21
 Julieta Bentivenga > p. 41
 Julieta Brizuela > p. 59, 62
 Julieta Cane > p. 21
 Julieta Castro > p. 31
 Julieta Fort Villa > p. 49
 Julieta Lombardelli > p. 20
 Julio Manuel Pereyra > pp. 12, 33
 Jully Pauliny Gonzalez Lopez > p. 49
 Justina Del Valle Salas > p. 9
 Kamila Lagomarsino > p. 32
 Karen Griot > p. 46
 Karina Rizzo > p. 56

L

Larissa Schlottfeldt Hofstadler Deiques > p. 10, 11, 64
 Laura Cazorla > p. 53
 Laura Cecilia Gonzalez > p. 10
 Laura Clarisa López Blanco > p. 45
 Laura Iciar > p. 46
 Laura Silva > p. 28
 Leandro Bazan > p. 24
 Leandro Miguel Bidondo > p. 41
 Leandro Palmieri > p. 13
 Leila Maria Araujo Santos > pp. 19, 25, 28, 60
 Leonardo José Pacheco Trujillo > p. 53
 Leonor Ferrão > p. 50
 Lidia Vanesa Sena > p. 50
 Liliane dos Santos > p. 8
 Liziany Muller Medeiros > pp. 10, 11, 13, 22, 24, 42, 43, 61, 64
 Lorena Aux Moreno > pp. 21, 40
 Lorena Mariana Incarbono > p. 29
 Lorena Maruf > p. 58
 Lourdes Moran > p. 48
 Luana Lopes > p. 43, 45
 Lubia Telma Garcia Wustrow Souza > pp. 25, 28
 Lucia Piccolo > p. 11
 Luciana Alonso > p. 8

Luciana Fighera Marzall > p. 61
 Luciana Gabriela Trípodí > p. 31
 Luciana Gonzalez > p. 54
 Luciana Rojas > p. 29
 Luciana Stivelman > p. 39
 Luciane Maffini Schlottfeldt > pp. 10, 11, 64
 Luciano Amaral > p. 46
 Luis Alberto Almanza Ope > p. 63
 Luis Felipe Lopes > p. 22
 Luis Rodolfo Lara > p. 53
 Luisina Cairnie > p. 33

M

Mabel Magdalena Grieco > p. 51
 Magdalena Freitas > p. 39
 Malena Stagnaro > p. 41
 Manuel Guillermo Silva > p. 56
 Marcel Santos Jacques > p. 35
 Marcela Carrivale > p. 43, 64
 Marcela Casale > p. 35
 Marcela Cristina Morán Quintanilla > p. 32
 Marcela Díaz Trincado > p. 17, 57
 Marcela Liliana Tammara > p. 10
 Marcela Martins > p. 60
 Marcelo Armella > p. 45
 Marcelo Cejas > p. 51
 Marcelo Lo Pinto > p. 39
 Marco Antonio Villan > p. 26
 Marcos Fabián Polisená > p. 42
 Marcos Huergo > p. 24
 María Abelina Acosta Felquer > p. 23
 María Alejandra Cristofani > p. 31
 María Alejandra Díez > p. 18
 María Alejandra Lamberti > p. 59
 María Barral > p. 47
 María Carolina Goin > p. 20, 39
 María Carolina Raimondo Alonso > p. 16
 María Cecilia Dangelo > p. 39
 María Cecilia Del Valle > p. 14
 María Celeste Marrocco > p. 30
 María de los Ángeles Suarez > p. 13
 María del Carmen Martínez > p. 57
 María del Rosario Fernández > p. 24
 María Eugenia Luna > p. 27
 María Eugenia Marzióni 22, 38
 María Eugenia Vivaldo > p. 29
 María Fernanda Rossi Batiz > p. 11
 María Florencia Conforti > p. 9

