



interfaces 6

EN PALERMO

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

300 PONENCIAS DISTRIBUIDAS EN 30 COMISIONES:
ENTORNOS DIGITALES | NUEVOS LENGUAJES | CREATIVIDAD
COMUNICACIÓN | ESPACIO COLEGIOS

SEXTA EDICIÓN. 22 Y 23 DE MAYO 2018



Facultad de Diseño
y Comunicación



Instituciones participantes 2018: 4 Mentes en una • ADICRA • Amyco Producciones • Asociación chicos.net • Asociación de ANTIGUOS ALUMNOS Colegio de la Inmaculada Concepción (Santa Fe) • Atelier Pacheco - Academia de Diseño Miramar • Aulas en la Web • Belgrano Day School • Coaching Educacional Enriquecer • Colegio Grilli Canning • Colegio La Sagrada Familia • Colegio Logosófico González Pecotche • Colegio Nuestra Señora del Pilar • Colegio Parroquial Nuestra Señora de la Merced • Colegio Sagrada Familia • Colegio San Diego • Wilde • Colegio San Gabriel • Colegio Santa Barbara • Competir Edutech Company • Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN • Escuela 100% Diversidad y Derechos • Escuela Huinco Monseñor Enrique Rau de Mar del Plata • Escuela Secundaria Madre de la Misericordia Escuela Tecnológica Instituto Técnico Central, Bogotá, Colombia • Escuela Vicente Zapata 2018 • Escuelitas Ambulantes • ESSO N° 429 - Mario R. Vecchioli • ET N° 36 Almirante G. Brown • ET N°23 - DE 13 - Casal Calviño • Formación - Inst Tecnológico • Hacer aprendiendo • Hola Mundo Cultural • I.S.F.D. y T. N° 42 • Instituto Cervanes

INDICE GENERAL	pp.
INSTITUCIONES EDUCATIVAS, EMPRESAS, ASOCIACIONES Y ORGANIZACIONES PRESENTES EN INTERFACES 6ª Edición.	2 y 7
GUÍA PARA EL PARTICIPANTE	3-4
MAPA DE SEDES	4
PRESENTACIÓN DE LA 2ª EDICIÓN DEL PROGRAMA MÁS Y MEJOR	5
PRESENTACIÓN DE LA PUBLICACIÓN REFLEXIÓN ACADÉMICA N° XXXIII	5
PREMIO INTERFACES 2018	5-6
RECONOCIMIENTO ACADÉMICO. COMITÉ DE HONOR DEL CONGRESO INTERFACES	6
PROGRAMA DE ACTIVIDADES. COMISIONES POR TURNO Y POR ÁREA:	
1. ENTORNOS DIGITALES, 2. NUEVOS LENGUAJES, 3. CREATIVIDAD, 4. COMUNICACIÓN, 5. ESPACIO COLEGIOS	7
MARTES 22 DE MAYO TURNO MAÑANA: 10 A 13 HS. TURNO TARDE: 14:30 A 17:30 HS.	8-25 25-46
MIÉRCOLES 23 DE MAYO TURNO MAÑANA: 10 A 13 HS	46-62
INDICE DE EXPOSITORES	63-66

¿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 300 actividades de capacitación y actualización sobre innovación educativa, entornos digitales, nuevas tecnologías, creatividad, nuevos lenguajes, 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 sexta 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 22 y 23 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 cinco grandes núcleos: Entornos Digitales, Nuevos lenguajes, Creatividad, Comunicación y Proyectos Institucionales [Espacio Colegios].

Interfaces en Palermo ofrece más de 300 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.

interfaces6

www.palermo.edu/interfaces

interfaces@palermo.edu / interfacesdc@gmail.com

Tel: (54-11) 5199-4500 int. 1526

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 21 de mayo de 2018. 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 22 de mayo de 9 a 15:30 hs. en la sede de Cabrera 3641; miércoles 23 de mayo de 9 a 14 hs. en la sede de Cabrera 3641. Se recomienda acreditar 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. 1526

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

Facebook: /interfaces.colegios

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: lunes 21 de mayo de 2018.

DIRECCIÓN DE LA SEDE DEL CONGRESO

Sede CABRERA: Calle Cabrera 3641.

Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina.

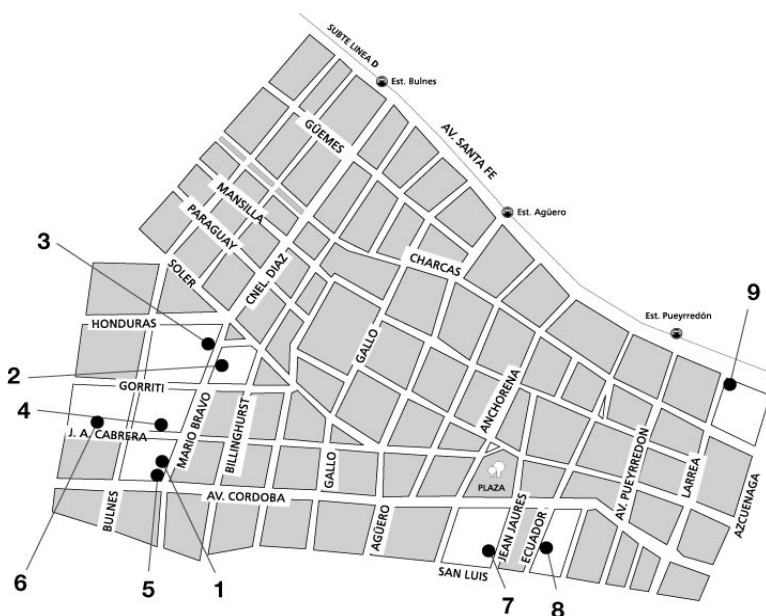
¿CÓMO LLEGAR A LA SEDE DEL CONGRESO?

- 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 300 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 en las páginas 7 a 62.

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

COMISIONES

Las comisiones sesionarán los días: martes 22 de mayo, de 10 a 13hs. y de 14:30 a 17:30hs.; y el día miércoles 23 de mayo, de 10 a 13:00hs. en la sede de Cabrera 3641.

Esta sexta edición del Congreso cuenta entre sus actividades con más de 300 conferencias programadas en 30 Comisiones en las áreas: 1) Entornos digitales: TIC, medios sociales y vínculos interactivos; 2) Nuevos Lenguajes: Lenguajes audiovisuales, escénicos, artísticos y multimediales; 3) Creatividad: De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica, proyectos áulicos innovadores, vínculos con la comunidad; 4) Comunicación: Experiencias y proyectos institucionales, de la incertidumbre a la vocación, nuevos campos profesionales; 5) Espacio Colegios.

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 22 de mayo: de 12 a 18hs. en la Sede de Cabrera 3641.
- Miércoles 23 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.

PRESENTACIÓN DE LA 2ª EDICIÓN DEL PROGRAMA MÁS Y MEJOR

El martes 22 de mayo a las 13 hs.

se presentará el Programa

universitario para mejorar la comunicación educativa Más y Mejor. La participación en el Programa es gratuita para instituciones y profesionales interesados. 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. www.palermo.edu/dyc/masymejor/

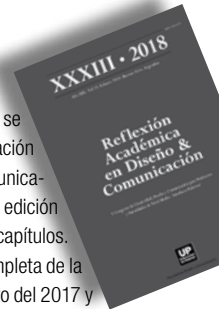


PRESENTACIÓN DE LA PUBLICACIÓN REFLEXIÓN ACADÉMICA N° XXXIII

El miércoles 23 de mayo a las 13 hs. se

realizará la Presentación de la publicación Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N°XXXIII [ISSN: 1668-1673]. Esta edición N°XXXIII, se organiza en dos grandes capítulos.

En el primero se transcribe la agenda completa de la V Edición del Congreso Interfaces de mayo del 2017 y se incluyen los artículos pendientes de la IV Edición del Congreso Interfaces de mayo de 2016. En el segundo capítulo se presenta parte de la producción del V Congreso Interfaces desarrollado en mayo de 2017. Los artículos pendientes, serán publicados en la edición N°39 de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Fecha prevista de publicación: Agosto 2019. 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 2018

El miércoles 23 de mayo a las 13hs. se hará entrega del Premio Interfaces 2018 [3ª Edición]

En su tercera edición, el Premio Interfaces otorga el reconocimiento a instituciones y docentes que han desarrollado experiencias pedagógicas innovadoras en las áreas: entornos digitales, creatividad, nuevos lenguajes, comunicación, innovación educativa y arte, cultura y diseño.

Recibirán el Premio Interfaces 2018:

- **Universidade Federal de Santa Maria [UFSM].**

Rio Grande do Sul. Brasil

Proyecto: Desafios do uso da Tecnologia Informação e Comunicação na Inclusão Digital de Educadores das Escolas do Campo.

Autores: Alexandra Buzanelo Schossler, Liziany Müller Medeiros, Juliane Paprosqui Marchi da Silva.

- **Escuela La Sagrada Familia del Puerto de Mar del Plata**

Proyecto: ¿Jugamos y nos evaluamos?. Autor: Karen Griot.

• **Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral [UNL]. Santa Fe**

Proyecto: El camino de la Soja. Estrategias didácticas lúdicas para la concientización sobre problemáticas ambientales.

Autores: Gabriel Fernando Juani y Silvia Torres Luyo.

• **Escuela de Educación Media N° 01 Rodolfo Walsh. DE 16, CABA**

Proyecto: Jóvenes y Memoria: una experiencia de trabajo.

Autor: Federico Liptak.

• **Colegio Secundario Marcelino Catrón. Santa Rosa. La Pampa**

Proyecto: Identify Me.

Autores: Roger Omar Pacheco Acosta y Maximiliano Lucero.

• **Escuela Secundaria Madre de la Misericordia de Avellaneda.**

Proyecto: Nuevas miradas, nuevas voces y nuevos lenguajes para el aula. Autor: Silvana Carnicero.

• **Colegio Mallinckrodt**

Proyecto: SOS ¿Qué hacer con las TIC en el aula?.

Autor: Inés Josefina Bellocq.

RECONOCIMIENTO ACADÉMICO. 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 a:

María Gabriela Galli. Licenciada en Gestión Educativa Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF). Especialista en Educación y TIC egresada de la Especialización Docente de Nivel Superior en Educación y TIC del Ministerio de Educación de la Nación, profesora en Disciplinas Industriales, especialidad "Matemática Aplicada" y técnica Superior en Informática Aplicada egresada del Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico (UTN-INSPT). Doctoranda en Política y Gestión de la Educación Superior en UNTREF, cuya temática de tesis está focalizada en inclusión de tecnología digital. Se desempeña como jefa del Laboratorio de Informática y profesora en UTN-INSPT, y como coordinadora de área y docente en el Colegio N°16 DE 15. Es miembro del equipo de investigación en Tecnología Educativa de UNTREF y de la asociación ALFAS (Ambientes Ludificadores de la enseñanza). Es autora de variadas publicaciones en torno a las temáticas de ciencias exactas, inclusión de TIC en educación y particularmente en la de herramienta juego digital. Recibió el Premio Interfaces 2017, por el proyecto "La creatividad en las clases de literatura de la escuela secundaria. De leer una novela a crear un juego" [UTN - Instituto Tomás Devoto]



Claudio Gonzalo Peña. Mgter. en Planificación y Gestión de Procesos Comunicacionales (Universidad Nacional de La Plata). Lic. en Comunicación Social (UNC). Profesor en Comunicación Social (UNC). Postítulo en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO)

Director Titular por Concurso de la Escuela Dr. José Vicente Zapata (Mendoza). Presidente de APRODEME (Asociación Profesional de Directores de Educación Media de Mendoza). Obtuvo el Segundo Puesto del Premio Maestros Argentino en el 2016 otorgado por el Ministerio de Educación y Deporte de la Nación con el Proyecto Luz Cámara e Inclusión. Obtuvo el Premio Interfaces 2017, por el Proyecto "Luz, Cámara, Inclusión". Se desempeñó como: Sub Director de Educación Secundaria en la Dirección de Educación Secundaria (DGE) en el 2013. Coordinador en Mendoza del Programa Escuela y Medios (2005). Experto Curriculista por Comunicación en la Comisión Curricular y Transformación Educativa (DGE). Regente Escuela Arq Carlos Thays (2006). Director Escuela Antonio Sarelli (2008-2011). Coordinador de proyectos de investigación relacionados con Educación y consumos juveniles: Hiperconectados y Enredados Conectados e Incluidos. Expositor y Disertante en Congresos, Seminarios y Jornadas a nivel Internacional, Nacional y Provincial. Jurado por elección de sus pares en el Concurso de Jerarquía Directiva del Nivel Secundario Organizado por la Dirección General de Escuelas. Jurado del Concurso Nacional Maestros Argentinos en el 2017 organizado por el Ministerio de Educación y Deporte.



Cristina Velázquez. Profesora en Disciplinas Industriales y Especialista Universitario en Implementación de Proyectos de e-Learning. Integrante del Departamento de Extensión y Relaciones Institucionales del UTN-INSPT. Autora y Coordinadora Pedagógica de diferentes programas educativos vinculados a la implementación de la tecnología en Educación. Coordinadora de Informática y Docente de los Niveles Primario y Secundario en el Instituto Tomás Devoto. Editora general de las revistas virtuales "Aprender para Educar con Tecnología" y "e-ducadores del Mundo" del UTN-INSPT. Autora y dinamizadora de numerosos proyectos telecolaborativos nacionales e internacionales y Coordinadora de diferentes MOOCs y de diversos cursos presenciales y en línea. Tallerista y contenidista de EXPERIMENTIC - Laboratorio Virtual de Ciencias - Proyecto "Escuelas del Futuro" - Ministerio de Educación, Presidencia de la Nación. Recibió el Premio Interfaces 2016, por el proyecto "Uniando voluntades. Programa "B-Learning en la Escuela Media" [Universidad Tecnológica Nacional – INSPT]



Esta agenda se realizó con la información recibida hasta el 30 de abril de 2018.

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 22 de mayo de 10 a 13 hs. [TM] y de 14:30 a 17:30 hs. [TT], y el día miércoles 23 de mayo, de 10 a 13 hs. [TM]

En su sexta edición el Congreso presenta más de 300 ponencias distribuidas en 30 comisiones de trabajo.

Áreas temáticas:

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

2. NUEVOS LENGUAJES: Lenguajes audiovisuales, escénicos, artísticos y multimediales.

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

4. COMUNICACIÓN: Dinámicas de comunicación. Desarrollo de la comunicación institucional.

5. ESPACIO COLEGIOS

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 (papers 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.w

PROGRAMA DE ACTIVIDADES | INDICE GENERAL

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

1. ENTORNOS DIGITALES

1. [A] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [B3]
1. [B] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [B4]

2. NUEVOS LENGUAJES

2. [A] Nuevos Lenguajes [B5]
2. [B] Nuevos Lenguajes [B6]

3. CREATIVIDAD

- 3.[A] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B7]
- 3.[B] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B8]
- 3.[C] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B9]

- 3.[D] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B10]

4. COMUNICACIÓN

4. [A] Desarrollo de la identidad institucional [B11]

5. ESPACIO COLEGIOS

- 5.[A] Espacio Colegios [1-2]

> MARTES 22 de MAYO | TURNO TARDE: de 14:30 a 17:30 hs.

1. ENTORNOS DIGITALES

1. [C] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [B3]
1. [D] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [B4]

2. NUEVOS LENGUAJES

- 2.[C] Nuevos lenguajes [B5]

3. CREATIVIDAD

- 3.[E] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B6]
- 3.[F] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B7]
- 3.[G] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B8]
- 3.[H] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B9]

4. COMUNICACIÓN

4. [B] Desarrollo de la identidad institucional [B10]
4. [C] Desarrollo de la identidad institucional [B11]

5. ESPACIO COLEGIOS

5. [B] Espacio Colegios [1-2]

> MIÉRCOLES 23 de MAYO | TURNO MAÑANA: de 10 a 13 hs.

1. ENTORNOS DIGITALES

1. [E] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [B3]
1. [F] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [B4]

2. NUEVOS LENGUAJES

- 2.[D] Nuevos lenguajes [B5]
- 2.[E] Nuevos lenguajes [B6]

3. CREATIVIDAD

3. [I] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B7]
3. [J] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B8]
3. [K] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B9]
3. [L] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B10]

4. COMUNICACIÓN

4. [D] Desarrollo de la identidad institucional [B11]

5. ESPACIO COLEGIOS

5. [C] Espacio Colegios [1-2]

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

1. ENTORNOS DIGITALES

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

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

Experiencias maker en disciplinas STEM

Andrea Rocca

Las disciplinas STEM (Ciencia, tecnología, Ingeniería y matemática) pueden convertirse en espacios movilizadores si se trabajan junto al movimiento maker, transformándose en STEAM. Una experiencia virtual latinoamericana.

Salud y prevención a través de la realidad aumentada

Leandro Miguel Bidondo, Lorena Elizabeth López Balbuena

Las nuevas tecnologías no solo han llegado para quedarse, sino que se expanden y se fusionan en nuestra vida cotidiana, como así también en los procesos de enseñanza aprendizaje. A través de los contenidos digitales, una forma vívida de inmersión es la realidad aumentada que en la práctica médica complementan las herramientas de uso diario con el fin de facilitar en la formación profesional. La utilización creativa de esta tecnología brinda una interfaz entre lo real y lo virtual, una combinación de capas, en tiempo real, de objetos digitales que se vinculan con la realidad, ofreciendo una experiencia distinta al usuario en la enseñanza de patologías, de forma segura y accesible, despertando sensaciones propias de que lo virtual existe en el mundo real. Nuestra experiencia demostrará como de manera simple y creativa, la realidad aumentada despierta el interés en el aprendizaje de distintas patologías, tanto en el ámbito académico como en el público general.

Nueva Ecología de los Medios y Educación. Universidad del homo digitalis

Sebastián Mariano Giorgi [Docente UP]

El vertiginoso avance de las TICs genera nuevos pactos de educación-aprendizaje. De allí que no sólo se hable de Humanidades Digitales sino, también, de Humanismo Digital (Doueih, 2011). La figura principal de este nuevo Humanismo es el homo digitalis, el cual, antes que nada, es un caminante de los espacios híbridos. Un paseante rodeado de sus relaciones múltiples, de sus identidades diversas que circulan como una voz, una presencia. El sitio de sociabilidad del homo digitalis es esta nueva ciudad virtual en emergencia que trasciende las fronteras analógicas de las naciones. Es un individuo fragmentado, conectado a Internet casi todo el tiempo, y está disperso en las múltiples pantallas que utiliza de manera simultánea y compulsiva. ¿Cuáles son las características de una Universidad que contemple las competencias de este sujeto de la Cultura digital? Intentaremos responder desde el paradigma de la Nueva Ecología de los Medios.

El uso de WhatsApp en el aula. Desafíos y oportunidades de un proyecto de escritura colaborativa de guiones dramáticos en entornos presenciales y virtuales mediados por TIC

Ana Isabel Thavonat

Las TIC están cambiando hoy los modos de relacionarnos y de aprender. En este sentido lo revolucionario se evidencia en las nuevas formas en que los alumnos se apropian de los saberes. Por esa razón, se hace necesario ofrecer en el aula desafíos que impliquen combinar la enseñanza de la escritura como proceso colaborativo con el abordaje del estudio de la lengua y literatura mediante el uso innovador de las TIC. Este trabajo explicitará el marco teórico que facilitó la toma de decisiones pedagógicas y tecnológicas en función de los contenidos seleccionados para la clase: obras de teatro de Sófocles y Shakespeare. Luego, se desarrollará la propuesta pedagógica llevada a cabo en el aula, con el uso de WhatsApp, y GoogleDoc. Además, se realizará una evaluación de la secuencia y su impacto para, finalmente, ofrecer las conclusiones. El proyecto intentó modificar -mediante el trabajo colaborativo- prácticas de escritura grupales mediante la comprensión y apropiación de los factores necesarios para el éxito de esta tarea. Simultáneamente, abordar la práctica de escritura como una constante reescritura. A la luz de este enfoque, se intentará demostrar cómo una secuencia didáctica, articulada en el modelo TPACK -en el que se integran los aspectos disciplinares, metodológicos y tecnológicos- hacen que la experiencia de "escribir en el aire" cobre sentido para los alumnos.

Desafíos para los usos de las TIC en el proceso pedagógico- didáctico y en la dinámica social

Analia Errobidart [Universidad Nacional del Centro - Facultad de Ciencias Sociales. Departamento de Educación]

Este trabajo presenta información relevada en un proceso de investigación desarrollado en cinco escuelas secundarias seleccionadas para tal fin. Se observa que en estas instituciones, en las que se ha observado que coexisten diferentes procesos y circuitos comunicacionales (interhumanos y/o mediados por tecnología) tendientes a producir la inscripción social y transmisión de la cultura. Esos procesos son atravesados por los circuitos de redes sociales virtuales que concentran la atención de los jóvenes, produciendo canales comunicacionales paralelos a los procesos de enseñanza-aprendizaje escolar y a las relaciones sociales que se producen en la escuela. Se ha observado que dichos procesos comunicacionales interfieren sobre los procesos pedagógico-didácticos y debilitan los aprendizajes esperados. Se desarrollan los desafíos y posibilidades que quedan planteados en tanto que las TIC forman parte de los esquemas comunicacionales y relacionales de los sujetos pedagógicos involucrados.

Competencias digitales en alumnos del nivel superior. El caso de las propuestas presenciales complementadas con EVEA en el Instituto Sedes Sapientiae.

Luciana Gabriela Terreni

El uso de entornos virtuales de aprendizaje que complementan la presencialidad de la clase tradicional favorece el desarrollo de competencias digitales necesarias para desenvolverse en la sociedad informacional. La experiencia que motiva este trabajo se desarrolla en el Instituto Sedes Sapientiae de la ciudad de Gualeguaychú, Entre Ríos. Allí, las cátedras pueden complementar las actividades presenciales

con actividades en el entorno virtual de aprendizaje institucional. Estas actividades en cátedras del departamento de sistemas propician el desarrollo de la competencia digital al proponer espacios de trabajo virtuales que involucran nuevas tecnologías de la información y la comunicación. El alumno al acceder a información en línea, procesarla, compartirla y expresarse en torno a ella ya sea en la virtualidad como en la presencialidad construye las dimensiones que Jordi Adell (1997) menciona como parte fundamental de la competencia digital.

Las tecnologías en el aula: ¿Problema o posibilidad?

Cecilia Blanca Traverso, Evangelista Daniela

Es innegable que en la actualidad la tecnología atraviesa cada esfera de la vida de nuestros alumnos y de nosotros mismos. Tanto los medios de comunicación como las redes sociales son utilizados para informar, comunicar, colaborar y realizar diversos tipos de aprendizaje. Múltiples autores han abordado la realidad del uso de la tecnología en el aula, considerando sus ventajas y desventajas, comparándolos con la implementación del uso de otros dispositivos tecnológicos a lo largo de la historia. En esta charla se hará foco en el uso de tecnología digital y el lugar que ocupa en la escuela actualmente. De este modo, se reflexionará acerca de hasta qué punto se habilita al uso de la tecnología en el aula con fines pedagógicos y qué concepciones tiene la comunidad educativa del uso de estos medios. En fin, en qué medida se los ve como un problema y se los evita, o como una posibilidad y se los promueve. Partiendo de nuestra experiencia en el aula e inclinándonos por la creencia de que la tecnología puede ayudar a potenciar los aprendizajes es que presentaremos herramientas que hemos utilizado que consideramos vale compartir.

Ni Power Point, ni video: JPG

Julián Ruiz [Docente UP]

La enseñanza en las aulas implica cada vez en mayor medida la utilización de medios audiovisuales para proyectar los contenidos a enseñar, ya sea por medio de imágenes fijas, o a través de videos. En el caso del Diseño, si de imágenes fijas se habla, priman las fotos de productos o dibujos por sobre el texto, y en el caso puntual de la enseñanza de Morfología, las imágenes de figuras en movimiento. Desde hace unos años ya no se concibe a la forma como estática, solamente enmarcada en el plano o en el espacio. El concepto de transformación, en el que la forma es generada a partir del movimiento o desplazamiento de sus partes constitutivas, se desarrolla en uno o más planos del espacio, pero siempre a lo largo del tiempo. Una Superficie Espacial, por ejemplo, un Paraboloide Hiperbólico, no es para la morfología del Diseño un conjunto de puntos determinados por una ecuación, sino la superficie generada por una parábola que se desplaza siguiendo una dirección particular, y que deja un rastro tras de sí. Estas superficies podrían mostrarse con imágenes fijas y vectores que indiquen el movimiento de sus generatrices, pero es mucho más claro mostrar efectivamente su movimiento. A lo largo de los diversos cursos de dibujo y Morfología que he dictado en la UP y en otras universidades, me he valido de archivos en formato JPG para mostrar el desarrollo o la evolución de los conceptos que enseño, a través de visualizadores de imágenes.

Dichos visualizadores permiten el paso de las imágenes por medio de la rueda del mouse, lo que da la posibilidad, por ejemplo, de mostrar la transformación de una figura, detenerla, retrocederla hasta el punto deseado y detenerla nuevamente. Incluso en una instancia determinada, se puede agrandar la imagen para mostrar algún detalle. En contraposición a esta metodología, los archivos de video tienen un tiempo que les es propio, y la detención en un fotograma determinado suele ser algo complicado, además del peso que en algunos casos pueden llegar a tener dichos archivos. Considero interesante esta experiencia porque hoy día cualquier computadora brinda la posibilidad de visualizar imágenes en ella, y por lo tanto, a través de secuencias de imágenes, mostrar conceptos complejos que requieren del paso del tiempo para ser comprendidos. Y de esas imágenes en conjunto, pueden extraerse algunas puntuales que cumplan su rol estático para el que en un principio fueron creadas.

El diseño como herramienta educativa: un abordaje de la enseñanza desde Design Thinking

Ariel Glaz, María Pia Liggera [Digital House]

En el marco de un fuerte cambio de paradigma en los métodos de enseñanza, se presenta el desafío de indagar sobre nuevas propuestas de abordaje para el desarrollo de experiencias pedagógicas innovadoras. Resulta evidente que existe un corriente proceso de desplazamiento del foco en la producción de los mensajes, productos, servicios y experiencias, donde las personas están tomando centralidad y protagonismo activo en los procesos de creación. Desde el punto de vista del diseño, a esta filosofía se la conoce como Diseño Centrado en el Usuario: un abordaje en el cual es imprescindible identificar los problemas de las personas para solucionarlos de manera eficaz, eficiente y empática. Para los diseñadores involucrados en educación, resulta natural la traslación de prácticas y metodologías propias de la disciplina del diseño. Uno de estos métodos es el framework, Design Thinking o Pensamiento de Diseño, ideado conceptualmente como una metodología segmentada en fases no lineales, abordables en ciclos iterativos que validen crecimiento y valor incremental en plazos cortos. Este artículo propone indagar sobre la introducción de Design Thinking como metodología docente para el abordaje y desarrollo de un curso, una clase o un taller. La hipótesis central supone que el trabajo centralizado en el estudiante, segmentado en etapas claras y distintas permite conocer y comprender mejor a los estudiantes, sus necesidades y contextos; aprender a partir de los resultados obtenidos y la participación de los estudiantes; lograr una identificación temprana de errores y problemas; iterar en búsqueda de incrementar valor, entendiendo qué se puede mejorar y cómo; aprender del equipo de trabajo.

M-learning y los nuevos escenarios en la formación docente de Nivel Inicial

Fabián Maffei, Viviana Cuestas

La configuración de propuestas de enseñanza que incluyen tecnologías de la información y las comunicaciones como parte del escenario educativo se presentan como problemática clave en la formación docente y especialmente a la que se vincula con el nivel inicial, en el que

se sientan las bases de los aprendizajes. Si bien, no son necesarias grandes definiciones teóricas para elegir el dispositivo adecuado para incluir en todo, o en parte, del sistema educativo, es importante determinar el diseño metodológico para incorporar las TIC y por lo tanto, los dispositivos acordes a esa decisión didáctica. Si nos situamos en tiempo, espacio y contexto del niño/niña, sujeto de aprendizaje del Nivel Inicial, comenzamos a definir ciertos bordes del diseño metodológico deseable para formar docentes que se desempeñen con solvencia en escenarios futuros: educación obligatoria, sujetos pedagógicos no alfabetizados, entorno presencial, fuerte presencia de dispositivos tecnológicos en su entorno personal y social, amplias posibilidades de acceso a un teléfono celular inteligente, interfaces de usuarios de aparatos informáticos amigables y reconocidos, acercamiento temprano a la social media, entre otros. Si bien, se proponen diferentes escenarios posibles de implantación de TIC o TI en el aula (Bruner, 2000), el principal propósito que se plantea en este trabajo es enriquecer las propuestas didácticas a través de una lógica de mediaciones pedagógicas, que acompañe el aprendizaje y a la vez articulen el entramado de significaciones que supone esa capa de tecnología que atraviesa la sala de nivel inicial para proyectar la formación de docentes. En función de las situaciones de aprendizaje, las características culturales, los recursos facilitadores para trabajar la información, y las operaciones mentales involucradas en esta etapa temprana del sistema formador, se propone implementar el diseño metodológico m-learning y la Tableta como dispositivo soporte para proyectar estrategias de enseñanza destinadas a docentes en formación.

A utilização das TIC's para a construção de objetos de aprendizagens a partir do Power Point no contexto Educacional Contemporâneo

Dieison Prestes da Silveira

Realizar uma aula diferenciada e que desperte a atenção dos alunos, muitas vezes, é visto como um desafio pelos docentes. O professor precisa criar meios que estimulem os discentes a participarem ativamente nas aulas. As TIC's (Tecnologias de Informação e Comunicação) tentam inserir tanto o aluno quanto o professor na era digital, instigando a busca pelo conhecimento significativo. Construir objetos de aprendizagens a partir do Power Point, como por exemplo jogos, aulas dinâmicas e interativas é uma alternativa de estimular a participação dos alunos em sala de aula trocando assim, conhecimentos. Diante disso visa-se ensinar alunos e professores a confeccionarem objetos de aprendizagens a partir do Power Point para utilizá-los em sala de aula, corroborando com o ensino-aprendizagem. A intenção é que cada participante possa confeccionar o seu objeto, partindo de um tema que ache relevante, logo em seguida se possível ocorrerá uma socialização.

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

**1. [B] Experiencias pedagógicas
en entornos digitales [B4]**

Procesos computacionales en la educación: experimentación y versatilidad morfo-digital

Gustavo Leonardo Fornari, Sebastián Marcelo González Botasi, Andrea Camicero [Facultad de Arquitectura y Urbanismo – UNLP]

Como docentes de la materia Matemática aplicada en la Facultad de Arquitectura de la UNLP nos encontramos trabajando en la elaboración de estrategias que involucren la exploración de herramientas de software específicas que posibilitan el uso de código y programación como herramientas de exploración proyectual con el fin de afianzar los contenidos teóricos y completar el proceso de aprendizaje. Optamos por utilizar el software Processing ya que, a través del aprendizaje del lenguaje de programación, los/as estudiantes desarrollarán además un proceso de comprensión de las herramientas necesarias para adentrarse en el universo de la programación aplicada al diseño. Con esto buscamos por un lado que los alumnos puedan experimentar y visualizar conceptos relacionados a la geometría, a sus movimientos, variaciones y transformaciones, y por otro ofrecer una comprensión teórica de la cultura digital y los procesos de diseño asociados para que los alumnos puedan expresar su creatividad a través de los instrumentos digitales y el lenguaje informático. Intentamos con esto, que los sistemas informáticos dejan de ser soporte para ser geometría espacial configurante. Hoy en día la mayoría de los procesos arquitectónicos combinan diseño, tecnología y ciencia con variables sociales, ambientales y económicas. Con el fin de optimizar el manejo de todas estas variables, intentamos que los alumnos vean a la computadora no como un sustituto del lápiz y papel sino como un medio en sí mismo. Que en el futuro el alumno domine habilidades relacionadas a la programación les permitirá crear sus propias herramientas digitales. Por lo tanto en estas clases de computación dentro del curso, intentamos inculcar a los alumnos un mejor conocimiento geométrico y habilidades en programas, algoritmos y manejo de datos, y como éstos se utilizan para crear nuevos procesos, formas y espacios. De esta manera, los estudiantes del curso se involucran en una serie de lecciones para desarrollar sus habilidades prácticas.

Educablocks - Robótica educativa

Matías Scovotti

Educablocks es una propuesta para incorporar la robótica en las escuelas. La misma cuenta con una plataforma y kits especialmente desarrollados para las instituciones educativas, tanto del ámbito formal como del informal.

TIC y adolescencia: conocimientos previos e indicadores de apropiación digital

María Victoria Matozo Martínez

Este trabajo se plantea como una propuesta para rastrear conocimientos previos y la relación de sus estudiantes con las Tecnologías de la Información y la Comunicación. El concepto de "apropiación" será desandado en este trabajo que presenta indicadores para cada dimensión de este concepto. El objetivo es poder analizar en qué residen las diferencias de apropiación y los usos de la netbook en jóvenes de una misma escuela o un mismo contexto socioeconómico, para luego

crear estrategias pedagógicas que tomen en cuenta la heterogeneidad de los estudiantes.

Aumentando realidades y aprendizajes!

María Lucía Lopetegui

La utilización de las TICs en el aula requiere de nosotros, como profesionales de la educación, una serie de decisiones en torno a cómo implementarlas para generar aprendizajes realmente significativos. Frente a herramientas TICs que no favorecen que los alumnos realicen más que un 'copie y pegue', la realidad aumentada nos posibilita generar actividades que ubican al alumno en un papel activo en la construcción de sus conocimientos. Se presenta en este artículo una fundamentación acerca de su posible implementación en las clases de Biología en el nivel medio.

Ambiente de aprendizaje virtual para simular escenarios de procesos logísticos y de transporte

Sandra Milena Velásquez, Diego Alejandro Orozco [SENA]

En algunas áreas del conocimiento es complejo implementar actividades académicas de tipo práctico, por el tamaño y el costo de la infraestructura requerida. En este trabajo se expone una alternativa basada en el uso de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) que fue probada en la formación de personal de nivel técnico, tecnológico y especialización tecnológica en el área de logística y transporte. La metodología fue desarrollada como resultado de un proyecto de investigación ejecutado de manera integradora e interdisciplinaria por instructores-investigadores y aprendices de semilleros de investigación en logística y transporte, desarrollo de software, videojuegos, multimedia y animación 3D. Se lograron experiencias significativas en escenarios muy próximos al ámbito real y, en el caso del programa Tecnología en Logística del Transporte, la estrategia apoyó los procesos de registro calificado directo y autoevaluación.

Prácticas alternativas en la enseñanza de tecnología educativa en clave de diseño basado en Arduino y elementos sencillos

Alejandro Palestrini

El Universo Arduino está en permanente expansión; cada vez más aparecen nuevas propuestas del tipo "cajas tecnológicas", sin embargo, aunque estas podrían resultar ricas en sus propuestas, vienen con limitadas variantes y, en muchos casos, son de difícil armado. Si esta problemática la pensamos en el contexto del aula, vemos que aparecen tres dimensiones a traspasar y convivir: 1) el armado del Kit; 2) la programación de su micro controlador y 3) la propuesta didáctica en sí misma. Esto, puesto en el saber y trayectoria de un docente, parece quedar lejos, a priori, de sus habilidades. Atendiendo estas tres dimensiones mencionadas. Nuestra propuesta reflexiona sobre prácticas alternativas implementadas y trabajadas con niños de 9 a 12 años de edad (2° ciclo de primaria). En esta reflexión ponemos en clave del diseño la solución que el niño presenta o el docente dispone, dando cuenta de sus satisfactorios resultados como experiencia.

Scratch en el aula de literatura. Una experiencia con alumnos de escuela secundaria

María Gabriela Galli, Marcela Liliana Tammaro

La educación no puede quedar al margen de las potencialidades de algunas herramientas y entornos informáticos que promueven el desarrollo de habilidades en los alumnos. Dentro ellas rescatamos al juego digital, del que podemos hacer uso y también programarlo. El objetivo de la presente propuesta pone de manifiesto la posibilidad de gestar proyectos en literatura con mediación lúdica, particularmente con la programación en Scratch, mediante la co-construcción de conocimientos a partir de la lectura de una novela breve. La experiencia, llevada a cabo con alumnos de quinto año, demostró un compromiso mayor de aquellos al momento de leer la obra y complementar su narrativa con hechos históricos y legislaciones para su contextualización, transformándose estos recursos en insumo para el diseño de un juego de preguntas y respuestas. Así como también se evidenció un incremento en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y comunicativas.

¿Han fracasado los Centros de Recursos Tecnológicos (CRT)?:

¿Qué dicen los Profesores Peruanos?

Carlos David Laura Quispe, Luis Alberto Almanza Ope

El propósito de este estudio ha sido establecer los principales factores que están relacionados a que los maestros empleen las computadoras portátiles y recursos TIC como herramientas de su labor docente. Para ello, se diseñó un estudio de casos; tras obtener el consentimiento informado, se desarrollaron acciones en orden a recolectar información, donde la entrevista semi-estructurada, fue la base del levantamiento de datos. Las entrevistas se realizaron individualmente, considerando a nueve profesores de las tres primeras escuelas adscritas al programa una computadora por alumno, en el Perú. Para realizar el análisis de los datos, se utilizó la técnica del análisis de contenido. El análisis de los datos incluyó la categorización de la información recogida y su triangulación con otras fuentes de información. El estudio, concluye con la discusión de cinco categorías emergentes del análisis de Contenido: políticas de diseño e implementación; infraestructura y sostenibilidad; estrategias pedagógicas y metodológicas, la cuestión docente y sistemas de gestión y evaluación. Los resultados indican que en su totalidad los profesores consideran innecesarias estas políticas TIC para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La Pizarra digital interactiva en la escuela, formando usuarios prosumidores

Damián Pablo Rafael Rivero, Mariano Ávalos, Elisa Henríquez

El uso de la Pizarra digital interactiva (PDI) en la escuela como contribución a la formación de usuarios prosumidores. En el proyecto se realizaron actividades con la PDI de manera colaborativa con estudiantes de 6to año de escuela primaria, en articulación con la escuela secundaria, ya que conocer este recurso les permitirá tener un amplio desarrollo de sus capacidades relacionadas con las TIC y pensando a futuro, incrementarán su acervo de conocimientos en pos de ampliar sus posibilidades de inserción en el mundo del trabajo. La secuencia de actividades que se planteó con los estudiantes, dio comienzo con

exploración donde se utilizaban los recursos del ADM (Aula Digital Móvil), notebooks, proyector, parlantes, pendrive, junto a la PDI. Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, los estudiantes aprenden a realizar variedad de juegos conociendo los mandos elementales y algunos más complejos de la PDI. Los estudiantes resolvieron la situación de modo colaborativo y creativo.

2. NUEVOS LENGUAJES

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

2. [A] Nuevos Lenguajes [B5]

Diseñadoras y diseñadores de universos transmedia: una experiencia áulica.

Andrés Olaizola [Docente UP]

Las narrativas transmedia se presentan como una de las esferas más pujantes y novedosas de la industria audiovisual. Por lo tanto, la materia Narrativa III propone las primeras herramientas y estrategias para que las y los estudiantes se formen como narradoras y narradores transmedia. En la presente ponencia se compartirán algunos proyectos que se fueron realizando durante las cursadas.

Narrar con imágenes

Tali Elbert [Docente UP]

El objetivo de la presente exposición es delinear el recorrido que cada alumno realiza desde el surgimiento de la idea hasta la materialización de un ensayo fotográfico. La fotografía como herramienta narrativa tiene como objetivo brindar herramientas para la construcción de historias visuales, implementando la narrativa por medio del proceso creativo. Se parte de la idea de que todos tenemos historias que merecen ser contadas. A través de ejemplos surgidos de la experiencia áulica, se presentarán posibles caminos que cada alumno puede optar a la hora de realizar su proyecto fotográfico, visualizando cuáles son las estrategias para aprender a construir secuencias narrativas con imágenes.

Voces desoídas: interculturalidad y modos de decir en la escuela secundaria

Andrea Steiervalt

El creciente fenómeno de las migraciones cuestiona el modelo de sociedad tradicional fundada sobre preceptos homogeneizantes y uniformes: frente a nuestros ojos, a nuestras orillas, a nuestras lindes la sociedad se nos presenta multicultural, diversa, germinal. A su vez, el tema de la interculturalidad se ubica en el cruce de los debates entre la igualdad y la diversidad en educación (Novaro, 2006) dado que en el ámbito escolar, 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 Construcción Curricular de la Escuela Secundaria Básica pensando una propuesta pedagógica para la educación de los jóvenes bonaerenses capaz de garantizar la terminalidad de estudios, la transición con el mundo laboral y el afianzamiento del diálogo intercultural.

Técnicas teatrales para docentes del siglo XXI - método Kabuki

Damián Valgiusti

¿Cuáles son las nuevas técnicas que el aula necesita? Sabemos que el arte y el juego pueden ser un importante aliado en clase. ¿Pero cómo hacemos para que un docente pueda aprender estas herramientas de forma rápida y clara? El método Kabuki surge como respuesta a esta necesidad. A través de una capacitación y un juego didáctico el docente aprende a aplicar técnicas teatrales para trabajar vínculo y contenido curricular conversión y poniendo en acción el cuerpo y las emociones. Kabuki fue declarado de Interés cultural y ganador de Incuba 2016.

F2IC Cuatro Mentes En Una

Carlos Rossi

Metodología que permite llevar la mente de los alumnos a los límites conceptuales de la comprensión de la inmensamente grande y lo inmensamente pequeño, para realmente someterlo a la generación de ideas creativas basadas en un aprendizaje multidisciplinario, trabajo intelectual interdisciplinar que da como resultado una preparación transdisciplinar al proceso creativo e innovativo. Esta metodología permite generar modelos mentales individuales flexibles que potencian la capacidad futurista, de ficción, invención y científica del ser humano. "Tu capacidad intelectual no tiene límites, solo tus miedos y prejuicios".

Prácticas restaurativas en la resolución de conflictos escolares

Bruno Baltazar Bustos

La propuesta tiene como objetivo a mostrar técnicas alternativas para la prevención y resolución de conflictos en la escuela. Las prácticas restaurativas resultan interesantes como posibilidad no solo para la prevención o reparación sino también para la recomposición de los vínculos en la comunidad y de su persistencia en el futuro. A su vez, las prácticas o círculos restaurativos resultan ser un excelente modo de trabajar el conflicto desde una óptica sistémica, posibilitando el accionar del director del establecimiento como mediador bajo la mirada de multiparcialidad.

Desde el cuerpo aprendo y comprendo

Julieta Castro [Nelly Ramicono]

En el profesorado de danza Aída Mastrazzi (2012) he podido aplicar una metodología que trabaja el cuerpo, la voz y la creatividad desde la "Biomecánica del movimiento" en búsqueda de un cuerpo orgánico que integre todas sus herramientas expresivas y las proyecte de manera productiva y creativa. Buscamos un punto de partida en el cuerpo desde donde el alumno pueda reencontrarse con sus deseos, aceptando sus limitaciones, viéndose como un ser múltiple con múltiples posibilidades. Me pregunto: ¿Cómo preparar el cuerpo de un bailarín para las exigencias de su director? Utilicé la técnica del canto para trabajar el movimiento diafragmático como motor expresivo y el

apoyo respiratorio en el piso pélvico como el motor del movimiento, el contacto, improvisación para lograr tanto la integración grupal como corporal en movimiento, la eutonía para construir un cuerpo eutónico disponible y el Feldenkrais para desarrollar un aprendizaje perceptivo y progresivo. Trabajamos primero la improvisación desde diferentes motores de movimiento. Luego la intervención de las secuencias de movimiento con otras consignas que pretendían llevar la atención a diferentes aspectos de la misma. Ej: Hicimos foco en la respiración, la inercia, los planos, la traslación, el desequilibrio/equilibrio, la vista, en otra la escucha grupal, poner en palabras los movimientos, etc. Esto generaba una atención múltiple y una comprensión profunda de una misma cosa. Luego licencias creativas como: modificar los frentes, darle un sentido determinado a cada movimiento, poner en palabras las sensaciones en cada movimiento. Y por último la construcción colectiva de una obra final utilizando las series de la clase. Propiciando el diálogo desde diferentes roles. Todos fueron intérpretes y directores. Se pudo ver en los cuerpos y en el trabajo coreográfico final el proceso profundo que tuvieron con cada secuencia de movimiento y el amasamiento grupal producto del armado de la obra.

Hacia la enseñanza del Diseño con un enfoque interdisciplinar. La construcción del conocimiento desde la complejidad

Nataliya Balakyreva, Lorena Kyska [Docente UP]

La enseñanza del diseño alrededor del mundo ha replanteado varios modelos educativos en las últimas décadas. Se debaten, desarrollan e implementan constantemente diferentes estrategias didácticas para mejorar y potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la clase. Nos preguntamos, por un lado, desde diferentes terrenos, cuánto se ha replanteado verdaderamente este enfoque general en nuestras instituciones. Por otro lado, de quien depende avanzar hacia una formación más integradora de diferentes perspectivas de construcción de conocimiento. En muchas de nuestras instituciones de educación superior, la enseñanza aún descansa sobre los pilares de disciplinas aisladas más que sobre una base que se funda en la interdisciplinariedad ampliadora de diálogo entre disciplinas. ¿Por qué se sigue enseñando las asignaturas de manera aislada esperando que nuestros estudiantes integren los contenidos por sí solos? En nuestras materias se trabaja casi exclusivamente con un enfoque intradisciplinario, sabiendo que los futuros egresados formarán parte de equipos interdisciplinarios en su vida profesional. La intención es avanzar hacia la enseñanza del Diseño con un enfoque interdisciplinar, para construir el conocimiento desde la complejidad. Una aventura, un desafío alternativo con mirada hacia la transdisciplinariedad, con posibilidad de una nueva manera de construir el conocimiento como la que conocemos hoy en día.

La técnica que contiene: Espacio de asesoramiento técnico

Gabriel Los Santos [Docente UP]

Es un espacio pedagógico de formación en el área técnica audiovisual destinado a fortalecer las producciones de los estudiantes, cuyo foco está puesto en los Portfolios Profesionales. Es un programa que integra la capacitación tecnológica con el acompañamiento de los estudiantes en el desarrollo de los aspectos estéticos formales de la producción.

El objetivo del programa es incrementar la calidad técnica y expresiva de los Portfolios Profesionales y acercar a los estudiantes al complejo mundo de la industria audiovisual.

Un Taller de Periodismo que posibilita el aula sin fronteras

María Maía Fernández Alborno, Carolina Pandolfi [Instituto Don Bosco - Instituto Educativo Huailen]

En 2017 nació el Taller de Periodismo como un espacio para debatir críticamente sobre la realidad, aportar herramientas para fundamentar opiniones, reconocer lo que es información y sumar diversas técnicas de escritura. Desde el Taller se creó la Revista Escolar Digital "Con voz joven", la cual rompió cualquier barrera comunicativa entre las aulas y el exterior. Con ella se pudo amplificar y socializar a una mayor cantidad de gente respecto de la cantidad de proyectos que se llevaban a cabo en el Instituto Don Bosco de Mar del Plata y los padres de Secundaria pudieron involucrarse más sobre lo que hacían sus hijos. "Con voz joven" es una revista hecha íntegramente por los alumnos asistentes al Taller: desde el nombre, el logo, la información recolectada, cada nota que se publica, un Canal de YouTube como complemento, y un Anuario Escolar impreso... Todo lo hicieron los estudiantes, con la supervisión de su profesora y directivos. Una experiencia enriquecedora por donde se la mire.

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

2. [B] Nuevos Lenguajes [B6]

El aula como espacio de práctica de la vida profesional

María Laura Spina [Docente UP]

La asignatura Comunicación y Diseño Multimedial II se ubica dentro del eje central de la carrera Diseño Gráfico. Esta asignatura pertenece al Programa de Proyección Profesional. El proyecto profesional es el diseño de un sistema de identidad visual de una empresa de alta complejidad. Se busca la integración de todos los conocimientos teórico-prácticos adquiridos durante la carrera. El estudiante deberá integrar nuevas dimensiones conceptuales, espaciales y tecnológicas desarrollando las adecuadas habilidades profesionales.

Simulación de entornos laborales en prácticas interdisciplinarias

Juan Manuel Núñez

Estimulación Educativa - Simulación de entornos laborales en prácticas interdisciplinarias. La simulación de espacios laborales para adolescentes en búsqueda de una carrera universitaria o terciaria a seguir, permite que puedan experimentar situaciones reales, viviendo la actividad desde adentro. En el Taller Cultural Alondra (Bahía Blanca) trabajamos integrando dos áreas: Artística y Técnica. De esta forma, durante el primer cuatrimestre cada taller se desarrolla en forma individual, incorporado conocimientos teóricos, mientras que, en el segundo cuatrimestre todos los talleres interactúan entre sí llevando a un plano de entorno laboral simulando toda la actividad. La charla se basa en cómo planificar este tipo de interacción entre actividades para lograr dicho entorno.

Nuevos Lenguajes vs. Antiguos Lenguajes

José María Doldan [Docente UP]

Lo que nos preocupa a los docentes es que el acceso a las nuevas tecnologías no deteriore la comunicación oral, la atención al exponente, el dialogo reflexivo en la clase, y sobre todo, la escritura. Hace ya tiempo que se constata que el mero hecho de incorporar las computadoras y demás tecnologías digitales al aula no significa que automáticamente estemos innovando y mejorando la metodología de enseñanza y los procesos de aprendizaje de nuestros alumnos. Los docentes nos encontramos constantemente con esta disyuntiva: ¿Los nuevos lenguajes suplen a los antiguos lenguajes?, ¿Se puede prescindir de los antiguos, los tradicionales?, ¿Están superados?, ¿Son anacrónicos o son necesarios también? Esta es una pregunta a formular: ¿Las nuevas tecnologías están generando innovación pedagógica en las aulas?

Teatralizar el aprendizaje

María de la Paz Pérez [Docente UP]

Todas las formas artísticas son instrumentos pedagógicos que posibilitan el desarrollo integral de los jóvenes, potencializando sus capacidades para la expresión creadora y la acción solidaria frente a su entorno. El teatro es la forma privilegiada de expresión, comunicación e integración, donde la experiencia personal es vivida colectivamente. Y donde el aprendizaje se vuelve un juego creativo; abordando conceptos teóricos de manera lúdica; productiva y vivencial.

Potencialidade das Atividades Colaborativas Lúdicas mediadas pelo Moodle na construção do conhecimento dos Educandos do Curso de Licenciatura em Educação do Campo UAB/UFSM

Cíntia Morales Camillo, Liziany Müller Medeiros, Juliane Pa-prosqui Marchi da Silva, Régis Dos Santos Martines, Sandro Luis Petter Medeiros

O uso das tecnologias da informação e comunicação em rede está contribuindo para a criação de ambientes motivadores, interativos e colaborativos, superando a imagem do individualismo no estudante. O objetivo deste trabalho foi relacionar a potencialidade das atividades colaborativas lúdicas mediadas no ambiente virtual de ensino-aprendizagem livre Moodle na construção do conhecimento, bem como no desenvolvimento psíquico e intelectual dos educandos. A metodologia empregada foi pautada em uma pesquisa exploratória com abordagem qualitativa num paradigma construtivista. Foram sujeitos da pesquisa educandos da modalidade a distância do Curso de Licenciatura em Educação do Campo da Universidade Aberta do Brasil (UAB) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), RS, Brasil. Como instrumento de coleta de dados foi adotado um questionário não estruturado. A aprendizagem colaborativa lúdica permite uma inter-relação entre os educandos na construção do conhecimento, através de problematizações, desafios, diálogos e participação, desenvolvendo a criticidade, a interdependência e a autonomia promovendo interação, interatividade e a flexibilidade cognitiva.

Etnias y discapacidad: La (ex in)clusión digital-educativa en la diversidad cultural

Julio Manuel Pereyra

La inclusión socio-digital debe compensar las nuevas formas de analfabetismo (tecnológico -digital) contemplando la inteligencia digital y el factor lógico-intuitivo en el diseño de los Entornos Virtuales de Aprendizajes (plataformas EVAs) donde se articulan migrantes y nativos digitales. A la accesibilidad debe sumarse la "usabilidad" del medio/modo ante la presencia de diversidad, y variedades lingüísticas que se suman al reto en entornos multiculturales. Tal es el caso de contemplar y atender los diseños y configuraciones ante el abanico de diversidades que presenta la democratización de la educación (estudiantes con discapacidad y provenientes de otras culturas: intercambio y/o pueblos originarios/indígenas). Proponemos un entorno con diseño y configuración estratégico -situacional y en función a lo operativo; es decir, un sistema con protocolos de acción por perfil de usuario.

El uso de WhatsApp en el aula como parte de la escritura y lectura creativa en la escuela técnica

María Andrea Niosi

Trabajo de investigación que pretende poner de manifiesto el uso de WhatsApp en el aula como parte de la escritura y lectura creativa en la escuela técnica. La escuela técnica de hoy enfrenta desafíos en cuanto a la apropiación y uso de nuevas tecnologías en el aula. WhatsApp es una de las aplicaciones ampliamente utilizada por los estudiantes. Así, ésta cumple un rol central a la hora de intercambiar información entre los alumnos y los docentes. De esta manera, sería crucial indagar cómo estas aplicaciones influyen en los nuevos modos de leer y de escribir. Por tal motivo, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera la apropiación de la aplicación WhatsApp en el marco del uso de TICs en el aula constituye un nuevo modo de enseñar y de aprender lectura y escritura en la escuela técnica? Se recorre los hitos históricos y cambios curriculares que ha sufrido la escuela técnica desde sus comienzos hasta alcanzar la sociedad globalizada de hoy, especialmente en cuanto a implementación de estrategias de lectura y escritura. Se analizan los diversos contextos que ha dado surgimiento a estos cambios considerando, las nuevas tecnologías y el canon escolar en la escuela técnica, lectura y escritura creativa en aula de la escuela técnica, docentes, estudiantes y cambios de paradigmas para enseñar a leer y escribir en la escuela técnica. Finalmente, se sacan conclusiones y se postulan posibles líneas de investigación a futuro.

La radio multimedia, como estrategia para un aprendizaje activo

S. Marcelo Cejas

Históricamente la radio constituyó un medio potencialmente instructivo y formativo, que presenta múltiples posibilidades de explotación en materia educacional, tanto dentro como fuera del aula, siendo una potente herramienta complementaria y de refuerzo de la enseñanza y el aprendizaje. En plena era digital, Internet ha modificado todas las con-

cepciones tradicionales, llegando a funcionar como una plataforma de medios y servicios, ofreciendo múltiples herramientas, que utilizadas con finalidad educativa, pueden enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. La radio multimedia, es una nueva forma de transmitir contenidos, propiciando la incorporación de nuevas oportunidades, tanto para el docente como para el alumno, facilitando la transmisión de información sonora, acompañada de otros elementos multimediales, de un modo diferente al convencional. Estas características hacen posible la producción de programas de radio. Donde los alumnos se transforman en productores, editando, diseñando, publicando y compartiendo contenidos en diferentes formatos, convirtiéndose éstos en fuente activa del proceso de enseñanza-aprendizaje. El presente trabajo aborda la nueva función de la radio en Internet, valiéndose de los recursos que ésta provee en materia educativa.

Idear proyectos creativos con nuevas narrativas digitales

Maria Moraima Jacobacci [Belgrano Day School]

Me propongo contarles desde mi experiencia docente y como capacitadora de docentes, como encarar un proyecto valiéndonos de herramientas digitales para comunicar una idea o explicar un concepto de cualquier materia o tema. Contarles los pasos a seguir para armar un proyecto a partir de una idea, cómo trabajar en el aula y cómo evaluar proyectos creativos a través de rúbricas concretas. Mostrarles herramientas digitales para poder concretar los proyectos, cómo utilizarlas, cómo documentar el proceso creativo y cómo difundirlo. Dar a conocer las tendencias de nuevas narrativas digitales para la educación primaria y secundaria, tipos de videos e imágenes. Cómo generar un ambiente creativo en el aula, fomentar la autonomía y desarrollar destrezas para la resolución de problemas además del pensamiento crítico.

Dramaturgia y producción aplicadas a la historia deportiva

Amalia Corina Soto

Los nuevos lenguajes audiovisuales y escénicos, aplicados a un texto histórico, relatando la historia de un club deportivo de la provincia de La Rioja, uno de los más antiguos que data del año 1964, el Club Unión. Metodología del diseño de desarrollo, comenzó con la producción en proceso de investigación real de datos de verosimilitud. Para desarrollar la dramaturgia, el paso siguiente fue conformar el elenco actoral con los mismos alumnos de este club. Este proyecto sin precedentes en la provincia, inicia un campo nuevo de desarrollo de la comunicación por medio del arte escénico, que así se introduce en otro ámbito permitiendo expandir el desarrollo de aprendizaje lingüístico corporal, con el objetivo de transmitir emoción histórica a un hecho que fue fundacional. El Club Unión resulta de la unificación de tres clubes pre existentes que se nuclearon en uno solo: "Unión de Pasiones". El estreno está programado para diciembre 2017.

3. CREATIVIDAD

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

3. [A] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B7]

Diseño de POP UP entre riberas

Marcela Jacobo [Docente UP]

Diseño de un POP UP para un sitio virtual en la estación subfluvial de BUQUEBUS. La experiencia fue desarrollada en grupos de alumnos de Diseño de interiores 3 de la UP con alumnos de la misma carrera de la ORT de Montevideo. El trabajo se desarrolló en cuatro clases con correcciones online de docentes de ambas Casas de Estudio. Finalizó con el viaje del grupo uruguayo con su docente donde expusieron en forma conjunta el proyecto terminado.

El smartphone como fuente de producción discursiva en la danza

Gloria Stella Saenz Gutiérrez

En la Escuela Tecnológica Instituto Técnico Central (Colombia) se realizó el proyecto "El smartphone como fuente de producción discursiva en la danza", cuyo objetivo es orientar el uso creativo del smartphone desde las prácticas artísticas, bajo conceptos de proyección y resignificación del cuerpo desde el video. Se parte de la premisa de que el reflejo del cuerpo en el espejo es un detonador para el movimiento. Le permite al estudiante iniciar un reconocimiento desde afuera de lo que es y lo que quiere llegar a ser. Estas reflexiones en torno al reflejo se trasladaron hacia el video, donde la proyección del cuerpo en el video le permitió al estudiante reconocerse y reinventarse desde afuera, creando nuevas formas de producción discursiva. Se adoptó una metodología de investigación-creación donde se desarrollaron competencias como la sensibilidad, la apreciación estética y la comunicación. De este proceso surgen cinco propuestas de video, cuya difusión ha sido nacional e internacional.

Aprendiendo a aprender con nuevas tecnologías

Solange Rodríguez Soifer

La tecnología, tanto como la escuela, es un medio. El desafío consiste en lograr una relación crítico-constructiva con estos nuevos medios para que los estudiantes aprendan a aprender, y así puedan mejorar su calidad de vida. Experiencias como la realidad aumentada, la realidad virtual, entornos digitales y contenidos multimediales, pueden formar parte de un universo dispuesto para enriquecer las clases y conectar a docentes y alumnos. En esta ponencia, abordaremos diferentes experiencias que lograron generar cambios de hábitos en el aula y en el hogar, desarrollando las habilidades que se requieren para la nueva Sociedad del Conocimiento.

Geografía Argentina en la Escuela Waldorf. Proyecto movimiento-literatura y geografía

Marisol Quintas

Para la pedagogía Waldorf es de gran importancia articular el aprendizaje con el desarrollo intelectual, físico y espiritual, a través de la experimentación directa de lo que se abarca. Los niños aprenden sobre el mundo de un modo en que los sentimientos están vinculados con el contenido. La geografía es un área que invita a los niños a "poner los pies sobre la tierra" durante los dos primeros años de primaria los niños perciben el mundo como una totalidad. El hecho de aprender

sobre su entorno los lleva hacia percepciones más despiertas y diferenciadas. Descripciones vivas acerca de los lugares a estudiar, son complementadas por actividades prácticas como el trabajo con la tierra, la siembra de trigo y su cosecha. Para establecer la relación con la naturaleza es necesario ir más allá de la intelectualización, incorporar la vivencia es la pieza clave. Estudiar geografía despierta en los niños el interés por el mundo y el coraje para la vida. Han de aprender a entender la tierra como un espacio natural con ritmos vitales específicos que pueden cambiar por la actividad económica y cultural. El eje de la enseñanza de éste área consiste en comenzar el aprendizaje en el mundo conocido y proceder hacia el mundo desconocido antes de volver otra vez hacia el que ya conocemos. Es un viaje de descubrimiento.

En la piel de los artistas: aprender desde la experiencia a través de la colaboración entre pares

Yanina Vanesa Arias, Verónica Catalina Minsky

La materia de Imagen y Comunicación de la especialidad de Informática enfoca su propuesta en la comunicación digital. En este proyecto, los alumnos convergen todo lo aprendido durante el año en una sola entrega. Es un sistema de mediana complejidad que busca que, a partir de distintas entregas parciales, puedan proyectar, imaginar y producir un mensaje global de forma creativa. Consiste en seleccionar un artista e investigar en profundidad su historia, sus ideas e influencias para luego poder representar bajo distintas piezas su esencia e identidad. El artista puede ser contemporáneo, clásico, nacional o internacional. Cada grupo de alumnos tiene la posibilidad de trabajar con el que les despierte mayor interés. Se trabaja sobre un artista para que los alumnos tengan un punto de partida visual y puedan vincularlo con escenarios cercanos a su realidad, logrando finalmente comunicar una idea a través de los distintos medios propuestos, ya sean redes sociales, productos físicos o digitales.

Proceso creativo y autonomía en un mundo informacional

César Ariel Roger, Vanina Gibezi

Los cambios ocurridos en las últimas décadas a nivel tecnológico, han significado una transformación en los contextos de aprendizaje y en los sujetos de aprendizaje. De una subjetividad pedagógico-institucional pasamos a una subjetividad mediático-informacional. Con la anterior hipótesis narramos distintas experiencias en el ámbito de la educación media y superior, que nos permiten diferenciar entre tres tipos de aprendizajes. Un aprendizaje de primer orden, ligado a la adquisición de información; un aprendizaje de segundo orden referido a los posibles y usos y relaciones entre la información dispersa; y un aprendizaje de tercer orden centrado en la reflexión sobre el proceso mismo, el llamado aprendizaje sobre el aprendizaje. De un mundo en el que el paradigma de creatividad eran el genio creador y la imaginación, pasamos a la combinación y recreación de lo existente, en un contexto de aprendizaje colaborativo.

Tecnología digital en la enseñanza universitaria - creatividad e innovación en la educación

Amilcar Pedro Orazzi [Universidad Nacional de La Plata]

La alta cantidad de inscriptos en la Cátedra de Estructuras, ha generado los siguientes inconvenientes: clases muy masivas, la necesidad de reiterar temas por falta de comprensión debido de la masividad del alumnado, elevado aumento de las clases de consultas, aumento en la cantidad de integrantes de los grupos de trabajo, aumento en la cantidad de grupos de trabajo y disminución en el seguimiento personalizado del alumno por parte del docente. Por lo cual nos hemos encontrado en la necesidad de generar además del material didáctico tradicional, como los apuntes y libros, nuevos materiales correspondientes a los tiempos actuales y a la percepción que hoy tienen los alumnos de su entorno desde un marco digital/virtual, con un fuerte perfil audio visual, para con esto dar una solución a la problemática permanente que se producen por la alta cantidad de inscriptos y por otra parte la de generar un material educativo acorde a los tiempos actuales. Hemos tomado la iniciativa de incorporar distintos tipos de videos educativos como soporte de las clases teóricas y prácticas para fortalecer el proceso de enseñanza. En esta ponencia se desarrollarán las líneas de trabajo, que incluyen la utilización de videos educativos, tutoriales, documentales, entrevistas y tutoriales para softwares, para los distintos temas tratados durante la cursada. Estos videos son de fácil acceso para los alumnos (plataforma educativa de la Universidad Nacional de La Plata, página web de la cátedra, Youtube, cd o pendrive).

Tendiendo redes: experiencia de un trabajo interinstitucional para la formación docente

María Florencia Gareis

La presente experiencia intenta exponer los resultados de un trabajo realizado de manera conjunta entre la Coordinación de Tecnologías de la Información y la Comunicación dependiente del Consejo General de Educación y la Coordinación de Enfermedades Crónicas No Transmisibles del Ministerio de Salud de la Provincia de Entre Ríos, a partir del cual se acordaron y planificaron estrategias de actualización profesional para docentes en ejercicio en la jurisdicción. Esta propuesta nace en el 2017 a partir de la preocupación por el aumento de obesidad infantil y la necesidad de desarrollar, entonces, acciones de prevención que alcancen no sólo a los equipos de salud sino también a las instituciones educativas. A partir de un trabajo interinstitucional se diseñó una propuesta de capacitación virtual en la plataforma "Atamá" donde participaron más de 1500 agentes, entre ellos docentes, estudiantes avanzados de institutos de formación superior y trabajadores de comedores escolares.

VR: horizontes posibles en aprendizajes con Realidad Virtual. Inmersividad, interactividad y educación participativa

Sol Verniers, Damián Ramonda

El aprendizaje y el proceso de enseñanza en la era de la tecnología es un desafío para los docentes en una época de nativos digitales. Es necesario replantearnos y buscar la transmisión, debate y la fijación de conocimientos o perspectivas críticas a través de experiencias significativas donde el estudiante pueda intervenir. La Realidad Virtual (VR) como experiencia tangible dentro de un entorno creado y orientado

bajo guiones es una herramienta útil para transmitir el conocimiento. Desarrollamos estos entornos y ambientes orientados a un uso en la sociedad, particularmente en la educación. La posibilidad de inmersión propia del lenguaje VR permite abordar temáticas desde nuevos puntos de vistas, planteando un desafío para el aprendizaje y el desarrollo de pensamiento crítico en la enseñanza.

La fotografía como modo de ver: prácticas en el aula con alumnos no especializados

Karina Azaretzky

La presente ponencia tiene como propósito compartir las reflexiones en torno a la enseñanza de la fotografía en el contexto de una materia optativa para estudiantes universitarios provenientes de carreras no especializadas. En la misma promovemos que el alumno comience a desarrollar una mirada propia, ejercitar el acto de ver en oposición al simple mirar. Aprovechamos la familiaridad que los estudiantes tienen con el medio fotográfico para incitarlos a correrse de lo convencional e indagar nuevos modos de construcción de la imagen.

ESI, puertas de entrada mediante propuestas áulicas en LE Inglés

María de los Ángeles Vergara Aibar

Desde 2016, en Escuelas Municipal Riojanas se transversalizaron ejes de la ESI (Educación Sexual Integral). Se inició con talleres informativos a docentes para generar sus propuestas áulicas. En 2016, se trabajó: "Groomy", engaños en las redes sociales, mediante cuentos ("Caperucita Roja" y el engaño del lobo); encuestas a la comunidad escolar y realizando perfiles simulados de Facebook, advirtiendo sobre los posibles peligros. En 2017, se trabajó con el eje de las emociones focalizando en: la resiliencia; el fortalecimiento de vínculos familiares con cuentos infantiles y de amistad en juegos tradicionales; y el esparcimiento en lugares turísticos de la Capital riojana.

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

3. [B] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B8]

La integración interdisciplinar: una experiencia posible

Esteban Lucas Tomatis [Universidad Católica de Santa Fe]

Si bien la integración horizontal y vertical es siempre un objetivo de los planes de estudios y de muchos programas de las carreras universitarias, la implementación concreta de actividades tendientes a desarrollarlas suele caer en voluntarismos que es difícil sostener en el tiempo. Los Trabajos Integrados Horizontales (TIH) son instancias de desarrollo común que se realizan en la carrera de Arquitectura de la FA – UCSF como estrategia pedagógica de integración de saberes. El formato taller permite de forma natural la concreción del proyecto interdisciplinar. Allí, la realidad convoca la integración del saber, dando un espacio propicio y necesario para la interdisciplinariedad, al mismo tiempo que exige de los estudiantes la puesta en acto de sus competencias, situación que los posiciona en el desempeño de un profesional.

Proyecto Presentaciones Profesionales

Carolina Marcela Vélez Rodríguez [Docente UP]

Se trata de un proyecto pedagógico que contribuye activamente en la formación y desarrollo del alumno, quien de ésta manera puede tomar contacto y "practicar" cómo desenvolverse como un verdadero profesional. Los estudiantes que cursan las asignaturas del área de Publicidad desarrollan un proyecto, constituyéndose como agencia, estudio o consultora, que deben exponer en el Ciclo de Presentaciones Profesionales. Esta instancia es una oportunidad invaluable que tienen los alumnos para presentar, explicar y comunicar con claridad, formalidad y profundidad sus proyectos.

Diseñar el pensamiento para aprender a crear

Carla Busularo [Docente UP]

Es importante identificar qué lugar ocupa la creatividad en nuestro proyecto educativo y en la vida cotidiana. Brindar oportunidades a los alumnos de identificar su creatividad es tan importante como ordenarla; para proyectarla con el fin de concretar una idea y mostrarla. La creatividad se práctica y se integran a través de cada proyecto donde se diseña una propuesta evolutiva secuencial, en cada uno. Las fases de Design Thinking le dan estructura a una idea. Descubrir, Interpretar, Idear, Experimentar y Evolucionar son las etapas para cada proyecto.

Contar para vivirla

Silvana Cardoso, Axel Horn [Escuela Secundaria de la Universidad de General Sarmiento]

El trabajo relata una experiencia innovadora llevada en conjunto entre docente y coordinador del curso de Nivel III Lengua y Literatura. La misma tuvo como objetivo incentivar la lectura literaria en jóvenes con dificultades a la hora de leer y producir textos escritos. Las actividades propuestas se desarrollaron alrededor de la lectura de crónicas periódicas, lectura de crónicas literarias, artículos de la revista anfibia y cuentos literarios de Leonardo Sabatella quien luego fue invitado a participar de un panel junto con un ex redactor del diario Crónica y un narrador. Para este evento contamos con la colaboración del equipo directivo que gestionaron un lugar dentro del ámbito académico de la Universidad como es el aula donde se reúne el Consejo Superior y la convocatoria de un narrador. Los panelistas trabajaron temas vinculados con la producción de relatos. Para el cierre los estudiantes fueron evaluados con prácticas innovadoras dando por resultado una propuesta exitosa.

Los foros: debates en los cursos de formación docente ¿diálogo para la construcción de conocimiento o monólogo para exponer conocimiento?

Gisela Mariel Muñoz, Ana María Otero, Paula Cecilia Morello

En el marco de la oferta actual de cursos cortos de tres o cuatro meses, que no representa una cursada de posgrado pero tampoco un curso breve de pocas semanas, encontramos como parte del desafío en el aprendizaje: el llamado a participar en un foro virtual. Se trata de una consigna que plantea una interacción a resolver con el otro. Los foros virtuales requieren una acción ineludible: intervención. Nos inte-

resa reflexionar acerca de los principales obstáculos que atraviesan los docentes de escuela primaria y media como cursantes al participar en un foro virtual en la carrera por aprender en un curso virtual.

Generación de Energía Renovable a partir de Extractores Eólicos Convencionales

Martín Mongiello

Seguramente vimos esos extractores girando decenas de veces, ahora bien, en lugar de girar libremente la idea es traducir ese movimiento en generación de energía renovable logrando así utilizarlo para el tema más importante del momento que es el ahorro de energía. Convencionalmente estos extractores son muy utilizados en la industria para sacar el calor de forma segura sin uso alguno de la energía. Ahora bien, imaginemos que, como dije antes, ese trabajo que entrega cada uno mediante motores paso a paso utilizados como generadores con nuestra electrónica desarrollada en nuestro colegio que tiene un rendimiento mayor al 90% para cargar baterías de litio o de gel, las cuales serán las encargadas de iluminar o generar tensión de red 220 volts dependiendo de la cantidad de extractores utilizados en consorcios, galpones, industrias, campos, etc, los cuales tienen nulo mantenimiento durante 3 o 5 años.

Talleres Pre Universitarios: una experiencia que acerca a los estudiantes a su futuro

Julieta Selem [Docente UP]

Para que los alumnos del último año del secundario tengan herramientas para decidir qué carrera seguir, los enriquece mucho tener contacto con un profesional del área de su interés para poder hacerle todas las consultas que quieran, y para aclararles diferencias entre carreras afines. Desde mi rol como docente de Diseño Gráfico deseo compartir mi experiencia con instituciones, directivos, profesores y orientadores vocacionales de Nivel Medio sobre mi participación en el Programa Colegios DC de la Universidad de Palermo. Hay muchas razones para sostener que es enriquecedor para los chicos participar de Talleres Preuniversitarios. Quiero explicar de qué se trata la propuesta.

Práctica Profesionalizantes en Escuelas Técnicas

Valeria Delgado [Docente UP]

El presente trabajo presenta cómo las Escuelas Medias Técnicas se transforman y acercan con sus cambios en la currícula a profesionalizar al alumno egresante y de qué forma brinda herramientas útiles, completas y complejas en forma didáctica para no perder el foco en el aprendizaje y recorrido que el alumno realiza en esa etapa de su crecimiento.

Café Arte Deja Vú: Re-aprendiendo a leer y escribir desde la creatividad y la innovación

Daniel Narváez Paredes, Nayibe Solarte Cerón

Café Arte Deja Vú es un espacio generado para compartir lo creado entre las aulas virtuales y los encuentros presenciales de la cátedra de Comunicación Escrita y Procesos Lectores, buscando que la producción de conocimiento se realice a partir del interés, el dominio del

lenguaje y la capacidad del docente para interactuar con los estudiantes para la apropiación de temáticas y contenidos instruidos. Teniendo en cuenta que nuestros alumnos regresan a las aulas luego de mucho tiempo de haber terminado sus estudios secundarios, se identifican las siguientes dificultades de lectoescritura: el rechazo a la escritura, la pereza de leer, la poca asimilación de textos y el bajo ejercicio creativo frente a los mismos. Luego se pretende que los estudiantes re-exploren en su niño interior para encontrar la creatividad y olvidarse de la pena, con el fin de que confluya la teoría frente a la escritura, la oralidad y la comprensión lectora, con la capacidad de generar piezas comunicativas innovadoras y originales, didácticas y creativas que permitan realizar inferencias y comentarios críticos con profundidad.

Desde la idea hasta el proyecto... Abordaremos los primeros momentos intuitivos disparadores de ideas y su metódica y eficiente transformación en un proyecto de diseño

María Laura Cabanillas [Docente UP]

Describir como se obtiene una idea no es fácil. A veces aparece como una sorpresa, sin ser esperada, o a veces es el resultado de una búsqueda persistente siguiendo los rastros de pensamiento tras pensamiento como un largo camino hecho de migas de pan. Somos personas enseñadas en un ambiente regido por hábitos ¿Este sistema de hábitos nos es perjudicial a la hora de buscar ideas? El papel del instinto es protagonista, en la era actual donde necesitamos reportes, mediciones, informes de situación, plantear el rumbo partiendo del instinto genuino parece irrisorio. Pero en todas las decisiones en los comienzos del recorrido de un proyecto hay algo intuitivo, un "algo" que nos dice es por acá. Escuchar, creer y crear algo que nuestra voz interior nos esté indicando es apropiado. Al principio de una idea es lo único que se tiene... Esta etapa intuitiva tiene un comienzo y un fin. El proceso de obtención de una idea podemos representarla como un collar, cada uno de los eslabones de la cadena es un paso a paso del recorrido que llega de repente a la piedra preciosa. Es allí donde este camino se detiene y comienza a pulirse, a organizarse, a ordenarse gráficamente como un cubo que, por jerarquía, en primer lugar presenta los lados que representan el ADN de esta idea, por otro las aristas o bordes que hacen posible la convivencia entre los lados, y los vértices son los puntos de tensión y de confluencia de los principales elementos. Posteriormente a clarificar el ADN de la idea comienza la etapa organizativa del desarrollo del proyecto. Es aquí donde el concepto "Proceso Proyectual" hace su aparición. 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 estructuras necesarias teniendo en cuenta infraestructura y mano de obra, la comunicación y venta del producto, etc... De una forma metafórica esta idea que era pura frescura y efervescencia comienza a encerrarse y encasillarse en un paso a paso, en un plan de acción. En muchos proyectos comienza a aparecer en esta etapa el continuo y eterno límite entre el Concepto de arte y el concepto de diseño.

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

3. [C] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B9]

Ciclotramas - Encuentro de Teatro de Escuelas Secundarias

María Eugenia Marzoni, Mariano Federico Corj [EESO 429]

“Ciclotramas” es una propuesta de la Escuela de Educación Secundaria Orientada Nro. 429 “Mario R. Vecchioli” que propicia el encuentro y la socialización de manifestaciones teatrales que se traducen en diversas intervenciones escénicas de las escuelas de educación secundaria, técnica y de adultos de Rafaela y su zona, teniendo como objetivo principal la producción del pensamiento artístico, haciendo que el estudiante sea el arquitecto de su aprendizaje, determinando los límites y las formas de acceso al conocimiento y generando la cultura que habla de la juventud, de su interioridad y sus vivencias, fundamentando la producción en la necesidad de la exposición social en el ámbito cultural.

Cómo plantearse un nuevo diseño

Silvia Porro [Docente UP]

Los alumnos tienden a tomar como válido lo existente sin plantearse nuevas alternativas de uso. Fomentar en ellos la idea de nuevas posibilidades es nuestra tarea. Sin esto el mundo nunca iría hacia un cambio constante brindándonos cada vez más comodidad y bienestar.

Innovación, investigación y heterodoxia. Relaciones e implicaciones

Marcos Requena [Universidad Siglo 21]

La ponencia se encuadra en el marco de la educación, particularmente en el uso de las TIC para el enriquecimiento de los entornos de aprendizaje. Presenta y discute las relaciones entre innovación, investigación y pensamiento heterodoxo. La exposición se hace en dos planos: uno abstracto, teórico, en el que se exponen las relaciones tal como son determinadas por la naturaleza de los procesos involucrados en la innovación; otro, concreto, en el que se presentan ejemplos de las relaciones expuestas. A lo largo de la exposición se comentan consecuencias o implicaciones metodológicas o prácticas de las referidas relaciones. La ponencia sirve como referente para los interesados en el desarrollo de procesos innovadores en las instituciones educativas, asociadas con la digitalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como en el diseño de investigaciones orientadas o relativas a la innovación educativa mediante las TIC.

Democratização do Conhecimento e Inclusão digital nas Escolas do Campo

Alexandra Buzanelo Schossler, Liziany Müller Medeiros, Juliane Paprosqui Marchi da Silva, Andreia Lucimar Silva de Lima

O presente trabalho, busca analisar a forma com que os educadores das escolas do campo utilizam os Laboratórios de Informática dessas escolas, bem como a formação desses educadores para trabalhar praticas voltadas a educação do campo aliadas as tecnologias nessas escolas. Através de uma pesquisa quantitativa e qualitativa, de caráter

exploratório com objetivos de estudo de caso, onde foram mapeadas dezesseis escolas, aplicando questionários para os educadores, onde estes apresentaram as angustias, fragilidades e oportunidades que oferecem para os educando com políticas voltadas para o campo. Neste sentido as maiores dificuldades encontradas foram as questões de estrutura, onde a falta de internet, bem como equipamentos obsoletos que dificultam o trabalho com as tecnologias. A falta de formação dos educadores também aparecem como dificuldades para o desenvolvimento do trabalho nas escolas do campo.

Aprendizaje Transmedial: una estrategia innovadora para promover el espíritu crítico

Maximiliano Gamarra, Silvia Beatriz Acosta

La escuela de trayectoria tradicional se ve en serias dificultades para promover el pensamiento crítico sin diversificar los lenguajes que en el siglo XXI se vivencian de forma continua y permanente. La experiencia áulica consistió en articular los contenidos conceptuales y procedimientos de las disciplinas Literatura e Historia para abordar una temática en especial: el peronismo (1943-1955), proponiendo una modalidad blended-learning e incorporando aplicaciones web colaborativas para promover aprendizajes horizontales y democráticos. El proyecto interdisciplinario permite comprender el período histórico desde el recorrido de narrativas mediatizadas por diversos lenguajes como los textuales, visuales y audiovisuales. La realidad nos lleva a reflexionar primeramente sobre nuestras propias prácticas docente y buscar nuevas alternativas de acercar el conocimiento acorde a las pedagogías emergentes que analizan las nuevas formas de aprendizaje en la convergencia digital.

¿Cómo debemos evaluar hoy?

Estela Reca [Docente UP]

Desde la época de los filósofos griegos, a la hora de abordar el conocimiento, siempre ha sido una preocupación evaluar el grado de internalización del mismo. Con el paso de los años la sociedad ha legitimado la evaluación numérica, pero también con el paso del tiempo la misma se ha tergiversado. Al colocar una calificación halamos una serie de factores, variables, condicionantes y situaciones que condicionan o influyen una valoración. El tema es que estamos advirtiendo, que muchas veces el alumno está más preocupado por obtener una buena calificación y no por apropiarse de los conocimientos. No hay una lógica convincente de porque se le da tanta importancia a las calificaciones, pues en sí misma no justifican su razón de ser. Es una situación inevitable pero compleja. Un estudio realizado por José Ruiz Ortega (2016), revela que otras escuelas del mundo los docentes asignan un número llamado calificación simplemente porque es un requisito proveniente del mandato institucional. Conforme a las palabras de Alanís Huerta (2010), la docencia, concluye su aprendizaje con el ejercicio en el aula, enfrentando los conflictos, las carencias de recursos, la inseguridad personal y superando las deficiencias profesionales con voluntad, trabajo y dedicación, reflexionando, analizando, corrigiendo y actualizando nuestra práctica de forma constante. Las calificaciones son un producto propiamente de la revolución industrial, legitimada

por la sociedad en su conjunto para calificar a los seres humanos en buenos, regulares y malos. ¿Cómo deberíamos evaluar hoy?

La formación: una experiencia subjetivante

María Sara Müller, Vanina Daraio [Docente UP]

Pensamos en la formación o educación como experiencia subjetivante, y quizás, sea ese el “telón de fondo” que atraviese el posicionamiento epistemológico puesto en juego en esta ponencia. El aula como una red, como espacios de micropoder y manejos sutiles, donde el nexo saber-poder cobra significativa relevancia por ser coordinadas que intervienen, directamente, en el advenimiento de la experiencia de los sujetos que habitan la clase. La enseñanza y sus notas distintivas, como práctica social situada, históricamente determinada, como actividad intencional, como el proceso de intervenciones y mediaciones que generan alternativas para que los estudiantes se acerquen al conocimiento y a la vez lo reconstruyan. Ello, claro está, no será sin conflictos y contradicciones. Se señala así, la necesidad de la reflexión docente sobre la acción y durante la acción misma, se posibilita la operación de dejar de “dictar” clases para “dar como donación”. Donar como un gesto de acercar al recién llegado a lo que uno posee que a su vez, implica el reconocimiento del otro.

La formación en creatividad para la educación

Jaime Hernán Cabrera Eraso [Universidad de Nariño]

Los procesos de formación de profesionales de la educación para la creatividad y la innovación no parecen ser objeto de preocupación en Colombia. Esto impide que los maestros de los diferentes niveles de la educación cuenten con herramientas suficientes para proponer y ejecutar cambios necesarios en ámbitos de la política pública educativa, las pedagogías y los modelos alternativos, como así también en las didácticas específicas de las disciplinas. La pregunta versa sobre ¿cómo formar profesionales para la creatividad y la innovación en educación y pedagogía? La formación para la creatividad y la innovación en escenarios escolares y sociales determina la capacidad de una sociedad para responder los retos de su propio desarrollo.

Derribando la ficción pedagógica. Pasos para huir del atontamiento a la emancipación

Magdalena Freitas [Docente UP]

La experiencia de la cuál surge dicha reflexión ha sido producto del aprendizaje construido al interior del aula, entre alumnos y docente, a través de una hermenéutica positiva y dialógica (Gadamer, 1991) como medio para la construcción del saber. Experiencia que versa, principalmente, sobre mis herramientas pedagógicas al interior del aula. Proyectar contenidos permite organizar, pero también, limitar y estigmatizar el trabajo áulico, concebir al alumno como una hoja en blanco sobre la cual imprimir conocimiento, determina una relación de desigualdad, y de poder, entre el alumno y el docente. “Existe atontamiento allí donde una inteligencia está subordinada a otra inteligencia. El hombre- y el niño en particular- pueden necesitar un maestro cuando su voluntad no es lo bastante fuerte para ponerlo y mantenerlo en su trayecto. Pero esta sujeción es puramente de voluntad a vo-

luntad. Y se vuelve atontado cuando vincula una inteligencia con otra inteligencia. En el acto de enseñar y aprender hay dos voluntades y dos inteligencias. Se llamará atontamiento a su coincidencia. En la situación experimental creada por Jacotot, el alumno estaba vinculado a una voluntad, la de Jacotot, y una inteligencia, la del libro, enteramente distintas. Se llamará emancipación a la diferencia conocida y mantenida de las dos relaciones, al acto de una inteligencia que sólo obedece a sí misma, aunque la voluntad obedezca a otra voluntad” (Rancière, 2003: 11-12). Revisar estas relaciones, retomando conceptos de Jacques Rancière, nos permite repensar el aula como un espacio de aprendizaje mutuo, por fuera de la jerarquía pedagógica, donde los alumnos aprenden a través de la incorporación de contenidos aplicables a sus propios intereses, y no mediante la limitación de tópicos legitimados por el sistema explicativo, para poder abandonar el mito de la explicación hacia la experiencia del descubrimiento. Para ejemplificar esta reflexión se tomará como referencia el desarrollo del TIF de la asignatura Producción de Modas IV, de la carrera de Producción de Moda.