María Florencia Gómez > p. 52
 María Florencia Menapace > p. 16
 María Gabriela Galli > p. 10
 María Inés Formosa > pp. 30, 41, 46
 María Isabel Salinas > p. 53
 María Isabel Savazzini > p. 39
 María Jimena Vasta > p. 57
 María Julia Pegoraro Gai > p. 18
 María Laura Bargas > p. 9
 María Laura Cabanillas > p. 57
 María Laura Colombo > p. 31
 María Laura García > p. 33
 María Laura Sánchez > p. 12
 María Laura Spina > p. 23
 María Lightowler > p. 22
 María Lucía Lopetegui > p. 60
 María Luz San Marco > p. 12
 María Maia Fernández Albornoz > p. 15
 María Rey Chapur > p. 54
 María Rosa Gianello > p. 15
 María Sara Müller > p. 57
 María Sol Biondi > pp. 8, 26, 46, 55
 María Sol Verniers > p. 12
 María Sol Volman > p. 20
 María Soledad Chiramberro > p. 26
 María Victoria Martín > p. 33
 Mariana Bavoleo > p. 34
 Mariana Isabel Álvarez > p. 22
 Mariana Laterrade > p. 62
 Mariana Minsky > p. 42
 Mariana Paola Marino > p. 27
 Mariana Pelliza > p. 45
 Mariana Raquel Paz > p. 23
 Mariana Torres Luyo > p. 44
 Marianela Giovanini > p. 8
 Mariano Federico Corj > p. 38
 Maricel Alauzis > p. 12
 Mariela Caputo > p. 47
 Mariela Duarte > p. 20
 Mariela Fajbuszak Bercum > p. 31
 Mariela Julián > p. 60
 Mariela Silvano > p. 34
 Mariglei Severo Maraschin > pp. 40, 47
 Marina Ibáñez > p. 21
 Mario Emilio Ivetta > p. 44
 Mario Garelik > p. 59
 Marisa Antonia Pascale > p. 17
 Marisa Beatriz Allassia > p. 15

Marisa Cecilia Navarro > p. 44
 Marisa Elena Conde > p. 14
 Marisa Jiménez > p. 56
 Marisol Elorriaga > p. 35
 Maristela Andréa Teichmann Bazzanv13
 Marta Bombara > p. 58
 Martha Bhorer Adaime > pp. 13, 18
 Martín Fridman > p. 28
 Martín Malvasio > p. 55
 Martín Stortoni > p. 56
 Martin Traina > p. 19
 Martina Isnardo Gusmão > p. 40
 Martiniano Blestcher > pp. 15, 34
 Matheus Miller de Campos Viana > pp. 45, 63
 Matías Damian Maccaferro > p. 27
 Matías Igor Gutawski > p. 35
 Mauro Ziehlke > p. 25
 Maximiliano Bron > p. 10
 Maximiliano Peret > p. 25
 Melina Ignazzi > p. 28
 Melina Schenfeld > p. 17
 Michelle Laura Kort > p. 25
 Milene Peixer Loio > p. 51
 Miriam Weisz > p. 12
 Moira Hynes > p. 59
 Mónica Beatriz Ottino > p. 22
 Mónica Beltrán > p. 29
 Mónica García Bravo > p. 52
 Moraima Jacobacci > p. 59

N

Nadia Ayelén Mir > pp. 9, 24, 50
 Nahuel Gonzalez > p. 34
 Nara Zari Budiño > p. 26
 Natalia Carolina Bas > pp. 26 59
 Natalia Daiana Gomez > p. 50
 Natalia Florencia Acher Lanzillotta > p. 14
 Nataliya Balakyreva > p. 28
 Nathalie Assunção Minuzi > pp. 19, 25, 44, 60
 Nayibe Solarte Cerón > p. 16, 29
 Nelba Quintana > p. 16, 33
 Néstor Borroni > p. 38
 Néstor Eduardo Centra > p. 17
 Nicolás Larenas > p. 52
 Nilda del Valle Lozano > p. 61
 Nilda Palacios > p. 9
 Noemi Binda > p. 55
 Noemí Fuhrer > p. 49

Norma Itatí Velázquez > p. 38

O . P

Octavio Javier da Silva Gillig > p. 24
 Oscar Rodríguez > p. 52
 Oscar Ugarte > p. 61
 Oswaldo Enrique Laura Sosa > p. 63
 Pablo Bongiovanni > p. 40
 Pablo Cosso > p. 41
 Pablo Martin Donato > p. 41
 Pablo Mastropasqua > p. 33
 Pablo Viña > p. 16
 Pamela Barboza Coffi > p. 8
 Pamela Buasso > p. 46
 Pamela Vestfrid > p. 33
 Paola Dellepiane > p. 41
 Patricia Alejandra Vasquez Espinoza > pp. 9, 61
 Patricia Andrea Vota > p. 42
 Patricia De Angelis > p. 62
 Patricia Dosio > p. 58
 Patricia Iurcovich > p. 21
 Paula Beatriz Orellano > p. 24
 Paula Cecilia Morello > p. 33
 Paula Espósito > p. 16
 Paula Lorena Spotorno > p. 31
 Paula Orellano > p. 45
 Paula Ripoll > p. 40
 Paula Seminara > p. 59
 Paula Sousa > p. 12
 Paula Trucchi > p. 19
 Paulo Maldonado > p. 50
 Pedro Chain > p. 41
 Piren Benavidez > p. 45