Proyecto Final Arquitectónico - Simulación Profesional

Guillermo Altmann, Federico Ginzberg [Escuelas ORT]

Existe consenso en el ámbito escolar y en el mundo laboral, acerca de la “educación para la vida” y el trabajo. La Escuela ORT, orientación “Construcciones y Diseño”, acompaña el proceso de aprendizaje, proyectándolo hacia el futuro, tanto en la continuidad de los estudios académicos, como en la vida laboral de los alumnos. Es por esto, que una de las actividades que se propone, es el “Proyecto Final Arquitectónico”, que forma parte de la currícula, en el último año del trayecto de la enseñanza media. El objetivo es que los alumnos integren los contenidos específicos aprendidos en la orientación en los años anteriores y enfrenten los desafíos de formar un equipo multidisciplinario, teniendo en cuenta sus preferencias e intereses personales, dentro del mundo de la arquitectura, el diseño de interiores, los negocios y el marketing. Todo se desarrolla mediante una simulación profesional en la que fundarán un estudio de diseño y deberán llevar a cabo un desarrollo inmobiliario.

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

3. [D] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B10]

Identifyme

Roger Omar Pacheco, Maximiliano Lucero

Se trata de un proyecto que propone a los alumnos -mediante el uso de herramientas informáticas y de manera interdisciplinaria- desarrollar la imaginación, la creatividad, sus habilidades, destrezas y capacidades para realizar la toma de decisiones oportunas que conlleva la prestación de un servicio que posibilita la identificación de personas utilizando sensores biométricos de última generación. La finalidad es propiciar el desarrollo de la iniciativa privada, es decir, fomentar en nuestros alumnos la idea de que generen sus propias fuentes laborales.

El aprendizaje de la lengua extranjera Inglés y su uso en un contexto global

Alfredo Daniel Núñez, María Cecilia Amor

En algunas escuelas primarias de gestión pública se está realizando desde el año 2013 un proyecto enmarcado en una propuesta generada por Global Cities llamado Global Scholars. Este programa tiene la finalidad de generar un intercambio entre los aprendizajes entre niños y niñas de diferentes países y con distintas realidades. La línea de trabajo propuesta está contextualizada en un área del aprendizaje con abordaje interdisciplinario. En cada región se aborda el mismo desde diferentes disciplinas. El uso de una plataforma educativa segura favorece la comunicación y el intercambio colaborativo. Docentes y referentes reciben tutorías a través de videoconferencias. El servicio es totalmente gratuito. En el año 2017 se realizó el primer Simposio de Global Scholars en París con el fin de analizar parámetros evaluativos de los procesos de aprendizaje. Enseñar a aprender colaborativamente favorece un crecimiento y desarrollo de un ciudadano del mundo.

El uso de los materiales didácticos en las Prácticas Educativas

Enzo Vieyra

El presente trabajo tiene como objetivo dar a conocer los trabajos realizados en el Seminario Oportivo "Elaboración de Materiales Didácticos" por los alumnos del 3º Año de la carrera Profesorado en Educación Especial, de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de San Luis. Consideramos que los materiales didácticos pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los materiales didácticos son los elementos que emplean los docentes para facilitar el aprendizaje de sus alumnos. A partir de este Seminario buscamos que los futuros Profesores de Educación Especial puedan reflexionar, analizar y construir aquellos materiales que los ayuden a presentar y desarrollar los contenidos en sus prácticas docentes construyendo aprendizajes significativos en sus alumnos.

Proyectos de base tecnológica como estrategia para integrar profesionales en un ambiente universitario. Diseño de material didáctico y simuladores para la enseñanza de anatomía de la Universidad El Bosque de Bogotá

Juan Sebastián Ávila Forero

La propuesta presenta algunas consideraciones como tópicos de trabajo, que fueron utilizados para crear el proyecto AtlasPro, un proyecto de integración entre diferentes facultades de la Universidad El Bosque de Bogotá, como estrategia para conectar ámbitos de trabajo de diseñadores industriales en formación con escenarios reales de observación, con el objetivo de aportar al desarrollo de material didáctico para la enseñanza de anatomía de estudiantes en áreas de la salud, se presenta como un caso de éxito considerando cómo aprovechar los actuales recursos tecnológicos a los que se ven enfrentados la nueva generación de creadores en centros de enseñanza y los espacios de trabajo donde pueden integrarse. Resultado del trabajo de más de tres años de experimentación integra cuatro factores fundamentales para

su desarrollo; Modelado escultórico asistido por computador, Impresión 3D como método de fabricación, Moldes y reproducciones con siliconas y por último el concepto de autoproducción.

Las Sacra-PISA

Marisa Elena Conde, Graciela Magri, Marcelo Fabio Rodríguez Mordiero

Espacios curriculares: Educación Tecnológica y Plástica. El objetivo de este proyecto fue que los estudiantes de 2º año A y B, organizados en grupos de 4 seleccionaran un espacio curricular y formularan veinte preguntas referidos a temas vistos durante el año que a ellos mismos les parecieran significativos. Se les pidió que a la vez las respondieran y las validaran con los profesores que dictaron esas materias en el presente ciclo lectivo. Luego armaron una caja a la que le colocaron conexiones eléctricas, una lámpara y baterías. Imprimieron las preguntas y sus respuestas y las organizaron en la caja de manera tal que si se conectaba la pregunta con la respuesta correcta debía encenderse un pequeña lámpara, lo que indicaría el acierto.

Curaduría áulica 3.0

Christian Dubay [Docente UP]

El curador tiene un rol fundamental que consiste en asegurar que las obras sean exhibidas apropiadamente comunicándolas dentro de espacios reconocidos. Los nuevos proyectos incluyen innovadoras visiones donde el trabajo áulico se expande más allá generando lenguajes visuales nunca antes logrados, celebrando el trabajo del alumno potenciándolo y acompañándolo desde sus comienzos hasta su desarrollo profesional.

Prejuicios a la vuelta de la esquina 2: experiencias

Angelina Ballerini, Angie Johanna Barajas Ruiz, Mariana Raquel Paz

Durante el año transcurrido hemos aprendido a estar atentos. Los "Prejuicios a la vuelta de la esquina" se manifestaron por doquier entre nosotros y nos preguntamos: ¿qué logramos incorporar a partir de lo trabajado en la experiencia previa? Desde la Pedagogía logosófica expondremos una muestra ecléctica del recorrido realizado para poder detectar y eliminar nuestros prejuicios.

Redes en el tiempo. La escuela como puente

Diego Manuel Vega Tabachnik, Cinthia Feldman Maur, María Paula Sousa

Las experiencias que hemos decidido presentar se desarrollan como parte de un trabajo colectivo interdisciplinario y extraterritorial. Partiendo del presupuesto que piensa a la escuela como Institución porosa y permeable atravesada por las nuevas tecnologías, realizamos docentes, alumnos y familias un proyecto común: "Recorridos por la memoria" un dossier indagando y compilando recorridos por la memoria de las familias que componen nuestra Institución. El objetivo planteado por los docentes era lograr que los alumnos indagaran acerca de cómo se vivió la Shoá desde la Argentina. Para esto primero bajaron el tema en el aula, visitaron el museo del Holocausto, hicieron

entrevistas a sus familiares, indagaron sus historias. El resultado que presentamos, producido enteramente por los estudiantes, es este dossier. De esta forma, nuestra ponencia muestra el recorrido realizado a lo largo de este proyecto: capacitarnos como docentes, formarnos, compartir y coordinar un proyecto común, trabajar de forma articulada entre distintos grupos de alumnos, hacer partícipes a las familias del objetivo que se busca alcanzar y, una vez logrado, materializarlo en un producto colectivo, de visibilidad y presentación escolar y extraescolar.

Construyendo el rol del docente en relación a la participación del estudiante

Virginia Marturet [Docente UP]

En el presente se pretende indagar cómo se construye el rol del docente, orientado a promover la participación de los estudiantes en las aulas, cómo influyen los cambios sociales actuales y el impacto del entorno social, cultural y ambiental. Considerando que tanto el rol del docente como el de los estudiantes son igualmente fundamentales en esta construcción, se expondrá la problemática actual que varía de acuerdo a las distintas generaciones que estudian en la Facultad de Derecho. A partir de allí, se trabajará con diversas herramientas como la finalidad de la participación y la función de ambos roles en el aula, en la medida que intervienen, vinculándose, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, las influencias del marketing como generadoras de interés y la forma de construcción de la comunicación como acción política, articulándose para favorecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la universidad. Del Positivismo y Conductivismo hacia un enfoque Innovador y Creativo siglo XXI.

La comunicación en el aula. El valor del aprendizaje presencial

Patricia Iurcovich [Docente UP]

Esta ponencia tiene por objeto reforzar el valor de la palabra en el ámbito educativo, específicamente dentro del aula. Por supuesto que hoy estamos impactados por la tecnología, la cual da un importante aporte a los alumnos tanto en el momento del aprendizaje como de la enseñanza. La idea de la ponencia es mostrar como aun en la actualidad el alumno puede capitalizar palabras, procesos, interacción con el docente entendiendo y aceptando que no es desde lo tecnológico que este proceso debe aparecer sino desde la interacción en sí misma; desde las preguntas, la práctica. Aprender a desarrollar ideas y a utilizar la tecnología cuando sea necesario. Es generacional, es el avance tecnológico, lo cierto es que cada día crece más la integración de la tecnología en el aula como instancia de aprendizaje. Muchas veces por comodidad tanto por parte del alumno como del docente, lo cierto es que el vocabulario, la forma de expresión, la universalidad de conceptos surge a partir de la lectura, del debate, de la interacción. No todo puede solucionarse a través de las redes sociales. Aún más cuando el alumno está cursando una materia presencial. Está en el profesor transmitir el aporte verdadero que éste le da a la materia intentando tanto lograr motivación en el alumno como monitorear su proceso, tema que en la educación a distancia es más difícil de trabajar porque es otro el objetivo que busca el alumno.

4. COMUNICACIÓN

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

4. [A] Comunicación [B11]

Integración de aplicaciones para una mejor gestión educativa

Guillermo Varani [Municipalidad de Vicente López]

La integración de las distintas aplicaciones que se utilizan habitualmente en entornos educativos (el campus virtual, el sistema de mailing, el sistema de secretaría, el software de administración) es una tarea compleja, pero vale la pena el desafío.

Diplomacia y nuevas tecnologías

Sebastián Bandera

Dentro de las principales funciones de las misiones diplomáticas de un Estado se destacan, según la Convención de Viena de 1961 en su art. 3º, las de representación del Estado acreditado en el Estado receptor, así como las de negociación e información. Para esta última, el conocimiento y sobre todo el buen manejo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación social, resulta fundamental a la hora de hacer frente a nuevos desafíos como son la globalización y la inmediatez. El propósito de esta ponencia se basa en destacar el avance de estas nuevas tecnologías en una disciplina que comienza a sentir poco a poco los adelantos tecnológicos y que debe reformularse para mantener efectividad en el cometido de sus principales funciones.

Ontología y creatividad. Aspectos formales de lo nuevo en el lenguaje audiovisual

Marcelo Daniel Lo Pinto [Docente UP]

Pensar lo nuevo suele ser una tarea compleja y esto es aún más dificultoso cuando se plantea en un contexto ontológico. En esta exposición se presentará cómo la teoría de conjuntos permite abordar esta problemática de manera comprensible e intuitiva.

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

José Máximo, Fernando Cerviño, Mariela Bilyk

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.

¿Qué pasa con las emociones en el aula?

Alejandra Cabassi

Entender el papel que desempeñan las Emociones en el Aula e interpre-

tar cómo el aprendizaje está condicionado por el clima emocional, es fundamental para la convivencia y el desempeño de nuestros alumnos. ¿Qué lugar le damos a las emociones en el aula? ¿Qué nos pasa ante las emociones de nuestros alumnos? ¿Cómo podemos intervenir asertivamente para generar y contagiar un clima emocional adecuado para el aprendizaje y el crecimiento?

Liderazgo transformacional del gerente de branding

Fabián Jaimes Lara [Docente UP]

Este estudio se centra en el contexto y el papel del Gerente de Branding como líder transformacional en un entorno global. Comienza con la evolución de la publicidad y la comercialización dentro del marco histórico de la humanidad y su relación con los acontecimientos que estimularon significativamente los cambios económicos y culturales en todo el mundo. A continuación, se sigue un análisis de nuestro contexto donde se estudia la importancia de las tendencias en las actividades de marketing. Además de esto, observamos cómo estas tendencias están siendo dirigidas al cliente, que es la razón de modelos como el CRM que se ampliará suficientemente en este texto. En este escenario es necesario tener personal competente con las habilidades adecuadas para trabajar en el campo comercial. Los avances tecnológicos y su impacto directo en la publicidad y el marketing se abordan desde la perspectiva de su complementariedad y uso.

Marketing digital para la Industria de la moda y lujo

Daniela Rivas Morales

Formar a profesionales capaces de dirigir, diseñar e implementar un proyecto de Moda de una manera autónoma, o capaces de participar en un equipo especializado con los roles definidos de cada uno de los participantes. Hacer al alumno conocedor de la cultura de la Moda, desde sus vertientes más empresariales, históricas y culturales, pasando por sus componentes técnicas y su usabilidad. Aportar una visión de la Moda y sus industrias, moderna, sostenible, competitiva y sobre todo accesible para los nuevos profesionales del sector, muchos de los cuales se formarán por internet. Dotar al profesional de las habilidades necesarias para desarrollar una dirección creativa estratégica. Cruzar la creatividad y el marketing de la moda para conseguir estrategias correctas según el objetivo. Brand Meaning. Ejercitar habilidades de creación e innovación: planner estratégico en sectores creativos. Fomentar el carácter emprendedor, consolidar conocimientos de empresa para gestionar los proyectos a nivel de presupuestos, organigramas, gestión de proveedores y planificación. Aportar nociones de diseño de todos y cada uno de los pasos para dar vida y forma a una colección desde una doble vertiente teórica y práctica. Adquirir competencias, conocimientos de nuevos conceptos y nuevos modelos de negocio dentro del sector. Dar a conocer las herramientas de marketing: definir la propuesta de marca y su valor, en qué territorio se sitúa y cuál es su esencia básica. Comunicación e-commerce. Todo lo necesario para entender el entorno digital y sus diálogos con el entorno offside y mundo moda. Al final del curso, los estudiantes contarán con material generado para desarrollar un portafolio digital, que les permita promocionarse en el entorno laboral.

Proximidad: Mentor

Cristina Amalia López, Antonella Galanti [Docente UP]

Exploraremos en la propuesta cómo a través de la proximidad, del contacto con el otro como un par para desarrollar tareas conjuntas, y hallar el camino del conocimiento a través de la construcción de contenidos, podemos descubrir mentores que comparten experiencias comunes capitalizando el beneficio del diálogo y la sabiduría del ser y del hacer. Nuestra propuesta es dimensionar lo que significa ser mentor en el entrenamiento cognitivo de los trabajos en equipo y también como la guía del docente es un mentoreo, como lo puede ser un líder de grupo en el desarrollo de una consigna. De hecho en la Educación Media la figura del Mentor Educativo garantiza el éxito de vida escolar del alumno desde una perspectiva que transforma el modelo actual al integrar, donde el modelo colaborativo es integrador de aprendices y mentores, incluso con coaches que ayudan a los padres que se involucran en el sistema escolar para favorecer el aprendizaje de sus hijos, que influye directamente en la comunidad. Proponemos hacer un paréntesis especial en la comunicación como punto de encuentro. Cómo a través de la escucha activa, el aprendizaje significativo cobra valor y se capitaliza. Respecto de la proximidad, incorporar la escuela hacia este concepto, hacia el ser y no sólo al tener, orientándonos a la solidaridad, involucrándonos desde la parte emocional, desde la capacidad de cuidar al otro, ser sostenible con el Planeta. La educación es valoración y comunicación, "la inclusión social de la persona comienza por el lenguaje" dice el Dr. Pedro Luis Barcia (ex presidente de la Academia Nacional de Educación y de la Academia Argentina de Letras) quien sostiene también que "Si queremos educar a los jóvenes para vivir en democracia, en primer lugar al no dotarlo con capacidad expresiva y comunicativa eficiente, lo convertimos en ciudadano de segunda porque le estamos anulando su posibilidad de participación. Por la ley podrá estar reconocido como sujeto de derecho a la palabra o derecho de opinión, pero ese joven no puede expresarse y queda cautivo de su propia limitación". Vemos que en muchas ocasiones el colaborar con el otro se ve empañado por una cultura patriarcal que es muy competitiva. No solo esperar de los demás sino involucrarnos en nuestro permanente aprender es la clave. Ese saber amar se torna libertad. Efectivamente, la ética del amor adviene al ser humano, antes que su libertad. Ésta, más que autonomía, es heteronomía. Es decir, es responsabilidad, proximidad.

Peripatéticos

María Valeria Tuozzo [Docente UP]

El presente trabajo reflexiona sobre el recorrido que todo estudiante debe atravesar para poder convertirse y devenir un estudiante universitario. Aborda aquellos detalles que se mixturán en la carrera universitaria, de los dichos al hecho en la elección de una carrera universitaria desde lo más personal hasta la profesional.

5. ESPACIO COLEGIOS

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

5. [A] Espacio Colegios [1-2]

Apropiación de las TIC por jóvenes rurales del Nordeste de Brasil: una experiencia de práctica pedagógica contextualizada

Daniel Ferreira

Las apropiaciones de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), como Facebook, Twitter y sitio, y de la radio por jóvenes rurales en el Sertão de Pernambuco (Nordeste de Brasil) para diseminación de contenidos para otros jóvenes y agricultores rurales como espacio de formación y educación contextualizada. En este contexto, se evidencian las TICs como instrumento y territorio de aprendizaje e intercambios de conocimientos en el medio rural. La experiencia fue objeto de investigación de disertación del máster de la Universidad Federal Rural de Pernambuco, del Programa de Postgrado en Extensión Rural y Desarrollo Local, en la línea de estudio "Estrategias y Políticas de Comunicación".

Integración de contenidos en la elaboración del video: Lo público, lo privado y lo que vende el Estado

Gloria Ester Pino, Eduardo Abalo, Lorena Sarasa

A partir de la intención de abordar en forma interdisciplinaria la problemática de los DDHH se propuso la integración de los espacios curriculares Literatura, Política y Ciudadanía, Sociología y T.I.C. Ello permitió que los 5tos años de la modalidad de Ciencias Sociales y Economía y Gestión de las Organizaciones del Instituto Cervantes de Boulogne, desarrollen un video integrando contenidos, conceptos y procedimientos de cada una de las áreas mencionadas. Esta experiencia se desarrolló en el 2017 y la riqueza de su desarrollo le dio significatividad a las propuestas propias de cada uno de los espacios curriculares, logrando un aprendizaje de metacognición en los alumnos.

Lo que el tiempo se llevó

Leandro Péres Lerea, Rosalín Cohen [Yeshurun Torah High School]

En el marco de la elección de especialidades dentro del Colegio se les presenta a los chicos este powerpoint donde se muestra a través de ejemplos que lo único permanente es el cambio. Y que el trabajo del futuro aún no existe. A su vez se busca reflejar el cambio ya ocurrido en el pasado y como poder desarrollar su carrera en el futuro teniendo esta visión.

Uso de recursos para resiliencia en directivos de instituciones educativas

Walter Temporelli, Natalia Martelli, Fernanda Urbistondo [USAL]

En nuestra realidad álica, solemos toparnos con problemas de distinta índole, uno de ellos se refiere al no desarrollo resiliente, entendido como la capacidad de hacer frente a situaciones traumáticas y sobreponerse a situaciones de alto dolor emocional y traumático (Forés y Grané, 2008). Las problemáticas vinculadas a la resiliencia están encarnándose cada vez más en nuestra realidad escolar. Ello impone la necesidad de todas las partes involucradas en el sistema, de operar y conocer acerca de este complejo fenómeno de manera conveniente. Pese a ello, tanto los docentes como los directivos -en muchas ocasiones- no poseen las herramientas suficientes para detectar e intervenir en realidades tan complejas como la de sujetos que presentan la dificultad descripta. Por esto nos propusimos investigar el grado de conocimiento y repre-

sentaciones que los directivos poseen en torno al fenómeno resiliente.

El ABP como aprendizaje servicio

Alejandra Maccagno [Colegio Santa Bárbara]

La experiencia que se describe se lleva adelante con alumnos de 5° año de Nivel Secundario, en las Modalidades Ciencias Naturales y Humanidades, y Ciencias Sociales, en el Colegio Santa Bárbara, provincia de Jujuy. El contexto de desarrollo es el espacio curricular "Bioética". Esta materia propone a los estudiantes un espacio de discusión multidisciplinar alrededor de problemáticas en las que se pone en juego el valor de la vida humana, su protección y desarrollo, a la vez que se proyecta comunitariamente un servicio planificado como proyecto interdisciplinar, en esta ocasión, entre Bioética, Biología y Formación Ciudadana. El aprendizaje de conceptos de la Bioética combinado con el servicio comunitario es una experiencia educativa basada en un intercambio de saberes, vivencias y valores que enriquecen la formación por cuanto es a la vez una respuesta a necesidades de la comunidad apoyada en los saberes de la ciencia y la tecnología. Busca retroalimentar a la comunidad mediante la acción colaborativa y consciente de los estudiantes. Como primera instancia los alumnos profundizaron conceptos de la Bioética en relación a sus principios y fundamentos, y recibieron una capacitación del Centro de Hemodonación Regional del Ministerio de Salud de la provincia. Luego, organizados en diferentes equipos, replican esa capacitación al resto de los cursos del nivel secundario, y a 5°, 6° y 7° grado del nivel primario, adecuándola a las características de cada edad y acompañados por profesores. La experiencia culmina con una jornada de donación de sangre en el Colegio, como cierre de un trabajo del equipo médico y técnico del Centro, la comunidad educativa y las familias, logrando una cantidad de 60 participantes y 40 donantes. El potencial de esta propuesta radicó en la articulación de los aportes de la ciencia con la acción transformadora de la realidad, generando un aprendizaje que potencia, no sólo su formación académica, sino también su sensibilidad y compromiso con la realidad social.

Proyecto Educativo Institucional: Vamos Por Más

Claudio Gonzalo Peña, Claudia Forzín

El presente proyecto propone compartir experiencias y buenas prácticas en nuestra institución ubicada en Mendoza. El proyecto persigue los siguientes objetivos: - Generar las condiciones apropiadas para el logro trayectorias escolares reales, continuas, completas y relevantes para todos los estudiantes, focalizando las acciones en la construcción de variados formatos escolares; prácticas pedagógicas renovadas y adecuadas para atender la diversidad, dando garantías de aprendizajes de calidad equivalentes - Mejorar la convivencia escolar generando espacios de participación estudiantil. - Fortalecer el uso de las TICs en el aula como estrategia para potenciar la enseñanza. Objetivos específicos: - Mejorar la promoción y el egreso de los alumnos de la Escuela Dr. José Vicente Zapata. - Promover nuevos modelos institucionales y pedagógicos que atiendan la diversidad de las trayectorias y contextos educativos. - Mejorar la convivencia escolar y optimizar la comunicación institucional.

La Vuelta al Mundo ¿en cuántos grados?

Graciana Mabel Goicoecheandia

Proyecto áulico de Nivel Secundario desarrollado con el uso intensivo y responsable de las NT durante el ciclo lectivo 2014. El proyecto pretende recrear la Teoría de los 6 grados de separación (Frígyes Karinthy, 1929) que afirma que cualquier persona del planeta está conectada con cualquier otra, a través de una cadena de conocidos con no más de cinco puntos de unión. Sólo seis niveles separan a cualquier persona del mundo de otra. Seis pasos. Seis grados. Se quiso comprobar como esta cantidad de grados había disminuido con la aparición de Internet y las Redes Sociales. Se usaron para comprobarlo justamente estos medios. Como testimonio fehaciente del contacto establecido, se solicitaba una postal de papel a cambio. Los alumnos, debieron contactarse con personas, conocidas o no, que vivieran en distintos puntos del planeta. Lo hicieron en diversos idiomas, respetando ideas religiosas, políticas e idiosincrasia de los contactados.

Interaulas: una apuesta a la metacognición

Juan Pablo Castro Bianchi, Sandra Stella Amorena Ibáñez, María Eugenia Perdomo Salguero

Interaulas es una experiencia educativa interinstitucional, que se viene realizando desde hace cinco años, cuya propuesta didáctica pedagógica combina metodologías de enseñanza y estrategias de aprendizaje, que apuestan a la metacognición para el logro de aprendizajes autónomos, independientes, autorregulados, reflexivos, críticos y colaborativos. El proyecto en desarrollo tiene por población objetiva a estudiantes de educación media superior de contextos socioeconómicos educativos diferentes y se presenta como una propuesta a la equidad educacional inclusiva, bajo el paradigma de que el hecho educativo es un evento social en el que se construyen y comparten aprendizajes significativos para el colectivo. Dado que el acto y accionar educativo es protagonizado y provocado por seres humanos de manera intencional, exige un diseño planificado preestablecido pero flexible ante emergentes, para convertirse en un medio de adaptación a las actuales exigencias y dejar de ser un mero fin en sí mismo. En ese sentido, la selección de estrategias cognitivas cuidadosamente combinadas permite diseñar una cadena de enseñanza-aprendizaje a modo de enlace de hechos o de ideas que guardan entre sí una relación lógica o de causa y efecto. La denominada "concatenación de aprendizajes", fomenta el desarrollo y aplicación de aquellas habilidades necesarias para consolidar la capacidad de autorregular los procesos de aprendizajes del alumnado, que los orientan en la indagación, selección y análisis del cúmulo de información que actualmente se encuentra disponible. El proceso de metacognición involucra las operaciones necesarias para convertir esa información, en conocimiento que produce nueva información y que en definitiva genera aprendizajes aplicados y significativos. Este trabajo apuesta a compartir y difundir una experiencia aplicada, describiendo tanto la selección de estrategias, su proceso y planificación, los sustentos y argumentos pedagógicos, así como los resultados obtenidos mediante evaluación construida colaborativamente entre educando y educador.

A Educação Ambiental aplicada aos Resíduos Sólidos

Graciela Gobbi Guterra, Juliane Paprosqui Marchi da Silva

Este trabalho relata a experiência de ações em educação ambiental aplicadas aos resíduos sólidos desenvolvidas nas escolas dos municípios integrantes do Consórcio Intermunicipal de Gestão de Resíduos Sólidos – CIGRES. Este projeto faz parte da disciplina de Seminário Integrador, do curso de Licenciatura em Educação do Campo da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM. Tem como objetivo evidenciar a importância da conscientização sobre os problemas ambientais, principalmente os resíduos sólidos. Através do Projeto de Educação Ambiental, os resultados obtidos comprovam a eficácia e a importância do tema para o indivíduo e a sociedade de forma geral. Trazendo inúmeros benefícios para o meio ambiente, melhorando as condições de trabalho para os funcionários do CIGRES. O tema é de grande importância, pois possibilita a aquisição de conhecimentos e habilidades capazes de induzir mudanças de atitudes. Além disso, atua na sensibilização e conscientização, estimulando a participação individual nos processos coletivos. Sendo assim, uma excelente ferramenta para ser trabalhada, principalmente no ambiente escolar.

Aula 2.0: Tecnologia que atrapa

Denisse Andersen, Flavia Giorgio

El objetivo de esta ponencia es el de acercar nuevas herramientas tecnológicas (aplicaciones, páginas web, programas, etc.) al aula. Contemplando las necesidades tanto del nivel primario como secundario y universitario. Se busca compartir experiencias vividas, brindar herramientas innovadoras y acercar el marco teórico necesario para que la tecnología sea parte de nuestra enseñanza. Para tal fin, se tratará no sólo el qué y para quién, sino también el cómo.

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

1. ENTORNOS DIGITALES

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

1. [C] Experiencias pedagógicas en entornos digitales [B3]

Alfabetización para la cultura digital: propuesta curricular para el SAD-UBA

Valeria Eugenia Kelly, Verónica Mayer, Silvina Castellano

La materia Herramientas Informáticas forma parte del Área de Comunicación y Expresión en el Secundario a Distancia para Adultos dependiente de la UBA. Iniciado en 2010, este espacio curricular que tiene una duración de dos cuatrimestres, se estructuró en sus orígenes a partir de determinadas herramientas o programas de uso frecuente en el ámbito laboral y de estudios. En 2016, a partir del conocimiento pedagógico construido en esos primeros años de experiencia, y del incesante desarrollo tecnológico, especialmente el referido a las redes sociales y los dispositivos móviles, motivó al equipo docente a rediseñar el currículum basado en la alfabetización digital, bajo un enfoque sociotécnico y cultural. La asignatura, así, encuentra fundamentos en

la alfabetización digital, entendida ésta como un entramado de competencias que se alinean por un lado, con las necesidades y objetivos del Secundario a Distancia y del área, pero por sobre todo, que favorecen el desarrollo de capacidades y saberes necesarios para que las y los estudiantes se constituyan como actores de pleno derecho en la sociedad contemporánea. Con este doble objetivo, se parte de una concepción de sujeto de aprendizaje que ya ha construido ciertas competencias digitales que le permiten, en líneas generales, realizar interacciones mediadas por las TIC en contextos sociales, por ejemplo, como usuario de redes sociales y, en algunos casos específicos, en ámbitos laborales. A partir de allí, entonces, se desarrolla un currículum que apunta a favorecer la construcción de un nuevo modo de aprender mediado por las tecnologías de la información y la comunicación, a través de la enseñanza de los entornos de aprendizaje, como el aula virtual y otros espacios institucionales; y al mismo, promover el desarrollo en los estudiantes de competencias generales de gestión de la información y de las comunicaciones a través de dispositivos digitales.

Aula Virtual: ¿posibilidad para la transformación institucional? Reflexiones y experiencias

Patricia De Angelis [INDAE UNDEF]

Esta comunicación surge de una experiencia- proyecto virtual desarrollado en el Instituto Nacional de Derecho Aeronáutico y Espacial (INDAE). El proyecto de educación bajo la modalidad e- learning implica la modificación de la organización educativa en tanto que compromete la adopción de nuevas perspectivas sobre constructos fundamentales, a saber: las nociones de contenidos, docente, alumno, metodología, enseñanza, aprendizaje, etc. Los docentes nos encontramos ante nuevos desafíos: es el reto que en la actualidad nos implica la convivencia de la educación presencial con las modalidades B-Learning y de E- learning. Como afirma Esteve (2005) "Muchos profesores están desorientados por los cambios que han tenido que asumir en los últimos treinta años, pero el cambio no ha hecho más que comenzar: el nuevo desafío de la integración del aprendizaje electrónico y de la enseñanza por Internet aún planteará profundas exigencias de cambio a los sistemas educativos en los próximos años (European Commission, 2001)" (p. 21) El pasaje de ideas tradicionales a nuevas formas en la adquisición, producción y comunicación de conocimientos es una tarea compleja, susceptible de resistencias, acomodamientos y aceptaciones. Sin embargo, esta complejidad debe convertirse en parte inherente del desarrollo de los sistemas educativos de estos tiempos. Más aún, mantener una mirada a futuro, de cara a construir una visión prospectiva. La OCDE define la prospectiva como el conjunto de tentativas sistemáticas para observar a largo plazo el futuro de la ciencia, la tecnología, la economía y la sociedad con el propósito de identificar las tecnologías emergentes que probablemente produzcan los mayores beneficios económicos y/o sociales. La finalidad de este trabajo es compartir preguntas, reflexiones e ideas en los procesos de innovación y transformación institucional que aporta la virtualidad en educación.

Realidad Virtual en la educación: Nuevas posibilidades innovadoras y creativas

Fernando Luis Rolando [Docente UP]

Vivimos en un mundo en donde se producen grandes innovaciones. El desarrollo progresivo de la virtualización de las ideas, la expresión de estas a través del crecimiento exponencial de los medios en las redes digitales, permite expandir hoy las fronteras para los educadores. Así, educar para la libertad y la innovación usando medios que permitan incentivar la creatividad ya no es una alternativa, es una obligación. Es la oportunidad no solo de enseñar, sino también investigar nuevos lenguajes, plantearse desafíos sobre lo que implica educar y aprender en la actualidad. En el marco de esta presentación descubriremos como la realidad virtual y sus nuevas variantes expresivas pueden poner al alcance de los nativos digitales (tanto alumnos como profesores) la posibilidad de desmaterializar los espacios aúlicos tal cual los conocemos, permitiendo generar zonas en donde el conocimiento pueda fluir y expandirse de un modo atractivo para superar el problema del aburrimiento en clase.

La motivación a los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje

Bruno Baltazar Bustos

La motivación no solo debería estar circunscrita al aula física, sino que en los entornos virtuales no solo es posible, sino hasta necesaria para lograr la continuidad del alumno en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Debemos tener en cuenta que el alumno que opta por el aprendizaje a distancia, por lo general se encuentra aislado y muchas veces puede caer en decepción ante la modalidad por la falta de contención y acompañamiento. Es fundamental la motivación también para la institución educativa, ya que de este modo no solo logra la retención del alumno sino que también ven enriquecidas sus ofertas logrando una mayor calidad educativa. La ponencia pretende dar a conocer, primero, que es posible motivar al alumno a la distancia, que los entornos virtuales poseen herramientas ideales y aptas para tal fin, y también, cuáles son las técnicas de motivación, que desde lo personal, resultan más eficaces.

Uso adecuado del WIX

Ronald Gonzalo Espitia Sánchez [Docente UP]

Esta ponencia se sustenta en apoyar los procesos académicos en el uso productivo del WEBSITE WIX. Esta herramienta proporciona una gran cantidad de opciones para uso institucional, personal e independiente de las necesidades en la RED. El uso adecuado del WIX, es la manera oportuna de esta plataforma, que brinda muchas facilidades en la interface; el aprendizaje autónomo es fundamental en nuestro tiempo en cualquier parte, donde haya uso de la red o internet y las características de acceso.

SOS ¿Qué hacer con las TIC en el aula?

Inés Josefina Bellocq

Las nuevas tecnologías llegaron para quedarse y uno de los problemas más importantes que surgió en mi labor docente es cómo integrarlas al

aula de forma efectiva. No basta con tener un proyector e Internet, es fundamental saber en qué momento y con qué finalidad utilizarlas. Para explicar mi experiencia del uso de las TIC en el aula me centraré en tres ejes: Entrevista a un veterano de la Guerra del Golfo desde Skype. Uso de Edmodo como plataforma educativa. Búsqueda de información y gamificación. Una de las utilidades que le encontré fue realizar con mis alumnas de tercer año del Colegio Mallinckrodt, una entrevista vía Skype con un veterano de la Guerra del Golfo que vive en Estados Unidos. Luego de buscar y exponer información sobre ese conflicto, las alumnas escribieron preguntas que quisieran hacerle al veterano. Coordiné con el Sargento Mayor de Artillería Federico Tersoglio y en mayo se desarrollaron las dos entrevistas. Fue una experiencia enriquecedora ya que pudieron preguntarle sobre el conflicto bélico pero también sobre la actualidad. Edmodo es una plataforma educativa donde se pueden subir videos, imágenes y comentarios. Es conveniente para las alumnas que están ausentes y también estoy empezando a utilizarlo con el concepto de aula invertida en más de 150 alumnos de dos colegios. Tiene algunas dificultades para trabajar desde el celular pero, si se usa también en el aula, es enriquecedor para la labor. Enseñarles a buscar información en blogs y páginas de Historia y Geografía y jugando para aprender, por ejemplo los países y capitales de Europa, es otra forma de utilizar las TIC con eficacia. Ya se ha demostrado la importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje y hay varias aplicaciones y páginas interactivas para desarrollar los temas del currículo.

¿Cómo invertir las clases de Matemática con la ayuda de las TIC?

Laura Carlesimo, Samanta Bologna Piris

La experiencia de trabajo se inscribe en una Escuela Secundaria Privada de Avellaneda. Pretende potenciar los aprendizajes de los alumnos en Matemática y se propone como respuesta frente a la demanda de éstos, que encuestados durante el operativo Aprender 2016 respondieron mayoritariamente que en la materia en la que necesitaban más ayuda era "Matemática". Había que cambiar el modo de dar clases; se optó por la clase invertida que consistiría básicamente en que los alumnos trabajaran con información ligada a los contenidos en sus hogares y que volvieran a la clase para trabajar colaborativamente sobre problemas a resolver aplicando la información a la que accedieron en sus hogares. Se apostó a la planificación de secuencias didácticas centradas en competencias, propiciando el trabajo colaborativo en clase ¿Podrían las TIC servir de andamio para garantizar el pasaje de una a otra manera de enseñar a aprender y pensar matemáticamente? ¿Qué saberes previos del docente serían claves para la nueva modalidad de trabajo? ¿El docente debería ser un experto TIC? ¿Podría seleccionar herramientas TIC ligadas a los objetivos que se pretendían alcanzar en términos pedagógicos? La elaboración de las respuestas a las preguntas anteriores armaron el plano de las nuevas clases de Matemática: presenciales (en el colegio) y virtuales (a través de una plataforma), incluyendo videoconferencias entre alumnos miembros del mismo equipo de trabajo para generar evidencia de discusiones matemáticas; se innovó con respecto a las propias prácticas construyendo evaluaciones mediadas por rúbricas para ser utilizadas individualmente, también de

forma cruzada para medir competencias sociales para analizar y resolver un problema de manera colaborativa, en grupo. En esta experiencia las TIC aparecen fundamentalmente como posibilitadoras de nuevas relaciones alumno-contenido; alumno- alumno; alumnos- docente; casa-escuela.

Docentes enredados: la comunicación virtual en las escuelas secundarias

Gabriela Casenave

Estas líneas surgen de los avances de una investigación desarrollada por el Grupo 5 (NACT IFIPRAC_Ed de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNICEN). Específicamente, se invita a poner en debate la construcción del docente como "enseñante" en la actual escuela secundaria obligatoria a partir de sus propios discursos. A su vez, la intención que subyace es la de seguir reflexionando en torno de los sentidos de educar en la educación secundaria actual. La investigación se enmarca en un contexto que rompe con las certezas y con la promesa de una secuencia institucional y lineal de progreso propias de la modernidad. En este marco, los docentes otorgan especial hincapié en la importancia de la compañía, del trabajo con otros que acompañen sus proyectos. A partir de esto se busca indagar acerca de los modos de comunicación que los docentes consideran valiosos para el sostenimiento del vínculo en la enseñanza; y la mayoría de los profesores consultados valora los canales de comunicación virtuales, especialmente aquellos que ha habilitado en los últimos años el crecimiento de las redes sociales, como modos de sostener las relaciones entre colegas y generar nuevos vínculos con los estudiantes. Partiendo de los rasgos de la comunicación en la escuela secundaria puede pensarse desde la perspectiva de Sibilia (2014), que las relaciones que tenemos por medio de las redes sociales son, actualmente, tan reales como las relaciones cara a cara. Los vínculos virtuales son también relaciones sociales y afectivas que, al igual que en la presencialidad, pueden variar tanto en su intensidad como en su banalidad. Podemos entonces preguntarnos: ¿pueden las redes sociales virtuales ser espacios de fomento del vínculo? O bien ¿logran actuar como factores de sostén de la tarea docente en términos afectivos? ¿Pueden, en última instancia, aportar al intercambio para la enseñanza?

Evaluar con Nuevas Tecnologías en Ciencias Sociales

Ramiro Massaro

En los últimos tiempos, hemos incorporado tecnologías al aula y aplicamos estrategias novedosas que permitan el aprendizaje significativo y colaborativo. Sin embargo, a la hora de evaluar, todos los docentes "creativos", "novedosos" y "motivadores" parecen caer en la "tentación" de evaluar en forma tradicional. Las Ciencias Sociales, dedicadas al estudio del hombre y sus perspectivas pueden permitir la evaluación a partir del uso de distintas herramientas que favorezcan el análisis, aplicación y creación de nuevos conocimientos.

Convergencia de pantallas en el aula. Innovando con celulares
Maximiliano Andrés Peret, Exequiel Alonso [Universidad Nacional del Centro - CIE Olavarría]

En este trabajo presentamos y analizamos la experiencia de una capacitación orientada al uso pedagógico de los teléfonos celulares, en la ciudad de Olavarría, con un grupo integrado por docentes y directivos de cinco escuelas del distrito. En la misma se trabajó sobre las potencialidades pedagógicas que implicaría la incorporación de los teléfonos celulares a las prácticas áulicas. Esta actividad permitió poner en tensión cuestiones vinculadas a las maneras de enseñar en la escuela de hoy y la forma en que nuestros estudiantes aprenden, no sólo en espacios formales, sino también en las prácticas cotidianas relacionadas al uso de los medios digitales. En este cruce entre nuevas tecnologías, educación y comunicación, no nos preguntamos qué puede hacer la tecnología en el aula, sino de qué manera, a partir de su uso podemos planificar para que nuestros alumnos puedan aprender más y mejor.

Perseguidos por el futuro

Eduardo Gazzaniga [Docente UP]

Existe un consenso cuando se habla sobre el futuro y cómo la tecnología digital cada vez tendrá mayor protagonismo en nuestra vida cotidiana. El nacimiento de empresas que se dedican al desarrollo de éstas ha sido explosivo, tanto como su crecimiento económico. La tecnología digital ha cambiado la forma de vida de modo drástico en muy poco tiempo. A partir de aquí se avizora un porvenir con nuevos tipos de trabajos, la desaparición de ciertas actividades o bien un cambio en la modalidad de su desempeño. En esta proyección, la educación no se queda al margen, a la vez que los cambios en esta disciplina lucen como más lentos. Las soluciones institucionales lógicamente llegan más tarde que el advenimiento de nuevos formatos de comunicación; y algunas, cuando comienzan a tomar forma en la clase, asoman como antiguas y hasta obsoletas. Los estudiantes del presente son llamados Nativos Digitales; sus profesores no lo son.

La inclusión tecnológica en los procesos de alfabetización mediática

Mariana Bavoletto [Docente UP]

La inclusión tecnológica en los procesos de alfabetización mediática, en los ciclos de especialización de los Bachilleres en Comunicación Social, de la Nueva Escuela Secundaria (NES). Los cambios marcan la necesidad de propiciar nuevas dimensiones en el concepto de alfabetización; se revaloriza la idea de una alfabetización mediática (que incluya la alfabetización digital). La educación mediática se propone desarrollar competencias de bases amplias, que no sólo se relacionan con la cultura letrada, sino también con otros sistemas simbólicos de imágenes y sonidos. ¿Cómo la portabilidad tecnológica potencia los procesos alfabetización mediática? ¿Qué características, funcionalidades y valoraciones asumen, los dispositivos y medios emergentes, en las estrategias didácticas implementadas por los docentes de los tramos de especialización?

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

**1. [D] Experiencias pedagógicas
en entornos digitales [B4]**

CETA (Ceibal Tangible) Dispositivo de interfaz tangible de usuario de código abierto

Gustavo Sansone

CETA (Ceibal Tangible) es un dispositivo interfaz tangible de usuario desarrollado para las tablets distribuidas en los primeros años de escuela en el marco del Plan Ceibal. El desarrollo surge de un proyecto financiado por la Agencia Nacional de Investigación e Innovación (ANII) y Fundación Ceibal de Uruguay. Y es llevado adelante por un equipo interdisciplinario. En una primera fase se desarrolló un videojuego orientado a la estimulación del aprendizaje del concepto de número. En una segunda fase se está trabajando en el desarrollo de un videojuego para usuarios ciegos y con baja visión con la misma orientación que el anterior. Las conclusiones de la primera fase confirman que la interacción tangible presenta oportunidades excepcionales favoreciendo el desarrollo de distintas modalidades de aprendizaje. Como aspiración a futuro, el equipo de investigación pretende continuar el desarrollo de herramientas que pongan en contacto la interacción con objetos reales y las herramientas digitales.

Plataformas digitales y contenidos editoriales

Nilda Palacios

El uso cada vez mayor de plataformas digitales en el aula se plantea como un desafío para las instituciones escolares y también para las editoriales educativas. En este caso se presentará el análisis de las características que presentan las plataformas editoriales analizando ventajas, variedades, posibilidades y formas de uso, como medios de innovación educativa en los entornos digitales.

Procedimiento integral de enseñanza y aprendizaje de los lenguajes multimediales

Marcelo Luis Aceituno

El procedimiento integral para la enseñanza y el aprendizaje de los lenguajes del multimedia está destinado a la capacitación de docentes y de autores de contenidos curriculares creados para el ámbito de la educación superior en EVA. Esta metodología propone dos trayectos paralelos pero vinculados por continuas conexiones, para la conceptualización del multimedia y el ejercicio de su práctica profesional. Por una parte, brinda los fundamentos teóricos e instrumentales para el abordaje exclusivo de cada uno de sus códigos simbólicos y, en simultáneo, plantea el análisis y la práctica de la integración multimodal, a partir de la combinación progresiva e incremental de los medios que constituyen al multimedia. El andamiaje que pone en práctica este sistema de didáctica integral del multimedia es su material de estudio, disponible en <http://libros.uvq.edu.ar/spm/> y sus contenidos se organizan desde cuatro enfoques complementarios: didáctico, comunicacional, técnico y multimodal.

Trabajar con TIC en Literatura. Una propuesta para diseñar y exponer con Prezi

Laura Abelando [Instituto Buenos Aires]

Desde el área de Literatura, esta propuesta intenta dar respuesta a una problemática en particular: ¿Es posible modificar una clase ex-

positiva tradicional incorporando el uso de las TIC? ¿Cómo logramos que las TIC no sólo sean el soporte audiovisual que guíe dicha clase, sino también que sea la forma de construir y estructurar el proceso de investigación de los estudiantes en forma colaborativa? Esta propuesta es la narración pedagógica de la experiencia de una clase de Literatura sobre mitología, diseñada para los alumnos de cuarto año del Nivel Secundario del Instituto Buenos Aires. A partir de los hechos narrados, trataremos de demostrar que es posible modificar la clase expositiva tradicional integrando las TIC con el objetivo de fortalecer las estrategias didácticas, mejorar las prácticas áulicas y fomentar el aprendizaje colaborativo, desde el marco teórico-metodológico TPACK.

Los Entornos Personales de Aprendizaje como organizadores de una propuesta de enseñanza en la Universidad

Candela San Román

Este trabajo se construye en torno a una experiencia de enseñanza en educación superior, que tiene por objeto problematizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en/para la enseñanza y el aprendizaje. A partir del relato de la experiencia, de los procesos que la habilitan, de las problemáticas que se suscitaron y de las sucesivas re-significaciones de la propuesta, es que se intenta leerla y analizarla desde los supuestos teóricos del campo de la Tecnología Educativa. Se profundiza en el abordaje de los Entornos Personales de Aprendizaje como organizadores de la propuesta de enseñanza, considerando las aportaciones que este constructo realiza para comprender los procesos de aprendizaje en la era digital y, a partir de allí, producir propuestas de enseñanza que tiendan a potenciarlos.

Los museos hoy: nuevas estrategias didácticas para la enseñanza de la historia

Lorena Incarbone

Como docentes debemos implementar "al Museo" como un recurso didáctico que nos permite incrementar nuevas prácticas docentes a la hora de planificar nuestras clases. El museo, al ser un espacio social, ya sea que lo podamos transitar de forma presencial o a través de la web, nos involucra a todos en un tiempo y espacio que se nos hace propio. Recorrer un Museo es conocer en conjunto una historia que nos pertenece e identifica. La educación en la era digital nos ha llevado a reconocer los espacios formativos como un recurso, más allá del desarrollo curricular. Debemos darle sentido real al contenido transmisible, y los dispositivos móviles nos ayudan a esto en muchos aspectos. El uso de las TIC's nos permite hacer una articulación entre el contenido curricular transmisible y la puesta en práctica de ese saber a través de un medio digital. Esto ya sea como recurso didáctico en la aprensión del conocimiento, o como herramienta para dar a conocer el trabajo realizado en el aula. La misión de la escuela es potenciar el desarrollo de las capacidades, competencias o cualidades humanas fundamentales que requiere el ciudadano contemporáneo para vivir de manera óptima en los dificultosos contextos que presenta esta era globalizada de la información "al alcance de su mano". Los docentes debemos realizar actividades que contemplen los modos de vivir y de "ser" sociales en esta aldea global. El uso de la Web, la participación en diversas

redes sociales, está llevando a las nuevas generaciones a promover capacidades y expectativas diferenciadas de los estudiantes de años anteriores.

Interdisciplina. Una mirada holística para aplicar las TIC en el Aula

Sabina Bozиковich, Alejandra Buso, Daniela Campal

En los últimos tiempos se ha hablado mucho sobre los cambios en la educación, la revolución tecnológica en las aulas, el docente que ya no es el único que aporta el saber, el alumno interesado que interviene con aspectos profundos o aquel que se siente apático por el contexto escolar. Educar en el siglo XXI es todo un desafío. Por ello, es necesario cambiar el paradigma educativo, mirar a la educación desde otro lugar, darle paso a las innovaciones, a las nuevas ideas, proponer nuevos enfoques, integrando de forma generalizada a las tecnologías de la información y comunicación (TIC). La interdisciplinariedad requiere del compromiso y la disposición de los profesionales docentes para construir un marco teórico general y de trabajo en el que las distintas disciplinas, cada vez que entren en contacto, sean modificadas y pasen a depender unas de las otras. En este sentido, para que la interdisciplina se produzca, será necesario poner en práctica pedagógicamente términos metodológicos, ideológicos y conceptuales; de lo contrario resultará difícil avanzar sobre el abordaje de los procesos de enseñanza y aprendizaje que involucran a los estudiantes. El objetivo de nuestra ponencia es profundizar el aprendizaje basado en proyectos (ABP) conectando los saberes de las distintas disciplinas, es decir, proponer un proyecto interdisciplinario donde se aborde una temática específica como eje transversal, alrededor del cual se articulen distintas disciplinas que conforman la estructura curricular de la escuela. De esta forma se busca obtener la creatividad a través del pensamiento divergente por parte de los alumnos. En tanto, la evaluación escrita y la lección oral ya no serán los instrumentos tradicionales para medir el aprendizaje del alumno, sino la mirada de un proceso de crecimiento individual del cual el alumno será el protagonista.

Desafios do uso da Tecnologia Informação e Comunicação na Inclusão Digital de Educadores das Escolas do Campo

Alexandra Buzanelo Schossler, Liziany Müller Medeiros, Sandro Luis Petter Medeiros, Juliane Paprosqui Marchi da Silva

O centro desse trabalho é a discussão acerca da inclusão digital e a reflexão sobre a inserção das TIC como ferramentas de apoio pedagógico nas Escolas do Campo Estaduais no Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, visando a democratização ao acesso da informação respeitando as peculiaridades e particularidades da educação do campo. A metodologia foi da pesquisa exploratória qualitativa sendo os dados avaliados a partir da aplicação de questionários com questões abertas e fechadas. Os resultados obtidos mostram que o desafio do uso das TIC no ensino vai desde a questão da falta de estrutura tecnológica nas escolas, até a falta de conhecimento dos professores por não terem formação adequada para trabalharem as tecnologias juntamente com a educação do campo.

Un museo, nueva semiosis educativa, creativa y tecnológica

Ana Elvira Fuenzalida

A través de un proyecto sobre la apertura del Museo del Colegio La Salle Arguello de Córdoba, en abril del año 2017, se logró la recuperación del mismo, la puesta en valor de sus piezas y la apropiación del público estudiantil y familiar. La tarea se realizó en varias etapas y desde un principio se trabajó en su función pedagógica en un sentido cíclico y con un constante flujo de conocimientos. Así es que la participación en visitas y prácticas abarca los tres niveles de enseñanza con didáctica preparadas para cada uno y ya sea por la encargada del museo o sus docentes. Materias como Ciencias Sociales, Plástica, Historia, Literatura, Ciencias Naturales, Biología encuentran una interacción que completa el trabajo áulico brindando a estudiantes y docentes un gran interés y satisfacción. Con actividades que involucren a los alumnos y que brindan un aporte a su institución se continúa el ciclo 2018 sumando talleres de comunicación audiovisual aplicados a dicho lugar. La experiencia de motivación y trabajo creativo en torno del aprendizaje con herramientas que son una intersección generacional en lo saberes ha sido muy positivo. Los indicios, signos e interpretación se convierten en una verdadera semiosis del conocimiento.

2. NUEVOS LENGUAJES

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

2. [C] Nuevos lenguajes [B5]

La Producción Audiovisual

Mariana Minsky [Docente UP]

La Producción audiovisual de nuevas series televisivas y las nuevas tecnologías generan un urgente replanteamiento de las formas y contenidos, tanto para las series dramáticas como en la aún inexplorada, en el ámbito local, la SitCom. La idea es poder profundizar, explorar y propiciar las nuevas estructuras narrativas con un enfoque artístico y comercial. Teniendo en cuenta los cronogramas de tiempos y planes de rodaje, a la hora de pensar en la producción de ficción. Como concentrar todos los recursos, optimizar el tiempo, armar un presupuesto acorde, generando estrategias para producir con la mejor calidad y con el menor costo posible, tomando decisiones que puedan ser viables a dichos proyectos.

El álbum fotográfico como recurso didáctico en la enseñanza de la historia

Mónica Incorvaia [Docente UP]

En una era signada por la imagen fotográfica, el álbum familiar presenta un eje particular para el conocimiento de la historia familiar que posibilita ampliar el marco de la identidad propia, estableciendo referentes ineludibles para la historia cotidiana de las sociedades recientes mediante las costumbres, modos de representación y contexto en el cual las fotografías se presentan. El uso de estas imágenes da cuenta de aspectos propios y locales que nos acercan a la búsqueda de la identidad nacional.

La escritura como proceso y producto

María Inés Pizzo [Docente UP]

Escribir es una actividad compleja que requiere tiempo, dedicación y paciencia. Redactar bien no solo es aplicar reglas gramaticales y ortográficas. Implica organizar ideas, construir textos con coherencia lógica, adaptar el estilo según el destinatario, el tema tratado y el tipo de escrito. Dentro del ámbito universitario, la investigación y producción propia son recursos básicos de la enseñanza y aprendizaje en el área del diseño y la comunicación. Desafíos y estrategias para despertar el interés por la expresión escrita dentro del aula.

Vivir para Diseñar: Metodología para la configuración de proyectos de diseño

Alejandro Rivera Plata [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN]

En la configuración de lo que entendemos como diseño se puede reconocer la injerencia de distintas estructuras de tipo social (instituciones), que han logrado establecerse como centros de producción de conocimiento en diseño, encargándose de definir y agendar teórica y operativamente lo que se reconoce como diseño. Igualmente, de manera periférica, se desarrollan y desenvuelven otras organizaciones productoras de diseño, organizaciones en las cuales se cuestionan vividamente las agendas teóricas y procedimentales emanadas por las instituciones. Al concebir estas organizaciones periféricas como entornos propios de vivencia del diseño de un grupo definido de individuos, individuos con una experiencia "otra" del diseño por la misma condición periférica, se reconocen condiciones que tienden a particularizar el conocimiento que desde estos "lugares" se produce.

El compromiso audiovisual

Marina Zeising [Docente UP]

En eras digitales la bulimia audiovisual abunda y la docencia vivenciada como la conocimos pareciera quedar obsoleta. En este marco, a los docentes de áreas audiovisuales se nos impone desafíos ¿Qué futuros profesionales estamos formando? ¿Cómo innovamos en materia audiovisual en este contexto? ¿Cómo hacemos como docentes para que lo audiovisual se transforme no solo en una "expresión útil" sino en un contenido con compromiso audiovisual? ¿Será esto último el camino para el diferencial? El cortometraje "Magenta" como caso testigo de propuesta creativa.

THE TROUPE: Teatro en y para la escuela

María Eugenia Marzoni [EESO 429]

The Troupe es el Grupo de Teatro en Inglés que propone el Profesorado de Inglés del Instituto Superior del Profesorado Nro. 2 "J.V. González" de Rafaela. Propone la realización de obras teatrales en inglés para presentar a público en general así como a jóvenes que concurren a escuelas secundarias, validando de esta manera la potenciación del surgimiento de una cultura en la que los jóvenes no sean meros consumidores sino auténticos protagonistas, una cultura entendida como espacios de creatividad donde los adultos ponen los medios a su alcance y permiten que ellos recreen sus sueños, sus ilusiones y sus ganas y

necesidad de expresarse en un idioma extranjero, que más que barrera se transforma en un puente de apertura hacia otras culturas y mundos nuevos a explorar.

Día de Estrenos en el Programa Tutorías de Exámenes Previos **Noemí Fuhrer** [Docente UP]

En el marco del Programa de Tutorías para exámenes previos de la Facultad de Diseño y Comunicación se concibió un espacio para el acompañamiento, la contención, el asesoramiento, y la guía al estudiante que se encuentra en riesgo de perder la vigencia de la cursada por no haber podido completar su trabajo práctico final, condición excluyente para poder rendir el examen final de la materia. Organizado por ciclos, este espacio cuenta con un tutor por área disciplinar, es decir que, en cada aula se encuentran estudiantes de diferentes materias y carreras. Esto genera un espacio propicio para poner en marcha estrategias del aula taller, donde se intercambian y se entrecruzan saberes entre pares, trabajos colaborativos y cooperativos, y se incorpora el concepto pedagógico estructurador: la Comunidad de Aprendizaje. Para replicar este modelo en la etapa de evaluación, el día de entrega de Proyecto Final, la presentación del mismo se hace de forma colectiva y comunitaria. Cada equipo presenta su trabajo para todo el aula, se proyectan los cortos, se exponen los ensayos, y se cuenta brevemente cómo ha sido el proceso de producción. Se genera así una puesta en común, se escucha y se valora la mirada de los pares frente al propio trabajo. Dado que en el área profesional audiovisual se producen piezas para ser emitidas, mostradas, compartidas, esta instancia funciona lúdicamente como un Avant Premier, un día de estreno para que cada estudiante muestre su producción. No faltan los aplausos, y tampoco las críticas y autocríticas, siempre en el marco del aprendizaje y la motivación. Fuente: Caram, C. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N°XVI, Programa de Tutorías para exámenes previos.

Uno toma dimensión del propio cuerpo cuando tropieza **Flavia Gresores Lew**

La educación teatral para adolescentes como medio de construcción de subjetividad. La experiencia creativa es una forma irrenunciable de conocimiento, y conocer es un instrumento para apreciar, transformar y elegir, acciones que fundamentalmente determinan futuros propios. El término conocer está ligado a la noción de investigar, solo que la investigación plantea el conocimiento desde una voluntad de ahondar sobre lo que se conoce. Pero, ¿cómo enseñamos a conocer, a buscar, a muñirse de herramientas y estrategias para nutrirse? ¿Cómo sembrar ese germen desde el entusiasmo? Enseñar a conocer puede sonar pretencioso o abstracto, siendo que a veces no sabemos siquiera qué es lo queremos conocer para poder salir a buscar nuestro objeto de deseo. Me propongo compartir principios y técnicas que contribuyan a la emergencia de aspectos profundos del imaginario adolescente, desde mi experiencia en el campo del arte teatral para y con ellos, una pedagogía de la búsqueda ejerciendo la acción de pesquisar para generar la picazón de conocimiento. No me refiero aquí a un conocimiento o búsqueda expresiva, sino a una búsqueda de materiales concretos y simbólicos. Acopiadores de todo (no de cualquier cosa), lo tangible y lo

intangible, para nutrir nuestro cuerpo, nuestra memoria, nuestros sentidos, y también nuestros baúles, para recontextualizarlo, aprender a aparearlos y darles nueva vida a partir de la combinación y forzamiento de esos materiales. La "obligación o tarea" de crear, aunque el contexto sea libre, está minada de estereotipos y formas consumidas en un mundo global. Estereotipos de los cuales no podemos escapar por el arraigo con que operan en nuestro inconsciente. Por eso hay que generar el tropiezo. Lo que describo es una estrategia para "hacer trastabillar" la red conceptual, para que este "tropiezo" real, la enorme transformación física y simbólica, les permita redimensionarse, recrearse a partir de las conexiones que surjan desde una creatividad que no apela al intelecto ni a ciertos supuestos artísticos, como el talento y la inspiración.

Reconocimiento de "Fake News" y los límites del pensamiento crítico

Claudio Alejandro López [Escuela Técnica 4 DE 5 CABA]

La proliferación de las llamadas "fake news" ha causado la preocupación a nivel mundial de especialistas en Educación y responsables de políticas públicas, impulsando el desarrollo de nuevas competencias en los jóvenes para la identificación de noticias falsas a través de un enfoque de aprendizaje basado en la evidencia. La propia OCDE propone para PISA 2018 una unidad de evaluación sobre temas interculturales y globales relevantes. En la presente ponencia y desde una perspectiva cognitiva, se analizarán los obstáculos que pueden llegar a distorsionar o impedir parcial o totalmente tales expectativas.

Drago, del aula al escenario

María Eugenia Folledo, Carina Rosana Fabaro [ISFD Dr. Pedro I. de Castro Barros]

Inspirados en la reconocida obra "Drago", del pintor argentino Xul Solar, un grupo de alumnos del ISFD "Dr. Pedro I. de Castro Barros" de La Rioja, concretó una puesta en escena con creación coreográfica colectiva, selección musical, de vestuario y maquillaje; como así también la realización de una animación en video para ser proyectada a gran escala mientras se desarrollaba la escenificación.

Aprendiendo a ser docentes... reflexionando, repensándome

Cristina Pérez

El campo de la formación en la práctica profesional es de sustantiva relevancia y completa la configuración de la formación docente. El mismo apunta a la construcción y desarrollo de capacidades para y en la acción práctica profesional en las aulas y en las escuelas, en las distintas actividades docentes en situaciones didácticamente prefiguradas y en contextos sociales diversos. Se inicia desde el comienzo de la formación, primero entre compañeros en el Instituto de formación y se incrementa progresivamente en prácticas docentes en las aulas, culminando en la residencia pedagógica integral. La educación debe ser un proceso integral, donde cognición y emoción constituyen un todo, estos dos componentes del proceso educativo no deben ser vistos como los extremos de un intervalo que define la vida de las personas, sus conductas o comportamientos. La cognición y la emoción constituyen un todo dialéctico, de manera tal que la modificación de uno irremediable-

mente influye en el otro y en el todo del que forman parte. Por ello en el aula muchas veces el aprender depende más de la emoción que de la razón con que se trabajan los objetivos del aprendizaje, y se actúa sobre los mismos. Todo esto nos conduce a señalar que si se gana el corazón del alumno o de la alumna, el aprendizaje está prácticamente asegurado.

3. CREATIVIDAD

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

3. [E] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B6]

Las mujeres y la economía creativa: un estudio de caso

Nathalie Minuzi, Leila Maria Araújo Santos, Marcia Paixão

La investigación trabaja acerca de un colectivo de mujeres en Brasil que desean formalizar su asociación. Con ayuda de la Incubadora Social de la Universidad Federal de Santa María, el colectivo recibe apoyo y consultoría de profesionales de distintas áreas de conocimiento para pensar acciones con objetivo de mejoras y que se pueda desarrollar las estrategias para que se obtenga la efectividad de la asociación con los principios de la economía solidaria. Por medio de la metodología del Design thinking donde los producto o servicios están pensados teniendo el usuario como el centro. Por eso empezamos a pensar las acciones estratégicas del colectivo y cómo este se relaciona con su medio.

Metodología artística para la comunicación haciendo uso de los tejidos

Marcela C. Morán Quintanilla [Universidad Dr. José Matías Delgado]

Método innovador y alternativo que busca facilitar el aprendizaje con el fin de potencializar las capacidades creativas y reflexivas de alumnos en comunicaciones y psicología. Esta metodología creada desde la visión de un diseñador, propone activar la creatividad, así como las áreas del aprendizaje psicomotriz, espacial y conceptual. El participante investiga, analiza, desarrolla y construye usando un proceso creativo, basándose en emociones, sentimientos o vivencias, boceta con técnicas rápidas, colores y crayones, pasando después al trabajo experimental usando un telar de tapicería donde se representará la imagen bocetada, tejiendo con diversos materiales alternativos. Los resultados son tejidos originales que se vuelven propuestas creativas, las cuales comunican visualmente, transmiten y generan reacciones en el espectador. Además la experiencia se vuelve un aprendizaje dual que permite ver el resultado como un producto final con potencial para ser comercializado.

Big Ideas

Daniel Gallego [Docente UP]

El presente trabajo presenta metodologías de trabajo para la presentación de TP finales en donde se potencien las habilidades comunicacionales para que no quede todo limitado a la exposición pasiva del trabajo.

Diseño URGENTE

Gustavo Lento [Docente UP]

Declaración de "principios" y "bases" que sostienen un diseño contemporáneo. Un manifiesto que consagra la UTOPIA de la creación como un acto de ideología, de política. Una guía de acción que facilita el reconocimiento de "lo diseñado". Un marcador TAJANTE de lo consolidado, de lo recalcitrante, lo anquilosado, de lo demodé, del consumo irresponsable de una época, y de los modos inmutables que no permiten la evolución. Un facilitador de acciones de desobediencia positiva. Un compromiso con "lo humano".

O ensino de matemática baseado em habilidades e competências

Pedro André Pires Machado, Juliane Paprosqui Marchi da Silva, Leila Maria Araujo Santos, Cíntia Morales Camillo, Liziany Müller Medeiros

O ensino da matemática para alunos do ensino médio está centrado nos conteúdos dos livros didáticos, cabe ao professor segui-lo, e na maioria das vezes, linearmente o que deve ser ensinado para determinado curso. Muitas vezes esses professores se detêm apenas em "acabar com o conteúdo". Elementos de História da Matemática, Modelagem Matemática, Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC), Etnomatemática e Resolução de Problemas têm tido espaço significativo na construção de livros-texto proporcionando que os professores de matemática, caso não tenham contato com tais áreas, utilizem-nas em suas aulas. Apesar de tal evolução, que a estrutura dos conteúdos matemáticos passa, o ensino de matemática se mantém praticamente fixo, variando sutilmente de uma bibliografia à outra. Deste modo, ao considerarmos docentes que seguem um livro didático como base para a construção de seus planos, é possível que esses, utilizem alguma das teorias supracitadas, por influência direta da bibliografia adotada, mas, em geral não ousam modificar a ordem de apresentação dos conceitos estabelecidos pelo programa. Nesse sentido, o presente artigo busca entender como essa estrutura pode ser flexibilizada e manipulada de maneira que a aprendizagem dos alunos seja mais significativa sem que configure o não cumprimento dos programas estipulados. Assim, buscaremos relacionar nesta proposta, estudos baseados na teoria das Revoluções Científicas de Thomas Khun, História da Matemática, Neurociência e currículo em espiral (Gerome Bruner) para propor uma espécie de "autonomia didática" sobre a ordem dos conteúdos matemáticos. Para tal, buscaremos exemplos práticos aplicado à alunos do ensino médio em uma escola de Educação Técnica e Tecnológica da cidade de Santa Maria RS, Brasil, baseados no uso de uma sequência didática que envolve Habilidades e Competências ao invés de conteúdos estabelecidos de maneira linear.

La química del papel reciclado

Clarisa Eugenia Vaccarini

El Proyecto Didáctico presenta la aplicación del reciclado del papel en el marco de los contenidos curriculares en Química del 2º Año de la Escuela Secundaria. Materiales y Tipos de Materiales es parte de la currícula y bajo el Formato Taller se propone implementar el uso prácti-

co del papel como material de origen natural. Se propone en el diseño, experimentar en el aula y laboratorio las mezclas, densidad, volumen y peso, etc. El aprovechamiento del papel reciclado para generar nuevos insumos presenta a los alumnos innovación en el aula para comprender procesos y cambios de los sistemas materiales. Los fundamentos proponen evaluar esta implementación como alternativa para el proceso enseñanza-aprendizaje en contenidos de la química.

La Generación Z en el aula universitaria

Esteban Maioli [Docente UP]

La generación Z es el agrupamiento humano adscripto conformado por miembros que han nacido con fecha posterior a 1995. Comparten entre ellos un conjunto de características psico-sociales específicas que condicionan sus modos de comportamiento social y los modos de significarlas. La ponencia pretende exponer cuáles son las características psico-sociales de la Gen Z, desde la mirada de la Sociología de las Generaciones. Asimismo, se pretende identificar los modos en que los jóvenes de esta generación se relacionan con el conocimiento y qué transformaciones se advierten en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados en el espacio áulico.

El impacto de las nuevas tecnologías en la educación universitaria

Mabel Magdalena Grieco [Universidad Nacional de Rosario]

En las últimas décadas ha tenido lugar un auge de la comunicación visual que obliga a una reformulación de las nociones que intentan explicar los mecanismos de transmisión cultural. Inventados en principio como instrumentos para la difusión a distancia de acontecimientos reales, la industria visual colocó sus modos operativos en el centro de la problemática de la transformación perceptiva y la creación artística. El arte tecnodigital es el resultado de un cruce de conocimientos y requerimientos artísticos que necesitan de una sólida formación instrumental tanto en la teoría como en la praxis. Esto motivó a la Escuela de Bellas Artes de la Facultad de Humanidades y Artes de la Universidad Nacional de Rosario a emprender una nueva orientación que tiene como destinatarios a aquellos que ya han adquirido una formación artística prevista del ciclo básico para vincularlos con las tecnologías informáticas y así capacitarlos para el desarrollo de nuevas habilidades perceptivas representativa.

La construcción de un diccionario juvenil: hacia formas de aprendizaje y de difusión colaborativa de la lengua

Andrea Steierwalt, Alexis Tagliavini

El propósito de este trabajo es caracterizar las posibilidades pedagógicas de actividades que, en la Escuela Secundaria, abordan los procesos neológicos en la variedad juvenil rioplatense. Podemos definir neología como un "fenómeno que consiste en introducir en una lengua una unidad léxica u otro recurso lingüístico nuevo, que puede haber sido creado aprovechando los recursos internos de la propia lengua o bien tomado prestado de una lengua foránea" (Cabré 2002). A su vez, asumimos que toda lengua es esencialmente dinámica por lo que su estudio en el aula requiere de una perspectiva que permita analizar

tanto propósitos pragmáticos como los procesos formantes de términos y giros propios de dicha variedad juvenil en el marco de la lingüística aplicada. La dinámica de la actividad consistió en que los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Secundaria N° 34 recopilaran términos, giros y expresiones que entendían como propios de su idiolecto y/o del cronolecto utilizado en la comunicación cotidiana con el objetivo de conformar un diccionario juvenil en versión tradicional y en versión audiovisual para difundir en YouTube. Esta consigna permitió el trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes dado que el conocimiento que, como usuarios competentes de la variedad que tienen los estudiantes, se enlazó solidariamente con el conocimiento del docente sobre aspectos formales de la lengua para describir los rasgos morfológicos, semánticos y pragmáticos de las diversas entradas enlistadas. Estas formas de apropiación colaborativa se profundizaron aún más al conformar los dos soportes del repertorio colectado -el tradicional formato Word y el formato audiovisual- dado que, para el primer caso, la actividad remite a los diccionarios tradicionales y, por ello, posiciona al docente como sujeto del saber; contrariamente, para confeccionar el segundo formato, los conocimientos prácticos de los jóvenes acerca de la tecnología resultan esenciales y democratizan la circulación del saber. Entre los resultados obtenidos podemos mencionar, por un lado, el descubrimiento por parte de los alumnos del saber que poseen sobre los usos de la lengua y de la necesidad de la gramática formal para describir ese conocimiento; por otro, acercamiento por parte del docente de formas lingüísticas y de su difusión que constituyen la identidad de sus estudiantes. En definitiva, el funcionamiento lingüístico real parece tener potencialidad no solo pedagógica sino también relacional en tanto y en cuanto promueve formas colaborativas de aprendizaje en el aula.

B-learning en educación superior. Una experiencia docente desde la lengua inglesa a la Gastronomía Mexicana

Shaila Álvarez, Jorge Barragán

El presente texto, da cuenta de una experiencia en educación superior, como parte de una investigación por concluir de tesis doctoral. Propone el uso de B-learning en el programa de Gastronomía de la Universidad Autónoma de Querétaro. Parte de un diagnóstico en competencias lingüísticas de acuerdo con el MCER (Marco Común de Europeo Referencia) donde las instancias certificadoras proponen un nivel B2 como mínimo dominio de lengua. Una vez analizado los datos arrojados de las pruebas, se trabajó en colegiado con maestros de áreas disciplinarias propias de la licenciatura y se diseñaron PE de la materia de lengua al margen del método AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua Extranjera). Utilizando la metodología Investigación Acción se realizó intervención pedagógica mediante herramientas propias de la web, teniendo como resultado de primera fase un impacto positivo en el alumnado.

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

3. [F] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B7]

El relato didáctico acerca de la imagen

Alejandra Niedermaier [Docente UP]

Con respecto a los aspectos inherentes a la imagen, teoría y práctica funcionan al unísono y resultan la condición de posibilidad de un conocimiento consciente y pleno que contribuirá a que el día de mañana el futuro profesional pueda insertarse en distintos campos. Para ello se propicia -como recurso metodológico- la estrategia del relato en tanto trama y secuenciación de los diferentes contenidos.

Modelo de Aprendizaje inverso: lecciones aprendidas

Paola Andrea Dellepiane

El concepto de Flipped Classroom, o aula inversa, nos invita a pensar el diseño de la enseñanza y el aprendizaje de una manera diferente dentro de nuestras aulas. La propuesta que se presenta, hará una revisión sobre las características básicas del enfoque para luego relacionarlo con otras metodologías como el ABP o la Taxonomía de Bloom, complementarias para poder analizar, aplicar y evaluar la metodología inversa, en particular en el ámbito universitario.

Del escenario áulico al trabajo profesional

Mariana Solís [Docente UP]

Para la materia organización de eventos el escenario áulico es el lugar donde se gesta y se desarrolla creativamente todo el proyecto de eventos que realizarán los estudiantes. Usando recursos teatrales y de role playing los estudiantes primero se ponen en la piel de clientes y luego en la de productores de eventos. Esto les permite acercar y comprender los contenidos teóricos en un contexto simulado. El trabajo experiencial mejora la capacidad crítica, analítica y reflexiva de los estudiantes como así también su habilidad para resolver conflictos. Una vez incorporados los conocimientos logran trascender dicha puesta en escena y, tal como lo exige la universidad, organizar los eventos de sus clientes, los cuales en muchos casos son realizados para empresas reales.

La formación en clave Prosumidora

Eduardo R. Díaz Madero

Diseñar programas de formación docente trae desafíos para los actores, especialmente para los que dirigen los programas en función de las necesidades de los cursantes, generalmente colegas. La perspectiva clásica - repetitiva de conocimientos suele ser un problema en todos los niveles, aún más en el superior. Tal vez la mejora que pueda instalarse en un aula, presencial o virtual, comienza con enfocarla desde la perspectiva de la Prosumición, esto es, ofrecer a los destinatarios actividades en las que reelaboren y construyan conocimientos, como "nuevos autores". Pasar del consumismo en contenidos a prosumirlos, es todo un desafío didáctico para los formadores de formadores.

Ergonomía Digital: TICs y Discapacidad

Julio Manuel Pereyra

Referencias Generales de diseños y configuraciones Ergonómicas de Accesibilidad y Usabilidad de/en Entornos Virtuales de Aprendizaje por parte de Personas con Discapacidad. Implica aspectos referidos a organización, contrastes, tipografías, ubicuidad y apoyos nemotéc-

nicos e icono/pictográficos sin necesidad de utilización de Software y Hardware Adaptado, Diseños de interacción por perfiles de usuarios (dislexia, disgrafía, sordos, TEL, Asperger, Autismo, Etc.).

El análisis de la historia de la moda como medio para comprender las nuevas tendencias

Carla Desiderio [Docente UP]

Las experiencias compartidas surgen del dictado de tres materias, en el período comprendido entre los años 2005 y 2017, en la Universidad de Palermo. Las asignaturas son: diseño de indumentaria III, diseño de indumentaria IV y diseño de indumentaria VI. Objetivos y producción de los estudiantes: El objetivo principal, es profundizar en la investigación sobre historia de la moda, comprendiendo su relación e influencias estéticas en las nuevas tendencias. El alumno deberá comprender la moda en relación a un contexto socio cultural determinado, y así poder sacar sus propias conclusiones con respecto a los factores históricos y actuales que la atraviesan. A su vez, deberá diseñar una colección que resignifique los elementos analizados y vincularlos con las tendencias actuales y futuras. Deberá adaptar estas características a un perfil de usuario actual, que según la materia, corresponderá a un perfil femenino o masculino, entre otros desafíos.

Aportes de las pedagogías alternativas a la enseñanza universitaria. Interacción y trabajo colaborativo

Inés Alejandra Clément

Las pedagogías Montessori y Waldorf trabajan en Nivel Inicial con las multitudes favoreciendo la cooperación espontánea y el deseo de aprender a través del ver, hacer y enseñar a otros; configurándose una relación de enriquecimiento mutuo bajo la guía del maestro. En la Universidad podemos replicar estas dinámicas de trabajo con propuestas "verticales" donde intervienen distintos niveles de una misma materia. Los docentes serán "guías" y también facilitarán instancias de autonomía; los alumnos más experimentados podrán guiar el aprendizaje de los más novatos, y a su vez nutrirse de la mirada fresca en aportes y correcciones; deberán interactuar, identificando fortalezas y capacidades particulares con el objetivo de desarrollar un trabajo en común. Un Taller de Diseño que apunta a crear conciencia del rol del diseñador y del trabajo en equipo, posibilitará replicar una realidad de trabajo profesional basada en el diálogo, la co-creación y producción en forma colaborativa con otros.

Storytelling y personal branding. Perspectivas para su inclusión curricular

Gonzalo Oyola Quiroga

En el ámbito del personal branding, el storytelling ha ganado espacio, a partir de la idea de que proporcionar una historia a la marca personal es un buen modo de lograr que los potenciales clientes interioricen más eficazmente el mensaje y visualicen más claramente el valor que se propone. En general, las reflexiones sobre este fenómeno desde disciplinas como el neuromarketing se enfocan en la vinculación emocional que se genera con el público, pero no se abordan los aspectos cognitivos involucrados. La apelación a la empatía emocional, característica de la publicidad de los mass media, resulta insuficiente en la sociedad

de la información y el conocimiento. En el actual orden económico, productivo y social, donde una nueva realidad tecnológica pone en crisis la hegemonía de los medios de comunicación tradicionales, se configura un nuevo tipo de receptor que asume un rol activo frente a una oferta heterogénea de contenidos que él mismo selecciona de acuerdo a sus intereses y necesidades. Este nuevo receptor requiere ser interpelado de modos más complejos, y la vinculación emocional, si bien necesaria, ya no es suficiente, y entonces debe dirigirse la mirada hacia perspectivas más abarcadoras que involucren los esquemas y contenidos cognitivos que intervienen en las prácticas comunicacionales exitosas. En el ámbito del personal branding, la identificación, descripción e interpretación de lo que Lakoff y Johnson denominan metáforas de la vida cotidiana y de los modos como estas metáforas de la vida cotidiana se actualizan en enunciaciones narrativas de la identidad personal como marca, habilita un terreno productivo para visualizar estrategias de construcción de esquemas cognitivos y universos axiológicos compartidos que convoquen identificaciones por parte del público consumidor.

Las citas y el prestigio profesional

Milagros Schroder [Docente UP]

Invito a hacer una reflexión sobre la importancia de las citas en el discurso académico y su directa relación con el prestigio profesional. ¿Qué beneficios tiene la inclusión de voces calificadas? ¿Cómo hacer esa inclusión? El inexorable vínculo con otros textos en la formación profesional.

La influencia del Diseño en el diseño curricular de la NES (Nueva Escuela Secundaria). Preparando adolescentes para las carreras actuales y futuras, desde la mirada del Profesor/ Diseñador Gráfico

Lorena Bidegain [Docente UP]

La Nueva Escuela Secundaria de la Ciudad de Buenos Aires, tiene una duración de 5 años, contiene dos ciclos, el ciclo básico de dos años de duración (primeros y segundos años), que comprende formación general y común a todas las orientaciones. Por otro lado, el ciclo orientado tiene una extensión de tres años (tercero, cuarto y quintos años). Proporciona formación general y común a todas las orientaciones y formación específica según cada una de las trece orientaciones adoptadas por la Ciudad. La siguiente propuesta consiste en mostrar la interacción de un profesor, profesional del diseño gráfico, en el campo de la escuela media. Se recortará el tema a solo dos orientaciones, Humanidades y Economía. De esta manera se podrá mostrar con ejemplos concretos, los temas pertinentes al campo del diseño gráfico, que desde hace 4 años, comenzaron a estar presentes en las aulas del nivel medio de la Ciudad de Buenos Aires. La exposición mostrará cómo se debe adaptar la teoría y práctica del diseño según las edades de los estudiantes, la manera en que los estudiantes relacionan los elementos gráficos con el mundo en el que viven, la aceptación que los adolescentes tienen de estos temas según las propuestas planteadas por el docente y los tiempos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se compartirán recursos de construcción de proyectos áulicos para trabajar con los alumnos y experiencias. Como aporte a la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, la autora dejará ver que importante fue su

formación profesional de Diseño y su capacitación docente, obtenida en esta casa de altos estudios, para su propio desarrollo profesional.

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

3. [G] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B8]

Juego de datos

Jimena Toledo [Docente UP]

El presente artículo aborda el trabajo de diseño de información en el aula, técnicas de manejo de datos. Incorporación de análisis y comprensión de la información. #infografía #datos #organización

Herramientas para una didáctica de la imagen: la transtextualidad en los enunciados visuales

María Elsa Bettendorff [Docente UP]

La lectura de una imagen no es nunca una práctica espontánea: es resultado de una actualización constante de saberes que atraviesan el acto de mirar, saberes que convocan, en muchos casos, el conocimiento o el reconocimiento de otras imágenes. En esta charla nos centramos, precisamente, en las relaciones entre imágenes como un posible eje para la enseñanza y el aprendizaje de los lenguajes visuales.

Proyecto de Investigación. El punto de vista crítico

Fernando Gabriel Caniza [Docente UP]

Cuando se piensa en aumentar la creatividad en el aula muchas veces se pierde de vista que, para pensar nuevas propuestas disciplinares, profesionales o sociales, es necesario contar antes con una mirada crítica sobre lo que ya está en funcionamiento. Mirar lo mismo con otros ojos es clave para dejar de naturalizar lo que parece obvio y no lo es; que la percepción naturalizada de los fenómenos o hechos, es en realidad producto de una construcción social. La tarea de un docente es ayudar al estudiante a constituir un objeto de estudio y que éste pueda desarrollar su propio punto de vista, estimular su inquietud. En definitiva, el docente debe hacer que lo ordinario se vuelva extraordinario, y a partir de entonces generar las condiciones para que el estudiante pueda elaborar nuevas respuestas con elementos de investigación, mediante un método que le permita canalizar su libertad creativa. El Proyecto de Investigación es la herramienta crucial para lograrlo.

Crear pensando

Silvana Demone [Docente UP]

En el área de las carreras relacionadas con el arte los docentes nos encontramos con el desafío de formar un alumno que pueda desarrollar su creatividad desde cero, que pueda crear, imaginar, a partir de sus propias ideas y lograr que lo haga de una manera original y con su propio estilo. Darle prioridad que lo que vale es su potencial y no los programas de computación que maneje, que entienda que el peso de un buen diseñador, ilustrador, publicista son sus creaciones y que la tecnología digital es una herramienta y no la base de todo. Enseñarles a crear, enseñarles a pensar.

Educación ambiental

Santiago De La Torre

El presente trabajo de investigación abarca la educación ambiental de usuarios en edificios mediante el Manual del Usuario para la Eficiencia Energética en Edificios Públicos (MUEEEP). Para ello se aborda un edificio público de la Ciudad de San Juan, Argentina, donde relevar los datos para el análisis. Se desarrolla una metodología en base un trabajo de campo en la obtención de datos subjetivos de los usuarios, relevando estrategias que el usuario emplea para el uso de la energía y se elabora una campaña de concientización. El resultado de este estudio, pretende servir de herramienta de comunicación en la educación ambiental de usuarios de edificios públicos.

Juventear. Una experiencia innovadora para replantear los vínculos entre la Universidad y la Escuela Media

Sabrina Díaz, Lara Purita, Genoveva Purita

Juventear es un Congreso en el que cientos de estudiantes de colegios públicos y privados presentan ponencias, piensan y debaten sobre temas que los atraviesan en vistas de construir colectivamente nuevas formas de proyectar futuros posibles. Es ideal para que los estudiantes de los últimos dos años del secundario, sean protagonistas de una primera experiencia real en la Universidad: para derribar mitos, creencias, prejuicios y mandatos sobre la institución misma y sobre sus propias posibilidades de acceder, elegir, probar, desenvolverse y participar. Juventear nació como un proyecto de innovación educativa en el marco de la Diplomatura en Producción Cultural de la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. Este año realiza su IV edición en el Centro Cultural Paco Urondo (UBA).