R

Ramiro Massaro > p. 25
 Regis dos Santos Martines > pp. 8
 Renzo Coloma > p. 30
 Ricardo Ellensohn > p. 56
 Ricardo Gelpi > p. 41
 Ricardo Machado Ellensohn > pp. 22, 45
 Roberto Jesús Sayar > p. 18
 Rocio Cabañaz > p. 63
 Rocio Santarcieri > p. 44
 Rocio Santarcieri > p. 35
 Roger Wegner > p. 30
 Romina Gisele Rivera > p. 45
 Romina Massari > p. 33

Ronald Espitia > p. 49
 Rosa Ana Robles > p. 16
 Rosa Curcho > pp. 8, 26, 46, 55
 Rosa de la Torre Vallejo > p. 47
 Roselene Gomes Pommer > pp. 26, 43, 44, 45
 Roseli Zen Cerny > p. 51
 Rossana Molinari > p. 16
 Roxana Gomez > p. 56

S . T

Sabina María de Luján Bozikovich > pp. 14, 34
 Sabrina Debora Villanueva > p. 62
 Sandra Gargiulo > p. 52
 Sandra Grinberg > p. 34
 Sandra Rizzardi > p. 53
 Sebastián Calderón > p. 24
 Sebastián Novomisky > p. 33
 Sebastián Pasquel > p. 45
 Sergio Díaz > p. 46
 Sergio Magallanes > p. 25
 Sergio Oscar Alunni > p. 48
 Shaila Alvarez > p. 34
 Silvana Andrea Baldi > p. 55
 Silvana Banconi > p. 46
 Silvana Cardoso > p. 14
 Silvana Carnicero > p. 25
 Silvana Cataldo > p. 34
 Silvana Demone > p. 58
 Silvia Arias > p. 42
 Silvia Breiburd > pp. 29, 32
 Silvia Cecilia Enríquez > p. 21
 Silvia Porro > p. 22
 Silvia Susana Escobar > p. 45
 Silvia Torres Luyo > pp. 43, 44
 Silvina Busto > p. 50
 Silvina Mentasti > p. 26
 Solange Rodriguez Soifer > pp. 12, 41, 64
 Soledad Alarco > p. 10
 Sonia Montangie > p. 16
 Sonia Olmedo > p. 33
 Stephanie Delgado Estrada > p. 58
 Susana Escobar > p. 24
 Susana Kunzi > p. 33
 Talita Posser > pp. 30, 48
 Tania Caballero > p. 38
 Tania Trinidad Caballero Ojeda > p. 13
 Thais Docki Da Silva > p. 40
 Thanise Beque Ramos > p. 22

Tiago Saidelles > pp. 19, 25, 60
 Tobias Yatche > p. 42
 Tomás González Mongelós > p. 28

U . V

Uriel Gaston Langerman > p. 46
 Valentina Faggi Real > p. 16
 Valentina Zarama Moreno > pp. 21, 40
 Valeria Baudot > p. 50
 Valeria Buggiano > p. 45
 Valeria Delgado > p. 62
 Valeria Dima > p. 34
 Valeria Oreiro > p. 54
 Valeria Suriano > p. 42
 Valeria Tuozzo > p. 49
 Valquiria Conti > p. 43
 Vanesa Martello > p. 20
 Vanesa Soledad Peralta > p. 18
 Vânia Costa > pp. 18, 30, 48, 61
 Vanina Campos > p. 30
 Vanina Catalina Mendoza > p. 38
 Vanina Daraio > p. 57
 Vanina Patricia Dalessandro > p. 15
 Verónica Cabrera > p. 19
 Verónica Caputi > p. 10
 Verónica Catalina Minsky > p. 14
 Verónica Herrero > p. 63
 Verónica Lescano Galardi > p. 48
 Verónica Méndez > p. 48
 Verónica Tallarico > p. 55
 Víctor Capeluto > p. 9
 Victor Gerardo Aira > p. 41
 Victoria Bustamante > p. 48
 Virginia Hildt > p. 32