Semana de la Escritura: semana de acciones

Verónica Sassaroli

En el marco de la Semana de la Escritura durante los años 2016 y 2017, se dispuso en el Nivel Medio de la Escuela Normal Superior N°4 "Estanislao S. Zeballos" la organización de una serie de Talleres que fomentaron la expresión escrita abordando distintos tipos de textos. En su primera implementación, las consignas promovieron la producción de: poesías, autorretratos, microrrelatos y borradores de cuentos; en la segunda: cartas, canciones, crónicas y microrrelatos, también. A lo largo de una semana, cada día se desarrollaron cuatro talleres dirigidos a las distintas divisiones, de manera simultánea, involucrando a alrededor de novecientos estudiantes. Una parte de los docentes del Área de Comunicación compartieron la iniciativa de la Coordinación trabajando en parejas pedagógicas. Las producciones dieron cuenta de la creatividad y el talento de los jóvenes, presentándose en la Academia Argentina de Literatura Infantil y Juvenil en 2016, y durante la Noche de los Museos en 2017.

Un estilo de vida que salva vidas. Donar sangre voluntariamente

María Maia Fernández Albornoz, Andrea Lorena Albin [Instituto Don Bosco - Instituto Educativo Huailen]

El proyecto surgió en 2016, y continúa, ante la propuesta de la Ins-

titución de realizar una intervención en la problemática de "Donación Voluntaria de Sangre", motivo por el cual docentes de 4to. ESS (Psicología, Salud y Adolescencia y NTICx) nos juntamos para trabajar desde nuestras materias para promover en los adolescentes y toda la comunidad educativa, el Trabajo por Proyectos y la solidaridad. Más adelante se sumó el Centro Regional de Hemoterapia de Mar del Plata. Los objetivos perseguidos fueron que los alumnos del Instituto Educativo Huailen, adquieran los conceptos básicos a tener en cuenta en la temática de Donación de sangre voluntaria; la habilidad de tomar conciencia de ellos mismos y la implementación de toda una campaña de difusión (con la que llegaron a los medios locales) para que cada vez más personas pongamos en marcha una nueva forma de encarar la vida; una vida más solidaria y ocupada en ayudar al otro. Hoy, el proyecto ya es una tradición institucional.

El camino de la soja. Estrategias didácticas lúdicas para la concientización sobre problemáticas ambientales

Gabriel Fernando Juani, Silvia Torres Luyo [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo-Universidad Nacional del Litoral]

El presente trabajo relata una experiencia cuyo principal objetivo fue diseñar actividades de capacitación y transferencia, desde los saberes y competencias del diseño en comunicación visual y de la biodiversidad, que aporten herramientas especializadas e interdisciplinarias al proyecto institucional de una escuela de enseñanza media de nuestra región. Las actividades se realizaron en colaboración con un grupo de docentes y alumnos del Instituto de Educación Integral «Pilares» (Sauce Viejo), y fueron coordinadas y llevadas a cabo por docentes de la cátedra Taller de Diseño III (FADU, UNL), adscriptos, pasantes y becarios en investigación de las licenciaturas en Diseño de la Comunicación Visual, Diseño Industrial y Biodiversidad. En dicho contexto y durante el desarrollo de la experiencia se diseñó un dispositivo lúdico, a modo de estrategia didáctica, que permitió la creación de espacios de reflexión sobre la temática ambiental involucrada.

Juego gigante armable para aprender de problemáticas ambientales

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

El presente trabajo explicita la generación de un juego gigante llamado "El camino de la soja", así como las cualidades y posibilidades lúdicas y didácticas del propio dispositivo. El mismo se desarrolló de modo interdisciplinario en el marco del proyecto de investigación PI CAI+D: Diseño de juegos. La representación de la imagen en interfaces lúdicas coordinado por docentes investigadores en colaboración con científicos y pasantes en docencia de las Licenciaturas en: Diseño de la Comunicación Visual, Diseño Industrial y Biodiversidad de la Universidad Nacional del Litoral. El diseño de las interfaces lúdico-pedagógicas, estuvo focalizado en tres ejes: las posibilidades comunicacionales y de diseño de información, las cualidades de divulgación de conocimientos y de concientización sobre problemáticas sociales regionales: consecuencias ambientales del uso de agroquímicos, defensa de recursos naturales, conciencia ambiental sustentable, y el gameplay del dispositivo a partir de un juego antiguo, para ser aplicado en nivel medio.

Luz, Cámara e Inclusión

Claudio Gonzalo Peña, Adriano Anibaldi

Luz Cámara e Inclusión es un proyecto que consiste en la organización de un Concurso de Cortometrajes y Fotografías sobre diferentes temáticas que les interesa a nuestros adolescentes y jóvenes. El proyecto intenta escuchar que están tratando de decir nuestros alumnos, a través de sus historias, sus relatos, sus grafitis, sus vivencias respecto a diferentes temáticas de su contexto y actualidad utilizando la comunicación audiovisual. 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. Se propone la utilización de la comunicación audiovisual como herramienta para la producción en forma colaborativa. Objetivos Generales: Diseñar e implementar proyectos educativos con las nuevas tecnologías (netbook, fotografías, cortos) a partir de variadas temáticas. Promover la interacción entre estudiantes y docentes de diferentes instituciones educativas. Producir campañas de propaganda o de difusión sobre la temática propuesta. Promover la interacción y el trabajo colaborativo. Objetivos específicos: Incentivar y fortalecer la capacidad y creatividad de docentes y alumnos. Aprender a comunicarse y gestionar recursos, espacios y tiempos de modo flexible y atendiendo a la complejidad del contexto y de los contenidos a enseñar. Desde el 2012 el proyecto es gestionado por Directivos, Docentes, Alumnos y Ex-alumnos de la Escuela Dr. José Vicente Zapata. El formato del proyecto es trabajar con alumnos tutores los cuales son convocados en forma extensiva a través del Facebook de la Escuela Dr. José Vicente Zapata y del Facebook para el proyecto Luz, Cámara e Inclusión. En su mayoría y por el formato los alumnos provienen del Bachiller en Artes Audiovisuales. Actualmente la Coordinación General está a cargo del Director de la Escuela Prof. Claudio Peña y referentes- talleristas: Ángeles Bonaceto, Adriano Anibaldi y Agustín Ríos.

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

3. [H] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B9]

El trabajo en preproducción

Néstor Adrián Borroni [Docente UP]

Se trabaja normalmente en la teoría de cómo abordar la preproducción de un proyecto audiovisual, pero este trabajo muestra realmente cómo se distribuye el trabajo entre los alumnos para comprender y asumir la responsabilidad de cada rol en esta etapa.

Aprendiendo a Ser Ciudadanos Digitales

María del Rosario Fernández

Experiencia realizada en la Escuela Huincó Monseñor Enrique Rau, en una jornada que interrelaciona los niveles: secundaria superior y primaria. Se trata de una jornada de concientización en el buen uso de las TIC que alumnos de 4to año de Secundaria Superior prepararon para los más chicos, mediante recursos generados por ellos mismos explican cuáles son los peligros y riesgos de navegar solos por Internet, chatear con extraños, etc.. Creando un ámbito de reflexión tendiente a

prevenir los riesgos y vulnerabilidades que pueden encontrar al utilizar los dispositivos de conectividad, sin dejar de aprovechar sus beneficios. Apuntalando el uso responsable de tan maravillosas herramientas, ayudándolos a ser más críticos y cuidadosos de su participación en las redes sociales y con las herramientas TIC en general.

Contextualismo

Ezequiel Hodari [Docente UP]

Los temas de autorregulación y el diálogo parecen prometer una mirada nueva en la educación, más ajustada a los tiempos que vivimos donde la información aceleró su desarrollo en todas direcciones. Fomentar un rol más activo del estudiante y del docente alrededor de la idea de aprender y conocerse a sí mismos se sitúa en el centro de la idea de la retroalimentación. Sensibilidades, sentidos y contenidos reciben un nuevo esquema para la reflexión del aprendizaje. El alumno construye dentro y fuera del aula su aprendizaje conectándose con el conocimiento presente en el mundo que lo rodea a él, a sus compañeros de clase y al docente.

La capacitación virtual en las artes visuales: hacia un modelo híbrido

Paula Taratuto [Docente UP]

Cuando hablamos de capacitación a distancia utilizando Internet, estamos analizando un fenómeno, el aprendizaje a través de Internet, con las tasas de crecimiento más dinámicas en el ámbito del uso de las tecnologías en contextos educativos. Hay modelos de capacitación virtual pura y modelos donde se utilizan herramientas de aprendizaje online y momentos formativos presenciales (modelo híbrido). Este es el tipo de modelo que tenemos que pensar para la enseñanza de las artes visuales.

El aula de Lengua en proyectos

Rosa Elizabeth García Sánchez [Docente UP]

Proyectarse significa mirar hacia adelante. Pensar en forma de proyectos significa decirle al alumno que lo que va a hacer tiene un producto concreto. No es una sucesión de actividades vinculadas con una evaluación tradicional, sino acciones con un objetivo real y significativo. Los Proyectos Pedagógicos de Aula conducen a la construcción colectiva del conocimiento, constituyen el corazón de la política educativa, el núcleo para el fortalecimiento de la gestión escolar, y la real concreción de todas las acciones pedagógicas. La escuela se ha convertido en una de las instancias menos llamativas para la vida del estudiante. Ya que es un modo de socialización impuesto. Difícilmente lo entiende como un entorno favorable y enriquecedor. Por eso el trabajo con proyectos le permite resolver un problema retórico real. Al mismo tiempo, trabajar las competencias del siglo XXI. Desarrollar la capacidad para buscar, organizar, entender, evaluar y analizar información utilizando los medios digitales. En el aprendizaje por proyectos lo más importante no es el resultado final sino el proceso de aprendizaje, es decir, la metacognición permanente que hace el individuo a medida que avanza el mismo. Por eso, los saberes de Lengua de segundo año de secundaria, son dictados a través de tres proyectos. La producción escrita se corporiza

em a edição de um livro de poesia y cuento. La Entrevista se trabaja con el fin de “Construir la historia del colegio desde sus orígenes” su resultado: el anuario. La alfabetización digital se trabaja en el Proyecto de TIC. Finalmente la presentación del libro (tercera edición) se realiza como un evento social, frente a sus padres, compañeros y directivos. En el año 2017 concurrieron autoridades de la DGE de Mendoza y medios periodísticos.

¿Jugamos y nos evaluamos?

Karen Griot [Docente UP]

El juego es el modo más frecuente de aprendizaje en los niños/as. El aprendizaje a través de lo lúdico, sin embargo, se va perdiendo conforme se avanza en la escuela primaria, para casi desaparecer en la secundaria. Lo mismo sucede con la motivación en relación al interés por aprender los contenidos a lo largo del trayecto escolar. Los estudiantes en la escuela secundaria hoy día se ven poco motivados, no demuestran interés por aprender, se aburren. En este contexto educativo es menester desarrollar nuevas estrategias didácticas no solo para enseñar sino también para evaluar todo el proceso de enseñanza aprendizaje. Volver a lo lúdico puede resultar una buena alternativa. La presente propuesta se desarrolla en la escuela secundaria con estudiantes de segundo y tercer año del ciclo básico. Enmarcados en el área de las Ciencias Naturales, específicamente en Biología, es que se lleva adelante la siguiente experiencia. El empleo del juego como estrategia para lograr desarrollar la motivación y el interés por saber (organización y sistematización de ideas), saber hacer (desarrollo de habilidades) y saber ser (demostrar valores y actitudes positivas), puede ser también una herramienta para evaluar el proceso de enseñanza aprendizaje. Los alumnos en grupos proponen, diseñan y llevan adelante juegos para evaluar sus propios aprendizajes. Ellos establecen las reglas, formulan las preguntas y otorgan el puntaje. Los resultados de esta experiencia muestran que los estudiantes encontraron una gran motivación en virtud del grado de compromiso desarrollado, tanto en la elaboración del juego, participación y creatividad, como en el conocimiento de los conceptos a evaluar, traduciéndose esto en la motivación por aprender. Todos aprendemos cuando se nos interpela desde el hacer, es decir, cuando tenemos un rol activo, cuando somos protagonistas.

A condição polissêmica da agroecologia: estudo de caso em uma turma de ensino superior

Graciela Gobbi Guterra, Juliâne Paprosqui Marchi da Silva

A preocupação em torno de crises ambientais globais a partir da década de 1970 ganhou cada vez mais evidência na opinião pública. Foram diversos os encontros entre Nações para discutir o tema, os quais culminaram em uma diversidade de acordos e propostas de ação. Em torno disso, o tema da sustentabilidade ganhou grande visibilidade e passou a fazer parte do cotidiano. Nesse cenário, se apresenta a Agroecologia, que tem sido considerada como um paradigma científico emergente, onde ganha relevância uma abordagem transdisciplinar da sustentabilidade voltada à agricultura. Porém, seu entendimento ainda é bastante diversificado, sendo que muitas vezes a compreensão de que se trata de uma abordagem científica é confundida com a de estilos

de agricultura, modo de vida, corrente filosófica, entre outros. Nesse sentido, o objetivo desse trabalho foi analisar os significados atribuídos ao conceito de Agroecologia por estudantes de uma turma ingressante no ensino superior no curso de licenciatura em Educação do Campo. Na primeira atividade do componente curricular denominado “Princípios de Agroecologia”, os estudantes foram convidados a citar pelo menos cinco palavras que vinham em mente quando eram estimulados a pensar em “Agroecologia”. Os resultados dessa atividade foram quantificados e analisaram-se as principais frequências referentes às respostas dos noventa e seis estudantes que dela participaram. Aplicou-se a estatística descritiva nos resultados para avaliar a frequência das palavras utilizadas. Assim sendo, nesta atividade foram obtidas 381 palavras e classificadas de acordo com sua frequência. Foi auferida a diversidade de 137 palavras. As principais palavras utilizadas foram: sustentabilidade (20%), agricultura (20%), ecologia (12%), ambiente (12%) e biodiversidade (8%). Percebe-se que dentre os 72% das palavras mais frequentes, apenas sustentabilidade e biodiversidade detêm 30%, o que indica uma tendência em associar a Agroecologia com temas emergentes em torno da questão ambiental. Além disso, foi possível perceber que o conceito de Agroecologia recebe um pluralismo de significados e está associado a um amplo conjunto de conceitos para além da dimensão ambiental, os quais se apresentam em palavras como: produção, renda, cultura, política e saúde. Considera-se que tal pluralismo resulta em uma dificuldade em perceber e legitimar a Agroecologia enquanto campo científico, o qual agrega uma abordagem interdisciplinar e se pauta no diálogo entre diferentes formas de conhecimento. Nesse sentido, a característica diferenciada da Agroecologia, enquanto paradigma científico emergente, pode estar diretamente ligada com a profusão de significações a ela atribuídos. Os autores que discorrem sobre o termo, consideram que este campo disciplinar está em construção e, nas últimas décadas, houve um aumento exponencial de trabalhos científicos sobre a Agroecologia. Quanto a isso, também cabe mencionar que o estreitamento das relações entre ciência e sociedade civil pode facilitar os fluxos de categorias entre campos distintos. Por fim, considera-se que a condição polissêmica tende a ser inerente ao uso da palavra Agroecologia, visto que não é usada apenas no campo acadêmico, mas também em outros espaços de sociabilidade, dentre os quais o campo político.

Estimulando las ganas de aprender ¿Cuáles son tus fortalezas?

Antonella Mariángeles Galanti

El presente trabajo trata de responder a las siguientes preguntas: ¿Cómo potenciar las fortalezas en los alumnos? ¿Qué es lo que nos hace distintos como seres? Identificando talentos naturales e innatos, esos talentos ¿están configurados en tu cerebro? ¿Cómo incide el proceso de resiliencia? ¿Se pueden promover aulas y alumnos felices? La gestión de emociones saludables en el aula permite y da sentido al crecimiento, desarrollo personal y en comunidad con el otro.

Teatro en el Museo: Quirófano Patológico

Lucila Albert, Rocío Hernández, Gloria Zima, María Inés Formosa

El Museo de Patología es una institución dependiente del Departamento de Patología de la Facultad de Medicina de la Universidad de Buenos Aires. Fundado en el año 1887, es el primer Museo de la Universidad de Buenos Aires, y actualmente forma parte de la red de Museos de dicha Universidad. Se halla constituido como un espacio educativo, donde no solo médicos y estudiantes de ciencias médicas participan de sus actividades, también lo hacen estudiantes del nivel secundario con sus profesores, estudiantes de otras Facultades y público en general. Nuestro primer objetivo se centra en generar conocimientos en lo que respecta a los procesos fisiológicos y patológicos que acontecen a los seres humanos, desarrollándose una diversidad de actividades dentro de 3 ejes fundamentales: Docencia, Investigación y Extensión Universitaria. La Extensión Universitaria, que es aquella arista que pretende vincular a la Universidad con la sociedad, configurando redes de conocimientos colaborativos, es nuestro mayor desafío. De manera constante nos encontramos trabajando en nuevas formas de poder crear espacios de Educación No formal, que brinden a la población herramientas para poder comprender y tomar decisiones en lo que respecta a la salud integral de las personas. Entendiendo este vínculo estrecho que se genera con la sociedad, y teniendo la oportunidad de convocar a la misma en un ámbito "diferente" ("La noche de los museos" como actividad especial, a cargo del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires) es que se decidió montar una teatralización para este evento, denominada "Quirófano Patológico", cuyo fin consistía en mostrar en 30 minutos, de manera clara y significativa, el desarrollo de una cirugía de una patología frecuente, mostrando la colaboración del equipo de salud para poder llegar al diagnóstico y el tratamiento de esta enfermedad.

Qué Video. Creación de espacios inmersivos como nueva forma de concepción de la imagen para el quehacer del diseño gráfico

Andrés Felipe Rivera Plata, Marcela Catalina Correa Samudio

El proyecto Qué Video pretende llevar a la imagen resultante de los procesos de diseño gráfico a una representación alimentada por medio de los sentidos, es decir como una relación multisensorial cimentada en procesos cognitivos en pro de su interpretación; lo cual lleva a entender la imagen como una construcción mental. Para este fin se plantea un trabajo con los estudiantes de octavo y noveno del programa de Diseño Gráfico en la generación de espacios inmersivos para la creación de imágenes multisensoriales, por medio de nuevas tecnologías como realidad aumentada, realidad virtual, hipermedia, etc. lo cual se articula con el manejo del espacio y de esta forma inducir a los receptores en nuevas experiencias para concebir la imagen. Este trabajo se realizó con estudiantes de semestres avanzados ya que a lo largo de su carrera han trabajado formas de entender la imagen por medios tradicionales, por lo tanto logran desarrollar un proyecto donde re-interpretan el concepto de imagen.

El texto en el aula

Valeria Stefanini [Docente UP]

Mirar el arte desde el texto. La lectura de textos especializados en un aula con alumnos que no son de la especialidad es uno de los principa-

les problemas que atraviesa un docente cuando dicta materias optativas o cuando busca cruzar su disciplina con otras que se le relacionan en mayor o menor grado. Todas las preguntas surgen desde el momento de elegir qué textos pensamos que son fundamentales de ser leídos, de qué modo deberán leerse, cuáles son las estrategias que como docentes podemos generar para entrar en el texto de la forma más productiva posible y por último de qué manera podemos evaluar la comprensión de textos especializados. Todas estas son preguntas fundamentales que parten de una cuestión inicial ¿debemos incluir textos especializados de una disciplina cuando trabajamos con alumnos que estudian otras distintas? En las ciencias sociales y en las humanidades la creación de textos que aborden y reflexionen acerca de ciertas problemáticas es fundamental al quehacer profesional, creemos que el acercamiento al texto es la única estrategia de comprensión de la complejidad y de la riqueza de la disciplina, la única manera de dar sentido al abordaje de una materia como arte en un ámbito universitario es comprendiendo las reflexiones que se han generado en torno al fenómeno artístico, sin esto el arte no es más que una colección de imágenes a la que se accede sin comprensión de su significado, relevancia social o complejidad. El texto, por más difícil que sea su acercamiento, permite organizar la mirada acerca de las obras y darles cabal sentido.

4. COMUNICACIÓN

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

4. [B] Comunicación [B10]

¿Cómo definimos la Misión, Visión, Valores y Principios de nuestra Institución?

María Rosa Dominici [Docente UP]

Cada institución define su Misión a partir de reconocer qué actividades o servicios brinda, a quiénes y de qué manera. Cuando establece su Visión, muestra una meta, establece una dirección, motiva y cohesiona voluntades. Los Valores constituyen el conjunto de principios, creencias y reglas que regulan la gestión de la organización y son soporte de su Cultura, rasgos que la identifican y enaltecen frente a sus competidores de mercado. El objetivo de esta presentación es reconocer los elementos que nos permitirán definir estos conceptos y cómo comunicarlos en forma efectiva, potenciando las fortalezas de la organización.

Futuro profesional

Alfio Maccari [Docente UP]

Trabajando sobre las posibilidades laborales del estudiante, intento potenciar la importancia y comprensión de lo que significa la práctica profesional dentro de la cursada. Hace 26 años trabajo con la inclusión del trabajo real como proyecto áulico y desde hace 4 en la UP participo con mis estudiantes en el proyecto TRCR (Troyectos Reales para Clientes Reales). Un espacio donde los clientes del mundo real ingresan sus necesidades al aula y los estudiantes les responden con sus trabajos prácticos con el más puro estilo profesional. La riqueza que proporciona a un joven estudiante y lo que significa para hacer experiencia. Intentaremos reflexionar sobre la importancia y la proyección de dicho

proyecto a diversos ámbitos y como desarrollar nuevas tecnologías de enseñanza para poder expandir el proyecto.

Rompiendo Moldes

David Emanuel Lamalfa

Rompiendo Moldes es un taller desarrollado en la ONG 100% Diversidad, en Buenos Aires. De carácter gratuito, posibilitó que el colectivo LGBT pudiera acceder a programas de inserción laboral orientado al público Trans, en un principio. El Curso, no solo estaba diseñado para el colectivo, sino que admitía a toda aquella persona cuyo cuerpo no coincidiera con los estándares sociales predispuestos: Mujeres con talles grandes, Hombres que quieren macar su cintura, en general para que los alumnos aprendan a crear, desde su cuerpo las prendas deseadas. Se ofrecieron herramientas para la creación de microemprendimientos que habilitaron alternativas de trabajo real y accesible. Además de la formación en moldería, el curso propone el tratamiento de temas centrales como la "Diversidad y Derechos" para todos los géneros.

El debate social reflejado en el aula

Paula Domeniconi [Docente UP]

Campañas de bien público es una materia que cada cuatrimestre toma distintos formatos, adaptados a las problemáticas sociales emergentes y a distintas las repercusiones que éstas tienen en los estudiantes. La diversidad y el respeto de las opiniones y creencias pasan a ser ejes de la construcción social del conocimiento que se modifica y adapta a cada grupo específico.

Accesibilidad académica: del "paper" al aula

Alicia López, Daniela Teyseyre [UNMDP INPEAU-UFSC]

La Tecnicatura Universitaria en Turismo es producto del convenio entre la Universidad Nacional de Mar del Plata y la Municipalidad de Necochea. El Centro Regional de Educación Abierta y Permanente (CREAP) es el nexo que genera los vínculos administrativos y pedagógicos entre alumnos y la sede universitaria, para apoyar, guiar, acompañar y estimular el proceso educativo de cada alumno en su contexto local. Fue crucial para articular políticas institucionales sobre inclusión educativa y llevar al territorio los hallazgos sobre accesibilidad académica en la propuesta "Estadística en clave de accesibilidad". Encontramos un grupo heterogéneo en edad y trayectorias previas, muy entusiastas pero comprensión y comunicación reducidas a causa de un pobre caudal léxico, conocimientos previos muy frágiles y prejuicios contra la asignatura. La baja calidad de la conectividad en zonas rurales y la estacionalidad del mercado laboral en una zona turística conspiran condicionan la modalidad de cursada.

Aprender a emprender: proyecto interdisciplinario en la escuela secundaria

Claudia Lucía Lapenna, Valeria Laura Suriano

La sociedad se vuelve cada vez más compleja. Entre los principales desafíos que tiene por delante un mundo desbordante de tecnologías, pero débil en su ingeniería social, se hallan los que enfrentamos los educadores. Los cambios de planes en la secundaria demandan de la

escuela nuevas estrategias para garantizar el acceso al conocimiento para la formación de emprendedores. El reconocimiento de esta situación es fundamental al elegir una planificación interdisciplinaria que los dote de las herramientas necesarias para concretar sus proyectos futuros. Las asignaturas Diseño, Desarrollo, Gestión y Evaluación de Emprendimientos junto a Estrategias de Desarrollo Personal de quinto año se plantean con el objetivo que los alumnos desplieguen sus potencialidades trabajando en proyectos interdisciplinarios concretos. El modelo pedagógico de nuestra planificación es de aprendizaje activo, "aprender haciendo", más que aprender escuchando, y esta metodología de enseñanza pone énfasis tanto en el proceso que se lleva a cabo como en el contenido y el análisis del resultado. En esta ponencia explicaremos nuestro proyecto donde la metodología es dinámica y práctica, permitiéndole a los alumnos adquirir una visión global y estratégica de la gestión empresarial, experimentar de una manera vivencial la forma en que operan las organizaciones teniendo, por lo tanto, un aprendizaje integrador en tal sentido al concretar su Emprendimiento social o comercial. Les mostraremos una estrategia de enseñanza y aprendizaje donde el emprendedorismo abarca en sus contenidos la experiencia de pasantías laborales que llevamos a cabo hace 25 años donde la interacción entre la escuela secundaria y el mundo laboral es una realidad posible que facilita la etapa de transición entre lo escolar y el "afuera" ayudándolos para una correcta elección profesional. Esta experiencia áulica que les contaremos busca el fortalecimiento de las personalidades y el descubrimiento de aptitudes y capacidades para la vida.

Las prácticas docentes como espacios de reflexión

Constanza Lazizzera [Docente UP]

Necesariamente, los espacios de reflexión amplían la percepción para recapacitar sobre la historia de las nuevas tecnologías, sus usos y los cambios que originaron en las formas de comunicación y las relaciones sociales, el acceso a la información, y, sobre todo, a la producción del conocimiento. En la actualidad, el pulso de una docencia más crítica y reflexiva permite abordar la concepción del conocimiento como una construcción colaborativa que posibilita ir más allá. El poder detenerse en el ejercicio de la reflexión es una oportunidad para prepararse mejor, continuar en el ejercicio de desentrañar las sociedades actuales, resignificarlas con nuevos sentidos y por sobre todo, no detenerse en la producción activa del conocimiento. Las prácticas docentes hoy pueden recrear escenarios propicios para dirimir ideas, recapacitar sobre fundamentos hasta el momento considerados incuestionables, desarrollar nuevos conocimientos y planteos, que permiten acceder a múltiples dimensiones de sentido y abordar los interrogantes que plantea la propia existencia. Crear contextos para el aprendizaje demanda el compromiso de generar climas de genuino estímulo y confianza donde el estudiante se perciba capaz de repensar ideas existentes y producir conocimiento nuevo. A su vez, involucra que cada institución educativa valide al estudiante como un conocedor activo. Crear contextos en el marco de una institución educativa implica promover la interacción social como favorecedora de los procesos de aprendizaje y como instancia superadora de las individualidades, que posibilita la construcción de pensamientos nuevos, más complejos.

Enseñar y aprender habilidades emprendedoras/ Reflexiones sobre la solución de problemas

Thais Calderón [Docente UP]

Se parte del interés que provoca en los estudiantes el dictado de asignaturas como Desarrollo Profesional, Marketing, Administración, Emprendimientos etc. La puesta en marcha de estos planteos curriculares tiene un impacto diverso, con un grado de compromiso variable. Los retos para el docente se enfocan en que estos contenidos sirvan de herramientas para una inserción laboral futura. Facilitando en los estudiantes la búsqueda o el afianzamiento de su vocación. La propuesta es reflexionar sobre estas resistencias en los estudiantes con la esperanza de aportar criterios o guías que hagan de la experiencia de enseñanza y aprendizaje un campo más fértil para que los programas estén mejor adaptados a la cultura y situaciones locales. Los programas de estudios siempre deben ser concretados partiendo de las necesidades de los alumnos, del impacto del programa en la sociedad, en las mismas instituciones educativas y desde luego en las características del proceso didáctico, que debe nutrirse de las experiencias entre docentes y alumnos en el ámbito del aula. (Díaz Barriga, 1997) La propuesta general de esta ponencia es reflexionar sobre las siguientes preguntas: 1. ¿Cómo adquieren los estudiantes las habilidades necesarias para convertirse en emprendedores? 2. ¿Cuál es el modelo más adecuado para potenciar las habilidades profesionales en el campo laboral? 3. ¿Qué estrategias didácticas son más eficaces para lograr un aprendizaje significativo de las habilidades emprendedoras? Se abordará la estrategia de solución de problemas como encuadre general para el dictado de estas asignaturas porque combinan, además del dominio de saberes procedimentales a situaciones rutinarias y el uso de los conocimientos aprendidos a situaciones nuevas y desafiantes.

Enseñar desde las emociones. Repensando nuestras prácticas profesionales

María de los Ángeles Vergara Aibar, María Eugenia Folledo, Rubén Mercado Paz

El equipo FIC (Formación Integral Creativa), luego de una investigación en la incidencia de las emociones en el Nivel Superior, ha promovido instancias de Desarrollo Profesional (DF) en las que se reflexionó y se replantearon prácticas profesionales estigmatizantes y hasta deshumanizantes. Los docentes y alumnos/as se expresaron, mediante dibujos y movimientos caracterizados por las piedras, los caminos enredados y las metas, basados en sus experiencias educativas. La escuela como "cárcel de los sentimientos" (Santos Guerra) se aproxima a una visibilización de las emociones y el fortalecimiento de los vínculos tendientes a un aprendizaje natural, libre y como una experiencia feliz.

Adolescencia, maternidad y estudios

María Eugenia Perdomo Salguero

A partir de las ATD liceales, se eleva la inquietud de que la adolescentes que fueron madres dejan de estudiar, el MIDES, con su programa Sistema de Cuidados toma esta inquietud que plantea CODICEN y hace tres pilotos, en Yung (Cerro Largo), El Cerro (Montevideo) y Canelones Ciudad, en este último la Intendencia de Canelones, desde la pro se-

cretaría considera que dicho piloto debe ser apoyado y seguido por una docente, además de brindar transporte para que ellas puedan ir todos los días a estudiar, es así que en conjunto con CODICEN, MIDES y CAIF se pone en funcionamiento un caif nocturno para hijxs de adolescentes que estén finalizando sus estudios. Esta experiencia comenzó en el mes de junio, y los resultados fueron muy positivos. Las alumnas lograron empoderarse y algunas culminar un ciclo educativo y otras comenzarlo para seguirlo el año siguiente, cabe destacar que las alumnas estaban en diferentes niveles académicos, pero todas de ciclo básico. Todxs tienen derecho a estudiar y culminar sus estudios, más aún las mujeres que fueron madres adolescentes, es por eso que se debe aplicar una política pública basada en género de forma coherente y que atienda a las necesidades de la población que más lo necesita, es por esto que diferentes actores del Gobierno Nacional planifican juntos para que dicha política sea una realidad.

Sexo y sexualidad, una deuda pendiente en educación

Gladys Inés Juárez

Existe un estereotipo cultural profundamente arraigado que presenta al cuerpo como un emblema de excesos en la comida, la bebida, el sexo, la violencia, todos como parte del principio que Freud intelectualizó más tarde en el "ello" (Roy Porter. Historia del cuerpo). Luego pudo surgir la búsqueda de quien ejercía el monopolio del poder y la falta de él. Estas distribuciones de poder o las apropiaciones de saber nunca representan otra cosa que cortes instantáneos de ciertos procesos. Las relaciones de poder-saber no son formas establecidas de repartición sino "matrices de transformaciones" (Miguel Foucault). La emancipación de la mujer y los hijos es parte de la revolución. Durante largos períodos, incluyendo la Edad Media y parte de la moderna, el papel del matrimonio y las regulaciones en la sexualidad estaban profundamente vinculados con la forma de acumulación de poder y de riqueza (Antonio Domini. Sexualidad y familia). Las consecuencias de esta mayor libertad han afectado profundamente los roles familiares. La oposición binaria de lo masculino y lo femenino como la única relación posible y como un aspecto de la relación humana, más que cuestionar, mantiene la constancia de la polaridad sexual (Joan Scott). La sexualidad no es la que invoca a la sociedad sino que es la sociedad la que invoca a la sexualidad del cuerpo. La diferencia sexual se concibe como una dominación o control de las mujeres (Joan Scott). El sexo se ha convertido en una apuesta entre el individuo y el Estado, acompañados ambos por discursos y saberes. Una de las tradiciones presente en muchos programas de educación en sexualidad, llevados a cabo en diferentes países del mundo, han partido del modelo biologista. Desde el punto de vista epistemológico la "construcción social de la sexualidad" toma en cuenta cómo nuestras emociones, deseos y relaciones son configurados por la sociedad en que vivimos (Jeffrey Weeks. 1999). La sexualidad es un proceso que actúa sobre nosotros y del que somos actores, objetos y sujetos de dicho cambio. Desde ésta perspectiva, todos los niveles educativos están involucrados en la educación de la sexualidad. Esta perspectiva adopta los aportes de los enfoques reseñados, y es un desafío a incorporar sistemáticamente las cuestiones de sexualidad en la escuela, y esto nos permite construir confianza y respeto por las

experiencia (Graciela Morgade. 2006). Es patrimonio de cada docente asumir un compromiso con las temáticas inherentes a la educación sexual y de construir su propia subjetividad con los temas planteados en torno a la sexualidad. Trabajando de manera colectiva se permite el intercambio de experiencias y de escuchar otras posibilidades, por lo cual, es necesario abrirse a escuchar a otros y otras y dar lugar a la afectividad que forma parte de este transitar que construye con el otro nuevas realidades sin cerrarse a una sola posición (Graciela Morgade. 2006). El marco normativo será el que contemple a la persona desde el aspecto bio-psico-social en un espacio y tiempo determinado para que pueda ser posible el ejercicio de la libertad como voluntad de expresión. No se trata solamente de estudiar las características propias de cada grupo, sino de incorporar otra mirada más tolerante y menos condenatoria para así brindar contenidos que aporten libertad en construcción de un nuevo proyecto. Los espacios curriculares deben tomar en cuenta estas realidades para que puedan considerarlo como un ser sexuado, y que le brinden herramientas posibles y disponibles para ser llevadas a cabo. El desafío está planteado. El derecho a la salud y a la vida es parte fundamental de los seres humanos. Confíemos, enfrentemos la realidad e incorporemos estos saberes, ojalá en un futuro cercano.

22 de MAYO | TURNO TARDE: de 14:30 a 17:30 hs.
4. [C] Comunicación [B11]

Colaborando desde el Aula 2.0

Andrea Colombo [Docente UP]

El Proyecto propone a la comunidad educativa y a todos los voluntarios que deseen sumarse realizar un desarrollo multidisciplinario educación y promoción acerca de la importancia de la "DONACIÓN EN VIDA". A través de diversos recursos tecnológicos y redes sociales de comunicación, se orientará a los estudiantes a empoderarse como promotores voluntarios en torno a un abordaje integral sobre la "donación de sangre y médula ósea.

Comunicadores integrales

Jorge Búsico [TEA]

Los comunicadores integrales necesitamos y recurrimos a la creatividad para abordar las nuevas tecnologías, aprender de los nuevos lenguajes, fortalecer el recorrido vocacional, aumentar la comunicación institucional y extender los proyectos institucionales en los distintos espacios. De eso se trata esta presentación, de delinear y enmarcar los caminos hacia una comunicación integral.

Percepción de la Cultura a través del ceremonial con un aprendizaje cooperativo y colaborativo

Cristina Amalia López [Docente UP]

El aula es un espacio de socialización donde los alumnos acuden a aprender y nosotros como docentes a enseñar. También es un punto de encuentro, de interacciones académicas y culturales. Debería de ser el sitio ideal para pensar creativamente a partir de entender conceptos y aplicarlos con la apropiación de los mismos para conformar un todo,

que nos permita construir el saber profesional.

Coaching en la educación: Generando Nuevas Realidades

Alejandra Cabassi

¿Estás conforme con la Realidad Educativa? ¿Qué pasa con tu Motivación? ¿Estás logrando tus objetivos? ¿Cómo es el aprendizaje en tus alumnos? El Coaching en la Educación es un motor de cambio ya que a partir de herramientas poderosas y técnicas específicas permite desafiar límites, generar nuevos recursos e intervenir en forma innovadora y creativa en el contexto donde estás. El Lenguaje, el Cuerpo y la Emocionalidad son dimensiones insoslayables para generar la realidad que querés.

Experiencias Institucionales 360°

Martín Stortoni [Docente UP]

Las organizaciones, en todas las categorías necesitan (re) definir periódicamente sus vínculos internos para impulsar un crecimiento eficaz y genuino. Las experiencias 360° establecen los parámetros según los cuales las instituciones deberían alinear las estrategias de su cultura interna. La delimitación y especificación de la estrategia de comunicación experiencial promueve el propósito institucional y lo traslada a territorios virtuales. La comunicación estratégica es el instrumento que garantiza la coherencia entre los aspectos internos y externos de la organización y tiene como fin afianzar la confianza en los públicos con los que se comunica la institución.

Un recorrido por CABA siguiendo a la fiebre amarilla

Alejandra Masgoret, Silvia Canosa, Ana Laura Sanchez [ET 36 DE 15 "Almirante Guillermo Brown"]

A partir de una enfermedad viral como la fiebre amarilla, y tomando como base la epidemia de la fiebre amarilla en Buenos Aires ocurrida en el año 1871, se trató de contemplar no sólo la dimensión biológica de la enfermedad sino la integridad de las diferentes dimensiones que se desarrollan, tanto aquellas de carácter social, como económicas, políticas, y biológicas. Para ello se plantea la creación de un proyecto en común con materias de diferentes áreas (Ciencias Sociales y Ciencias Naturales), específicamente dentro de las materias Biología, Geografía e Historia. Pudiendo así insertar la problemática de la fiebre amarilla en una perspectiva histórica, geográfico - ambiental y cultural de la salud. Teniendo esta idea central como base, armamos un recorrido por la ciudad de Buenos Aires, para los alumnos de nuestra institución, tratando de introducir las diferentes dimensiones en cada uno de los posibles puntos geográficos a visitar. Para que ellos mismos (los alumnos) puedan visualizar los diferentes escenarios, logrando utilizar los contenidos conceptuales abordados en cada materia y llegar así a conclusiones más abarcativas.

Comunicación institucional efectiva en tiempos de Millennials y nueva cultura digital

María Laura Abbruzzese, Gabriel Pasqualini

Con el ingreso de nuevas generaciones en el ámbito educativo y en el mercado laboral, los tiempos y los canales de interacción se mo-

dificaron sustancialmente. Las organizaciones se ven actualmente en la necesidad de reinventarse para conectar con su público: deben ser dinámicas, accesibles y contar con herramientas que les permitan optimizar el contacto con sus colaboradores internos y externos. Como parte de un plan de diseño más exhaustivo y complejo, proponemos el siguiente temario para pensar cuáles son los retos de los responsables de comunicación institucional actuales y plantear nuevas estrategias para este sector vital en las organizaciones. Temáticas a abordar: - Desafíos de un profesional de la comunicación. ¿Dónde está puesta la atención hoy? - Medios tradicionales vs. Nuevos lenguajes. La muerte de las carteleras, intranets y los newsletters - La emergencia de nuevos canales de comunicación - Redes sociales en las organizaciones, ¿sí o no? - 3 pasos para un desembarque exit.

Los exalumnos volvemos a las aulas del colegio

Gerardo Rondina, Miguel Ambrosio Petty [SJ]

ASIA Asociación de Antiguos Alumnos del Colegio de la Inmaculada Concepción de la Ciudad de Santa Fe ha creado, por inspiración del Padre Dr. Miguel Ambrosio Petty SJ este Programa de conferencias Vocacionales por el que Exalumnos brindan clases vocacionales a los alumnos de 5to. año del Colegio, para exponer, de modo simple, práctico, sencillo, cuasi coloquial, la praxis de cada profesión. Desde la práctica cotidiana, los éxitos, las luchas y los sinsabores que cada Exalumno pudo conocer y/o transitar. Para "TRANSMITIR" de manera vivencial una experiencia vital. En este programa pasaron médicos de distintas o la misma especialidad, periodistas deportivos, abogados, arquitectos, contadores, economistas, empresarios... Cada uno con su propio recorrido, su propio camino. Muchos de ellos, exitosos y muy conocidos en nuestra Ciudad. Otros simples y respetados profesionales. Pero todos con valores para comunicar y transmitir.

Cómo mensurar la efectividad de la Comunicación Publicitaria en el Canal Digital

Ariel Khalil [Docente UP]

Abordaje acerca de la problemática de la comunicación publicitaria a Jóvenes y Jóvenes adultos. Sus parámetros de consumo, costumbres, abanico actitudinal, valores, son analizados en la presente ponencia para mensurar la efectividad de la Comunicación Publicitaria en el Canal Digital y la correspondiente valoración a la hora de medir el porcentaje de asignación de la Comunicación Marcaria de Medios Offline/Online. Optimización de las acciones de Comunicación Integrada.

Los talleres Transformacionales y vivenciales como dispositivos didáctico y pedagógico en el marco de los Trayectos Profesionales

Carina Pérez Dib, José Luis Modon [IFDC San Luis]

Este artículo parte de la experiencia vivenciada en el marco de las materias Práctica I y Práctica II, de los Trayectos Profesionales realizados por docentes de diversas disciplinas que tomaron como desafíos desde el INFD completar la formación pedagógica que mejorarían sus prácticas. Quiénes recuperamos algunas narrativas de los docentes protagonistas de esta experiencia, propusimos como dispositivo didáctico

pedagógico la realización de talleres transformacionales y vivenciales. Los mismos formaron parte de ambas materias considerando la importancia de ofrecer a los cursantes nuevas experiencias dónde la dimensión emocional se hace presente y se transforma en una herramienta para lograr cambios en el estar siendo como docentes, en sus propias prácticas partiendo del autoconocimiento. Además hemos considerado la relación que las emociones tienen con los procesos motivacionales, despertando el interés así como el compromiso para con este Trayecto propuesto. Consideramos que la motivación es "...lo que hace que un individuo actúe y se comporte de una determinada manera. Es una combinación de procesos intelectuales, fisiológicos y psicológicos que decide en una situación dada, con qué vigor se actúa y en qué dirección se encausa la energía", en palabras de Solana. R.F (1993).

Enseñanza de técnicas constructivas y de rehabilitación

Oscar Eduardo Magariños, Nora Farje, Jorge Pacheco [Docente UP]

La evolución y la velocidad en los cambios en la sociedad, motiva a los docentes universitarios a la búsqueda de nuevas estrategias y propuestas didácticas. Es una realidad que una mayoría de docentes universitarios se encuentran abocados en generar espacios de pensamiento y debate que se anticipen a futuros escenarios, contribuyendo a la formación de profesionales que enfrentarán desafíos diferentes al que conocieron como estudiantes. En la carrera de arquitectura y en particular en la enseñanza de las construcciones de edificios, el proceso de aprendizaje del alumno pone en crisis la personalidad creativa con el mundo real. A partir de ese diagnóstico, se propuso implementar la técnica de estudio de casos. Esta técnica, consiste en proporcionar una serie de edificios que representen situaciones problemáticas para que se estudien y analicen. El "caso" no proporciona soluciones, sino datos concretos para reflexionar, analizar y discutir en grupo las posibles respuestas que se pueden encontrar a estos problemas. La estrategia didáctica no ofrece las soluciones al estudiante, sino que lo entrena para generarlas. Para concretar estos objetivos, se planteó la resolución técnica y constructiva de un edificio completo, ya sea diseñado por el alumno, o cuya participación consistió en la intervención o rehabilitación de un edificio existente. Los aspectos en relevancia fueron: el proyecto arquitectónico, el proyecto constructivo, la estructura resistente (obra civil), envolventes, sostenibilidad, la conservación de recursos energéticos y medioambientales, seguridad y protección en inmuebles y organización de instalaciones, de manera que el proyecto desarrollado por el alumno sea parte de un documento técnico, aproximando su trabajo, en lo posible, a un proyecto profesional. Los resultados de esta práctica proporcionaron a los alumnos habilidades cognitivas para que las ideas proyectuales devengan en realidad, en el marco de la producción de obras de arquitectura, promoviendo la transferencia de las experiencias en los procesos de construcción, al proceso de enseñanza de construcciones. Cátedra de Construcciones II y III- Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Universidad Nacional de Tucumán.

5. ESPACIO COLEGIOS

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

5. [B] Espacio Colegios [1-2]

Curso de nivelación en línea. Articulación entre el nivel medio y el universitario

María Alejandra Lamberti, Haydée Nieto [Universidad del Salvador]
En este trabajo presentaremos el Proyecto de nivelación en línea, destinado a todos los ingresantes a la Universidad del Salvador, como una propuesta flexible de articulación entre niveles secundario y universitario, cuyo objetivo es introducir a los estudiantes en el lenguaje académico para mejorar su rendimiento durante los primeros años de vida universitaria.

Jóvenes y Memoria: una experiencia de trabajo

Federico Liptak

A partir de su incorporación al programa Jóvenes y Memoria patrocinado por el Espacio Memoria se llevó a cabo un trabajo de investigación colectiva y elaboración de una producción audiovisual. El trabajo busca pensar esa experiencia concreta llevada a cabo en la Escuela Rodolfo Walsh, teniendo en cuenta diferentes aspectos que colaboraron en su ejecución. En principio el trabajo con los alumnos de diferentes cursos nace de sus propias preocupaciones, de una indagación por aquello que los interpela en tanto jóvenes. El trabajo colectivo da cuenta entonces de una subjetividad que encuentra en la escuela un espacio para desplegarse. Por otra parte la tarea incluye una dimensión por fuera de la escuela que refuerza los vínculos con el aprendizaje. La escuela tiende a pensarse sobre sí misma, traspasar sus límites implica encontrar otras voces con las que dialogar. El viaje con el que concluye la experiencia constituye una experiencia de autonomía.

Modelo de aprendizaje basado en competencias para emprendedores creativos.

Adrián Lebendiker [Docente UP]

En la proliferación de cursos y programas de formación para emprendedores, y en nuestro caso emprendedores provenientes de las industrias creativas, se suele poner el foco en el desarrollo de habilidades de gestión y conformación de planes de negocios. No obstante ello, buena parte de la práctica nos indica que son las competencias, entendidas como el buen desempeño en contextos diversos y auténticos basado en la integración y activación de conocimientos, normas, técnicas, procedimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores, las que en última instancia permitirán a los futuros emprendedores creativos poder alcanzar buenos resultados en sus proyectos. Este trabajo propone un modelo de aprendizaje para los estudiantes, basado en competencias emprendedoras, para ser aplicado tanto en el nivel medio como en el nivel universitario.

Robótica Educativa aplicada al Aprendizaje de los Fundamentos de la Arquitectura de Computadoras y la Programación en Lenguaje de Máquina

Matías Ávalos, Diego Pablo Corsi

La exigencia de una mayor productividad ha hecho surgir lenguajes de programación con un nivel de abstracción cada vez más alto. No obstante, a veces los programas escritos en estos lenguajes son demasiado lentos para resolver ciertos problemas, y los conocimientos de la arquitectura de la computadora y su programación en lenguaje de máquina pueden ayudar a encontrar una solución. Aunque a menudo estos temas representan un desafío infranqueable para muchos estudiantes, existen prácticas docentes innovadoras que podrían allanar el camino, como es el caso de la Robótica Educativa. En esta oportunidad, relatamos una experiencia realizada en UTN-INSPT donde, durante la cursada de la materia Sistemas de Computación I, se usó un lenguaje de máquina para programar un robot capaz de dibujar gráficos de tortuga. La observación de la experiencia permitió constatar, por un lado, un impacto positivo en la motivación de los estudiantes y, por otro lado, el desarrollo de diversas competencias.

Ciencia enriquecida y enREDada

Cristina Velázquez [Docente UP]

Presentación de una metodología simple de generación de secuencias didácticas integrales, que combinan conceptos de Ciencias y de Tecnología y promueven la combinación de recursos tradicionales y tecnológicos, para acercar a los alumnos al mundo científico, de una manera atractiva y sencilla, estudiando fenómenos y procesos que suceden a su alrededor. Recorrida breve por diferentes experiencias que incorporan, a las prácticas habituales, diferentes recursos como: dispositivos con sensores, piezas robóticas programables, componentes electrónicos y netbooks con software especialmente diseñados para el estudio de las Ciencias. Introducción al concepto de "Ciencia enREDada" integrada con la denominada "Cultura Maker".

¿Por qué pensar en Arduino? Una propuesta abierta a la comunidad

Rodrigo Javier Monti

En el marco del PIE, el Instituto Superior de Educación Mariano Acosta, promueve un espacio abierto a la comunidad como parte de su quehacer con la misma. Dentro de ese espacio, se pueden presentar varios proyectos. En los espacios del segundo cuatrimestre del 2016 y 2017 respectivamente, uno de los proyectos que presentamos mi colega Marcelo Velinsone y yo, fue el de Robótica. Este proyecto se basó en la placa Arduino. Este proyecto responde a la demanda de aprendizaje de robótica, los cursos disponibles y sus precios honorarios. La Institución, decidió presentar este curso de robótica de manera totalmente gratuita y abierta al público en general. El presente trabajo describe la experiencia desarrollada.

Creatividad e innovación - APPS para dispositivos como instrumento educativo

Amílcar Pedro Orazzi [Universidad nacional de La Plata]

El objetivo de la Cátedra de Matemática es tener una mayor gestión sobre las regularidades funcionales de las situaciones de enseñanza y brindar a este proceso de nuevos enfoques y formas que nos brindan las nuevas tecnologías, en este caso particular la utilización de las aplicaciones para dispositivos de comunicación móviles como herramienta didáctica. En esta ponencia presentamos el planteo de la Cátedra de diseñar una propuesta superadora 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, para la resolución de problemáticas asociadas a estructuras y matemática donde podemos encontrar resolución de derivadas, integrales, funciones, sistema de ecuaciones y geometría en los cálculos estructurales y de materiales. Las actividades a presentar en esta ponencia son dos, la primera es la utilización de la aplicación Mal Math como herramienta asistente para la resolución de una tensa estructura. La segunda actividad consiste en la utilización de la aplicación Math Helper Lite para la resolución de un ejercicio de dosificación de un hormigón que posee 3 variables (cantidad de agua, aglomerante y áridos), para lo cual se plantea un sistema de 3 ecuaciones con 3 incógnitas.

Redes sociais na educação: Estudo de caso sob a ótica dos educadores

Cíntia Morales Camillo, Roger Ravasi, Juliane Paprosqui Marchi da Silva, Sandro Luis Petter Medeiros, Müller Medeiros Liziany

A Web 2.0 e as crescentes tecnologías para a internet estão redeshando a maneira de fazer educação, criando novas oportunidades de ensino e aprendizagem. Nesse cenário, ganha destaque as redes sociais Facebook e WhatsApp, vindo a possibilitar inúmeras oportunidades para o setor educacional, facilitando a comunicação, a criação de comunidades de ensino e aprendizagem, interação entre educadores e educandos, com diferentes possibilidades de tempo e espaço. Considerando a necessidade de se debater o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) no espaço educacional, o escopo desta pesquisa objetivou: a) listar as tecnologías que são utilizadas pelos educadores b) conhecer a percepção desses educadores sobre mídias digitais no processo de aprendizagem c) analisar as redes sociais Facebook e WhatsApp como ferramenta de apoio no processo de ensino e aprendizagem. Com o propósito de verificar o uso dessas ferramentas e as implicações do mesmo no ensino e na aprendizagem, aplicou-se um questionário a 105 educadores por meio do "Survey Survio". Verificou-se a unanimidade quanto ao acesso à internet, em que os educadores utilizam para busca de material didático, para o uso de softwares educativos, games digitais e trabalhos com vídeos. Porém, quando investigado a usabilidade das redes o resultado foi surpreendente, visto que a grande maioria dos educadores não utilizam tais métodos. Quando perguntado a respeito de como o educador interpreta o uso de mídias digitais no processo de aprendizagem 59% acredita que as tecnologías digitais desenvolvem outras habilidades nos alunos durante a aprendizagem, como a criatividade e o raciocínio lógico. Neste contexto, fica evidente a importância das TICs na educação, e cabe salientar que mesmo grande parte dos educadores que participaram da pesquisa

não utilizarem as redes sociais, acredita-se que são importantes ferramentas incentivadoras para que as educandos e educadores busquem conteúdos pedagógicos, salas de interação e troca conhecimentos.

Clases dadas vuelta, ¿todos contentos?!: Aula Invertida en Nivel Superior

Edith Elizabeth Luna Villanueva, María Valeria Limina Sutin, María Celeste Arias

La presentación describe la primera etapa de la capacitación en servicio hacia la incorporación del modelo de Aula Invertida (AI) en cátedras de inglés de instituciones de nivel superior de Catamarca y la Rioja. A la posibilidad que las AI proporcionan la posibilidad de anticipar contenidos usando diferentes medios, actividades y formatos -para luego tratarlos de modo más complejo en encuentros presenciales-, se sumó el objetivo de mejorar las habilidades lingüístico-comunicativas en Inglés Lengua Extranjera. Esta capacitación, la cual forma parte de un proyecto de investigación-acción, representa un múltiple desafío: el lograr estos objetivos mientras que se intenta actualizar, con el aporte de las TIC, las prácticas pedagógicas de cátedras más tradicionalistas, o cuyo desarrollo no fue intervenido tecnológicamente, sea por menor habilidad o accesibilidad de los involucrados. En esta presentación referiremos al proyecto y a los resultados parciales al momento, que han demostrado que no solo la habilidad y el acceso a los recursos, sino también la voluntad real para el cambio, más allá de las crisis que este implique, hacen posible las reformas en tanto que haya apoyo y acompañamiento permanente para llevarlas a cabo.

Radiografía de un Proyecto Educativo Institucional centrado en los alumnos

María Marta Villalba

Suele suceder a veces que en las instituciones escolares se toman decisiones, se piensan actividades, se desarrollan proyectos, se planifica la agenda desde los adultos y no desde los alumnos. A veces esto sucede por la distancia generacional que existe entre los adultos ubicados en el lugar de las decisiones y los jóvenes que las reciben. Cuando el alumno junto a los docentes y directivos es parte del pensar las actividades; se le da lugar a opinar en alguna toma de decisiones, se lo convoca a la organización de eventos, se incentiva el centro de estudiantes, y otro tipo de participaciones; la escuela se transforma en un espacio más inclusivo y democrático pero también en un espacio más cercano a sus intereses y motivaciones. La idea de este encuentro tiene como objetivo repensar el lugar que debe tener el joven en el PEI (Proyecto Educativo Institucional) de una Escuela Secundaria, pero también mostrar propuestas de buenas prácticas institucionales donde esto se puede lograr. Si bien la escuela ideal no existe, podemos acercarnos a una escuela "más vivible" donde los estudiantes encuentren su lugar de pertenencia, reconocimiento y participación en los años que les toque transitar en esa institución. Esto permite hacer más efectiva la inclusión del alumnado en las propuestas de actividades escolares resultando para éstos experiencias significativas y cercanas a su cotidiano. Los PEI, que tienen como centro al alumnado, son aquellos que consideran en las acciones la subjetividad de los jóvenes del siglo XXI, conociendo

su accionar, pero también perfeccionando a los adultos en función de lo que realmente necesitan los jóvenes de hoy. Alejarse de esto es solo tener un PEI escrito guardado en un cajón a los fines de un deber administrativo que nunca se va a hacer vivible.

Ampliación del territorio del aula

Carlos Caram [Docente UP]

El Programa Proyección Profesional de la Facultad de Diseño y Comunicación integra acciones, docentes y nuevos entornos de manera de ampliar los límites del aula. Es un proyecto que involucra a los estudiantes de los años superiores de las carreras, los vincula con el campo profesional y genera instancias de articulación entre diferentes equipos docentes y de estudiantes. Se proponen nuevos usos de los tiempos y los espacios, tanto de la producción, como de la vinculación y la evaluación de los proyectos.

23 de MAYO | TURNO MAÑANA: de 10 a 13 hs.

1. ENTORNOS DIGITALES

23 de MAYO | TURNO MAÑANA: de 10 a 13 hs.

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

La narrativa transmedia como facilitador del abordaje, en la escuela media, de materias con alta exigencia de lectura

Jorge Alberto Pradella [Docente UP]

El siguiente trabajo explora la posibilidad de estimular y facilitar el estudio de disciplinas muy relacionadas con la lectura de bibliografía como la Geografía, Literatura, Lengua o Historia (esta última es el caso del presente trabajo), en estudiantes de la escuela media, a través de la narrativa transmedia. Se explorarán las nuevas demandas de lectura que han aparecido a partir del surgimiento de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), los posibles nuevos sujetos habitantes de dicho ambiente y cómo la narrativa transmedia puede operar como una conexión legítima entre las disciplinas tradicionales de aprendizaje y el nuevo ecosistema digital. Palabras clave: TIC's – modelo rizomático – híper-sujeto – ciberespacio – redes sociales – convergencia.

La transversalidad de las TIC en ciencias desde el jardín al profesorado

Gloria Ester Pino, Gracia Susana Clara Varone

Nos encontramos frente a una realidad en educación en la que nos vemos atravesados por las nuevas tecnologías. En la actualidad hay un cambio en el paradigma donde ya no se discute sobre la inclusión o no de las TIC en los espacios curriculares, sino que nos paramos en esta realidad donde vivenciamos cómo las mismas forman parte de manera transversal. En esta ocasión en las ciencias, como una herramienta natural para observar diversos fenómenos, para realizar mediciones en la vida cotidiana, para modelizar utilizando hologramas, para aprender jugando; donde la riqueza de las diferentes herramientas tecnológicas nos permiten crear clases interactivas y más interesantes para nuestros alumnos, milenios, nacidos en la era de la información y la tecnología.

Evaluación del nivel de satisfacción de los Centros de Recursos Tecnológicos: ¿Qué nos dicen sus protagonistas?

Carlos David Laura Quispe, Luis Alberto Almanza Ope

El presente trabajo es una investigación de corte cuantitativa con la modalidad de análisis multivariante, cuyo propósito es la valoración de la satisfacción de usuarios de los Centros de Recursos Tecnológicos (CRT) implementados en la educación básica regular, a través de la reflexión de los hallazgos encontrados de la interrogante planteada: ¿Cuál es el grado de satisfacción usuaria de los profesores adscritos a los Centros de Recursos Tecnológicos, en el uso de los entornos de aprendizaje basados en los recursos TIC asignados? La población estuvo conformada por cien profesores de las primeras escuelas implementadas. Tras obtener el consentimiento informado, se desarrollaron acciones en orden a recolectar información, donde la aplicación de un cuestionario, fue la base del levantamiento de datos, los indicadores se relacionaban con el diseño, implementación y desarrollo de los Centros de Recursos Tecnológicos. El tratamiento de los datos incluyó la utilización de la técnica de "Análisis de Componentes Principales", se seleccionaron las dos primeras componentes principales, con un porcentaje acumulado de variabilidad explicada de 57,017%. La primera componente principal explica el 49,547% de la variabilidad y tiene relación con variables del orden de diseño, gestión y sostenibilidad. La segunda componente principal explica el 7,470% de la variabilidad y se relaciona principalmente con la implementación y desarrollo del programa. Reconociendo las limitaciones del estudio, los resultados de la evaluación en base a la opinión de satisfacción usuaria de profesores, indican que el uso del entorno basado en los Centros de Recursos Tecnológicos, es bastante desfavorable, para su incorporación como entornos de apoyo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Redes Sociales Institucionales: como no morir en el intento

Mariana Derosa

El proyecto que describimos en esta oportunidad se desarrolló en el Colegio San Diego - Wilde relacionado con la comunicación institucional. Nuestro colegio tiene presencia en Facebook (<https://www.facebook.com/colegiosandiego/>) e Instagram (<https://www.instagram.com/colegiosandiego/>) y actualmente todas las comunicaciones institucionales las canalizamos a través del WhatsApp. Creo que puede ser interesante compartir mi experiencia, que puede servir de ayuda a otras instituciones que aún no han comenzado a utilizar las Redes Sociales con fines institucionales.

Didáctica transversal con TICs para matemática y física

Maricel Alauzís [Escuela del Cenard - EEM N°3 DE:10]

El presente trabajo aborda el tema de los ambientes virtuales para el aprendizaje transversal de la matemática y la física con herramientas TICs. Presenta casos de prácticas áulicas de matemática, física y fisicoquímica en transversalidad con geografía, historia y lengua a través del uso de tecnologías y multimedia. La propuesta presenta diseños y experiencias de estudiantes para las nuevas ciudades inteligentes de Escuelas Medias.

Aumentando la realidad

Daniela Campal [Proyecto educativo Grilli]

Podemos considerar a la Realidad aumentada como una tecnología emergente pero que poco a poco se van explorando como alternativa en cuanto a la integración en el aula. Hablamos entonces de un campo fértil para desarrollar experiencias. Un nuevo foco de atención y disparador de múltiples ideas de aplicación en Educación. Una de las cuestiones más sobresalientes en el tema de la realidad aumentada en educación, es la enorme red de ideas, formas y posibilidades por explorar en el tema. Siempre tiene uno la sensación de no haber leído todo, de no haber descubierto algo importante, porque a cada vuelta de página (o clic) nos encontramos con algo más sorprendente o más adaptable a nuestra realidad concreta. Entonces, ¿por dónde empezar el tema? Algo que considero fundamental es dejar en claro no solo qué es la Realidad Aumentada sino y fundamentalmente que existen distintas formas de tecnologías a las cuales se engloba en general con la idea de Realidad Aumentada.

Youtubers: un análisis en reconocimiento sobre las prácticas de consumo en niños y adolescentes del Área Metropolitana de Buenos Aires

Lorena Steinberg [Docente UP]

Sobre la base de trabajos previos (Sabich y Steinberg, 2017a y 2017b) y en el contexto general de nuestro proyecto UBACyT 2014-2017 – interesado por el estudio de fenómenos de retoma y de hibridaciones discursivas en tiempos de convergencia mediática (Jenkins, 2006) –, el siguiente trabajo pretende sintetizar algunos de los análisis efectuados en torno al consumo youtube. La investigación recupera los enunciados vertidos por una muestra de niños y adolescentes de entre 13 a 17 años que habitan en el Área Metropolitana de Buenos Aires, para la cual se realizaron seis entrevistas en profundidad y dos focus group, compuestos por varones y mujeres.

Cómo diseñar un robot programable para el aula

Octavio Javier da Silva Gillig, Leandro Damián Bazán, Julián Ulises da Silva Gillig, Analía Girardi Barreau [Universidad Adventista del Plata]

A finales del año 2015, en la Universidad Adventista del Plata, empezamos a reflexionar sobre cómo tendría que ser un robot educativo. Luego de algunos meses de investigación nos propusimos desarrollar el robot educativo "Mulita": un robot open-source impreso con tecnología 3D, de bajo costo y con componentes electrónicos fáciles de conseguir. La diseñadora industrial Analía Girardi Barreau se encargó del diseño de las partes teniendo en cuenta una serie de especificaciones entre las que se encontraban temas de funcionalidad, tamaño, materiales e incluso el pedido de que el robot esté inspirado en un tatú mulita para tener impronta argentina. En esta presentación contamos cómo es el proceso de diseño y cuáles fueron las etapas por las que pasó Mulita antes de llegar a su estado actual.

23 de MAYO | TURNO MAÑANA: de 10 a 13 hs.

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

Proyecto de trabajo colaborativo interdisciplinario

Silvia Susana Escobar, Orellano Paula

Trabajos multidisciplinares entre varias áreas integrando las TICs en el aula y laboratorio de informática. Las experiencias realizadas les permitieron a los alumnos trabajar de manera colaborativa, tanto entre pares como con los docentes. Utilizamos espacios virtuales: plataforma Moodle y herramientas de software libre. Esto nos permitió implementar la clase invertida. Utilizamos tabletas y netbooks que posee la escuela y hemos comenzado a implementar el uso de celulares en las clases. Los alumnos acceden a las plataformas de trabajo, realizando las actividades de manera colaborativa, en pequeños grupos de trabajo. Algunos de los trabajos realizados fueron: CV, carta de presentación, trabajos de investigación, técnicas de presentación de proyectos, etc.

Educación Vía Streaming, Un nuevo Reto en Educación Superior

Gladys Gioconda Lagos Reinoso

La tecnología Streaming, está creando nuevos escenarios de educación con las nuevas formas interactivas de concebir conocimiento. La presente investigación evalúa las herramientas de Educación vía Streaming como un nuevo Reto en la Educación superior del Ecuador, por lo que en la Facultad de Filosofía, en la carrera de Sistemas multimedia de la Universidad de Guayaquil, se realizó un estudio del tipo descriptivo, con la participación de 120 estudiantes y 15 docentes, a quienes se les aplicó un cuestionario de 18 preguntas con 26 ítems. El resultado del estudio señaló que el 48% de los encuestados utilizan los canales Streaming como Youtube y Facebook con fines académicos; el 89% de los docentes los están usando como canal de comunicación con los estudiantes. Se concluyó que la tecnología Streaming tienen un alto nivel de aceptación entre la comunidad universitaria, siendo necesario políticas institucionales que incluyan la educación vía Streaming en la Facultad de Filosofía.

Videos Tutoriales En Plataformas Sociales como estrategia en Mediación Virtual

Leonardo José Pacheco Trujillo

La Universidad Simón Bolívar y la Facultad de Administración y Negocios han venido asumiendo el reto del uso y de la integración de las mediaciones tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje como apoyo a la presencialidad, y a su vez dar respuesta a los propósitos de Internacionalización del currículo, apoyándose en las dinámicas y tendencias mundiales. Para ello, se busca al interior de los programas fomentar entre los profesores, no solo el uso de la plataforma educativa, sino de igual forma su integración con las redes sociales, junto a las diferentes estrategias pedagógicas, que para esta Propuesta son videos promovido en la Red Social Youtube en mi canal lepatru007 con un vínculo a la Plataforma Moodle de la Universidad. Desde el año 2013 hemos implementado los videos tutoriales como estrategia pedagógica en las asignaturas Mediadas, y desde entonces hasta la fecha,

mis videos han tenido una estadística en número de reproducciones de 1.700.000 en Latinoamérica y 7100 suscriptores. La idea de esta práctica me surge de la necesidad de presentar alternativas atractivas y motivantes, pero al mismo tiempo pertinentes a una sociedad conectada, internáutica, y globalizada, en la que los estudiantes se desenvuelven a diario, ya no solo desde un equipo en un escritorio, sino a través de sus dispositivos móviles, los cuales actualmente forman parte del individuo, como una extensión misma de ellos. Toda esta práctica estaría incompleta, sino se logra que el estudiante interiorice el propósito de la misma, y haga suya su interpretación y aplicación, por lo que ésta se complementa con diferentes actividades de comprensión, como por ejemplo, el desarrollo de un análisis críticos, foros, actividades en grupo, desarrollo de videos entre otros.

Experiencias pedagógicas sobre la accesibilidad web

Analia Nora Brarda, Karen Kuschner

El presente trabajo tiene como objetivo dar cuenta de una serie de proyectos de investigación/vinculación/extensión referidos a la "accesibilidad web" de la información turística de la ciudad de Rosario. Éstos han estado radicados en las facultades de Ciencia Política y RRII de la Universidad Nacional de Rosario y de Turismo y Hospitalidad, de Ingeniería en Sistemas y de Diseño Gráfico de la Universidad Abierta Interamericana. El abordaje de los mismos, fueron realizados por docentes investigadores, estudiantes y técnicos de la Secretaría de Turismo de la Municipalidad de Rosario, planteándose el desarrollo de interfaces accesibles para diferentes colectivos con alguna discapacidad.

Dictado del Proceso de Diseño, materias troncales de Diseño Industrial de la UNC

Carlos Fernando Valdez, Mario Emilio Ivetta

El constante crecimiento cualitativo de campos científico-disciplinares tales como la electrónica, la informática, la biónica, y otros, y el desarrollo de procesos tecnológicos industriales, de la investigación físico-química aplicada a nuevos materiales, etc., han producido una transformación de la cultura sin precedentes. En esta era Informática, productora de objetos asistidos por sistemas electrónicos multifuncionales minúsculos dentro de carcasas opacas a los que el diseño no ha dado muestras suficientes de capacidad de otorgar significado para la comprensión del usuario, se generan constantemente problemas de interface. Se transita una etapa en la que se pondera el valor cuantitativo de la disminución de tamaños de los productos, muchas veces a expensas del desarrollo de los aspectos cualitativos de la relación del hombre con su entorno artificial y natural. En este complejo contexto, y ante la dificultad de prever con certeza los cambios y escenarios por venir, es importante generar condiciones y espacios educativos que estimulen las habilidades cognitivas y reflexiones metacognitivas, que contribuyan al desarrollo de la inteligencia y la creatividad y que, a su vez, incentiven el pensamiento crítico y la imaginación. Todo ello para la formación de un Diseñador Industrial que debe apuntar a mejorar la calidad de vida, a proponer conceptos globales y definir entornos con operatividad y tareas simples e intuitivas para sus usuarios, en los cuales todas las funciones deseables estén resueltas de modo sintéti-

co e integral y a proyectar sistemas, más que productos aislados, que brinden servicios efectivos y eficientes. Esta ponencia muestra la experiencia desarrollada con estudiantes del primer año de la carrera de Diseño Industrial, poniendo en evidencia el potencial de un trabajo que aprovecha los primeros pasos en la carrera, introduciendo al estudiante a la complejidad de la lógica sistémica y a la comprensión de la interrelación Persona-Producto-Ambiente de referencia.

Nuevas tecnologías en el aula: de la declamación a la práctica, un camino sinuoso

Martín Esteban Taborda, Marcelo Damián Pizzio

El desafío del uso de las nuevas tecnologías en el aula debe trascender las modas del "estar en" para pasar al uso proactivo de las mismas en beneficio y de utilidad en y para los estudiantes. A partir del análisis de necesidades propias de nuestra institución identificamos áreas con mayor cantidad de problemas a la hora de la internalización del conocimiento. Desde ese diagnóstico decidimos a través del uso de las TIC que sean los estudiantes los que en trabajo mancomunado y transversal con diferentes profesores logren generar nuevas formas de acceso a la construcción del conocimiento para temas del ciclo básico de Matemática. La experiencia duró dos años, trabajando con el último curso de la institución. Se plantearon temáticas, contenidos, formatos, soportes, guionado, producción y publicación de productos que abarcaron treinta capítulos, incluyendo interpretación de lenguaje de señas para tratar que la democratización del acceso al conocimiento sea más que una declamación y que sea una praxis efectiva en la que los estudiantes se vean contenidos y reflejados. Entendemos que de esta manera evitamos caer en el determinismo tecnológico optimista ya que pudimos lograr un uso significativo de las tecnologías para la producción de un producto educativo. Resignificación de las efemérides a partir de la apropiación de las nuevas tecnologías para la producción de un audiovisual compartido por todos los estudiantes el día de la fecha conmemorativa y su posterior difusión por las redes sociales. De esta manera recuperamos el interés de los estudiantes por las fechas patrias y su participación. Participación en diferentes concursos, locales, provinciales y nacionales, tendiendo a la integración de la institución con la sociedad, tomando compromisos en la formación ciudadana de nuestros estudiante desde un punto de vista crítico.

Inclusão Digital e Escola do Campo: Perfil dos Educandos das Escolas do Campo

Alexandra Buzanelo Schossler, Liziany Müller Medeiros, Juliane Paprosqui Marchi da Silva

Este trabalho teve por objetivo verificar o perfil e a fluência tecnológica de estudantes das Escolas do Campo da Região Noroeste do Rio Grande do Sul. A metodologia empregada foi pautada em uma pesquisa exploratória com abordagem qualitativa num paradigma construtivista. Como instrumento de coleta de dados foi adotado um questionário com questões abertas e fechadas para os estudantes do 6º a 9º anos. Os resultados obtidos indicam que a maioria dos estudantes já possui acesso ao computador e à internet, mesmo vivendo na zona rural, nem todas as escolas oferecem a oportunidade dos educandos trabalharem

a educação do campo conjuntamente com as tecnologias.

Schoology, caso de microecosistema de integración FLE

Emmanuel Videla

Schoology es uno de los entornos virtuales que potencia la interrelación entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje. El buen ordenamiento de todos los recursos que dispone la plataforma posibilita la construcción de unidades didácticas (Courtillon). Esta disposición orienta a los alumnos a independizarse de la figura del profesor y generar un marco pedagógico-didáctico previsible. El uso de las rúbricas como método por el cual lo cuali y lo cuantitativo confluyen en cada uno de los foros de discusión sumará a esta independencia de reglas de juego y a reflexionar sobre los conocimientos adquiridos (Lafuente Martínez) y los que aún faltan, de modo que la evaluación se plantea como oportunidad, ya que el medio web está desprovista de un imaginario de exclusión (Álvarez Méndez: 2001). Sin embargo, no solamente es un orientador, sino que Schoology se transforma en un microecosistema en el que las relaciones interpersonales de las clases presenciales se potencian.

Webquest, atravesando caminos hacia la ciencia y tecnología

Silvina Busto, María Alejandra Castelli, Yanina Porto Di Menna, Nancy Gómez, Natalia Sabella

En el marco del espacio curricular Educación Ciencia y Tecnología del Tramo Pedagógico de nivel superior, nos planteamos y debatimos cómo contribuir para producir un acercamiento de los estudiantes a la ciencia y tecnología, tarea que hasta el momento no ha sido simple de resolver. Creemos que motivar, estimular y brindar recursos interesantes y creativos son la puerta de entrada para lograr este objetivo. Siendo parte de una sociedad de la información y el conocimiento, en donde la primera es abundante, es necesario utilizar recursos didácticos que permitan a los estudiantes posicionarse activamente y de esta manera puedan desarrollar competencias científicas, aprendan a discernir sobre la misma, y logren debatir y argumentar en forma colaborativa la información obtenida. La actividad que proponemos para lograrlo, se desarrolla a través de una WEBQUEST. Esta herramienta estimula el rol activo de los estudiantes de manera colaborativa.

2. NUEVOS LENGUAJES

23 de MAYO | TURNO MAÑANA: de 10 a 13 hs.

2. [D] Nuevos lenguajes [B5]

Pedagogía Waldörf aplicada en las clases de Danzas Folklóricas

Viviana Lazo, Evelyn Martínez [Docente UP]

La Escuela Waldörf y la Educación a través del Arte, aportan nuevas miradas pedagógicas a la Educación artística en general en cuanto al desarrollo del sujeto educativo. En esta ponencia nos proponemos aplicar los paradigmas de ambas escuelas en la enseñanza de las danzas Folklóricas de nuestro país, sobre todo en edades tempranas. Esta investigación se desarrolla en el marco de lo expuesto el Congreso

Interfaces 5 en la ponencia denominada "En búsqueda de la Forma Folklórica a través del movimiento orgánico".

Presentación de Pitching ante posibles inversores

Gimena Dusi [Docente UP]

En el marco del área de Diseño Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación, el presente trabajo describe el proceso de armado de una presentación de proyecto audiovisual ante posibles inversionistas y recorre las distintas formas de enviar nuestra presentación a concursos de guiones y desarrollo de proyectos. Mediante ejemplos se conversará acerca de cómo llegar al inversor.

El paradigma hipermedial en el desarrollo de proyectos educativos basados en entornos de colaboración

Flavia Lorena Ruiz Díaz, Rocío Valeria Sanchez, Victoria Bohl

En un contexto marcado por profundos cambios en las formas de producir, distribuir y construir conocimiento, es interesante para los investigadores bucear sobre las nuevas formas que asume la comunicación digital. A partir de la irrupción de Internet, el cambio fue más profundo y sus resonancias se proyectaron en todas las esferas de la vida social, especialmente, en contextos educativos. El acceso y el tratamiento de la información ha modificado las maneras de leer y escribir, de conectar y compartir el conocimiento, y este panorama se convierte en un desafío al momento de buscar estrategias pedagógicas que permitan encauzar los procesos de enseñanza y aprendizaje. La propuesta desarrollada narra la experiencia de un trabajo por proyectos, con énfasis en la colaboración, en el marco del Taller "Oralidad, Lectura, Escritura y TIC" que se cursa en primer año de los Profesorados de Letras, Historia y Ciencias Económicas, en cuyo proceso se abordaron diferentes dimensiones de aprendizaje, como la investigación rigurosa, la escritura y la producción de recursos digitales. El resultado final fue la publicación en la red de material con características hipermediales sobre temas de interés para cada Profesorado.

La extinción del libro de papel: ¿mito o realidad?

Noemí Binda [Docente UP]

Hay muchos debates acerca de la extinción del libro de papel. El libro tal y como lo conocemos vive un proceso de mutación, de la hoja de papel al formato digital. Estamos preparados para esa transición? En las aulas hoy conviven en una suerte de ecosistema todos los formatos y formas de leer. Atrás quedó la controversia que enfrentaba el libro de papel versus el libro digital. En este mundo cada vez más digital el libro de papel propone una tregua. En esta sociedad hiperconectada, el libro de papel recupera la conexión con uno mismo.

El referente local y contemporáneo en Otelo de William Shakespeare

Laura Silva [Docente UP]

En mi experiencia en el aula en la cátedra de Dirección Teatral III en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, me he tenido que mover con mucha rapidez frente a las diversas propuestas de los alumnos sobre su intervención de la obra Otelo de William

Shakespeare. Los nuevos lenguajes y el texto original de la obra suelen colocar a un alumno en una suerte de encrucijada entre el poder ser y el deber ser. Siempre ha sido mi objetivo como especialista en la obra de Shakespeare, lograr que los estudiantes puedan acercarse a él de un modo natural, sin concesiones, buscando más el qué que el cómo, en una primera fase de trabajo. Dos elementos que han resultado de gran motivación para ellos ha sido el identificar los referentes locales y contemporáneos. Esa metodología ha sido la puerta de ingreso a un sin número de propuestas por parte de los estudiantes que van desde el homicidio a la mirada religiosa. Desde el aquí y ahora.

Mala Praxis - Prácticas y poéticas entre Arte, Ciencia y Tecnología en el aula

José María D'Angelo, Sebastián Pasquel [UNTREF]

El proyecto "Mala Praxis" se concibe como un espacio transdisciplinario en el cruce del arte, la ciencia y la tecnología en el ámbito educativo. Esta propuesta implica una intervención artístico pedagógica en escuelas públicas secundarias dentro del espacio curricular. Se plantea la construcción del conocimiento a través del diseño de propuestas didácticas atravesadas por la creación y el conocimiento. La creación de las obras artísticas está enmarcada dentro del Arte Electrónico. Una de las problemáticas educativas es la parcelación de los conocimientos. El proyecto propone el diálogo de distintas áreas del conocimiento. Se parte de las motivaciones e ideas de los estudiantes, la investigación y el desarrollo de procesos creativos. De esta manera la producción de subjetividad se da en el cruce entre producción artística, empoderamiento de los lenguajes y herramientas tecnológicas, la innovación didáctica y las formas colectivas de revisión y construcción del saber.

Coproducción una realidad desde el aula

María Paula Trucchi [Docente UP]

En la asignatura Televisión Integral II la propuesta educativa plantea adentrarnos en el mundo de la coproducción. Para ello vimos necesario, desde la Universidad, entablar contacto con otro establecimiento educativo relacionado con la práctica audiovisual pero que estuviera lo suficientemente lejos geográficamente, con horarios de trabajo y costumbres distintas a la forma de trabajo en Buenos Aires, para realizar un programa de TV para web en conjunto, es decir, para coproducir. La experiencia fue muy positiva y la idea es repetirla este año también.

El juego como recurso en el nivel superior

Patricia Carolina Jullier

En las primeras fases de la vida de una persona, los momentos de juego y el juego como recurso son habituales para la adquisición del conocimiento y la generación de aprendizaje. Pero a medida que el individuo crece y transita por los distintos niveles de educación formal, el uso del juego como recurso didáctico se deja de lado. Al mismo tiempo, con frecuencia, los espacios áulicos y las propuestas pedagógicas para adultos suelen ir reduciendo su atractivo y se convierten en más previsibles y menos dinámicos. Está demostrado que la actividad lúdica encierra multiplicidad de beneficios a cualquier edad, no obstante su uso no se asocia con el adulto y su formación profesional, perdién-

dose un recurso didáctico de gran utilidad para tal fin. Hace años, he incorporado el juego a la formación de futuros técnicos, licenciados y profesores, confirmando sus aportes en los procesos psico-cognitivos, que influyen en el aprendizaje, la atención y la socialización. Considerando los variados aportes de los juegos, el proyecto presentado expone dichos resultados y propone aproximar la figura del adulto, al juego y a su formación de nivel superior de modo de permitir la adquisición y afianzamiento de conocimientos, la creación de espacios de intercambio, socialización, enseñanza y aprendizaje e incluso el surgimiento del potencial creativo de los estudiantes a través del diseño de dispositivos lúdicos de propia elaboración. La presentación incluye ejemplos concretos de juegos de mesa y juegos a través de espacios en internet, entrecruzándose cuestiones vinculadas a la Creatividad en el Aula y al uso de Nuevas Tecnologías. A partir de los argumentos expuestos y de los ejemplos presentados, el participante podrá evidenciar el impacto positivo de la incorporación de los juegos en el ámbito formativo y en distintas instancias de esa formación, generar sus propias propuestas e involucrar a sus estudiantes en esta nueva forma de aprender jugando.

El desafío de las prácticas culturales

Gustavo Ameri [Docente UP]

Los nuevos escenarios generados por el crecimiento de las Industrias Culturales a nivel global en los diferentes ámbitos de la cultura, crean a nivel local espacios de desarrollos personales y colectivos en los grupos de agentes culturales que deben estar preparados para poder impulsar sus proyectos creativos en la búsqueda por la sustentabilidad necesaria y así poder alcanzar los objetivos deseados que siempre están atravesados por diferentes tensiones. La creatividad y la identidad son elementos importantes a la hora de crear una impronta diferencial para destacarse por la particularidad de su propuesta. Estas suelen estar generadas desde la práctica profesional por fuera del ámbito académico. El desafío hoy es perfeccionar a los futuros agentes culturales para impulsar el desarrollo del ámbito cultural ampliando el acceso, creando nuevos espacios, puestos laborales y generando audiencias.

Antología digital del cuento latinoamericano. Una experiencia transmedia

María Alejandra Lamberti [Universidad del Salvador]

Desarrollar y sostener la motivación de los alumnos en los procesos de enseñanza modernos se ha convertido en un gran desafío para cualquier docente, hecho que nos impulsa a buscar nuevas estrategias y propuestas. El empleo de las TIC, en este sentido, se presenta como un medio ineludible para generar espacios de formación e intercambio. Despertar la creatividad y la capacidad de investigación son metas esenciales de cualquier educador que pretenda formar alumnos idóneos para la futura vida universitaria. En este trabajo, se presentará la propuesta de gestión, elaboración y diseño de una antología digital del cuento latinoamericano, realizada por alumnos de 5º año del colegio secundario.

Arte, emociones y aprendizajes: Una unión posible

Marcela Díaz Trincado, Darío José Osorio Tillería

Las emociones posibilitan todo proceso que involucra al ser humano. Desde aquí nace la preocupación de generar ambientes que resguarden a las emociones, las que permitan la construcción de diversos aprendizajes. Aquí aparece el arte como medio y productor de aprendizajes, ya que se relaciona directamente con la expresión de emociones y pensamientos que permiten la libertad interior del ser humano. Buscando contribuir a la propia identidad y autonomía, y la posibilidad de compartir con los demás vivencias que les permitan ser más atentos a sí mismos y a su entorno. El arte es una forma de conocimiento paralelo, y por medio de él el ser humano llega a comprender su realidad. Al reflexionar sobre la visión del arte y el rol de las emociones, es que surge la idea de realizar intervenciones con niños con dificultad en su disposición al aprendizaje, y ser un aporte en la adquisición del aprendizaje con el arte como herramienta.

23 de MAYO | TURNO MAÑANA: de 10 a 13 hs.
2. [E] Nuevos lenguajes [B6]

La ilustración como medio de aprendizaje y su impacto social **Barnaby Jimenez Córdova, Lex Campuzano Abad**

El presente trabajo aborda la concepción y el diseño de la ilustración tradicional, la utilización del programa Photoshop y su aporte como recurso metodológico y motivacional para la elevación de la calidad del proceso enseñanza aprendizaje.

Caminos de Tiza

Julio Manuel Pereyra

El presente trabajo presenta estrategias Didáctico-Pedagógicas para la Educación de niños con discapacidad en contextos interculturales-bilingües y marginales (basurales) desde una mirada comunitaria. Diseño de procesos pedagógicos alternativos y complementarios desde el docente comunitario como educador especial en zonas de prácticas de eugenesia social y física. Modos de viabilizar intervenciones educativas especiales (psicopedagógicas, de estimulación temprana y oportuna y psicomotricidad) desde una tarea de voluntariado y práctica docente. Uso de las redes sociales para gestión de medios y recursos. Educación Especial/Inclusiva Comunitaria

Videojuegos y aplicaciones para el aprendizaje de la lengua

Rosa Kaufman, Daniel Sforzini

Teniendo en cuenta las investigaciones de los últimos veinte años de la Psicología cognitiva, podríamos asegurar que hoy existe una verdadera ciencia de la lectura, cuyo aporte a la enseñanza en la escuela no puede negarse. La serie de videojuegos y aplicaciones que presentamos en esta ponencia consideran muchos de los principios y parámetros lingüísticos derivados de aquellas, incorporando además elementos de la fantasía que también ayudan al aprendizaje de la lengua.