W . X . Y . Z

Walter Sotelo > p. 28
 Walter Temporelli > p. 11
 William Schultz > p. 47
 Yamila Albuixech > p. 34
 Yamila Pedace > p. 52
 Yanina Porto Di Menna > p. 61
 Yanina Vanesa Arias > p. 14

INSTITUCIONES EDUCATIVAS, EMPRESAS, ASOCIACIONES Y ORGANIZACIONES PRESENTES EN INTERFACES 7ª EDICIÓN



Viene de la página 37

va Escuela Argentina • ORT Argentina • Patricia Iurcovich, Consultora en Comunicación Integral • Plataforma Educativa URUK • Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica • Rasti • Redubicia • REyD. Robótica Educativa y Digital • Rizoma Consultora • SB Editorial • Secretaría de Extensión Universitaria UNLaR • Secretaría de producción e investigación Facultad de Artes UNC • SECyT Universidad Nacional de Córdoba • Sello de Respaldo Aladi • St Luke's College • Trabalho Organizações Pessoas • Universidad Adventista del Plata • Universidad Autónoma de Querétaro • Universidad Católica Argentina • Universidad de Buenos Aires • Universidad de Extremadura • Universidad de Guayaquil • Universidad del Salvador • Universidad Federal de Uberlândia • Universidad Nacional de Avellaneda • Universidad Nacional de Catamarca • Universidad Nacional de Córdoba • Universidad Nacional de la Patagonia Austral • Universidad Nacional de la Patagonia Austral Caleta Olivia • Universidad Nacional de La Plata • Universidad Nacional de La Rioja • Universidad Nacional de Mar del Plata • Universidad Nacional de Rosario • Universidad Nacional de San Luis • Universidad Nacional de Villa Mercedes • Universidad Nacional del Litoral • Universidad Simón Bolívar • Universidad Tecnológica Nacional • Universidade Federal de Santa Catarina • Universidade Federal de Santa Maria • Zima Tech.

PROGRAMAS DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD EDUCATIVA DE NIVEL MEDIO

PROGRAMA COLEGIOS DC

Espacio de capacitación y actualización dirigido a directivos, profesores, orientadores y estudiantes de instituciones de nivel medio. Actividades: Seminarios Preuniversitarios. Talleres. Publicaciones. Portal de Noticias y Directorio. Acceso Preferencial a actividades.

Más info: F/interfaces.colegios
colegiosdc@palermo.edu / Tel: (54 11) 5199 4500 int.1569
Mario Bravo 1050, Ciudad Autónoma de Buenos Aires

ESCUELA PREUNIVERSITARIA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN (PRE-DC)

Espacio que reúne todas las actividades pensadas y diseñadas para acompañar los procesos de orientación vocacional y universitaria de los interesados en estudiar carreras relacionadas con la creatividad, el diseño y la comunicación.

Actividades libres y gratuitas para interesados, padres y familiares.

Exploración Creativa – Conocimiento Profesional – Información Universitaria – Desarrollo Vocacional

Más info: F/CarrerasDC
otraformadeestudiar@palermo.edu / Tel (5411) 5199 4516
Mario Bravo 1050, Ciudad Autónoma de Buenos Aires

MAS Y MEJOR. PROGRAMA UNIVERSITARIO PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN EDUCATIVA

Programa para la mejora de las acciones de comunicación, diseño y branding de las instituciones educativas, desde nivel inicial hasta terciario no universitario. El Programa consiste en un Premio y un Seminario Universitario de Capacitación y Asesoramiento para las instituciones educativas y/o los responsables de su imagen y comunicación. La participación en el Programa es gratuita para instituciones y profesionales interesados.

Más info: www.palermo.edu/dyc/masymejor/
Tel. 5199 4500 int. 1569

El congreso interfaces es auspiciado por: Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología - Presidencia de la Nación | El Ministerio de Educación e Innovación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires | La Comisión Nacional Argentina de Cooperación con la UNESCO | La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura – OEI



Facultad de Diseño
y Comunicación