Relevamiento del patrimonio arquitectónico de la Ciudad de Buenos Aires y sus alrededores: sus influencias a través de la historia del arte.

Carla Ferrari [Docente UP]

La Ciudad Autónoma de Buenos Aires tiene numerosos edificios realizados durante el siglo XIX y siglo XX, que son ejemplos de una arquitectura ecléctica que miró estilos europeos como referencia y que terminaron siendo los famosos "neo" que se pueden apreciar en los mismos. Pero que permiten de alguna manera vivenciar los estilos históricos europeos vistos en la cursada a los alumnos. De esta manera el alumno puede reconocer y revalorizar el patrimonio arquitectónico de la Ciudad de Bs. As. y sus alrededores. Este trabajo propone relevar junto con los alumnos ciertos edificios de la Ciudad y sus alrededores que tienen referencia a estilos europeos netos, y también aquellos que intentaron ser copia a escala de los mismos. Se utiliza como recurso pedagógico una visita guiada al casco histórico de CABA y se realiza un relevamiento de ciertos edificios que pertenecen a los estilos estudiados en la cursada. La cátedra propone una serie de edificios representativos de la Ciudad con sus estilos históricos correspondientes y el estudiante debe elegir uno de estos edificios y realizar la investigación pertinente. Esta investigación consiste en la averiguación de los arquitectos o ingenieros de los edificios; el relevamiento fotográfico in situ del mismo y el desarrollo posterior de un informe técnico con la investigación del estilo histórico con el cual se relaciona y su comparación con el mismo en Europa. El trabajo final consiste en escribir un ensayo en donde se verá reflejado el resultado de su investigación, vivencia y la experiencia personal al recorrerlo.

La dramaturgia como herramienta educativa interdisciplinar

Andrea Luján Marrazzi [Docente UP]

La siguiente investigación propone el análisis de textos teatrales con alumnos de secundario, como instrumento para propiciar la reflexión sobre períodos históricos, sociales y políticos, estimulando además el interés por la lectura y el arte escénico. El caso de éxito que se toma como objeto de estudio para apreciar el valor interdisciplinar que tiene el teatro, es la obra "La Malasangre" de la reconocida autora argentina Griselda Gambaro. Esta pieza facilita el acercamiento a períodos muy duros para la Argentina, desde la inteligencia conmovedora y lúcida que caracteriza a la dramaturga. Asimismo, por su estilo en la escritura y las temáticas atravesadas, este texto favorece a la comprensión de contenidos para diversas asignaturas.

Actor, cuerpo y maquillaje

Eugenia Mosteiro [Docente UP]

Es el cuerpo del actor que expresa y significa, y a través de un imaginario, nace una idea, se investiga el personaje, se visualiza y finalmente se le otorga el valor expresivo en el rostro, acompañado de las tecnologías propias del maquillaje. Pero es la tarea del docente colaborar con el estudiante, y escucharlo activamente para que surja la mejor creación individual y/o colectiva, y de esta manera, sea un aprendizaje para ambos.

Enseñar para Aprender a ser: Lenguaje, cuerpo y emoción para abrir nuevas y mejores posibilidades en la educación **Verónica Andrea Tallarico**

Tomando como modelo de abordaje la ontología del lenguaje, anali-

zaremos la relación docente-estudiantes- docente a partir de lo que sucede a diario en un aula, con el fin de hacer conscientes el modo de comunicar y sus implicancias, no solo en los resultados académicos sino fundamentalmente en las vidas de los docentes, de los estudiantes y en sus relaciones, tanto dentro del ámbito educativo como fuera de él. Los seres humanos somos seres lingüísticos, emocionales y corporales. Consideramos que, aprenderlo para enseñarlo, aprehenderlo para salir de la automaticidad permitirá dar un salto de calidad en las relaciones interpersonales y en el desempeño escolar.

"Pollock en movimiento" Laboratorio Cruce de lenguajes en nivel terciario

María Carolina Bonanni

A partir de la obra y técnicas utilizadas por Jackson Pollock, (artista plástico de los 40's referente del expresionismo abstracto y del "Action Painting"), se impulsó un laboratorio coreográfico con estudiantes de todos los niveles del profesorado, cruzando la Danza con las Artes Plásticas y poniendo en diálogo ambos lenguajes. Tomando como disparador creativo e investigativo tanto las obras realizadas por el artista como sus particulares técnicas empleadas, se partió hacia el encuentro del movimiento expresivo disponiendo de la Sensopercepción y la Improvisación como técnicas base. Paulatinamente se fue dando lugar al desarrollo de diversas composiciones coreográficas que devinieron en una producción escénica final, fruto de creación colectiva. El desarrollo mismo del laboratorio, las imágenes e ideas que fueron surgiendo y el espíritu experimental que caracterizó el proyecto fueron dando origen a nuevas articulaciones con otros lenguajes, como por ejemplo el audiovisual, (a partir de la edición de videoproyecciones con las cuales los intérpretes interactuaban) y el musical-digital, (a partir de la realización de efectos sonoros y música compuesta especialmente con software digital). También se investigó con lenguajes más tradicionales de la escena como Iluminación y Vestuario, los cuales abordados conjuntamente permitieron llevar a la tridimensión el "Dripping", técnica característica de Pollock. Tanto proceso como producto escénico final fueron instancias de gran enriquecimiento artístico-pedagógico para todos los miembros del grupo, logrando el plus de englobar en un proyecto integrador gran parte de los contenidos académicos que en general se ven de forma aislada en las diversas asignaturas del Profesorado de Danzas.

3. CREATIVIDAD

23 de MAYO | TURNO MAÑANA: de 10 a 13 hs.

3. [I] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B7]

Reflexionar por Instagram. Aprender de las redes

Diego Pérez Lozano [Docente UP]

Las TIC logran un gran desempeño en la asimilación de nuevos contenidos, pero puede que nuestro público objetivo posea un alto grado de desaprensión hacia el futuro, y en especial hacia su profesión. Con pocos fanáticos ávidos por desglosar la teoría para alcanzar el éxito en

lo práctico, la clave parece estar en cómo conseguir la atención e interés del alumnado por los contenidos...? Un docente de diseño gráfico se propone la utilización de las redes sociales como vehículo canalizador para sus ideas y reflexiones, funcionando esta plataforma como despegue para que sus seguidores interactúen con sus posteos. Enseñar a ser pasional, reflexivo y creativo es siempre un desafío, y descubrir un mundo de comunicación en nuestro contexto es el objetivo. Para alcanzarlo es necesario combinar la teoría con lo natural que nos rodea, y de ahí se espera pueda resultar una experiencia reveladora.

Hacer Matemáticas con Scratch

María Irene Corti

Los juegos son muy habituales en Scratch, pero no siempre están directamente relacionados con el aprendizaje de conceptos específicos y requeridos por los currículos. Scratch tiene un sencillo pero potente marco matemático que permite realizar decenas de diferentes operaciones. Así es, que para ubicar puntos en el plano cartesiano y moverse en sentido positivo o negativo, podemos programar situaciones problemáticas mediante videojuegos para las necesidades de la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas en el nivel secundario.

Filosofía e innovación digital: una experiencia educativa con Narrativa Transmedia

Exequiel Alonso, Viviana Alejandra Murgia

El trabajo presenta la experiencia de una narrativa transmedia en sexto año de una escuela secundaria de Argentina. La propuesta consistió en abordar la vida de Sócrates como puntapié para problematizar la idea de justicia que se debate en el Critón y establecer un vínculo con la actualidad, es decir, las actividades nos permitieron pensar un Sócrates actual a partir de algunas preguntas disparadoras: ¿qué asuntos le preocuparían? ¿con quienes debatiría? ¿cuál sería su perfil en las redes sociales? Las reflexiones alcanzadas posibilitaron a los estudiantes producir contenidos en diferentes formatos de comunicación para la construcción de una narrativa transmedia. En esta ponencia analizamos el uso de medios digitales como estrategia de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo el intercambio con la comunidad y el diálogo de la institución escuela con los saberes de los estudiantes, propios de la cultura digital.

Head Scratching/Hands Raising

Jennifer Berman

El proceso de enseñanza-aprendizaje es proceso de equilibrio, ahora bien, ¿cuál es nuestro camino como educadores para lograr que los estudiantes se involucren y se conviertan en pensadores críticos y activos con vos propia? Los invitamos a transitar un nuevo paradigma, en un entorno vibrante, que dispare y conecte nuevos pensamientos que entretejan/unan una fuerte intención, claros propósitos y plena pasión. Partiendo desde diferentes prácticas de excelencia educativa y los abordajes más innovadores dentro del contexto de las neurociencias, exploraremos senderos que permitan navegar dicho proceso con coherencia. Desafiando/desestabilizando certezas que no toman en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, trataremos de

encontrar/construir un verdadero equilibrio entre el área académica, las competencias socioemocionales y el pensamiento creativo. Como corolario de esta ponencia diseñaremos/presentaremos estrategias y herramientas para armar un plan apropiado y adaptado al perfil de cada grupo teniendo en cuenta a cada uno de sus integrantes.

Creando aprendizajes y evaluando sonrisas

Cecilia Patricia Carabajal, Walter Darío Palavecino, Valeria Limina Sutin

La adquisición de una segunda lengua desde tan temprana edad debe ser tratada con respeto, responsabilidad y compromiso en cada una de las clases, pero mucho más a la hora de evaluar este proceso natural pero dispar si se consideran las necesidades y realidades de los alumnos. En cuantiosas oportunidades, las instancias evaluativas a las que se someten los aprendices, no reflejan el proceso innato que representa el aprendizaje de otro idioma. Es entonces en donde el juego toma una parte vital en las aulas y funciona como nexo entre el crecimiento y el desarrollo lingüístico. Es en las instancias lúdicas donde los niños interactúan, descubren, se divierten y crean con el lenguaje por medio de actividades donde se divierten, pero juegan comprometidamente y tácitamente con el idioma que están absorbiendo. El objetivo de este trabajo es presentar una experiencia de esta creativa propuesta de evaluación llevada a cabo en grupos de niños entre 4-6 años que estudian inglés e italiano como lengua extranjera en los cursos organizados por el Laboratorio de Idiomas Nora S. de Luque, de la Facultad de Humanidades, UNCa. Para llegar a tal fin, nos basaremos en nuestras propias experiencias áulicas desplegando una gran variedad de prácticas metodológicas como la animación de objetos y la manipulación de títeres que nos permitió no sólo ahondar en la relevancia de la relación simbólica, la conexión con las fantasías, conductas imitativas y juegos, sino también conseguir logros en el plano lingüístico y emocional que son dignos de resaltar.

Investigar para transformar la comunidad

Alejandra Maccagno [Colegio Santa Bárbara]

La experiencia que se describe se lleva adelante con alumnos de 5° año de Nivel Secundario, en la Orientación de Humanidades y Ciencias Sociales en el Colegio Santa Bárbara, provincia de Jujuy. El contexto de desarrollo es el espacio curricular "Proyecto de Investigación e intervención sociocomunitaria". Esta materia propone a los estudiantes llevar adelante una investigación vinculando el servicio a la comunidad con el aprendizaje académico. Como afirma Polo (2006), el servicio comunitario se recrea en el conocimiento como un sentido relacional entre el estudiante y su entorno sociocultural, lo que lleva a entender esta acción curricular como una construcción integradora investigación-intervención. En tanto investigación, se trata de un proceso reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad estudiar algún aspecto de la realidad, y en tanto intervención, indica que el propósito está orientado al servicio a la comunidad, siendo ella a su vez fuente de conocimiento, esto es, supone la simultaneidad del proceso de conocer y de intervenir. Como primera instancia los equipos de alumnos realizaron una indagación en la comunidad, identificaron una problemática

real, hicieron un diagnóstico sobre las características del contexto institucional en el que tendrán que investigar e intervenir, y formularon el proyecto de investigación. Una segunda instancia implicó el desarrollo de ese proyecto en la comunidad elegida, en la que se articuló la investigación con la intervención. Se trabajó en: Club Deportivo Luján, Servicio Hogares de Belén, Servicio Los 12 Apóstoles, Colegio Santa Bárbara Nivel Primario, IES Populorum Progressio. Al finalizar el proceso se entregaron los resultados de la investigación a cada Institución participante. El potencial de esta propuesta radicó en la articulación de los aportes de la ciencia con la acción transformadora de la realidad, generando un aprendizaje que potencia, no sólo su formación académica, sino también su sensibilidad y compromiso con la realidad social.

El trabajo en equipo (Cátedras interactivas)

Laura Valoppi [Docente UP]

En las materias de diseño para alumnos ingresantes de la Carrera Diseño de Indumentaria trabajamos en equipo renovando constantemente el proyecto y además formando futuros docentes. Aprendemos haciendo y aprendemos haciendo con los demás, buscando herramientas para su aprendizaje y para su ejercitación con una actitud cooperativa y no individualista y fomentando además la retroalimentación. Los alumnos/docentes son responsables tanto de su propio aprendizaje como del aprendizaje del equipo en general. Se necesitan unos a otros y cada estudiante aprende de los demás compañeros con los que interactúa a diario. Experiencias de alumnos/docentes de la Cátedra en el aula y su trabajo en el ámbito profesional hoy después de haber transitado ese camino en equipo.

Aciertos y ajustes al tiempo de pensar una secuencia didáctica

Verónica Lescano Galardi

Pasadas casi dos décadas desde la inscripción de la educación en un paradigma que incorporó las TIC como ampliación del horizonte comunicativo, entendemos que es tiempo para iniciar una retrospectiva sobre ajustes y aciertos a la hora de pensar la organización de una secuencia didáctica, particularmente, la universitaria. A través de proponer un debate reflexionaremos en torno a ciertos resultados que arrojaron aquellos cambios.

Iluminarte

María Eugenia Folledo, Carina Rosana Fabaro, Rubén Mercado Paz [ISFD Dr. Pedro I. de Castro Barros]

Durante la ponencia se describirá la experiencia de un grupo de alumnos y docentes del interior de La Rioja, a quienes se les propuso un recorrido imaginario por la "Ciudad Hidroespacial" de Gyula Kosice. Al explorar las posibilidades expresivas de elementos lumínicos combinados con el agua y el movimiento, pudieron crear sus propias producciones hidrocineáticas e hidroluminicas, inspirados en las obras del reconocido artista.

Espacio eco-espacial: Bosque Protector

Andrea Yolanda Pino Acosta [Escuelas Superior Politécnica del Litoral]

El Bosque Protector “La Prosperina” (BPP), resguarda un área rica en biodiversidad. La mayor parte de las propiedades formaron parte de las haciendas Palobamba y Mapasingue cuyos recursos naturales de la zona fueron utilizados sin criterios de manejo sustentable. Para garantizar la protección y recuperación del BPP, la Escuela Superior Politécnica del Litoral gestionó el reconocimiento de calidad de Bosques y Vegetación Protectora 570 has. Este escenario desde su declaratoria trabaja en el desarrollo de planes para la conservación y manejo sustentable de la biodiversidad, garantizando el mantenimiento de los ecosistemas. Actualmente, el bosque se encuentra desarrollando infraestructura que permite un acercamiento con energías renovables, monitoreo de parámetros ambientales y un sistema digitalizado de visualización de dichos parámetros. Esta propuesta se enmarca en la construcción de la identidad por medio de la valoración de los servicios ecosistémicos que el bosque seco tropical.

Aprender Haciendo: el Movimiento Maker en la escuela

María Florencia Conforti, Milú Christello

Trabajaremos sobre el impacto de la creación en la situación de aprendizaje. Pensamos la creatividad como un facilitador del desarrollo cognitivo, social y emocional y, para ello, incluimos los aportes del Movimiento Maker a la educación. Indagaremos sobre la importancia del enfoque STEM/STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Matemática y Arte) y su aporte para el desarrollo del interés en carreras relacionadas y para achicar la brecha de género en dichos ámbitos laborales.

23 de MAYO | TURNO MAÑANA: de 10 a 13 hs.

3. [J] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B8]

Dejando huellas: ¿cómo crear y socializar contenido de impacto comunitario en la web?

María Mercedes Lehmann

Dejando huella. Taller de Comunicación Institucional y comunitaria, 6º; Instituto Victoria Ocampo. Experiencia desarrollada durante el ciclo lectivo 2018. A través del proyecto “Dejando huella” los alumnos realizan una investigación acerca de los actores sociales de su barrio (Sarandí, Villa Domingo y Wilde), crean un mapa colectivo y generan y editan contenido en Wikipedia. Los objetivos son generar comunidad, alentar procesos de democratización del saber y fomentar competencias como el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico. Directora: Verónica Caputi.

Flipearning en ESP (Inglés técnico) en la formación técnica profesional

María de los Ángeles Vergara Aibar

Desde 2015, se implementó “Flipearning” como metodología de enseñanza-aprendizaje, basada en redes sociales multimediales, en el Instituto de Formación Técnica Otto Krause en las carreras: Tecnología de la Información, Biblioteca, Agente Sanitario y Administración, de una clase semanal. Flipearning fomenta el aprendizaje ubicuo y autónomo de contenidos con consignas semanales, que luego son explicados en

clase. La propuesta se acompaña con una evaluación formativa auto-gestionada. Cada semana se propone una temática a indagar, practicar, intensificar y/o producir mediante grupos de WhatsApp administrados por la docente. Algunos contenidos digitales son alojados en la nube, compartidos con el resto de los alumnos/as.

Creatividad en propuestas de Desarrollo Profesional en Lengua Extranjera Inglés

María de los Ángeles Vergara Aibar, María Eugenia Folledo, Rubén Mercado Paz

En esta propuesta del equipo FIC (Formación Integral Creativa), desarrollada con grupos heterogéneos de alumnos/as y docentes de LE Inglés, se recrean “ambientes de adquisición y aprendizaje” temáticos motivadores como “piratas”, “wizards”, “Colombian dancers”, “animals” y otros. En “Piratas” se ambientó con rincones creativos: “tesoro”, “mapa”, “isla”, “barco”, “Capitán Hook”. Los participantes, con parches, cinturones y pañuelos, reflexionaron sobre el lugar de la creatividad en la educación. Pudieron darse cuenta cuánto nos cuesta ser creativos ya que todos/as esperaban instrucciones para continuar. Finalmente, realizaron una producción integral y emitieron un mensaje inspirador en una botella para analizar en equipo.

Innovación en Educación: Foro de Investigación, Ciencia y Tecnología

Eduardo Ernesto Escobar

Cambiar las cosas requiere hacerlas de otra manera. Los niveles de calidad de la enseñanza-aprendizaje en los Profesorados riojanos deben ajustarse a esta consigna, para incrementar la Calidad Educativa. La Investigación-Acción-Participativa-Evaluativa (IAPE), puede conseguirlo mejorando las formas tradicionales de educación. El ISDF “Dra. Carolina Tobar García”, asume el desafío de organizar una nueva forma de enseñar y aprender por parte de los profesores y alumnos, al inducir el “dictado de las clases”, desde la producción y difusión de conocimientos, procurando revalorizar sus propuestas desde las TIC, la organización de la capacitación continua, el análisis crítico de la realidad, el acceso a los contenidos producidos y el Coaching en investigación, trabajando desde los modelos de Ideología Académica Integrada (IdA3), del Coaching Educativo Virtual (CEV), y del Modelo mexicano Integrado de Tutorías (MIT), junto al establecimiento de alianzas estratégicas.

El Proyecto de Graduación en las carreras de Diseño. Temáticas abordadas: innovación y tendencias

Mercedes Massafra, Marisa Cuervo [Docente UP]

A partir del Premio Innovación y Tendencias se ha procurado incentivar a los estudiantes para la búsqueda y abordaje de temáticas innovadoras y que marcan tendencia en el ámbito actual del Diseño. Esta motivación ha definido proyectos de graduación que marcan un nuevo rumbo: la posibilidad de intervención, desde el diseño, en ámbitos inexplorados o escasamente intervenidos, donde el diseño puede ser un factor diferencial, potenciador de propuestas creativas e innovadoras. Este trabajo releva Proyectos de Graduación cuyas temáticas y sus abordajes muestran de qué modo el Diseño puede generar nuevas miradas de su campo de intervención.

Procesos de Aprobación / Producción áulica

Jorge Brandan [Docente UP]

Las nuevas sociedades de consumo priorizan la calidad y el desarrollo de los productos textiles. La lozanía de nuevos profesionales, deben estar preparados para ello.

Construcción del marco teórico en los Proyectos de Graduación

Guadalupe Gorriez [Docente UP]

El Proyecto de Graduación es el último requisito académico para que el estudiante obtenga su título de grado. Lo realizan todos los estudiantes de las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. El mismo sintetiza los conocimientos construidos a lo largo de su vida universitaria, culminando en un trabajo donde se vislumbra el perfil del incipiente profesional, en un marco de creatividad, innovación, fundamentación, reflexión y aporte profesional. El tema que se desarrollará es la experiencia docente en relación a la elaboración del marco teórico de los proyectos de graduación.

Mi ciudad no es un cenicero

Marcela Carrivale

Las colillas de cigarrillo son la mayor causa de basura en el mundo. Cuando se arroja la colilla de un cigarrillo a la calle, generalmente la lluvia la acarrea hasta la fuente de agua. Los millones de colillas de cigarrillos que llegan desprenden los químicos que contienen dañando el ecosistema y malogrando la calidad del agua. La nicotina y el alquitrán de un solo cigarrillo pueden contaminar hasta 50 litros de agua. Los filtros de acetato de celulosa no son biodegradables, tardan entre 7 y 12 años en ser degradados en el medio ambiente, y durante ese tiempo van liberando las sustancias que han retenido durante la combustión del cigarrillo. Los alumnos de la EESOPi N°3163, de la comuna de Sauce Viejo (Santa Fe) no es ajena a esta problemática y trabajan en este proyecto que promueve disminuir las colillas de cigarrillo tiradas en la vía pública de la ciudad de Santo Tomé mediante educación ambiental y concientización a los ciudadanos sobre los daños ambientales que provocan. Se fomentará un programa para regular la disminución de las colillas de cigarrillos arrojadas en la vía pública y su disposición final. Además promueve reciclar colillas de cigarrillo con el fin de ensayar acetato de celulosa como material absorbente acústico, diseñar placas con yeso como soporte y su utilización en la arquitectura sustentable, contribuyendo a la conservación y preservación del ecosistema. Se está investigando también, el poder insecticida de las colillas de cigarrillo, y el poder fertilizante de las cenizas que se obtienen como residuo de la recolección de colillas, para su uso como biopreparados en la agroecología.

Educar la mente... y el corazón

Ignacio Quesada, Julieta Shiaffino, Daniela Vanini [Docente UP]

"Quién educa la mente sin educar el corazón, no educa en absoluto" Decía Aristóteles hace miles de años... a los occidentales nos costó bastante entender este concepto y recién hace pocos años la Educación Emocional se está abriendo camino en nuestras escuelas... Cree-

mos, con Lucas Malaisi que "el objetivo de la educación mundial del siglo XXI debería ser entrenar a niños, adolescentes y adultos para que aprendan a escuchar las señales del corazón y confiar en ellas, pues así encontrarán su propósito en la vida" ("Modo Creativo", Fundación Educación Emocional Argentina, San Juan 2014). La Educación Emocional en las escuelas, busca que los niños, jóvenes y adultos sean capaces de reconocer las propias emociones para gestionarlas de la mejor manera; y que luego puedan detectar las emociones en los demás (empatía) y ayudarlos a gestionarlas también.

Pequeños curadores

Patricia Dosio [Docente UP]

La propuesta del taller consiste en hacer uso de los recursos del montaje de exposiciones para favorecer el conocimiento y la comprensión de conceptos teóricos. Adaptable a distintos niveles educativos.

23 de MAYO | TURNO MAÑANA: de 10 a 13 hs.

3. [K] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B9]

Trabajo de integración a distancia en las carreras de diseño

Carolina Elisa Itten, Alejandra Morelli, Mariana Soledad Zago [Facultad de Arquitectura y Diseño. UCALP]

El presente trabajo se plantea el desafío de estudiar obras de Arquitectura desde distintas materias propiciando una integración a distancia. Nuestra Facultad de Arquitectura y Diseño, cuya actividad se desarrolla en dos sedes (La Plata y Bernal) plantea, en sí misma, un incentivo para proponer una experiencia que posibilite la vinculación entre los alumnos en la participación de un trabajo colaborativo. Trabajamos desde las materias Matemáticas y Morfología I, ambas correspondientes al primer año de la carrera. Cada materia aporta su mirada y comparte su producción en un grupo virtual (Facebook). Así, se busca compartir y completar el estudio tomando y brindando el material elaborado por cada grupo en un trabajo de integración fomentando una participación activa que potencie el aprendizaje.

Educando desde la creatividad

Luciana Carballo

En un mundo donde el sistema educativo y económico se encuentra en crisis, necesitamos pensar nuevas formas de enseñar. Los nuevos desafíos necesitan de nuevos perfiles profesionales creativos. Para eso, es necesario enfocarnos en una educación más personalizada, aprovechar el potencial de las nuevas herramientas tecnológicas disponibles, impulsar la participación de los estudiantes, derribar el miedo a equivocarse, fomentar su curiosidad por aprender y desarrollar su creatividad. Desde el lugar que nos toque, sea cual sea, tenemos el poder para cambiar el sistema.

Composiciones poliédricas. Mucho más que morfología

Pilar Diez Urbicain [Docente UP]

En este proyecto áulico se presentan las actividades que se realizan en la materia Taller de producción III. Asignatura cuatrimestral que co-

rresponde al segundo año de la carrera de Diseño Industrial. El objetivo de la materia, es que los alumnos conozcan, analicen y exploren las características generales de las superficies poliédricas y fundamentalmente que comprendan sus posibilidades morfológicas al momento de diseñar nuevos productos. Luego de varios cuatrimestres se comprobó que los alumnos no se sentían motivados o desafiados con los contenidos planteados en la planificación inicial de la materia. Si bien, la tipología de superficie a estudiar eran las mismas (Poliedros regulares y semiregulares), la exploración era superficial, vaga, y no correspondía con el nivel académico de los estudiantes. Con esta inquietud se buscó y analizó nueva bibliografía, para sumar a la materia. A partir de esta exploración surgió la idea de replantear las actividades a desarrollar en el cuatrimestre.

Marisol y las hormigas

Mariano Gallego [Docente UP]

La exposición refiere a una experiencia de educación no formal, vivida en la comunidad originaria de Yavi hace ya unos años. En la misma quedan expuestos los antagonismos entre la “educación formal” y la “no formal” y los modos en que la educación “oficial” legitima los paradigmas elitistas por sobre las poblaciones originarias.

Turista en Buenos Aires, otra manera de aprender

Ileana Ratino [Docente UP]

La propuesta describe y analiza la estrategia implementada para desarrollar la mirada crítica en los estudiantes. Consiste en recorrer la ciudad con una mirada dirigida a la especificidad de la disciplina.

Creatividad en la disciplinas proyectuales

Maritza Granados [Pontificia Universidad Javeriana]

La ponencia plantea modelos psicológicos de la creatividad desde los cuales deberían ser entendidos los procesos de creación en las disciplinas proyectuales, y sobre los cuales deben hacerse las propuestas didácticas para dichos procesos. Se hace un resumen sobre las diferentes definiciones que ha tenido la creatividad en la historia, y cómo se entiende en la contemporaneidad para después enmarcarla en el modelo de sistema que entiende la creatividad como un mecanismo complejo cuyo funcionamiento depende de las relaciones que suceden entre los agentes que la conforman. Por otro lado, propone algunas características cognitivas deseables en las disciplinas proyectuales y que pueden configurarse como herramientas didácticas que funden una nueva vía de acceso al conocimiento. Finalmente, se presentan una serie de estudios realizados en entornos reales, que validan dichas características, y dejan una serie de incógnitas por resolver.

El aprendizaje basado en retos, en la enseñanza de Gastronomía

Rafael R. Silador Utrera, Ana I. Utrera Velázquez [Docente UP]

La enseñanza basada en la investigación en la escuela contemporánea, es una de las teorías que desarrollan en los estudiantes capacidades, aptitudes, actitudes, con la interacción de la teoría-práctica, y que contribuye a la transformación socio-política de los pueblos. La pedagogía

progresista consolida las teorías constructivistas y conectivistas en el proceso de enseñanza aprendizaje, la relación de los estudiantes con las problemáticas sociales y el impacto de transformación que pueden percibir, incentiva a la investigación. El presente trabajo pretende exponer la metodología para el desarrollo del pensamiento, conocimientos, y habilidades de estudiantes a partir del aprendizaje basado en retos, para la enseñanza de la gastronomía en el nivel superior. Es una forma de investigación áulica que tiene su origen en el aprendizaje vivencial, donde el estudiante aprende en situaciones reales de la gastronomía, conoce el problema o situación a solucionar, interactúa con el medio, busca soluciones, crea estrategias, trabaja en equipo, conoce y maneja las tecnologías de forma didáctica, se siente como parte importante en la transformación de la sociedad. Según (Akella, 2010), “El Aprendizaje Vivencial es un enfoque holístico integrador del aprendizaje, que combina la experiencia, la cognición y el comportamiento”. Se enfoca el trabajo en ejemplos de la investigación áulica a través del aprendizaje basado en retos, en una materia docente de gastronomía del nivel superior.

Lxs jóvenes tomamos la palabra: hablamos de violencia de género

Marilina Del Valle González

El presente trabajo refleja una iniciativa colectiva de un grupo de estudiantes de 5° año de la orientación Humanidades y Ciencias Sociales de la Escuela Normal Superior DVS (Las Varillas, Córdoba), que desarrollaron un proyecto socioeducativo para la promoción de prácticas sociales reflexivas y creativas para el abordaje de situaciones vinculadas a la violencia de género; dado que observaron que es un problema social que los y las atraviesa cotidianamente en tanto jóvenes y está presente en diferentes escenarios o ámbitos de las sociedades actuales. En este sentido, se desarrollaron jornadas-taller y la producción de un audiovisual que habilitaron una reflexión colectiva acerca de las microviolencias de género presentes, que reflejan y perpetúan la dominación masculina sobre los otros géneros dominados. Esto permitió que lxs estudiantes tomen la palabra frente a dicho problema que acontece en sus propias trayectorias y puedan así construir prácticas respetuosas de sus derechos.

Trazabilidad de Reactivos Químicos utilizados en los laboratorios escolares

Carolina Fabiana Barbuza [Docente UP]

El presente Proyecto Institucional tiene como objetivo principal realizar la trazabilidad de los reactivos químicos que se utilizan en los laboratorios de docencia del Liceo Agrícola y Enológico “D. F. Sarmiento” UNCuyo, desde que ingresan a la institución hasta que son dispuestos como residuos químicos líquidos y sólidos (RQLyS). Por otro lado se busca prevenir riesgos a la salud de la comunidad así como al ambiente, dar cumplimiento a la legislación ambiental vigente y promover una cultura de responsabilidad ambiental. Los laboratorios químicos y, de manera especial, aquellos donde se realizan producciones químicas, aún en pequeña escala, generan desechos, que por su carácter tóxico, son fuentes potenciales de daños ambientales. Este hecho, unido a la necesidad

de cuidar el entorno inmediato, donde los estudiantes desempeñan sus actividades cotidianas, hace necesaria la gestión de los residuos como parte de las actividades de Gestión Ambiental en los laboratorios. Para ello se propuso la revisión, identificación, separación y metodología de disposición de los volúmenes de RQLyS (básicos y ácidos) producidos en cada laboratorio. Debido a que las sustancias utilizadas en los laboratorios docentes continúan reaccionando después de finalizada la práctica, es pertinente tener clara la forma como se almacenan los productos de las reacciones, para su posterior disposición segura. Para realizar este proceso de trazabilidad se ha propuesto la utilización de un sistema de registro digital donde se consignen las drogas ingresadas al droguario escolar, las cantidades utilizadas en cada laboratorio para las prácticas y los volúmenes dispuestos según especie. Para la disposición final de los mismos se utilizará el protocolo del CIBCI – CONICET. MSc Prof. Carolina Barbuza – Brom. Prof. Silvia D'Innocenzo

La pregunta como herramienta desnaturalizadora

Ángeles Marambio [Docente UP]

El artículo aborda la utilización de la pregunta como ruptura cognitiva y como herramienta facilitadora para generar capacidad de pensamiento crítico. Pensar el rol docente como aquel que propicia espacios que permiten poder cuestionarse y reflexionar sobre aquello que se presume como lo real y desandar caminos que favorecen el aprendizaje estratégico orientado a los resultados. La pregunta como un espacio donde la asimetría se deja de lado para analizar y reconfigurar juntos, los docentes y estudiantes, los diferentes fenómenos que se presentan en la opinión pública y comprender las diferencias que surgen por ser sujetos culturalmente distintos.

23 de MAYO | TURNO MAÑANA: de 10 a 13 hs.

3. [L] De la propuesta creativa a la creatividad pedagógica [B10]

Quinquela en la escuela

Blanca Margarita Persincola

Hemos trabajado de manera interdisciplinaria en la escuela de La BOCA "Quinquela Martín" sobre la temática de los cuadros elegidos por los niños en una visita realizada al museo homónimo. En los talleres de expresión se fueron armando: un argumento teatral, puesta escénica, interpretación actoral, vestuario, etc. Para luego llevarlo a una producción teatral. Teniendo en cuenta el trabajo transversal de diferentes temáticas y contenidos escolares.

Taller de Imagen y Cuidado Personal para adolescentes

Lorena Vilanova [Docente UP]

El Taller de Imagen y Cuidado Personal está dirigido a adolescentes de entre 13 y 15 años. Son mujeres que viven en situación de gran vulnerabilidad. El objetivo principal es que, a través de la moda, descubran cuáles son sus intereses, sus pasiones y, por un momento, se vean desde otro lugar. Hablamos de moda, belleza y cuidado personal. Aprendemos a customizar una prenda, a reutilizar el plástico para crear joyas, a expresarnos de manera correcta, a reconocer nuestro cuerpo/

rostro y a definir cuál es la imagen que queremos mostrar de nosotros mismos. Un taller para descubrir con los cinco sentidos.

Compartiendo experiencias: Tecnología Recreativa para adultos con Síndrome de Down

Laura Clarisa López Blanco, Débora Costanzo

El taller de Tecnología Recreativa se dicta en el Centro de Día AIMO, ubicado en Almagro (CABA), donde concurren adultos con Síndrome de Down a partir de los 25 años. Este es el quinto año que se desarrolla el taller y su finalidad es acercar a los chicos y chicas a las tecnologías desde sus propias capacidades e intereses, pero con una dinámica de trabajo en equipo fomentando la colaboración y la solidaridad, intentando formar una comunidad de enseñanza / aprendizaje "mutua", en la cual como explica Bruner, se experimente el andamiaje entre pares y entre profesores-aprendices. Compartiremos algunas experiencias significativas que se desarrollaron en el taller, en torno a los siguientes ejes temáticos: el fortalecimiento de la autoestima, el trabajo con lo vincular: comunicación respetuosa entre pares, mejora en la comunicación familiar - institución, deberes y derechos ciudadanos.

La creatividad y el aula en tiempos de hipervínculo

Cecilia Arroyo

Las instituciones educativas no están preparando a sus estudiantes para el entorno laboral actual. Se destaca la falta de habilidades socioemocionales, como la capacidad de tomar decisiones, el pensamiento crítico, la responsabilidad, la empatía, la planificación, saber formular objetivos, dominar estrategias de trabajo y tener fortalecida la autoestima. Emergen junto a las experiencias tradicionales, nuevas necesidades en el aprendizaje que promuevan el pensamiento heterogéneo, que vaya en diferentes direcciones con resultados reavivados y espontáneos. Un docente Innovador Motiva una experiencia Creativa. Un espacio creativo promueve una conducta creativa. La introducción de tecnología en el aula, no hará que los alumnos sean más creativos de la noche a la mañana. Lo importante es enseñarles a evaluar dicha información desarrollando en ellos habilidades de investigación y evaluación crítica dejando a los alumnos mejor preparados para el futuro.

Aportes para la construcción de una historia virtual de la Industria, el Diseño y la Industria

Pablo Mastropasqua [Instituto Superior de Formación Técnica 151, UNMdP FAUD]

La enseñanza de la historia en las disciplinas proyectuales es un trabajo donde no podemos evitar la ayuda que nos dan los espacios virtuales, la magra bibliografía de nuestras instituciones, la falta de la misma en nuestro idioma y la dificultad de los estudiantes de trabajar sobre textos nos obliga a buscar una manera de comunicación virtual para contenidos y debates. Hoy en nuestra experiencia de cátedras no podríamos trabajar sin las redes sociales, los blogs y la bibliografía de descarga web entre otros recursos. Es intención de esta ponencia poder mostrar como trabajamos en dos ámbitos distintos, el terciario, desde la Tecnicatura en industria textil e indumentaria, cátedra de historia, y en el ámbito universitario en el espacio Historia del Hábitat, donde convergen

en un mismo curso alumnos de Diseño Industrial y de Arquitectura para primero y cuarto curso de las carreras. Desde nuestros espacios queremos compartir estas experiencias y sus resultados en el campo de lo virtual pedagógico y los resultados de diferentes sistemas de prácticos, clases y formatos de contenidos.

Con Vivir

Natalia Andrea Arias [EESOP1 3126 Santa Ana]

Proyecto institucional impulsado desde la gestión. El mismo busca mejorar la convivencia escolar entre todas las alumnas que concurren a la escuela pertenecientes a un contexto de vulnerabilidad socioeducativa. Muchas de ellas con conflictos interpersonales por pertenecer a barrios periféricos de la ciudad de Rosario y cuyas familias se encuentran enfrentadas por diferentes situaciones propias del contexto en el que viven. La modalidad es de taller buscando a la vez desarrollar la identidad institucional y mejorar los contextos que viven.

Conceptualizar en las redes y en la vida

Leticia Martín [Docente UP]

Trabajaremos la incorporación de códigos asumidos en las redes para fomentar una mejor conceptualización de: campañas, avisos y posteos comunicacionales. A partir de la creación de un espacio virtual, los alumnos se apropiarán de los contenidos de la materia y salen al mundo virtual a mostrar sus producciones. Se ejemplificará con casos reales de una revista cultural virtual y un desarrollo editorial en redes.

Platón para nativos digitales

María del Carmen Martínez, Daniela Campal

Platón para nativos digitales: La evolución tecnológica en la enseñanza de la Filosofía. Al momento de abordar la transposición didáctica de textos filosóficos nos encontramos con diversos inconvenientes en las aulas del siglo XXI. Según el contexto donde desarrollemos nuestra diaria tarea nos podemos encontrar con situaciones de índole económica ya que nuestros alumnos provienen de hogares de escasos recursos, o institucionales; donde la falta de los textos filosóficos en las bibliotecas escolares es habitual. Y aún en el caso de que no nos encontremos con estas situaciones particulares a nuestros jóvenes en general les cuesta mucho acceder a los mismos. Sin embargo, los docentes disponemos de herramientas que permiten a los alumnos acceder a la filosofía desde sus habilidades cognitivas en la que se conjuga lo visual, lo auditivo y lo kinestésico. Nuestros adolescentes son nativos digitales en pleno desarrollo de la inteligencia emocional. Partiendo de este cambio en el paradigma de la enseñanza es que como docente nos enfrentamos al desafío de ofrecer clases de filosofía desde un marco reflexivo y responsable incorporando el uso de las herramientas tecnológicas para dar a conocer el Eros platónico desarrollado en El Banquete. En un comienzo la indagación de fuentes confiables y pertinentes de material filosófico disponible en la web invita a desarrollar competencias críticas y creativas tanto en los alumnos como en el docente. Los dispositivos electrónicos móviles permiten implementar estrategias de lectura grupal reflexiva y crítica de El Banquete de Platón utilizando un procesador de texto complejo de Microsoft Word. Esta actividad permite analizar,

reconocer y debatir en cada diálogo las diferentes manifestaciones de Eros que desarrolla Platón en esta obra. Posteriormente, para evaluar los conceptos abstractos filosóficos adquiridos, los alumnos realizaron, de manera colaborativa, presentaciones en Power Point con el fin de divulgar lo aprendido ante el resto de la comunidad educativa. El dualismo de Eros cobra vigencia cuando utilizando la aplicación Movie Maker los alumnos concluyen que el Eros Pándemo nos lleva a la violencia de género, y el Eros Urania nos constituye en seres amorosos, construyendo un aprendizaje activo socialmente válido desde un abordaje distinto del mundo (objetivos finales de la enseñanza de la filosofía). Hoy el desafío continúa analizando la problemática existencial del amor (Eros) en un marco de diálogo entre pares y docente, utilizando la aplicación Stop Motion. Los alumnos construyen material filosófico de manera creativa, confrontando críticamente las realidades que nos plantean los cambios sociales y tecnológicos en un marco de libertad de expresión para pensar un proyecto de vida personal.

Lima Oculta: El diseño como herramienta de cambio social

Marieta Osnayo

Lima Oculta es un proyecto de diseño social creado en el 2013. Este proyecto tiene el objetivo capacitar a un grupo de mujeres artesanas shipibas migrantes de la amazonia del Perú, para mejorar sus estándares de ventas y producción a través de una buena gestión de diseño. La educación se presenta como pilar del intercambio intercultural a través de la gestión del diseño. El diseñador actúa como agente de cambio social. La utilización de la gestión del diseño para crear un proyecto social, profundiza las habilidades del diseñador como observador e investigador. Así, este proyecto plantea nuevos escenarios de desarrollo profesional para el diseñador de manera sostenible, social y económicamente.

4. COMUNICACIÓN

23 de MAYO | TURNO MAÑANA: de 10 a 13 hs.

4. [D] Comunicación [B11]

El proyecto de vida. La generación de emprendimientos en los estudiantes de la carrera de contabilidad y auditoría de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Fidel Ricardo Chiriboga Mendoza

Las estrategias interactivas para el aprendizaje significativo de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, proponen un plan de acción para crear estudiantes emprendedores, innovadores y creativos, capaces de generar sus propios negocios, los cuales se desarrollen en acciones con la comunidad. El programa se lleva a cabo en la carrera de Contabilidad y Auditoría.

La biblioteca como gestora de recursos digitales extra áulicos

Oscar Rodríguez [Instituto Sagrado Corazón]

En pleno proceso de la era digital los estudiantes del S. XXI pertenecen a la generación que utiliza a Google como fuente primaria de información. Planteamos que corresponde a los responsables de biblio-

tecas brindarles herramientas y guiarlos en el proceso de búsqueda, selección y procesamiento de la información. Este proceso de guía debería articularse en dos ejes: El primer eje resulta de entender la Necesidad de la información, el Análisis de recursos y el Conocimiento de las herramientas adecuadas de búsqueda. El segundo eje debería estar orientado al Procesamiento, Organización y Clasificación de la información para pasar así a la etapa de Producción. La función de las personas responsables de la Biblioteca resulta fundamental para la gestión de los recursos digitales.

Los diseñadores del mañana: Contenidos y herramientas que deben aprender los alumnos de diseño de hoy para los trabajos que se desarrollaran a partir del 2025

Ariana Bekerman

La enseñanza en un campo que evoluciona constantemente, pero a veces no se actualiza lo suficientemente rápido en comparación con la vertiginosidad del siglo XXI. Estudios actuales desarrollados por organizaciones como Microsoft Education y el Innovative Teaching and Learning (ITL) Research Project desarrollaron una investigación sobre las habilidades que todos los alumnos de nivel secundario deberían desarrollar para tener un futuro profesional (21CLD). En la siguiente charla se mostrarán los avances sobre la investigación. Esta consiste en desarrollar cuáles son las habilidades que el alumno universitario de diseño en general y de diseño de interiores en particular, debe desarrollar basándose en las premisas anteriores, y cómo esto se relaciona con la tendencia laboral de nuevos campos profesionales para el año 2025/2030.

Clavando el visto: Analizando Facebook y WhatsApp con fines académicos

Edith Elizabeth Luna Villanueva, Matías Ramón Paez, Eduardo Jesús del Valle Luján, Evelin Stefania Rivero

Sin importar el nivel de habilidad tecnológica de docentes y alumnos, muy pocos parecen estar fuera de los grupos de Facebook y WhatsApp. A tal extremo que se conforman justamente grupos con fines pedagógicos que, ante todo, pretenden ser una extensión de los límites del aula, de la poca carga horaria; un espacio-tiempo de quiebre con las tradicionales rutinas de las clases. De la observación de este tipo de contacto y trabajo áulico, en grupos de docentes de inglés del nivel secundario y de cátedras de nivel superior en inglés, se desprende que 1) a pesar de que el objetivo es la participación, es la visualización sin respuesta la constante; 2) los grupos facilitan primordialmente la comunicación instantánea también en el contexto áulico, pero dicha comunicación es unidireccional, salvo que sea una notificación urgente o emergente respecto de cancelación, postergación, cambio de directivas, entre otras; 3) las propuestas docentes, que involucran herramientas y recursos digitales son mayormente proporcionales a la competencia tecnológica de los mismos profesores; 4) se consideran a la red social tanto como al servicio de mensajería instantáneo como equivalentes, por lo que no se aprovechan las características de las interfaces particulares de estas dos aplicaciones.

Plan Estratégico Educativo: La nueva era

Marisa Ester Ruiz [Docente UP]

Dijo Albert Einstein: "Todo el mundo es un genio. Pero si juzgas a un pez por sus habilidades de trepar un árbol, pasará el resto de su vida creyendo que es un idiota." Se espera que las instituciones educativas sean reconocidas por su calidad, igualdad y equidad, potenciando y diferenciando las virtudes de cada uno de los estudiantes sin que éstos pierdan sus individualidades. Para aumentar las probabilidades, es fundamental e indispensable la elaboración de un Plan Estratégico que proponga objetivos a corto, mediano y largo plazo alineados a la misión y visión organizacionales, orientado a fortalecer, entre otros, el rol del estudiante, el pedagógico, el administrativo y la gestión.

Los errores más comunes en la docencia

Carlos Andreatta [Docente UP]

El estudio de la pedagogía como ciencia abarca un considerable espacio de tiempo y un importante número de autores de teorías acerca de desarrollar distintas metodologías para mejorar la educación. Piaget, Freire, Vygotsky son algunos de los más relevantes personajes que han dejado una huella profunda a seguir en la pedagogía y hoy sus teorías se estudian y aplican en innumerables establecimientos educativos. No obstante ello, la docencia no parte de una ciencia exacta y quienes protagonizan esta diaria labor no dejan de quedar expuestos al humano error que caracteriza muchas veces la vida profesional. En ese sentido y más allá de todas las teorías es preciso plantear cuáles son los errores que aún hoy se cometen en el espacio áulico por parte de quienes tienen la responsabilidad de generar conocimiento y a la vez educación en el estricto sentido de la palabra. En esta actividad se propone entonces exponer y analizar los errores más comunes que protagonizan los docentes con el objetivo de lograr una íntima reflexión sobre los mismos ya que son los alumnos quienes se perjudican en la tarea de aprendizaje.

Identidad institucional y articulación vertical y horizontal.

¿Por dónde empezamos?

Claudia Rosales, Alejandra Rosales

Conformar la identidad institucional requiere del compromiso de toda la institución comenzando por la dirección de la escuela y teniendo siempre presente el contexto en el cual se encuentra inmersa y la población a quienes va dirigida. La articulación institucional impacta en los diferentes aspectos que forman parte de la identidad institucional como la misión y la visión de la institución, la cultura y el estilo institucional, en cómo entender el aprendizaje, el equipo de trabajo y más. "La articulación va más allá de las personas, de los edificios o de los contenidos tratados aisladamente." "La articulación es una cuestión institucional: no se trata solamente de articular contenidos, niños o docentes, sino que se articula la institución en su totalidad." Pensar la articulación de manera vertical y horizontal requiere considerar en primera instancia: ¿qué es articular?, luego Qué se articula, para qué, quiénes articulan y finalmente el cómo, de qué manera se llevará adelante y se sostendrá. Trabajaremos con ejemplos de nuestro recorrido institucional.

El voluntariado como espacio de crecimiento humano y profesional

Walter Dario Palavecino, Edith Elizabeth Luna Villanueva

La experiencia de voluntariado educativo de GRUVII (Grupo Voluntariado Independiente de Inglés) se basa en el trabajo cooperativo y la autogestión para la realización de talleres a la comunidad, actividades de tutoría y jornadas de capacitación docente. GRUVII inició sus actividades en el año 2008, y en 2011, se integra a la labor comunitaria y de participación ciudadana de la Cooperativa "Chacalahueca", en la zona sur de la capital de Catamarca. GRUVII se nutre de voluntarios de Facultad de Humanidades de la UNCa, y representa el espacio donde tanto estudiantes como nuevos profesionales tienen, sea su primer contacto con las prácticas pedagógicas, o la posibilidad de formarse profesionalmente en temáticas o desde perspectivas que la currícula del profesorado no considera. Con actividad permanente pero no excluyente en el espacio comunitario denominado "Estación de Sueños", los voluntarios activos de GRUVII, relacionan disciplinas como el teatro y los títeres, lo lúdico, la expresión corporal, las artes plásticas y las manualidades, y las tecnologías; de modo que la multidisciplinariedad no sea solo una propuesta teorizada sino un continuo ejemplo de práctica en los mismos talleres que se dictan. En los últimos años, se han desarrollado un promedio de 1) dos talleres permanentes a la comunidad (inglés y TIC); 2) dos espacios de tutorías (a estudiantes en general y a ingresantes a Carreras de Inglés) y 3) tres Jornadas - Taller de capacitación por año, para docentes y estudiantes avanzados de lenguas extranjeras. Además, se han propiciado réplicas y adaptaciones de los talleres y jornadas en otros espacios y niveles educativos. Se espera continuar la labor, en este año, con nuevas y renovadas ofertas también en el interior de la provincia.

Mitos de la profesión Publicitaria y Marketinera

Héctor Eduardo Glos [Docente UP]

Grandes mitos, prejuicios, preconceptos y hasta fantasías alcanzaron a la enseñanza superior y el ámbito profesional y laboral. En consecuencia el trabajo y ejercicio de la profesión se torna invadido de objetivos, solicitudes y aspiraciones que entran en un terreno más de la fantasía que de la realidad. Al tener información incorrecta de los alcances profesionales y laborales, las decisiones y prácticas a ejercer estarán en base a una información desencontrada. Este panorama se da mucho en las carreras de comunicación, diseño y negocios, donde se observa el mal uso de los términos y erróneas afinidades con el campo de la comunicación y la empresa.

Creando Comunidades de Docentes Líderes Disruptivos: Educación para el Empoderamiento

Francisco Vergara

En este trabajo describiremos la iniciativa de Educación para el Empoderamiento. Este movimiento tiene como meta la transformación de los sistemas educativos latinoamericanos a través de la difusión sistemática entre docentes de ideologías y prácticas que maximicen el desarrollo del potencial humano. Una de las acciones centrales de esta iniciativa consiste en la creación del primer Ciclo Universitario de Licenciatura en

Educación para el Empoderamiento. La propuesta ha sido aceptada y participa como un compromiso de acción en la Clinton Global Initiative University. Esta carrera busca sintetizar las lecciones, principios y experiencias transferibles de algunas de las personas y organizaciones más exitosas del mundo, para su potencial replicación en procesos escolares. La carrera constará de 11 materias a cursarse virtualmente. El plan de estudios es el siguiente: -Experiencias Educativas Exitosas en el Mundo -Educación para la Sociedad Global de la Innovación -Educación para Emprendimientos de Alto Impacto -Liderazgo Transformador -Educación para la Resiliencia -Neurociencias y Educación -Mentoría y Orientación Vocacional Potenciadora -Mentalidad del Crecimiento y Fundamentos de la Maestría -Pensamiento Exponencial y Tecnologías Disruptivas en Educación -Control de Calidad y Medición de Resultados en Procesos Educativos -Metodología de la Investigación Educativa -Tesina Algunos de los autores y emprendedores entrevistados para el diseño del programa cuyas obras trabajaremos en la carrera son: Howard Behar (Starbucks International), Jessica Jackley (KIVA), Jay Samit (Disrupt You!), Shai Reshef (University of the People), James Tooley (Universidad de Newcastle), Wes Chapman (A Human Project), Vivien Stewart (Education Development Center). A comienzo de 2018 se constituyó la primera comunidad abierta y gratuita de Educación para el Empoderamiento en Córdoba. Este espacio virtual (Facebook) y presencial (reuniones "meet-ups") busca incrementar la capacidad de los educadores participantes para impactar más poderosamente sus entornos educativos, implementando acciones específicas para promover el empoderamiento tanto de docentes como de estudiantes.

5. ESPACIO COLEGIOS

23 de MAYO | TURNO MAÑANA: de 10 a 13 hs.

5. [C] Espacio Colegios [1-2]

De la batalla perdida a la estrategia posible con TIC

Verónica Andrea Caputi

La gestión del equipo docente, responsabilidad del Director, es clave en el armado del proyecto educativo de una institución escolar para que se generen buenas prácticas pedagógicas que impacten en la formación del alumnado. Gestionar el equipo docente implica pensar en crear oportunidades de encuentro para la construcción de ese armado. Pero, ¿qué hacer cuando los docentes dicen que no tienen tiempo para asistir a capacitaciones que ayuden a mejorar sus prácticas; qué hacer cuando los docentes no pueden encontrarse en la escuela porque sus horarios no coinciden y el director no logra reunir al equipo?. Valerse de las TIC para armar la escuela en un territorio virtual facilitador de encuentros sincrónicos y diacrónicos más allá del edificio, puede servir, en un primer momento, para reunir a docentes y directivos. Cuando ese territorio virtual está armado, es necesario un segundo momento para andamiar con TIC el pasaje de "equipo docente" a "comunidad de aprendizaje". La experiencia da cuenta de ese trabajo de armado y andamiaje en la que el uso de herramientas TIC se volvieron fundamentales para ensayar otras formas de ser docente y otras formas de ser y hacer escuela en el nivel secundario.

Gestión de proyectos pedagógico-solidarios

Blanca Alicia Langlais

Tomando como fundamento ideológico la Filosofía del Cuidado y la Metodología del Aprendizaje-Servicio, es posible gestionar programas paralelos a los diseños curriculares oficiales del Proyecto Educativo Institucional (PEI) de las escuelas. Los mismos pueden integrarse parcial o totalmente, dependiendo de los objetivos pedagógicos de cada institución. Mi experiencia de veintiocho años en la docencia, fue marcando desde 1982 un camino que pasó primeramente por la organización y conducción de actividades solidarias de alumnos voluntarios. Luego por el diseño de siete tutorías de aproximadamente veinte alumnos en cada una de ellas, y que continúan activas hasta hoy. Las mismas cumplen con los requisitos del programa CAS (Creatividad, Acción y Servicio, del Bachillerato Internacional) con participación en diversas áreas de acción social en la comunidad y un tiempo de cincuenta horas del espacio institucional, durante los dos últimos años de la escuela secundaria superior (5° y 6° años). Finalmente, a partir del año 2009 ese camino mejora notablemente por la inclusión de la metodología de Service Learnig o Aprendizaje-Servicio en el PEI de una escuela de Vicente López, gracias a un trabajo de equipo con docentes muy comprometidos en la práctica de la misma. Esta doble intencionalidad pedagógico-solidaria está presente en el PEI de dicha escuela, como un hilo conductor, a través de sus niveles Inicial, Primario y Secundario. Creo que la implementación parcial o total de estos programas tanto en escuelas públicas como privadas y en espacios institucionales o extra-curriculares, son un gran desafío para directivos y docentes. Durante nuestro encuentro hablaremos de algunos proyectos realizados, de dificultades para llevarlos a la práctica, de algunos pocos que fracasaron y de los resultados positivos de la gran mayoría de ellos.

Co-construyendo y aprendiendo con juegos digitales

María Gabriela Galli, Valeria Callegari, Ricardo Galizia, Andrea Melana, Graciela Malagamba, Patricia Ochoa

Los juegos digitales pueden ser incorporados en contextos formativos como vehículo para la adquisición y consolidación de diversas habilidades. En este caso se han utilizado y creado juegos digitales en diversas asignaturas de la escuela secundaria N°16 DE 15 "Dr. Guillermo Rawson". Se toma como punto de partida el trabajo en equipo que vienen desarrollando desde hace más de cuatro años diversos docentes de la institución, donde diseñan e implementan secuencias didácticas mediadas por tecnología digital. El trabajo con juegos digitales ha favorecido la adquisición de nuevos conocimientos con la mediación de tecnologías no convencionales para el ámbito educativo.

Proyecto Ciudadanos

María Laura Belzunce, Eduardo Montuani [Northfield School]

En Northfield School creemos que la educación debe comprometerse con la formación de ciudadanos lo suficientemente autónomos y habilitados como para emprender sus propios caminos universitarios o laborales movidos por su vocación y su pasión. Enseñar materias está paulatinamente migrando hacia liderar proyectos en los que aprendemos haciendo. Esta es la tendencia mundial en las propuestas educati-

vas innovadoras que justamente responden a esta necesidad de formar ciudadanos para el futuro. Desde esta perspectiva nace el Proyecto Ciudadanos: un espacio curricular en el que no se dicta una materia a un curso; un espacio curricular en el que un grupo de profesores-mentores lideran y orientan el desarrollo de proyectos interdisciplinarios. Los estudiantes no son en esta instancia alumnos de una clase, sino que trabajan codo a codo con otros estudiantes de distintos cursos. Ciudadanos busca integrar el aprendizaje curricular y los intereses de los alumnos en proyectos relacionados con Comunicación, Nuevas Tecnologías, Emprendedorismo, Ciencias. De esta manera, el objetivo no es aprobar una materia. Muy por el contrario, las materias están al servicio de un proyecto con impacto social y nuestros jóvenes estudiantes se sienten realizados no por lograr una calificación sino por concretar un proyecto significativo para la comunidad. El trabajo que realizan trasciende el aula y busca dejar huella.

Espacio móvil itinerante DIVERGENTE (Diversidad, Género, Transversalidad, Educación)

Sandra S. Amorena Ibáñez, Carolina Raimondo, Leticia Paulós, Paola Piacenza, Elba Hernandez, Rossana Molinari, Roxana Rugnitz, Antonella Lira [Liceo N°6 Bauzá Consejo de Educación Secundaria]

El colectivo docente DiverGénTE formado por ocho profesoras de diferentes asignaturas, desarrolla un proyecto educativo y sociocultural en centros de enseñanza secundaria y proyecta el diseño de un espacio móvil - itinerante con extensión presencial y virtual, que genere intervenciones territoriales en centros educativos del oeste de Montevideo, (Uruguay), zona donde los derechos de las personas suelen verse más vulnerados. El punto de partida de la intervención es el estudio de inequidades y desigualdades basadas en el género, desde una perspectiva histórica de reproducción sostenida por el sistema patriarcal, binario y heteronormativo, abordando problemáticas de género, violencia, discriminación, inequidad y diversidad sexual. El abordaje se realiza con propuestas que apuntan a visibilizar la vulnerabilidad de derechos, promoviendo la problematización, la reflexión, el trabajo colectivo y colaborativo de producciones sobre distintos aspectos temáticos a modo de aportes para la prevención de la violencia en su más amplio espectro. La lógica planteada es cuestionar el paradigma existente, trabajando en distintos niveles desde el espacio áulico e institucional con talleres, actividades, intervenciones y salidas didácticas. Los elementos pedagógicos para interpelar y problematizar la realidad contextual de la población objeto, son variados: música, publicidad, plástica, recursos multimedia, fotografía, encuentro con personalidades y todo elemento que invite a la reflexión y acción concreta de cambio de estas problemáticas. Paralelamente apunta a la formación de lxs educadorxs, en centros de formación docente, espacios de coordinación, charlas y talleres, e intervención ante emergentes. Este espacio en permanente movimiento y cambio, aspira a la financiación de un transporte móvil que posibilite el traslado y las intervenciones en diversos puntos del interior del país. Esta actividad nacional y el contacto virtual, serán insu- mo necesario para el repositorio de evidencias locales que permitirán la organización de un encuentro nacional organizado por nuestro colectivo sobre experiencias educativas en relación a las temáticas.

Nuevas miradas, nuevas voces y nuevos lenguajes para el aula **Silvana Camicero**

Esta experiencia pedagógica muestra el trabajo en aulas de inglés de la Escuela Madre de la Misericordia de Avellaneda con el objetivo de pensar localmente y colaborar con estudiantes globales para entender y buscar soluciones conjuntas a un problema mundial como es el cambio climático. Desde el aula de inglés, participamos con los alumnos de segundo y sexto año de un proyecto internacional donde la investigación, el diseño, el trabajo en red, el uso de la lengua extranjera en un contexto genuino de comunicación de manera sincrónica y asincrónica, el uso de narrativas digitales y nuevos lenguajes como los códigos QR y la gamificación se unieron para que los alumnos pusieran en juego sus habilidades creativas y compartieran sus producciones con el mundo aprendiendo también de otros a través de sus publicaciones en la página del proyecto. Investigar, crear, comunicarse y colaborar globalmente fueron los rasgos más significativos del proyecto

Grupo de estudo como complemento na formação acadêmica na EaD

Régis Dos Santos Martínez, Liziany Müller Medeiros, Cintia Morales Camillo, Juliane Paprosqui Marchi da Silva

A educação a distância (EaD) nas últimas décadas passou por vários processos evolutivos chegando até a incorporação da aprendizagem flexível e inteligente com o uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC). O objetivo deste relato de experiência é apresentar o grupo de estudos e como este valoriza o relacionamento interpessoal dos indivíduos favorecendo a interação entre os envolvidos. Nesse sentido, um grupo de estudo, foi criado por alguns acadêmicos do curso, com encontros semanais, onde os conteúdos abordados nas diferentes disciplinas são lidos e discutidos, facilitando assim sua compreensão e entendimento. O grupo de estudos se apresenta como uma estratégia para enfrentar e vencer dificuldades encontradas pelos alunos do curso de Licenciatura em Educação do Campo/UFSM do polo de Itaqui/RS, em relação à adaptação ao curso EaD, a utilização do Moodle, e também a compreensão dos conteúdos e realização das atividades avaliativas.

Enredad@s, Conectad@s e Incluíd@s...Talleres para padres y profesores

Claudio Gonzalo Peña, Anabel Navarro

La presente investigación se propone establecer una aproximación acerca de los consumos digitales de nuestros alumnos desde dicha perspectiva. ¿Cómo están impactando en nuestras aulas? y ¿los docentes están utilizando las nuevas tecnologías como herramientas en sus clases?. Objetivos de la investigación: Identificar los consumos digitales dentro de la variedad de consumos culturales de los alumnos de la Escuela 4-001 Dr. José Vicente Zapata. Saber qué prácticas sociales y representaciones suponen esos consumos. Reconocer las diferentes actitudes de los jóvenes respecto de cómo “se sitúan” en relación con los consumos digitales; es decir, sus percepciones y reacciones. Investigar sobre los distintos contextos particulares en que los consumos digitales se originan y realizan, los cambios en los vínculos familiares,

su relación con la sociedad y la cultura y su impacto en el ámbito escolar. Sistematizar la información cuantitativa y cualitativa recopilada para identificar el impacto de los consumos digitales en las prácticas áulicas de nuestra escuela. Generar espacios en los que alumnos, docentes y directivos compartan los resultados de estas exploraciones a fin de contribuir al mejoramiento de las estrategias de enseñanza. Diseñar estrategias de mejoramiento en la implementación del Programa Conectar Igualdad.

La informática en la educación argentina

Gustavo Cucuza [ADICRA Asociación Civil]

Uno de los mayores problemas al referirse a la informática en la educación argentina, es la gran cantidad de términos y frases similares empleadas comúnmente, como así también la ausencia de algunas definiciones clave. Esto provoca una confusión generalizada, en donde al hacer referencia a la educación digital y/o a las herramientas que proporcionan las TIC para la enseñanza de las distintas materias, se cree que se está utilizando una “terminología más moderna”, incluso “superadora” de la que empleamos los que nos dedicamos a la informática / computación como una disciplina. Lamentablemente, como si todo tuviera el mismo significado. Lo que ocurre en realidad, sobre todo en educación, es que la mayoría de las personas no tienen clara cuál es la diferencia entre los distintos términos empleados habitualmente. Pero entonces: ¿A qué nos estamos refiriendo cuando nombramos a la informática en la educación?

El Trabajo Multidisciplinario con integración de las TIC: Proyecto: La creación de una Productora de Cine en la escuela

Marcela Casale [Docente UP]

La integración al mercado laboral de los jóvenes presenta varios obstáculos para los alumnos como la falta de empleo, la incertidumbre en la permanencia laboral, la ausencia de una vocación concreta, la dependencia económica generada por los adultos y el afán de consumo, generan una gran ansiedad y temor al futuro. Se hace necesario replantear las estrategias para abordar la materia Trabajo y Ciudadanía correspondiente al último año del trayecto escolar secundario superior para formar en los alumnos habilidades y estrategias útiles en la vida laboral que van a enfrentar en un futuro próximo. El trabajo interdisciplinario permite enfrentar distintos aspectos de la vida laboral que pueden dar respuesta a las inquietudes de los jóvenes a través de la recreación de la vida laboral, en el marco escolar, presentando sus conflictos económicos y sociales utilizando estrategia de rol playing y Tics que complementan las habilidades en lectoescritura, importantes para comprender la realidad.

A

ABALO Eduardo > p. 24
ABBRUZZESE María Laura > p. 42
ABELANDO Laura > p. 28
ACEITUNO Marcelo Luis > p. 28
ACOSTA Silvia Beatriz > p. 19
ALAUZIS Maricel > p. 46
ALBERT Lucila > p. 38
ALBIN Andrea Lorena > p. 36
ALMANZA OPE Luis Alberto > pp. 11, 46
ALONSO Exequiel > pp. 27, 52
ALTMANN Guillermo > p. 20
ÁLVAREZ Shaila > p. 33
AMERI Gustavo > p. 50
AMOR María Cecilia > p. 21
AMORENA IBÁÑEZ Sandra Stella > pp. 25, 61
ANDERSEN Denisse > p. 25
ANDREATTA Carlos > p. 59
ANIBALDI Adriano > p. 37
ARAUJO SANTOS Leila María > p. 32, 32
ARIAS María Celeste > p. 45
ARIAS Natalia Andrea > p. 58
ARIAS Yanina Vanesa > p. 16
ARROYO Cecilia > p. 57
ÁVALOS Mariano > p. 11
ÁVALOS Matías > p. 44
ÁVILA FORERO Juan Sebastián > p. 21
AZARETZKY Karina > p. 17

B

BALAKYREVA Nataliya > p. 13
BALLERINI Angelina > p. 21
BANDERA Sebastián > p. 22
BARAJAS RUIZ Angie Johann > p. 21
BARBUZZA Carolina Fabiana > p. 56
BARRAGÁN Jorge > p. 33
BAVOLEO Mariana > p. 28
BAZÁN Leandro Damián > p. 47
BEKERMANN Ariana > p. 59
BELLOCCO Inés Josefina > p. 26
BELZUNCE María Laura > p. 61
BERMAN Jennifer > p. 52
BETTENDORFF María Elsa > p. 35
BIDEGAIN Lorena > p. 35
BIDONDO Leandro Miguel > p. 8
BILYK Mariela > p. 22
BINDA Noemí > p. 49
BOHL Victoria > p. 49
BOLOGNA PIRIS Samanta > p. 27
BONANNI María Carolina > p. 52
BORRONI Néstor Adrián > p. 37
BOZIKOVICH Sabina > p. 29
BRANDAN Jorge > p. 29
BRARDA Analía Nora > p. 48
BUSO Alejandra > p. 29

BÚSICO Jorge > p. 42
BUSTO Silvina > p. 49
BUSTOS Bruno Baltazar > pp. 12, 26
BUSULARO Carla > p. 17
BUZANELO SCHOSSLER Alexandra > pp. 19, 29, 48

C

CABANILLAS María Laura > p. 18
CABASSI Alejandra > p. 22, 42
CABRERA ERASO Jaime Hernán > p. 20
CALDERÓN Thais > p. 41
CALLEGARI Valeria > p. 61
CAMPAL Daniela > p. 29, 47, 58
CAMPUZANO ABAD Lex > p. 51
CANIZA Fernando Gabriel > p. 35
CANOSA Silvia > p. 42
CAPUTI Verónica Andrea > p. 60
CARABAJAL Cecilia Patricia > p. 52
CARAM Carlos > p. 46
CARBALLO Luciana > p. 55
CARDOSO Silvana > p. 17
CARLESIMO Laura > p. 27
CARNICERO Andrea > p. 10
CARNICERO Silvana > p. 62
CARRIVALE Marcela > p. 55
CASALE Marcela > p. 62
CASENAVE Gabriela > p. 27
CASTELLANO Silvina > p. 25
CASTELLI María Alejandra > p. 49
CASTRO Julieta > p. 12
CASTRO BIANCHI Juan Pablo > p. 25
CEJAS S. Marcelo > p. 14
CERVIÑO Fernando > p. 22
CHIRIBOGA MENDOZA Fidel Ricardo > p. 58
CHRISTELLO Milú > p. 54
CLÉMENT Inés Alejandra > p. 34
COHEN Rosalin > p. 24
COLOMBO Andrea > p. 42
CONDE Marisa Elena > p. 21
CONFORTI María Florencia > p. 54
CORJ Mariano Federico > p. 19
CORREA SAMUDIO Marcela Catalina > p. 39
CORSI Diego Pablo > p. 44
CORTI María Irene > p. 52
COSTANZO Débora > p. 57
CUCUZZA Gustavo > p. 62
CUERVO Marisa > p. 54
CUESTAS Viviana > p. 9

D

D'ANGELO José María > p. 50
DA SILVA GILLIG Octavio Javier > p. 47
DA SILVA GILLIG Julián Ulises > p. 47
DARAIO Vanina > p. 20
DE ANGELIS Patricia > p. 26

DE LA TORRE Santiago > p. 36
DEL VALLE GONZÁLEZ Marilina > p. 56
DEL VALLE LUJÁN Eduardo Jesús > p. 59
DELGADO Valeria > p. 18
DELLEPIANE Paola Andrea > p. 34
DEMONE Silvana > p. 35
DEROSA Mariana > p. 46
DESIDERIO Carla > p. 34
DÍAZ Sabrina > p. 36
DÍAZ MADERO Eduardo R. > p. 34
DÍAZ TRINCADO Marcela > p. 50
DIEZ URBICAIN Pilar > p. 55
DOLDAN José María > p. 14
DOMENICONI Paula > p. 40
DOMINICI María Rosa > p. 39
DOS SANTOS MARTINES Régis > pp. 14, 62
DOSIO Patricia > p. 55
DUBAY Christian > p. 21
DUSI Gimena > p. 49

E . F

ELBERT Tali > p. 12
ERROBIDART Analía > p. 8
ESCOBAR Silvia Susana > p. 47
ESCOBAR Eduardo Ernesto > p. 54
ESPITIA SÁNCHEZ Ronald Gonzalo > p. 26
EVANGELISTA Daniela > p. 9
FABARO Carina Rosana > p. 31, 53
FARJE Nora > p. 43
FELDMAN MAUR Cinthia > p. 21
FERNÁNDEZ María del Rosario37
FERNÁNDEZ ALBORNOZ María Maia > pp. 13, 36
FERRARI Carla > p. 51
FERREIRA Daniel > p. 24
FOLLEDO María Eugenia > pp. 31, 41, 53, 54
FORMOSA María Inés > p. 38
FORNARI Gustavo Leonardo > p. 10
FORZÍN Claudia > p. 24
FREITAS Magdalena > p. 20
FUENZALIDA Ana Elvira > p. 30
FUHRER Noemí > p. 31

G

GALANTI Antonella Mariángelos > pp. 23, 38
GALIZIA Ricardo > p. 61
GALLEGO Daniel > p. 32
GALLEGO Mariano > p. 56
GALLI María Gabriela > pp. 11, 61
GAMARRA Maximiliano > p. 19
GARCÍA SÁNCHEZ Rosa Elizabeth > p. 37
GAREIS María Florencia > p. 16
GAZZANIGA Eduardo > p. 28
GIBEZZI Vanina > p. 16
GINZBERG Federico > p. > p. 20

GIORGI Sebastián Marian > p. 8
GIORGIO Flavia > p. 25
GIRARDI BARREAU Analía > p. 47
GLAZ Ariel > p. 9
GLOS Héctor Eduardo > p. 60
GOBBI GUTERRA Graciela > pp. 25, 38
GOICOECHANDIA Graciana Mabel > p. 25
GÓMEZ Nancy > p. 49
GONZÁLEZ BOTASI Sebastián Marcelo > p. 10
GORRIEZ Guadalupe > p. 55
GRANADOS Maritza > p. 56
GRESORES LEW Flavia > p. 31
GRIECO Mabel Magdalena > p. 33
GRIOT Karen > p. 38

H . I . J . K

HENRRIQUEZ Elisa > p. 11
HERNANDEZ Elba > p. 61
HERNÁNDEZ Rocío > p. 38
HODARI Ezequiel > p. 37
HORN Axel > p. 17
INCARBONE Lorena > p. 29
INCORVAIA Mónica > p. 30
ITTEN Carolina Elisa > p. 55
IURCOVICH Patricia > p. 22
IVETTA Mario Emilio > p. 48
JACOBACCI María Moraima > p. 15
JACOBO Marcela > p. 15
JAIMES LARA Fabián > p. 23
JIMENEZ CÓRDOVA Barnaby > p. 51
JUANI Gabriel Fernando > pp. 36
JUÁREZ Gladys Inés > p. 41
JULLIER Patricia Carolina > p. 50
KAUFMAN Rosa > p. 51
KELLY Valeria Eugenia > p. 25
KHALIL Ariel > p. 43
KUSCHNER Karen > p. 48
KYSKA Lorena > p. 13

L

LAGOS REINOSO Gladys Gioconda > p. 47
LAMALFA David Emanuel > p. 40
LAMBERTI María Alejandra > pp. 44, 50
LANGLAIS Blanca Alicia > p. 61
LAPENNA Claudia Lucía > p. 40
LAURA QUISPE Carlos David > pp. 11, 46
LAZAZZERA Constanza > p. 40
LAZO Viviana > p. 49
LEBENDIKER Adrián > p. 44
LEHMANN María Mercedes > p. 54
LENTO Gustavo > p. 32
LESCANO GALARDI Verónica > p. 53
LIGGERA María Pía > p. 9
LIMINA SUTIN María Valeria > pp. 45, 53

LIPTAK Federico > p. 44
LIRA Antonella > p. 61
LO PINTO Marcelo Daniel > p. 22
LOPETEGUI María Lucía > p. 11
LÓPEZ Alicia > p. 40
LÓPEZ Claudio Alejandro > p. 31
LÓPEZ Cristina Amalia > pp. 23, 42
LÓPEZ BALBUENA Lorena Elizabeth > p. 8
LÓPEZ BLANCO Laura Clarisa > p. 57
LOS SANTOS Gabriel > p. 13
LUCERO Maximiliano > p. 20
LUNA VILLANUEVA Edith Elizabeth > pp. 45, 59, 60

M

MACCAGNO Alejandra > pp. 24, 53
MACCARI Alfio > p. 39
MAFFEI Fabián > p. 9
MAGARIÑOS Oscar Eduardo > p. 23
MAGRI Graciela > p. 21
MAIOLI Esteban > p. 33
MALAGAMBA Graciela > p. 61
MARAMBIO Ángeles > p. 57
MARRAZZI Andrea Luján > p. 51
MARTELLI Natalia > p. 24
MARTÍN Leticia > p. 58
MARTÍNEZ Evelyn > p. 49
MARTÍNEZ María del Carmen > p. 58
MARTURET Virginia > p. 22
MARZIONI María Eugenia > pp. 19, 30
MASGORET Alejandra > p. 42
MASSAFRA Mercedesv54
MASSARO Ramiro > p. 27
MÁSSIMO José > p. 22
MASTROPASQUA Pablo > p. 57
MATOZO MARTÍNEZ María Victoria > p. 10
MAYER Verónica > p. 25
MELANA Andrea > p. 61
MERCADO PAZ Rubén > pp. 41, 53, 54
MINSKY Mariana > p. 30
MINSKY Verónica Catalina > p. 16
MINUZI Nathalie > p. 32
MODON José Luis > p. 43
MOLINARI Rossana > p. 61
MONGIELLO Martín > p. 18
MONTI Rodrigo Javier > p. 44
MONTUANI Eduardo > p. 61
MORALLES CAMILLO Cíntia > pp. 14, 32, 45, 62
MORÁN QUINTANILLA Marcela C. > p. 32
MORELLI Alejandra > p. 55
MORELLO Paula Cecilia > p. 17
MOSTEIRO Eugenia > p. 51
MÜLLER María Sara 20
MÜLLER MEDEIROS Liziany > pp. 14, 19, 29, 32, 45, 48, 62
MUÑOZ Gisela Mariel > p. 17
MURGIA Viviana Alejandra > p. 52

N . O

NARVÁEZ PAREDES Daniel > p. 18
NAVARRO Anabel > p. 62
NIEDERMAIER Alejandra > p. 34
NIETO Haydée > p. 44
NIOSI María Andrea > p. 14
NÚÑEZ Alfredo Daniel > p. 21
NÚÑEZ Juan Manuel > p. 13
OCHOA Patricia > p. 61
OLAIZOLA Andrés > p. 12
ORAZZI Amilcar Pedro > pp. 16, 44
ORELLANO Paula > p. 47
OROZCO Diego Alejandro > p. 11
OSNAYO Marieta > p. 58
OSORIO TILLERÍA Darío José > p. 50
OTERO Ana María > p. 17
OYOLA QUIROGA Gonzalo > p. 34

P

PACHECO Jorge > p. 43
PACHECO Roger Omar > p. 20
PACHECO TRUJILLO Leonardo José > p. 47
PAEZ Matías Ramón > p. 59
PAIXÃO Marcia > p. 32
PALACIOS Nilda > p. 28
PALAVECINO Walter Darío > pp. 52, 60
PALESTRINI Alejandro > pp. 11
PANDOLFI Carolina > p. 13
PAPROSQUI MARCHI DA SILVA J. > pp. 14, 19, 25, 29, 32, 38, 45, 48, 62
PASQUALINI Gabriel > p. 42
PASQUEL Sebastián > p. 50
PAULÓS Leticia > p. 61
PAZ Mariana Raquel > p. 21
PEÑA Claudio Gonzalo > pp. 24, 37, 62
PERDOMO SALGUIERO María Eugenia > pp. 25, 41
PÉRES LEREA Leandro > p. 24
PERET Andrés Maximiliano > p. 27
PEREYRA Julio Manuel > pp. 14, 34, 51
PÉREZ Cristina > p. 31
PÉREZ María de la Paz > p. 14
PÉREZ DIB Carina > p. 43
PÉREZ LOZANO Diego > p. 52
PERSINCOLA Blanca Margarita > p. 57
PETTER MEDEIROS Sandro Luis > p. 14, 29, 45
PETTY Miguel Ambrosio > p. 43
PIACENZA Paola > p. 61
PINO Gloria Ester > p. 24, 46
PINO ACOSTA Andrea Yolanda > p. 53
PIRES MACHADO Pedro André > p. 32
PIZZIO Marcelo Damián > p. 48
PIZZO María Inés > p. 30
PORRO Silvia > p. 19
PORTO DI MENNA Yanina > p. 49
PRADELLA Jorge Alberto > p. 46

P . Q . R

PRESTES DA SILVEIRA Dieison > p. 10
PURITA Genoveva > p. 36
PURITA Lara > p. 36
QUESADA Ignacio > p. 55
QUINTAS Marisol > p. 15
RAIMONDO Carolina > p. 61
RAMONDA Damián > p. 16
RATINOFF Ileana > p. 56
RAVASI Roger > p. 45
RECA Estela > p. 19
REQUENA Marcos > p. 19
RIVAS MORALES Daniela > p. 23
RIVERA PLATA Alejandro > p. 30
RIVERA PLATA Andrés Felipe > p. 39
RIVERO Damián Pablo Rafael > p. 11
RIVERO Evelin Stefania > p. 59
ROCCA Andrea > p. 8
RODRÍGUEZ Oscar > p. 58
RODRÍGUEZ MORDIERO Marcelo Fabio > p. 21
RODRÍGUEZ SOIFER Solange > p. 15
ROGER César Ariel > p. 16
ROLANDO Fernando Luis > p. 26
RONDINA Gerardo > p. 43
ROSALES Alejandra > p. 59
ROSALES Claudia > p. 59
ROSSI Carlos > p. 12
RUGNITZ Roxana > p. 61
RUIZ Julián > p. 9
RUIZ Marisa Ester > p. 59
RUIZ DÍAZ Flavia Lorena > p. 29

S

SABELLA Natalia > p. 49
SAENZ GUTIÉRREZ Gloria Stella > p. 15
SAN ROMÁN Candela > p. 29
SANCHEZ Ana Laura > p. 42
SANCHEZ Rocío Valeria > p. 49
SANSONE Gustavo > p. 28
SARASA Lorena > p. 24
SASSAROLI Verónica > p. 36
SCHRODER Milagros > p. 35
SCOVOTTI Matías > p. 10
SELEM Julieta > p. 18
SFORZINI Daniel > p. 51
SHIAFFINO Julieta > p. 55
SILADOR UTRERA Rafael R. > p. 56
SILVA Laura > p. 49
SILVA DE LIMA Andreia Lucimar > p. 19
SOLARTE CERÓN Nayibe > p. 18
SOLÍS Mariana > p. 34
SOTO Amalia Corina > p. 15
SOUSA María Paula > p. 21

SPINA María Laura > p. 13
STEFANINI Valeria > p. 39
STEIERVERALT Andrea > pp. 12, 33
STEINBERG Lorena > p. 47
STORTONI Martín > p. 42
SURIANO Valeria Laura > p. 40

T . U

TABORDA Martín Esteban > p. 48
TAGLIAVINI Alexis > p. 33
TALLARICO Verónica Andrea > p. 51
TAMMARO Marcela Liliana > p. 11
TARATUTO Paula > p. 37
TEMPORELLI Walter > p. 24
TERRENI Luciana Gabriela > p. 8
TEYSEYRE Daniela > p. 40
THAVONAT Ana Isabel > p. 8
TOLEDO Jimena > p. 35
TOMATIS Esteban Lucas > p. 17
TORRES LUYO Silvia > p. 36
TRAVERSO Cecilia Blanca > p. 9
TRUCCHI María Paula > p. 50
TUOZZO María Valeria > p. 23
URBISTONDO Fernanda > p. 24
UTRERA VELÁZQUEZ Ana I. > p. 56

V . W . X . Y . Z

VACCARINI Clarisa Eugenia > p. 32
VALDEZ Carlos Fernando > p. 48
VALGIUSTI Damián > p. 12
VALOPPI Laura > p. 53
VANINI Daniela > p. 55
VARANI Guillermo > p. 22
VARONE Gracia Susana > p. 46
VEGA TABACHNIK Diego Manuel > p. 21
VELÁSQUEZ Sandra Milena > p. 11
VELÁZQUEZ Cristina > p. 44
VÉLEZ RODRÍGUEZ Carolina Marcela > p. 17
VERGARA Francisco 60
VERGARA AIBAR María de los Ángeles > pp. 17, 41, 54, 54
VERNIERS Sol > p. 16
VIDELA Emmanuel > p. 49
VIEYRA Enzo > p. 21
VILANOVA Lorena > p. 57
VILLALBA María Marta > p. 45
ZAGO Mariana Soledad > p. 55
ZEISING Marina > p. 30
ZIMA Gloria > p. 38



Viene de la página 2

• Instituto de Enseñanza Superior N° 2 "Mariano Acosta" • Instituto de Formación Docente San Luis • Instituto Don Bosco, Mar del Plata • Instituto Glaux • Instituto Huailen
 Instituto María Auxiliadora • Instituto Tomás Devoto • Instituto Victoria Ocampo • ISP N° 26 • Juventear • Laboratorio de Computación de Rosa Kaufman • Marcela Díaz
 Trincado • Museo de Patología • Northfield School • Santa Ana • TeayDeportea • UFSM • UNER • Universidad Adventista del Plata • Universidad Agraria del Ecuador •
 Universidad Autónoma de Queretaro • Universidad Católica de La Plata • Universidad Católica de Santa Fe • Universidad de Buenos Aires • Universidad de Guayaquil •
 Universidad de la República Uruguay • Universidad de Nariño • Universidad de San Andrés • Universidad El Bosque - Universidad Politécnica de Valencia • Universidad
 Federal de Uberlândia • Universidad Nacional de Mar del Plata • Universidad Nacional de Quilmes • Universidad Nacional de Rosario • Universidade de Cruz Alta • Univer-
 sidade Federal de Santa Maria • UTN-INSPT

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.1526

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. 1526



Interfaces es auspiciado por: Ministerio de Educación Presidencia de la Nación / El Ministerio de Educación del Gobierno 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